

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

LE JOYAU DE YAVIN[™]



EDGE

MODULE D'AVENTURE

STAR WARS[®]
JEU DE RÔLE

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

LE JEU DE RÔLE

LE JOYAU DE YAVIN[™]

Le JOYAU DE YAVIN, dont l'origine et l'histoire restent mystérieuses, est l'une des plus grosses gemmes Corusca de la galaxie et peut-être la plus belle. Un groupe d'individus volontaires a l'occasion inespérée de s'emparer de la pierre précieuse en la volant à son propriétaire, dans la CITÉ DES NUAGES.

Leur contact, une ingénieuse Pantorienne du nom d'ARIS SHEN, leur a donné rendez-vous sur une aire d'accostage du très obscur PORT TOWN où doit s'amarrer leur vaisseau. Mais elle n'est pas seule....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Katrina Ostrander

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Dave Allen, Shawn Carman, Daniel
Lovat Clark, et Jordan Goldfarb

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Alex Stragey, Mark Pollard, et Kristopher Reisz

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Matt Bradbury, Stephen Chang, Alexandre
Dainche, Tony Foti, Tomasz Jedruszek, Jeff
Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Ignacio
Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Jake Murray,
David Auden Nash, Ryan Valle, Matt Zeilinger,
Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT

Deb Freytag

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

«Bacta the Testing» : Josh Carr, Aaron Burton,
Rebecca Carr, Amadei Fiocchi, Josh Muelle, Ryan
Brooks et Keith Kappel ; «Fort Meade Gamers» :
CS Barnhart, Joshua Balog, Eric Hein, Brien
Vorhees, Kelly Warren, Darian Anderson et Luke
Schuppel ; «The Iron Ring» : Charlie Pate, Dan
DeFigio, Matt Grimm, Patrick Mullen et Mark
Warren ; «The Mad Adventurers Society» : Thomas
Hughes, Brian Casey, Jason Phillips et Rob Davee ;
«Morse's Marauders» : Katrina Ostrander, Max
Brooks, Andrew Fischer, Ryan Lee et Sam Stewart

TRADUCTION FRANÇAISE

Dominique Lacrouts pour les Vauriens de Edge

RELECTURE

Stéphane « vos histoires d'astéroïdes » Bogard,
Pierrick « excuses acceptées » Garry et
Sandy « des racines que j'ai fait cuire »
Julien, avec l'aide inestimable de Ludovic
Piovesan et Sylvain "Sky" Vanquerp

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ 2014 par Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

ISBN : 978-84-15889-99-1

Code Produit : UBISWR09

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



INTRODUCTION
LE JOYAU DE YAVIN

SOMMAIRE

Introduction	5	Bienvenue dans le cercle fermé des vainqueurs	54
Vue d'ensemble	5	Intermède	55
Préparatifs de jeu	8	Chapitre II : Le casse du siècle	57
Impliquer les personnages joueurs	8	Réception au septième ciel	58
À la découverte de la Cité des Nuages	9	Faites sauter la banque !	68
Chapitre I : Une concurrence acharnée	23	Quitte ou double	72
La complainte du port fantôme	24	Une épreuve de force	82
Préparer le casse	28	Chapitre III : Fuite vers les nuages	85
Faire connaissance	34	La fuite	86
Préparer le piratage	40	Il est temps de revoir le plan	87
Le grand prix de Bepin	43	Débandade dédaléenne	92
Et c'est parti !	48	Campagne étendue	95



Le garde de sécurité du luxueux appartement ne vit même pas la silhouette surgir des ombres pour l'assommer. Ensuite, le silence et le calme régnèrent brièvement, jusqu'à ce qu'un Defel au pelage plus sombre que la nuit n'émerge des ténèbres en grognant dans son comlink : « Sécurité intérieure neutralisée. La voie est libre. »

Gantel Dro et sa bande pouvaient amasser un gros tas de crédits avec l'opération de cette nuit. Leur client avait bien insisté sur la difficulté de la tâche, qui consistait à s'emparer d'une inestimable gemme de Corusca enfermée dans la chambre forte d'un appartement des niveaux supérieurs de Coruscant. Il leur avait décrit en détail le sort des cambrioleurs en herbe qui les avaient précédés. Mais le Defel avait confiance dans son équipe : les deux humains, Jera et Kerr, et la petite frappe aquale répondant au nom de Deelo suffisaient à dissiper les doutes que pouvait lui inspirer son client. Les crédits engrangés permettraient de soudoyer un slicer pour nettoyer leurs dossiers et faire sortir leur vaisseau de la fourrière. Il ne restait plus qu'à réussir le coup.

« Deelo, au rapport », murmura-t-il dans son comlink. La réponse se limita à la friture provoquée par les systèmes de sécurité environnants. Gantel se rembrunit. « Deelo ! Au rapport, bon sang ! »

L'Aquale avait eu tout le temps requis pour enquêter sur les interférences et pour tordre le cou à quelques gardes si nécessaire, mais plusieurs minutes s'étaient désormais écoulées sans la moindre nouvelle. Gantel, dans l'expectative, était resté accroupi dans le système de ventilation depuis la dernière alerte.

Soudain, son comlink revint à la vie. Le Defel s'apprêtait à cracher un chapelet de jurons quand on le coupa dans son élan : « Gantel Dro ! Vous êtes en état d'arrestation pour effraction, tentative de vol et crimes contre l'Empire ! Nous tenons vos associés. Sortez du système de ventilation sans opposer de résistance. »

Son cœur s'arrêta au son distant d'un tir de blaster. « Votre ami l'Aquale vient d'apprendre ce qu'il en coûte de braver la loi impériale. Espérons que vous saurez vous montrer plus raisonnable, à l'instar des humains. »

Toute cette situation puait comme un Hutt visqueux. Mais le jour où un de ces humains aveugles arriverait à choper un voleur Defel dans le noir n'était pas prêt d'arriver. Bien sûr, il ne pouvait rien faire pour son équipe, mais lui-même allait filer par une autre issue et disparaître dans la nuit.

Il se glissa au gré des conduits étriqués à une vitesse hors du commun, puis se laissa tomber dans une petite salle.

Encore un petit effort, pensa-t-il en caressant l'espoir de s'en tirer. Il s'attarda un moment dans les ombres en tendant l'oreille pour repérer des bruits de pas. Silence. Gantel prit alors une profonde inspiration et s'engouffra dans l'ouverture... pour se retrouver face à un peloton de gardes en uniforme noir, fusils blaster en joue. Un officier s'avança vers le Defel depuis l'autre bout du couloir tandis que ses hommes s'écartaient devant lui.

Comparés à la sinistre expression peinte sur le visage de l'Impérial, les canons des blasters lourds paraissaient presque bienveillants. Ce type disait quelque chose à Gantel Dro... Quand le Defel fit enfin le rapprochement,

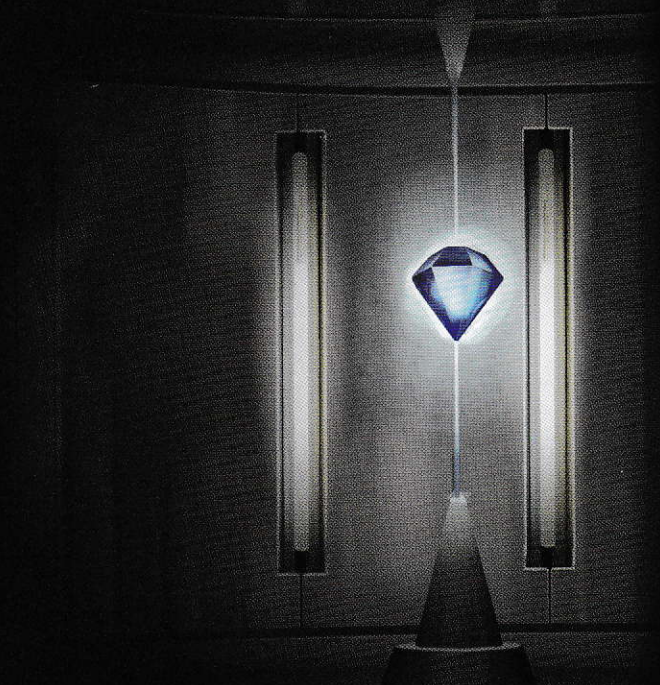
il s'enfonça les griffes dans les paumes. Il fallait bien qu'il lacère quelque chose pour ne pas se jeter sur l'humain.

« Grayson, cracha-t-il.

– Vous ne cessez de m'impressionner, vous les canailles non-humaines, asséna le perfide client sur un ton vaguement réprobateur. Je n'ai jamais cru que mes agents parviendraient à trouver un cambrioleur de votre talent dans les Mondes du Noyau, mais Jera et Kerr ont accompli un travail admirable. Sans compter que je ne m'attendais pas à ce que vous arriviez si près du joyau ! Je pense que l'efficacité de mon système de sécurité est désormais prouvée. »

Le rictus de l'officier se crispa tandis qu'il jetait un regard méprisant vers ses gardes.

« J'aimerais pouvoir vous dire que notre collaboration est terminée, reprit-il, mais vous vous êtes montrés plus compétent que ma prétendue équipe de sécurité. Si vous voulez bien pardonner ma petite supercherie,



nous pourrions revoir les termes de notre accord. Au lieu de voler la pierre, protégez-la, et non seulement je financerai votre retour dans la Bordure, mais je m'occuperai moi-même de tous les détails du voyage. »

Un gargouillis monta de la gorge du Defel.

« Et si je refuse ? »

En guise de réponse, l'Impérial se contenta d'un geste à l'adresse d'un garde, qui se remit aussitôt en position de tir. Gantel se recroquevilla dans son coin.

« C'est bon ! siffla-t-il en dardant un regard méfiant vers la menace. C'est bon, je vais m'en occuper. À condition que Kessel ne soit pas la destination prévue. »

Marus Grayson esquissa un sourire à cette dernière remarque.

« Bien entendu, ronronna-t-il. Je vous réserve quelque chose de bien plus pittoresque. Dites-moi, Gantel, avez-vous déjà entendu parler d'un monde appelé Bepin ? »

INTRODUCTION

Perchée dans les cieux de la planète Bepin, la Cité des Nuages est connue d'un bout à l'autre de la galaxie pour ses parties de sabacc aux mises astronomiques, ses couchers de soleil saisissants et ses ports fantômes plus que douteux. Là-bas, à la faveur d'une conspiration, les personnages joueurs vont se retrouver entraînés dans un coup audacieux. Voleurs, slicers et escrocs devront coopérer avec des mécaniciens, des pilotes et des mercenaires s'ils veulent réussir le casse de leur vie. Leur mission : voler le Joyau de Yavin, une gemme qu'on dit surprotégée. Ils devront accomplir cet exploit non pas une, mais deux fois ; le tout à la barbe de ses propriétaires, des barons du crime locaux, mais aussi de celle de la célèbre Garde Ailée.

Cette aventure peut faire office de mission d'introduction pour un groupe naissant, ou de tentation irrésistible pour une équipe ambitieuse déjà établie. Le maître du jeu peut également profiter de la section de présentation de la Cité des Nuages pour élaborer sa propre campagne. Y sont détaillées le quartier touristique, Port Town et les niveaux industriels. C'est ici que figurent les profils d'adversaires uniques comme ceux des agents et sergents de la Garde Ailée, de Lobot et du baron administrateur, Lando Calrissian.

Les pages qui suivent recèlent un certain nombre de renseignements précieux pour le MJ :

- **Vue d'ensemble** : un aperçu de l'intrigue générale.
- **Contexte de l'aventure** : cette section plante le décor et lie les personnages à l'histoire du Joyau de Yavin.
- **Personnages importants** : une liste des personnages non joueurs de premier plan et leurs rôles respectifs.
- **Résumé de l'aventure** : un aperçu du contenu des trois épisodes de l'aventure.
- **Préparatifs de jeu** : des instructions pour mieux exploiter ce supplément et mener l'aventure.
- **Impliquer les personnages joueurs** : conseils pour concilier les Obligations et Motivations des PJ avec les intrigues, principale et secondaires.
- **À la découverte de la Cité des Nuages** : le guide du bourlingueur de la Cité des Nuages.

VUE D'ENSEMBLE

Les personnages joueurs sont conviés à la Cité des Nuages afin de discuter d'un projet alléchant proposé par Arend Shen. Cet autodidacte pantorien aux nombreuses relations dans toute la société de Bepin leur révèle que l'inestimable Joyau de Yavin doit être vendu aux enchères lors d'un gala mondain au musée d'art Figg et Associés. Les PJ vont devoir pirater les systèmes informatiques de la banque centrale de la Cité des Nuages pour détourner l'offre gagnante vers le compte d'Arend. Il faudra également qu'ils subtilisent la gemme, exposée plus tard dans la soirée. Mais auparavant, ils devront remporter le grand prix de Bepin, une course de voitures des nuages, et ainsi obtenir une invitation à la fête ; puis faire monter artificiellement les enchères. Une fois le coup réussi, Arend révélera son double jeu au grand jour et les PJ n'auront d'autre choix que d'essayer de filer avec le joyau tout en restant en vie.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Arend Shen, l'employeur des personnages joueurs, est un financier pantorien qui travaille depuis une dizaine d'années comme administrateur des taxes dans la Cité des Nuages. Il en prélève une partie pour son propre compte, mais a su se montrer assez raisonnable et discret pour continuer de sévir tranquillement. Il profite en outre de ses relations criminelles pour s'assurer que personne ne moucharde. Depuis peu, Lando Calrissian, le nouveau baron administrateur, a lancé un programme

de lutte contre la corruption qui a décidé Arend à changer d'air. Ce dernier compte rester juste assez longtemps pour régler ses comptes avec un vieil ennemi et amasser assez de crédits pour déménager confortablement dans une région où il pourra prendre ses distances avec l'Empire et son passé.

Avant de s'établir sur Bepin, Arend et sa famille étaient de riches investisseurs d'une filiale de la Banque du Noyau, spécialisée dans le capital-risque. L'un de leurs clients, un membre de la Commission Impériale pour le Commerce et le Négoce répondant au nom de Marus Grayson, était à la tête d'une entreprise qui fit faillite. Plutôt que de se retrouver sans le sou, accablé par les dettes bancaires, Grayson profita de ses relations auprès de la bureaucratie impériale et de la COMPORN pour geler les biens de la filiale avant de les faire saisir, le tout par le biais d'accusations de trahison. Cette escroquerie ruina la famille Shen. Dix ans plus tard, Grayson s'est présenté à la Cité des Nuages pour mettre aux enchères le « Joyau de Yavin », une gemme de Corusca qui figure parmi les plus beaux spécimens jamais découverts.

Bepin était le lieu idéal, non seulement pour se soustraire aux taxes impériales exorbitantes pesant sur les transactions importantes, mais également parce que la gemme a récemment été classée comme objet de contrebande au sein de l'espace impérial. Il est en effet possible d'en tirer un cristal de sabre laser. Grayson est loin de se douter que le Pantorien qu'il a floué une décennie plus tôt tire désormais certaines ficelles de la cité flottante. Arend compte exercer une double vengeance,



en commençant par détourner l'argent de l'enchère du compte de Grayson vers le sien, puis en volant tout bonnement la pierre.

Bien entendu, il n'est pas disposé à se salir personnellement les mains dans l'histoire : c'est là qu'interviennent les PJ. Il a chargé sa fille Aris Shen, épouse d'un nabab des casinos locaux (doublé d'un gangster) de rencontrer les exécutants potentiels à Port Town, où va se dérouler la scène d'ouverture de l'**Épisode I**, amorce de l'histoire du Joyau de Yavin.

PERSONNAGES IMPORTANTS

La section suivante présente brièvement les personnages non joueurs essentiels et indique à quelles pages vous trouverez plus de détails sur leur compte.

- **Arend Shen** : ancien financier, ce Pantorien d'âge mûr est le client pour lequel les PJ vont travailler ainsi que le cerveau de l'opération. L'affaire lui apparaît intéressante sur le plan financier, mais elle lui donne également l'occasion de se venger de Marus Grayson (cf. page 90).



Marus Grayson

- **Aris Shen** : fille d'Arend Shen et épouse de Vorse Tabarith, magnat sur le déclin des jeux d'argent et de la pègre, cette trentenaire sert d'intermédiaire entre son père et les PJ, mais ne se sent véritablement redevable à nul autre qu'elle-même (cf. page 89).
- **Marus Grayson** : bureaucrate impérial vindicatif et cupide qui ruine la famille Shen il y a dix ans (cf. page 64) ; actuel propriétaire du Joyau de Yavin.
- **Les enchérisseurs** : les sept personnes qui enchérissent lors de la vente aux enchères du Joyau de Yavin sont originaires de toute la galaxie, des Mondes du Noyau à la Bordure Extérieure (cf. pages 58 à 63).
- **Les pilotes** : pour remporter le grand prix, les PJ vont devoir s'imposer face aux fameux Stormhawks de MandalMotors, à l'équipe Carabine de l'Espace Hutt et aux outsiders locaux, Tarryn Rayzer et son droïde K4-76A (cf. pages 44 à 46).
- **Le capitaine Bialar Selis** : cet officier humain est le plus haut gradé de la Garde Ailée et l'un des rares à lutter contre la corruption qui gangrène ses rangs (cf. page 88).

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette section détaille l'intrigue principale de l'aventure. Bien sûr, les PJ peuvent parfaitement mener l'enquête et effectuer la préparation de l'opération dans l'ordre qui leur convient. Le MJ devrait également garder à l'esprit que d'autres éléments et pistes pourront lancer les personnages dans de nouvelles directions. Consultez la section **Préparatifs de jeu**, page 8 pour plus de détails.

ÉPISODE I : UNE CONCURRENCE ACHARNÉE

L'aventure commence par le rendez-vous entre les personnages joueurs et leur première intermédiaire, Aris Shen, dans les ruelles louches de Port Town. Ce qui était censé n'être qu'une rencontre anodine se transforme vite en poursuite effrénée à travers le souk, les brutes de Vorse Tabarith se lançant aux trousses des PJ et d'Aris. Une fois que les héros l'ont aidée à se réfugier dans le quartier touristique, hors de portée des nerfs de son mari, celle-ci les présente à son père. Arend Shen se charge alors de leur exposer la mission qu'il leur réserve.

Maintenant que leurs objectifs sont clairs, les PJ peuvent élaborer des plans pour en apprendre plus sur les enchérisseurs, préparer le piratage et le vol, ou participer au grand prix de Bepin. Aris les recadre ou les aiguille s'ils manquent de pistes ou d'idées. Cet épisode prend la forme de phases d'enquête sans ordre préétabli, assorties de diverses rencontres. Il culmine en une course virevoltante en voitures des nuages autour de la cité flottante. Les personnages ne sont pas tenus d'accomplir toutes les tâches dans l'ordre pour terminer l'aventure, même si cela ne peut que contribuer à leur efficacité lors du cambriolage et des événements qui le suivent.

Les personnages joueurs souhaiteront peut-être surveiller et étudier le musée afin de déterminer les meilleurs accès et issues pour la casse. Cela leur permettra

également de connaître la position exacte de leur cible. Ils peuvent consulter les plans de la zone, s'équiper d'armes et de matériel pour affronter les droïdes de sécurité ou percer des brèches. Enfin, il est possible de filer les gardes privés de Marus Grayson pour en éprouver la loyauté et les faiblesses.

Concernant la vente aux enchères, les PJ doivent puiser dans leur connaissance de la rue, leurs relations criminelles et leurs compétences informatiques pour en apprendre le plus possible au sujet des sept enchérisseurs. Après avoir exploré la cité en quête de renseignements sur leurs rivaux, les personnages peuvent jouer avec leurs émotions et leurs ambitions pour les monter les uns contre les autres : le joyau n'en atteindra qu'une somme encore plus folle. Notez que se lancer dans le piratage informatique leur demandera peut-être de trouver quelqu'un disposant des outils et du savoir-faire nécessaires pour passer outre les protections sans alerter Lobot, l'administrateur réseau de la Cité des Nuages.

Pour finir, toute l'équipe est susceptible de collaborer pour se renseigner sur les autres pilotes de la course, mettre la main sur les modifications nécessaires et les installer, voire saboter les chances adverses si elle décide de s'engager dans cette voie. Durant le grand prix à proprement parler, le MJ peut scinder le groupe : deux copilotes iront briller dans les airs, tandis que les autres PJ auront l'occasion de procéder à quelques ajustements de dernière minute alors que presque toute la cité est absorbée par le spectacle. Même si les personnages ne remportent pas la course, le groupe est admis d'une manière ou d'une autre au gala qui débute peu de temps après l'arrivée des derniers concurrents.

ÉPISODE II : LE CASSE DU SIÈCLE

Une fois leur plan soigneusement établi, les PJ peuvent passer à son exécution. Lors du gala, la mise en vente de la pierre débute rapidement et s'étale sur cinq heures, durant lesquelles les personnages tentent de duper les enchérisseurs pour les pousser à miser davantage. Avec autant de fortes personnalités dans la même pièce, les PJ se retrouvent probablement vite au cœur d'un déchaînement d'exaspération et de susceptibilité froissée, qui risque de se retourner contre eux s'ils n'y prennent pas garde. La vente voit les concurrents abandonner successivement, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que quelques-uns. C'est à ce moment que les manigances des personnages peuvent faire surgir un vainqueur-surprise. Quoi qu'il en soit, la somme finale est coquette et le joyau est adjugé pour une somme de 200 000 à 300 000 crédits. C'est le montant que les héros vont devoir détourner vers le compte de leur employeur (ou le leur) au cours des prochaines heures, qui promettent d'être éprouvantes.

Les personnages doivent pirater le réseau bancaire central pour dérouter le transfert avant que celui-ci ne soit validé sur le compte du vendeur, le lendemain matin. Pour cela, ils vont rivaliser d'ingéniosité informatique et probablement enlever un droïde bancaire pour rediriger la transmission. Ceci fait, il faudra effacer la mémoire de leur assistant involontaire ou le faire disparaître pour ne laisser aucune trace compromettante.

Vient enfin le moment où les PJ pénètrent par effraction dans le musée pour subtiliser le joyau. Il leur faut entrer et ressortir de nuit, en neutralisant ou en contournant les diverses protections, mais aussi en affrontant d'autres imprévus. Ils peuvent d'ailleurs en profiter pour voler d'autres objets. Effectuer tout ceci leur demande de se faufiler dans les couloirs sans se faire détecter par les caméras, les gardes et les droïdes de surveillance qui se relaient pour patrouiller sur le site. Par ailleurs, les personnages ne sont pas seuls à vouloir mettre la main sur la pierre, et la véritable identité de l'un des enchérisseurs, qui avait bien caché son jeu, sera révélée. Si tout se déroule bien au cours des phases les plus délicates du cambriolage, ils parviennent à se soustraire aux dernières mesures de sécurité puis à filer à bord de l'un des speeders d'Arend.

ÉPISODE III : FUITE VERS LES NUAGES

Que le groupe soit parvenu à s'emparer du joyau ou non, Arend lui a réservé une dernière surprise. Le speeder qu'il a fourni aux PJ pour prendre la fuite est censé exploser dès qu'ils sont tous à bord. S'ils n'improvisent pas rapidement une solution, ils sont promis à une longue chute vers les limites de la zone viable de Bespin. Une fois révélée la perfidie d'Arend, les personnages se retrouvent à court d'alliés et doivent trouver le moyen de quitter la Cité des Nuages avec le joyau, sans se faire arrêter ni tuer.

Se pose alors la question de la vengeance. Les PJ peuvent se consacrer à la poursuite de Shen ou remettre cela à une autre fois. Traqués par les forces de Grayson, la Garde Ailée et les hommes de main de leur ancien employeur, ils poursuivent ce dernier à travers la ville pour se faire justice eux-mêmes. Selon les rapports que les héros entretiennent avec Aris, celle-ci constituera une gêne ou un atout au cours de la lutte qui les oppose à son père.

Les PJ ont peut-être arrangé leur fuite avec l'un des enchérisseurs. Quoi qu'il en soit, il leur faut atteindre l'un des trois astroports de la Cité des Nuages, soit pour embarquer sur un vaisseau qui les attend, soit pour en voler un. S'ils se rendent aux docks du quartier touristique, ils peuvent semer leurs poursuivants dans le labyrinthe de l'holoparc Grand Galaxy. À l'issue de la bataille finale contre les diverses factions qui les traquent, les héros passeront dans l'hyperespace, chargés du butin et des Obligations accumulés au fil de leurs péripéties.

ADAPTER LA DIFFICULTÉ

Les rencontres de ce scénario sont prévues pour des personnages joueurs ayant sillonné une ou deux fois les couloirs hyperspatiaux, et qui en portent les marques. Le MJ peut néanmoins rendre l'aventure moins ardue pour un groupe inexpérimenté en retirant des sbires, ainsi qu'en diminuant les valeurs de Défense et les seuils de blessure des rivaux et des némésis. Il est également possible d'ôter des rangs de caractéristique et de compétence aux PNJ.



PRÉPARATIFS DE JEU

Le maître du jeu est censé lire l'intégralité de l'aventure avant de la faire jouer, de manière à bien intégrer la narration générale et à pouvoir gérer de manière fluide l'enquête menée par les PJ. Ceux-ci sont guidés par trois objectifs principaux : faire monter les enchères, pirater le transfert bancaire et voler le joyau. Ce plat de résistance est précédé par le grand prix et suivi par la traque d'Arend, puis la rencontre finale dans l'holoparc.

Compte tenu de cette structure, l'aventure s'avère moins linéaire que nombre d'autres campagnes publiées. Les personnages joueurs parcourront la Cité des Nuages de long en large au fil de chacun des épisodes et la description de la ville que propose l'**Introduction** (à partir de la page 9) est particulièrement précieuse à cet égard : elle plante le décor et fait ressortir l'ambiance, tout en fournissant au MJ des sites parfaits pour quelques scènes. Les lieux spécifiques à certaines tâches sont détaillés dans les sections correspondantes. Le MJ peut inventer d'autres points d'intérêt si les PJ sortent des sentiers battus ou s'il souhaite mettre en scène l'Obligation d'un membre du groupe à un moment de la campagne.

Les approches exposées plus loin pour aborder les différentes tâches n'ont rien d'exhaustif et les joueurs sont même fortement encouragés à élaborer leur propre plan. Il revient au MJ d'adapter la matière fournie par cette aventure selon l'angle adopté par son groupe. Si les PJ semblent se fourvoyer dans une impasse ou manquent d'idées, Aris pourra toujours les remettre sur la bonne voie. Des **tests de Connaissance (Pègre), Informatique** ou **Système D Moyens** (◆◆) peuvent

également fournir des pistes, éventuellement par le biais de contacts. En outre, l'aventure peut se jouer sans planification poussée, mais les PJ risquent alors de rencontrer bien plus d'écueils sur leur chemin.

Notez que le maître du jeu est invité à abréger les parties qui intéressent manifestement peu ses joueurs et à l'inverse, à développer celles qui semblent les passionner.

Il est indispensable que le MJ décide à l'avance du nombre de jours qu'il va accorder aux préparatifs des PJ avant le début du grand prix, car cet événement est immédiatement suivi du gala, du détournement de fonds et du cambriolage, quasiment sans interruption. On peut considérer que trois jours à partir du rendez-vous initial suffisent, mais selon l'investissement des personnages dans cette phase de planification, il faudra revoir leur emploi du temps. Fixer une limite ferme obligera les PJ à se sentir impliqués et à définir leurs priorités. La durée exacte de chaque activité est laissée à la discrétion du MJ, sans qu'il oublie de prendre en compte les éventuels retards engendrés par les ⚙ et ⚔ obtenus lors des tests de compétences (quand cela s'avère applicable).

Enfin, le maître du jeu devrait aussi se familiariser avec les PNJ importants et se pencher sur ce qui peut les lier aux Motivations, Obligations et historiques des héros. La plupart sont hauts en couleurs et méritent plus d'une apparition. Ils pourront donner lieu à des intrigues passionnantes pour peu que les joueurs aiment interpréter leurs aventuriers et les voir nouer (ou couper !) des liens avec les personnages bigarrés qu'ils croiseront sur leur route.

IMPLIQUER LES PERSONNAGES JOUEURS

Établir des liens entre les PJ et certains PNJ importants poussera les joueurs à s'engager véritablement dans l'histoire, leur implication ne dépendra pas que de l'appât du gain, et l'aventure y gagnera en profondeur. Si le groupe ne compte que des personnages nouvellement créés, vous n'aurez aucun mal à les rattacher aux enchérisseurs, aux pilotes ou aux membres des factions criminelles. Dans le cas contraire, le MJ peut facilement étoffer l'historique de PNJ préexistant dans sa propre campagne pour faire correspondre leurs motivations et problèmes à ceux d'individus apparaissant dans **LE JOYAU DE YAVIN**. Quoi qu'il en soit, outre la cupidité, il existe d'innombrables raisons qui peuvent pousser les personnages joueurs à s'intéresser à la gemme et au partage du butin. La **Table 0-1 : Intrigues secondaires**, page suivante, propose plusieurs idées permettant d'impliquer les PJ.

LE TROISIÈME LARRON

Un PJ issu du milieu universitaire ou de la haute société pourrait avoir entendu parler des enchérisseurs Shreya Ordassa, Mil Mikkir ou Pos Podura. Il connaît peut-être

assez l'un d'entre eux pour éprouver de la sympathie ou du mépris à son égard. Le MJ peut également décider que le personnage joueur est l'individu à même de faire chanter Mil Mikkir (cf. page 35), ou réciproquement. Si le PJ a déjà participé à une campagne, il est parfaitement envisageable de remplacer l'un des trois enchérisseurs par un PNJ déjà rencontré, histoire de rendre les choses plus croustillantes.

LE BIENFAITEUR MYSTÉRIEUX

Un PJ s'est immiscé dans les affaires de l'Empire ou des Hutts, si bien que Zekra Fol ou Kaltho le Hutt cherche à le contacter au cours de l'aventure. Le PNJ désire des informations sur Marus Grayson ou Elaiza, et menace le personnage de représailles s'il ne coopère pas. Notez que l'agent du BSI et le Hutt peuvent au contraire négocier leur aide en échange de ce que veulent les PJ : ce genre d'arrangement pourrait s'avérer utile quand les héros fuiront la Cité des Nuages. Le PJ reste libre d'avertir ses compagnons de la situation ou d'agir à leur insu, voire contre leurs intérêts.

LA MISE À L'ÉPREUVE

Pour ce PJ, le défi que représente l'aventure est plus important que la récompense finale. Un Pilote ou un Mécanicien sera probablement déterminé à remporter le grand prix, tandis qu'un Voleur ou un Slicer acceptera la mission dans le seul but d'accomplir l'impossible. Un personnage doté de l'Obligation Addiction sera enclin à prendre des risques inconsidérés lors de la course ou d'une partie de sabacc. Un autre, avec Trahison, pourrait rencontrer un pilote rival ou ennemi et tout tenter pour le vaincre. Mais que se passerait-il s'il était forcé de perdre contre lui à dessein ?

UNE NOBLE CAUSE

Le PJ est peut-être impliqué dans l'Alliance rebelle ou une autre organisation ayant grandement besoin de fonds. On peut aussi imaginer qu'il cherche à soutenir un parent désargenté ou une cause qui lui est chère.

Quoi qu'il en soit, ce qu'il retirera de la vente puis du vol du Joyau de Yavin peut s'avérer inestimable pour aider un autre groupe, tout en ajoutant une dimension « voler aux riches pour donner aux pauvres » à l'aventure.

COMME LARRONS EN FOIRE

Pour le meilleur ou pour le pire, un agent de sécurité de Marus Grayson ou un homme de main de Vorse Tabarith connaît bien l'un des personnages joueurs. Le PJ peut traiter avec cet associé d'antan, ce parent ou cet ami pour tenter de le convaincre de changer de bord ou de fermer les yeux la nuit du casse. À l'inverse, on peut imaginer que ce PNJ ait vent de l'arrivée du groupe dans la Cité des Nuages et qu'il avertisse son équipe de sa dangerosité. S'il figure parmi les hommes du nabab des casinos, il peut tenter d'amener le PJ à espionner Aris ou Arend, car Vorse soupçonne le père et la fille de manigancer dans son dos.

À LA DÉCOUVERTE DE LA CITÉ DES NUAGES

Cette aventure offre aux PJ l'occasion d'explorer la Cité des Nuages, sur le monde de Beshin (cf. page 356 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Malgré sa position précaire due au fait qu'elle flotte au-dessus d'une géante gazeuse, cette ville est un important foyer culturel, commercial et industriel. Les paragraphes qui suivent ne prétendent pas à l'exhaustivité et le MJ peut improviser autant de nouveaux sites et détails qu'il le souhaite. Tout ce qu'on peut raisonnablement trouver dans une grande ville moderne est susceptible de figurer dans la Cité des Nuages.

L'HISTOIRE DE LA CITÉ DES NUAGES

La Cité des Nuages, fondée il y a de nombreuses années par l'excentrique seigneur corellien Ecclessis Figg,

fut construite au moyen de matériaux extraits de la planète Miser, également située dans le système Beshin. L'ambition de Figg était de se lancer dans l'exploitation, alors illégale, du gaz tibanna, tout en présentant sa cité flottante comme un haut lieu de tourisme et de loisirs.

Figg fit appel à un architecte d'Aldérande, Nyrconnel, pour la conception des niveaux supérieurs du complexe résidentiel qui constitue la Cité des Nuages à proprement parler. Les tours blanches et les façades à l'élégance discrète rappellent la période classique d'Aldérande, particulièrement appréciée des riches vacanciers des Mondes du Noyau. Il semble bien que Figg ne plaçait pas beaucoup d'espoirs dans le potentiel de sa cité comme destination touristique : certains affirment même qu'il n'engagea un architecte d'Aldérande que pour combler son épouse, issue de ce monde, et nullement dans l'intention de reproduire un style attirant d'un point de vue commercial.

TABLE 0-1 : INTRIGUES SECONDAIRES

Intrigue	Motivation et Obligation suggérées
Le troisième larron	Obligation : Chantage, Dette, Faveur, Trahison Motivation : Ami d'enfance, Amitié, Amour, Famille/clan étendu, Lieu d'origine
La mise à l'épreuve	Obligation : Addiction, Obsession, Trahison Motivation : Cupidité, Expertise, Renommée, Soif de voyage/de nouveauté, Statut
Le bienfaiteur mystérieux	Obligation : Chantage, Criminel, Dette, Faveur, Prime Motivation : Cupidité, Liberté, Politique locale, Pouvoir
Une noble cause	Obligation : Famille, Faveur, Obligé, Responsabilité, Serment Motivation : Amour, Les faibles/la charité, Renverser l'Empire, Soutenir l'Empire
Comme larrons en foire	Obligation : Addiction, Criminel, Dette, Famille Motivation : Amitié, Camarades, Crime, Vieil ennemi





Pour Figg, la colonie minière devait avant tout servir à l'extraction et à la compression du gaz illégal. Le tibanna est principalement utilisé dans les blasters de qualité militaire, son intérêt civil se limitant au refroidissement des moteurs. Son usage le plus lucratif concerne l'artillerie lourde : activé, il libère quatre fois plus d'énergie que les gaz légaux. À l'époque de la République, l'extraction et le raffinage du tibanna étaient soumis à la stricte surveillance de la Guilde des Mines et d'autres organismes gouvernementaux. La République s'efforçait alors d'empêcher la création d'armées et de marines parmi ses mondes membres, tentative qui passait entre autres choses par la réglementation du tibanna. Si les activités de Figg échappaient à la vigilance de la République et de la Guilde, c'était uniquement parce qu'elles restaient discrètes et que Bepin se trouvait loin de tout.

L'EXPLOSION DU TIBANNA

La demande de tibanna connut une forte croissance durant la Crise Séparatiste, faisant de Bepin un monde en plein essor qui ne tarda pas à abandonner tout souci de confidentialité dans la course au profit. Les plateformes minières se mirent à fleurir sur la planète, accueillant un afflux de prospecteurs, de mineurs, d'industriels et de riches spéculateurs. De nouvelles opérations, comme Tibannapolis ou la Surface Ugnaught (gérée par la petite espèce porcine) vinrent concurrencer la Cité des Nuages dans le domaine de l'extraction et du raffinage, même si aucune de ces installations n'offrait les loisirs et le luxe de la ville du seigneur Figg.

À cette époque, une Lutrillienne du nom d'Ulumahal instaura la fonction de baron administrateur. Elle supervisa la transition entre une simple couverture d'activité illégale et un authentique foyer culturel en expansion. Grâce au succès du tibanna, elle put proposer des marchés intéressants aux entrepreneurs désireux d'ouvrir des casinos, des restaurants et autres activités touristiques. Enfin, elle eut à cœur de développer les niveaux administratifs. Le mandat d'Ulumahal ne dura que quelques années, mais elle façonna la structure légale et administrative de la Cité des Nuages autant que Figg en avait modelé la dimension physique.

Quand la Guerre des Clones éclata, Ulumahal abandonna discrètement son poste, se contenta d'une pension modeste et repartit sur Lutrillia, son monde d'origine, estimant que le rôle de baronne administratrice était devenu trop dangereux pour elle.

APRÈS LA GUERRE

À l'issue du chaos de la Guerre des Clones, la Cité des Nuages se retrouva dans une situation délicate. Mal gérées et victimes de la fin du boom du tibanna, de nombreuses plateformes secondaires furent abandonnées. Bepin redevint une modeste planète, assez pour se voir négligée par les autorités. Un nouveau baron administrateur fut nommé par le Parlement des Guildes, en la personne d'Ellisa Shallence. La grande période du tibanna était passée, mais Shallence estima que la concurrence des autres plateformes étant désormais réduite, elle pourrait relancer la croissance de sa ville, qui restait d'ailleurs une belle destination touristique. Il lui fallait cependant résoudre auparavant les problèmes techniques de la colonie minière.

Shallence décida de créer un nouveau poste : officier de liaison informatique. Cela devait permettre de centraliser les systèmes disparates du complexe flottant et de gérer tout l'aspect technique de la Cité des Nuages. Une tâche aussi complexe exigeait un candidat prêt à subir de lourdes modifications cybernétiques : son cerveau devrait fusionner avec les différents réseaux informatiques du site afin de pouvoir communiquer avec eux. Shallence trouva un volontaire qui croupissait dans les geôles de la ville, un jeune voleur nommé Lobot. En remplacement de la sentence initiale, il accepta de se soumettre aux opérations chirurgicales qui en feraient le premier officier de liaison informatique de la Cité des Nuages. Le projet fut une réussite : les problèmes techniques de la ville furent résolus et Lobot assure encore aujourd'hui sa fonction avec une loyauté irréprochable.

RAYNOR, LOBOT ET LANDO

Après le mandat de la baronne administratrice Shallence, la Cité des Nuages endura plusieurs règnes moins avisés. Dominic Raynor, humain originaire des Mondes du Noyau et prédécesseur du baron administrateur actuel, était plus concerné par sa fortune personnelle et ses plaisirs que par la santé économique de sa cité. Les postes administratifs étaient distribués par favoritisme et au gré des pots-de-vin, les doléances de la classe ouvrière étaient systématiquement traitées avec mépris, tandis que Raynor détournait tout ce qu'il pouvait. Dans cette tâche, il fut exemplaire : il dépouilla allègrement la cité en faisant fi du mécontentement social, tout en s'adonnant à la boisson, au jeu et à des liaisons avec de nombreuses non-humaines.

LE GAZ TIBANNA ET SON CONDITIONNEMENT

Le gaz tibanna est un composant très important des meilleurs blasters lourds et turbolasers. Quand il est compressé à l'échelle atomique, son rendement énergétique est multiplié. Cette puissance est excessive pour les armes personnelles, qui ne résistent pas à plus de quelques salves. Mais bien entendu, cela n'empêche pas certains mercenaires excentriques de tenter le coup.

Sous forme naturelle, le gaz est un excellent refroidisseur pour hyperdrives. La compression à l'échelle atomique s'opère par un procédé industriel très coûteux et complexe. Officiellement, la Cité des Nuages

n'exporte que du tibanna non compressé, légal et non soumis à une réglementation drastique. Une taxe s'applique certes et la Guilde des Mines est censée en surveiller la circulation, mais Bepin reste une entreprise modeste, négligée par la plupart des autorités impériales et corporatistes.

La planète se distingue par la grande concentration de tibanna naturellement comprimé de son atmosphère. Ainsi, la principale exportation de la Cité des Nuages est en réalité le gaz sous forme concentrée, ce qui génère d'immenses profits au marché noir.

Il restait toutefois un vestige légué par Shallence, un élément que Raynor ne pouvait ni ne voulait remplacer : Lobot. Comme tous les barons administrateurs avant lui, il devait admettre que le cyborg était indispensable et se fit une joie de lui confier l'essentiel de la gestion de la ville. Cette erreur se révéla fatale pour Raynor : l'officier de liaison informatique n'était loyal qu'envers la cité elle-même, et non à l'égard d'un baron. L'ancien voleur décida ainsi que son employeur devait être remplacé.

L'occasion de procéder à cette substitution se présenta avec l'arrivée du charismatique vaurien Lando Calrissian. Ce dernier semblait doté de toutes les qualités requises pour exercer la fonction de baron administrateur. Il était intelligent, courageux, prévoyant, et ne manifestait ni l'égoïsme des mauvais dirigeants ni une vertu excessive qui l'empêcherait de survivre parmi la pègre galactique. Et surtout, Calrissian était un joueur de sabacc aussi passionné que talentueux, un vice qu'il avait en commun avec Raynor. À un moment ou à un autre, le nouveau venu allait forcément se retrouver à la table de jeu du baron administrateur. Grâce à son implant cybernétique et à ses compétences informatiques, Lobot truqua la partie en manipulant les cartes. Il prit soin de garder les deux joueurs au coude à coude, en favorisant alternativement l'un puis l'autre, de manière à faire monter les enjeux peu à peu. Pour finir, Raynor misa son titre de baron, comme Lobot s'y attendait. Le cyborg n'avait plus qu'à garantir la victoire de Lando Calrissian, qui fut ainsi nommé baron administrateur de la Cité des Nuages.

Lando s'est montré très compétent dans son nouveau rôle et se révèle plus soucieux de l'avenir de ses administrés que quiconque ne s'y attendait, y compris lui-même. Il peine encore à redresser la situation héritée de Dominic Raynor et consacre l'essentiel de son temps à réparer les dégâts. Le jeu auquel il s'adonne désormais est bien différent : débats ouvriers et négociations commerciales. Les enjeux sont considérables et le baron administrateur se demande parfois si son titre vaut vraiment tous ces immenses efforts. De nombreux compères de Raynor sont restés à des postes-clés de la ville, mais le nouveau maître des lieux est en train de changer la donne. L'avenir paraît presque radieux pour la Cité des Nuages : tant que l'attention de l'Empire se porte ailleurs, les choses devraient continuer à s'améliorer.

BARON ADMINISTRATEUR LANDO CALRISSIAN [NÉMÉSIS]

Lando Calrissian a été contrebandier, joueur professionnel, soldat de fortune, héros et vaurien. Il est désormais baron administrateur de la Cité des Nuages, poste qu'il se surprend à apprécier et dans lequel il excelle. Lando est un humain, bel homme, arborant une élégante moustache et des vêtements toujours très chics. Il ne peut s'empêcher d'être charmant, surtout en présence des femmes, humaines ou autres. Le profil suivant présente Lando dans son rôle d'homme mondain et d'administrateur, qui correspond à celui qu'il est censé tenir dans cette aventure. Un profil plus détaillé de ce personnage dépasserait le cadre du **JOYAU DE YAVIN**.

2	3	3	4	3	4
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAL/D		
2	16	15	0 0		

Compétences : Calme 2, Charme 3, Commandement 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 1, Connaissance (Pègre) 2, Discrétion 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Négociation 3, Perception 2, Sang-froid 2, Système D 2, Tromperie 4, Vigilance 1

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat effectués contre Lando), Bénéfice du doute 2 (retire ■ ■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Irrésistible 1 (retire ■ à tous les tests de Charme et de Commandement), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant Lando)

Capacités : Favori de Dame Fortune (une fois par rencontre, Lando peut retenter un test de compétence)

Équipement : vêtements luxueux, superbe cape, bracelet comlink, blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant). En tant que baron administrateur, Lando a accès à des fonds et ressources quasi-illimités, mais n'en garde que très peu sur lui.



LOBOT, BUREAUCRATE CYBORG [NÉMÉSIS]

Ancien voleur muni d'un cerveau cybernétique amélioré, Lobot manifeste une loyauté absolue envers la Cité des Nuages. Il assure la fonction d'officier de liaison informatique et tient lieu de bras droit au baron administrateur. D'un certain point de vue, on pourrait le présenter comme la personne la plus puissante de la ville flottante. En raison du système informatique avec lequel son cerveau fusionne, Lobot a du mal à engager une discussion normale et ne parle d'ailleurs que très rarement. Quand il s'exprime, il ignore les civilités et va droit au but, avec une honnêteté à toute épreuve. Le profil suivant présente Lobot dans son rôle d'officier de liaison informatique, qui correspond à celui qu'il est censé tenir dans cette aventure. Un profil plus détaillé de ce personnage dépasserait le cadre de cette aventure.



Compétences : Connaissance (Bordure extérieure) 1, Connaissance (Éducation) 2, Connaissance (Pègre) 1, Informatique 3, Mécanique 2, Perception 2, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Lobot), Langage binaire 2 (quand il donne des ordres aux droïdes PNJ, Lobot ajoute ■■ à son test), Slicer stratégique 2 (quand Lobot défend un système informatique, il ajoute ■■ aux tests de son adversaire)

Capacités : aucune.

Équipement : vêtements robustes (+1 encaissement), blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), implant cognitif Aj^6 Borg (Lobot peut communiquer en silence avec les ordinateurs et comlinks, et peut accéder à l'ordinateur central de la Cité des Nuages depuis n'importe quel point de la ville, sans connexion physique ; l'implant accroît en outre son intelligence, ce qui est déjà pris en compte dans le profil).

LA GARDE AILÉE DE BESPIN

La Garde Ailée de Bespin constitue la force de sécurité officielle de la Cité des Nuages. Son quartier général est la tour de la Paix, sur le Grand Parvis. On reconnaît ses membres à leur uniforme bleu composé d'un casque large et bombé, et d'un veston rembourré aux broderies dorées et aux parements bordeaux.

La Garde Ailée patrouille dans les niveaux supérieurs de la ville par groupes de quatre agents et un sergent. On la rencontre rarement à Port Town ou dans les niveaux inférieurs, sauf quand elle enquête sur une affaire ou traque un malfaiteur. Quand elle se rend dans les bas quartiers, elle le fait généralement en force, mais dispose de nombreux agents secrets et informateurs parmi les contrebandiers et canailles de Port Town. La Garde

Ailée est une unité de police professionnelle dont les membres n'hésitent pas à appeler des renforts si la situation s'envenime, et qui ne s'engage dans une fusillade prolongée qu'en position de force. Si les PJ s'en prennent à des gardes, ces derniers répondront, mais battront en retraite pour aller chercher du renfort si les choses se corsent. Il est important que les PJ comprennent que la Garde Ailée est redoutable et aguerrie, et qu'il vaut mieux éviter d'entrer en conflit avec elle.

Si les PJ mènent le cambriolage avec prudence, ils devraient se soustraire à l'attention de la Garde. En revanche, s'ils font du grabuge devant le musée, causent des dommages matériels à la Cité des Nuages, attaquent ou blessent un policier (qui alertera aussitôt ses collègues par l'intermédiaire de son comlink) ou encore sèment la panique chez les habitants ou les touristes, ils sont rapidement pris en chasse par les autorités.

Une fois l'alerte donnée (ou si un membre de la Garde Ailée réclame de l'aide), une équipe de quatre agents et un sergent part de la tour de la Paix pour se présenter rapidement sur les lieux de l'incident. Il faut environ cinq minutes (ou cinq rounds de jeu structuré) pour faire le trajet, après quoi la patrouille évalue brièvement la situation et décide si elle peut régler le problème seule ou s'il convient d'appeler du renfort. Si du soutien est nécessaire, une patrouille similaire se présente dans les cinq minutes (ou cinq rounds), et ainsi de suite, jusqu'à ce que la situation soit maîtrisée.

Le maître du jeu ne doit pas recourir à la Garde sans discernement. Si les PJ s'engagent dans un véritable combat contre elle, ils risquent bien d'y perdre la vie ou de finir dans les cellules de la tour de la Paix.

Pour bien faire comprendre aux personnages qu'il ne faut pas prendre la Garde Ailée à la légère, il suffit de la montrer en action. Le groupe peut être témoin d'une scène dans laquelle des policiers affrontent une bande de voyous de Port Town ou démantèlent une opération de contrebande. Les héros comprendront vite que la Garde dispose des moyens de faire respecter la loi.

AGENT DE LA GARDE AILÉE [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Sang-froid, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : Tir de couverture (au prix d'une manœuvre, permet d'augmenter de +1 la défense à distance de deux personnages ou groupes de sbires alliés à portée courte jusqu'à la fin du round suivant ; plusieurs utilisations ne se cumulent pas)

Équipement : pistolet blaster Relby-K23 (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Perforant 2, Réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ;

Désorientation 2), uniforme de la Garde Ailée (+1 encaissement), comlink, menottes magnétiques (se libérer de ces entraves demande un **test de Coordination Intimidant** (◆◆◆◆)).

SERGENT DE LA GARDE AILÉE [RIVAL]



Compétences : Coercition 1, Commandement 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Pilotage (planétaire) 2, Sang-froid 1, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Recommandations tactiques (au prix d'une manœuvre, peut diriger un groupe de sbires constitué d'agents de la Garde Ailée à portée moyenne ; le groupe peut aussitôt exécuter une manœuvre gratuite ou ajouter  à son prochain test)

Équipement : pistolet blaster Relby-K23 (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Perforant 2, Réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Désorientation 2), uniforme de la Garde Ailée (+1 encaissement), comlink, cellule énergétique pour blaster.

LES PJ ET L'ÉCONOMIE DE LA CITÉ DES NUAGES

L'économie de la Cité des Nuages s'appuie sur deux piliers : l'exploitation du gaz tibanna et le tourisme. On peut même considérer qu'il existe deux villes superposées : la charmante et accueillante Cité des Nuages à proprement parler, et la colonie minière du Foyer Flottant (nom d'origine de la cité) où tout se trame dans le secret et l'illégalité.

Les visiteurs sont accueillis avec le sourire dans les rues et les établissements de divertissement du quartier touristique, ainsi que dans tout Port Town ou presque. Les habitants, même quand ils ne profitent pas directement de l'industrie du tourisme, savent que les étrangers contribuent largement à l'économie de la Cité des Nuages et se montrent donc cordiaux avec les voyageurs, quelle que soit leur espèce ou leur provenance.

Dans les niveaux industriels et certains quartiers louches de Port Town, la plupart des gens vivent au moins en partie du commerce illégal. Ainsi, tout étranger leur apparaît comme un espion ou un agent impérial en puissance, susceptible de compromettre leur bien-être. Il arrive que des touristes qui s'aventurent trop loin des niveaux supérieurs disparaissent à tout jamais.

La grande majorité des habitants de la Cité des Nuages sont humains, mais on note deux minorités importantes : les Ugnaughts (essentiellement dans les niveaux inférieurs) et les Lutrilliens (surtout dans les niveaux supérieurs). Bien entendu, on peut croiser des représentants de presque n'importe quelle espèce répertoriée dans la galaxie, qu'ils soient habitants de la ville, touristes ou

négociants. Les PJ d'espèce inhabituelle ou exotique ne devraient pas détonner ici, et quand bien même, les habitants n'auront pas le mauvais goût de les pointer du doigt, du moins aux niveaux supérieurs.

En dehors de l'exploitation du tibanna et des activités touristiques, la Cité des Nuages produit très peu de richesse et dépend de l'importation pour l'essentiel de sa technologie. Bespín Motors est l'une de ses rares grandes compagnies. Elle est essentiellement connue pour les emblématiques voitures des nuages à doubles capsules qui équipent la Garde Ailée et pour quelques autres modèles. La firme doit importer les matières premières depuis Miser ou d'autres planètes, si bien que ses prix sont prohibitifs pour la plupart des gens. Cependant, la qualité de ses produits est exceptionnelle.

COMMERCER DANS LA CITÉ DES NUAGES

Bespín est un monde de la Bordure Extérieure situé sur une voie commerciale de premier plan. Ainsi, un modificateur de +1 s'applique aux tests de rareté de tous les services et marchandises achetés ici. Afin de mieux illustrer le caractère particulier de la ville, le MJ peut parfaitement réduire la rareté d'un article classé comme « produit de luxe ». En effet, la haute couture, les objets d'art et les aliments exotiques sont souvent bien plus faciles à trouver dans la Cité des Nuages que ne le laisserait présager sa position dans la galaxie. Bien entendu, ces articles restent inabordables pour beaucoup.

Le quartier touristique n'est pas l'endroit où l'on peut espérer mettre la main sur des marchandises illégales ou réglementées (ou les vendre). Pour le marché noir, mieux vaut se rendre à Port Town ou dans les niveaux industriels. Le tibanna, bien qu'abondant, reste soumis à des restrictions et l'essentiel de la production de Bepín est déjà attribué ou prévenu. Les autorités qui contrôlent l'expédition du gaz ne souhaitent pas que les Impériaux apprennent la quantité du produit qui quitte la ville sous forme compressée et donc illégale.

Les PJ qui feront l'effort de rechercher un vendeur de tibanna concentré pourront obtenir le gaz avec un rabais de 10 % par rapport au prix normal.  ou  nets obtenus lors de tests de Négociation ou de Système D dans le cadre d'une telle transaction susciteront l'attention de Lobot ou du baron administrateur Calrissian. La Garde Ailée à proprement parler ne se déplacera pas officiellement, mais quelques policiers en civil pourraient venir interroger les PJ sur l'intérêt qu'ils manifestent pour le tibanna concentré. Zekra Fol pourrait également avoir vent des recherches du groupe en la matière, ce qui pourrait compliquer la tâche des PJ lors de la mise en vente de la pierre (cf. **L'enquête impériale**, page 39).

CULTURE ET ÉVÉNEMENTS

La Cité des Nuages tire une grande fierté de son élégance et de sa culture. Le quartier touristique et les niveaux supérieurs proposent toutes sortes de divertissements : hôtels de luxe, casinos, salles de bal, cantinas. Il faut aussi y ajouter les musées et les galeries qui présentent régulièrement des expositions itinérantes et des artistes des Mondes du Noyau, le plus souvent en conjonction avec des événements orchestrés par l'office du tourisme.

LES UGNAUGHTS

Humanoïdes trapus aux traits porcins, les Ugnaghts sont connus pour leur loyauté et leur zèle. Leur société s'organise en cellules familiales qui font également office d'équipes de travail : toute la famille collabore au sein de la même profession ou sur le même projet.

Lorsque le seigneur Figg entama la construction de la Cité des Nuages, il fit l'acquisition de trois tribus ugnaghts asservies : les Irden, les Botrut et les Isced, auxquelles il proposa un marché. Si elles assuraient l'édification et l'entretien de la ville flottante, Figg leur accorderait la liberté et la citoyenneté permanente dans la Cité des Nuages, ainsi qu'à tous leurs descendants. Elles pourraient ainsi continuer à assurer le bon fonctionnement du complexe, tout en recueillant une part des profits. Les Ugnaghts acceptèrent l'offre.

Les Ugnaghts locaux pourvoient à l'essentiel du travail quotidien dans les usines et pour les opérations minières. Ils gèrent leurs propres affaires : ils élisent leurs anciens qu'ils désignent comme *ufflor* et appliquent leurs propres lois. Les Ugnaghts reçoivent toujours une portion des bénéfices de la ville, même si on ne sait pas véritablement comment cet argent est dépensé.

OUVRIER UGNAUGHT [RIVAL]

On croise énormément d'Ugnaghts dans les niveaux inférieurs de la cité. Ils sont généralement affairés à quelque tâche d'entretien ou aux commandes d'engins d'extraction de tibanna.



Compétences : Corps à corps 1, Informatique 1, Mécanique 2

Talents : aucun

Capacités : gabarit 0, Têtu et fiable (retire ☐ à tous les tests)

Équipement : hydrocompresseur ou autre outil imposant (Corps à corps ou Distance [armes légères] ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée courte ou au contact ; Renversement), vêtements robustes (+1 encaissement)

LES LUTRILLIENS

Les Lutrilliens sont des humanoïdes nomades issus de la planète Lutrillia. Ils se distinguent par un visage large et ridé, des oreilles pointues, un museau plat, ainsi que la pilosité de leur crâne et de leurs joues. Ils présentent souvent une épaisse couche de gras qui les protège des températures glaciales de leur monde d'origine.

Dès qu'ils furent mis en contact avec le reste de la galaxie, les Lutrilliens adaptèrent leur mode de vie nomade et devinrent des voyageurs de l'espace et des colons de premier ordre. Beaucoup ont migré vers Bepin, où ils prospèrent dans la finance, le commerce et le tourisme.

Aventuriers dans l'âme, ils aiment prendre des risques, surtout quand il y a de l'argent à la clef. Les Lutrilliens incarnent l'esprit de la Cité des Nuages, beaucoup considérant la ville comme leur seconde patrie. Percus comme sociables, intelligents et affables par les autres espèces, ils possèdent parfois une définition particulière du terme « espace personnel » et peuvent passer pour envahissants, conséquence des cités bondées de leur monde d'origine.

MARCHAND LUTRILLIEN [RIVAL]

La Cité des Nuages compte une population lutrillienne notable. Beaucoup travaillent dans le secteur du commerce ou des services, dans les niveaux supérieurs de la ville.

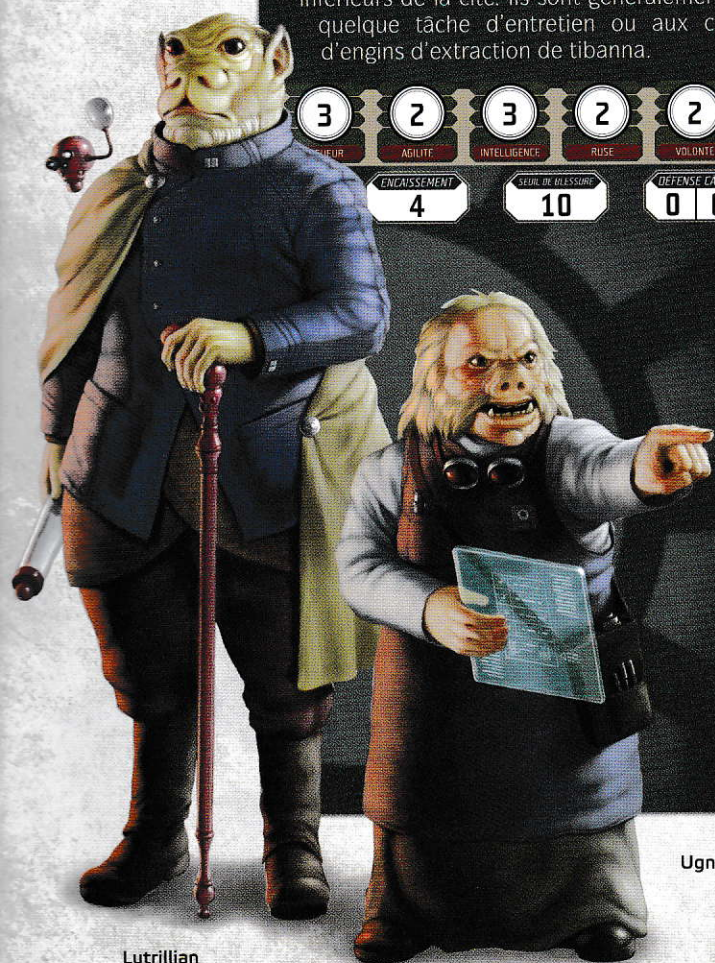


Compétences : Calme 1, Charme 1, Négociation 2, Sang-froid 1, Système D 2, Tromperie 1

Talents : Pot-de-vin (au prix d'une manœuvre, peut dépenser jusqu'à 50 crédits pour améliorer 1 de d'aptitude d'un test social)

Capacités : Couche de graisse (+1 encaissement)

Équipement : vêtements distingués, 250 crédits



Ugnaght

Lutrillian

La plupart des particularismes culturels locaux sont issus de Port Town, où se mêlent diverses espèces, ethnies et classes sociales. Ce mélange a engendré de nouvelles formes d'expression musicale (et culinaires) et les artistes de rue de Port Town commencent à devenir célèbres dans le secteur.

Le quartier touristique et Port Town ont un point commun : ils sont relativement sûrs, car la Garde Ailée est méthodique, courtoise et appliquée quand il s'agit de faire respecter la loi et l'ordre dans la Cité des Nuages. Cependant, elle n'a absolument pas vocation à enquêter sur les crimes et atrocités perpétrés hors-monde. Dans la cité, le passé des gens ne compte plus : il y est même inconvenant de s'intéresser de trop près à la vie et aux motivations d'autrui. Tout le monde sait que des bandits notoires viennent régulièrement ici. Certains citoyens et visiteurs considèrent ce manque de curiosité et de préjugés rafraîchissant, alors que d'autres trouvent cela troublant. Force est de constater, toutefois, que l'argent n'a pas d'odeur.

Lorsqu'il est question de politique et d'actualité galactique, les habitants de la Cité des Nuages se ressemblent étonnamment par leur manque d'intérêt et leur refus d'exprimer une quelconque opinion. La neutralité de la ville est aussi vitale à sa prospérité que le tibanna. Si l'Empire est perçu d'un œil méfiant, ce n'est pas par positionnement philosophique contre ses excès, son orientation morale ou sa corruption, mais bien parce qu'il menace la neutralité de la Cité des Nuages. L'Alliance rebelle est d'ailleurs traitée avec la même suspicion : pour les gens de la région, les organisations devraient simplement laisser Bepspin tranquille.

Il existe bien entendu des exceptions. Une minorité bien réelle semble apprécier la Rébellion ou estime simplement que l'Empire menace davantage le bien-être de la ville. On prétend même que le baron administrateur Lando Calrissian ferait partie des discrets sympathisants de l'Alliance, et pratiquerait pour elle des tarifs avantageux sur le tibanna concentré.

AGENCEMENT DE LA CITÉ DES NUAGES

La Cité des Nuages n'est pas qu'une ville dynamique et fascinante, c'est également une merveille technologique. Le disque qui compose sa section supérieure mesure environ 16 kilomètres de diamètre, tandis que 17 kilomètres séparent le sommet de la tour Kerros de la pointe de l'unipode qui s'enfonce dans les couches inférieures de Bepspin. Le complexe est constitué de 392 niveaux internes, auxquels s'ajoute le grand parvis, ouvert sur l'atmosphère de la planète. Ce niveau supérieur comporte de nombreuses structures vertigineuses qui ajoutent quelques dizaines d'étages supplémentaires.

Outre le grand parvis (le niveau 0), les niveaux 1 à 50 de la Cité des Nuages constituent le quartier touristique, avec ses centres de loisirs, ses hôtels, ses casinos, ses restaurants, etc. Pour plus de détails le concernant, reportez-vous à la section suivante. Les niveaux 51 à 100 comprennent des logements luxueux, notamment un

complexe entier réservé aux invités du baron administrateur. Les niveaux 101 à 120 abritent la plupart des locaux administratifs de la ville. C'est ici que l'on trouve le quartier général de la Garde Ailée et les bureaux du baron administrateur et de son personnel.

Les niveaux 121 à 160 forment ce qu'on nomme Port Town. Ils comprennent diverses zones d'accostage ainsi que les nombreux entrepôts et aménagements qui permettent de gérer les échanges commerciaux de la ville. Port Town (cf. page 18) a parfois mauvaise réputation, car la zone héberge une population criminelle substantielle. Les niveaux 161 à 220 abritent les employés du secteur tertiaire et les autres habitants aux revenus moyens. Les niveaux 221 à 280 accueillent Bepspin Motors et la plupart des manufactures de la ville, ainsi que le système de survie, de recyclage de l'eau et d'autres ressources essentielles à la ville.

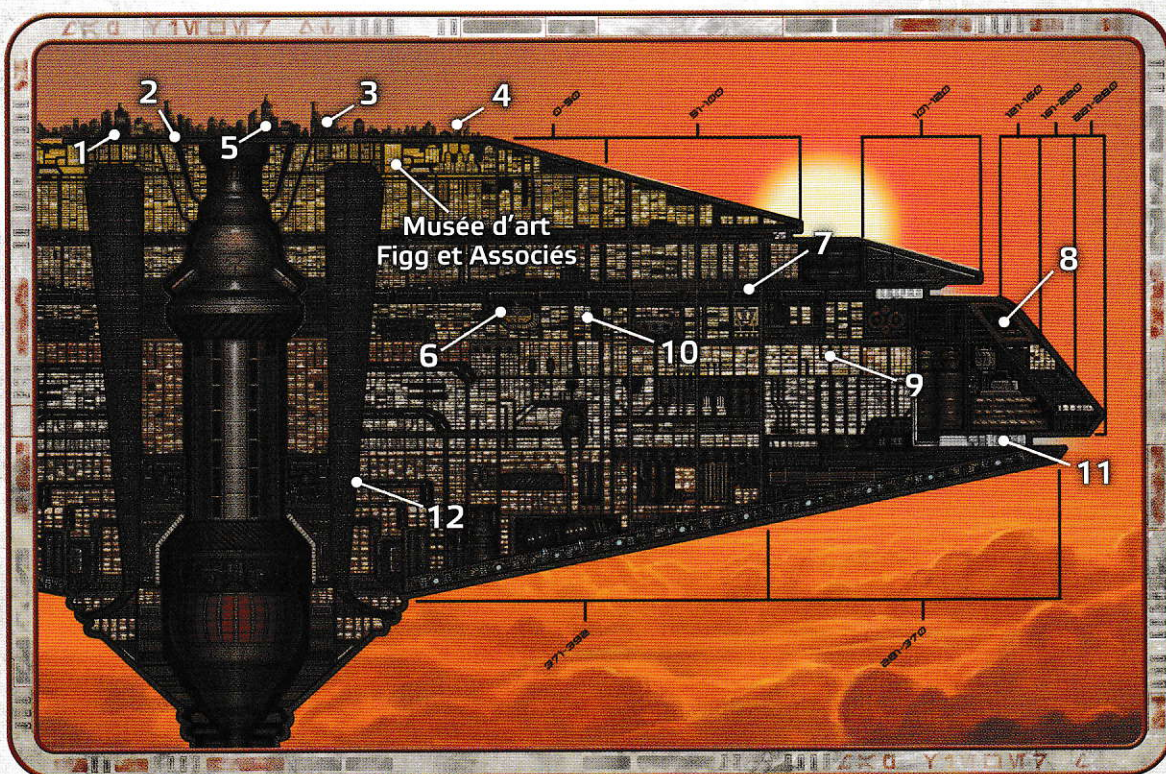
Les niveaux 221 et inférieurs sont généralement considérés comme la partie industrielle de la ville (cf. page 20). Les niveaux 281 à 370 sont presque exclusivement dédiés à l'extraction et au traitement du gaz tibanna. Les niveaux 371 à 392 renferment les énormes faisceaux tracteurs et les générateurs à répulsion qui permettent à la ville de flotter.

Bien que la Cité des Nuages puisse se déplacer, ce qu'elle fait d'ailleurs souvent pour éviter les tempêtes ou pour accéder à de nouveaux gisements de tibanna, on ne peut pas dire qu'elle soit rapide ou très maniable. Sa structure est si massive qu'il faut du temps pour la faire accélérer, stopper ou prendre une nouvelle direction. En dehors des situations d'urgence, ses déplacements sont si lents et fluides que les habitants ne les remarquent même pas. Quand le temps presse, en revanche, des sirènes d'alarme retentissent, exhortant la population à cesser tout déplacement et à s'arrimer fermement sur-le-champ. Le ressenti de ces manœuvres s'apparente à ce que produit un séisme modéré dans une ville ordinaire.

LE QUARTIER TOURISTIQUE

Les niveaux supérieurs de la Cité des Nuages sont essentiellement consacrés aux établissements de loisirs, hôtels, casinos, musées, théâtres, boutiques, restaurants et autres attractions pour les privilégiés du secteur. La surveillance de la zone est assurée par les patrouilles régulières de la Garde Ailée et des droïdes d'observation. Ceux qui enfreignent la loi ou sèment le grabuge sont vite identifiés et appréhendés.

Le grand parvis s'ouvre sur le ciel de Bepspin et rappelle le quartier piéton d'une cité planétaire, avec ses rues bordées de jolis parcs et de gratte-ciels. Au sein du Foyer Flottant (niveaux un à cinquante), les passages sont larges et bien illuminés, et la zone est desservie par un réseau de turbolifts contrôlés par l'ordinateur central. Pour à peine une poignée de crédits, ces engins très véloce peuvent transporter en quelques minutes un petit groupe dans toute la ville. Le parvis compte également un train à répulseurs qui décrit une boucle reliant les secteurs principaux de la cité selon un itinéraire plus adapté aux touristes et aux clients des boutiques qu'aux résidents pressés.



1. LE YARITH BESPIN

La Cité des Nuages est connue pour l'élégance de ses hôtels de luxe. Le *Yarith Bispin* parvient pourtant à se distinguer comme le plus raffiné des établissements de la ville. Son architecture et sa décoration qui rappellent Aldérande donnent le ton : tout ici respire l'élitisme, le faste et la confidentialité. Naturellement, sa clientèle est surtout issue de la haute société galactique.

La tour circulaire du *Yarith Bispin* domine le parvis de toute sa hauteur et s'enfonce sur plusieurs niveaux dans le Foyer Flottant. C'est un complexe de loisirs à elle seule, avec ses trois restaurants aux styles variés, son aire d'acostage, sa piscine et sa salle de sport, ses boutiques de standing et le célèbre casino des *Deux Dés*.

Ce dernier établissement évoque les casinos de luxe qu'on trouve aux niveaux supérieurs de la Cité des Nuages. On y pratique de nombreux jeux, des tournois, et des événements importants y sont régulièrement organisés. La plupart des clients de ce lieu réputé pour l'intégrité et la discrétion de son personnel s'adonnent au sabacc.

Kaltho le Hutt et ses serveurs logent actuellement au quinzième étage de la tour du *Yarith Bispin*, et le niveau leur est entièrement réservé. Le personnel de l'établissement, composé d'humains et de Lutrilliens, refuse catégoriquement, bien que très courtoisement, de confirmer que Kaltho réside dans la tour. Il acceptera cependant de prendre les messages pour le Hutt ou ses gens, « au cas où Mr. Kaltho passerait par ici ».

La sécurité des lieux est suffisante, mais pas exceptionnelle (le MJ peut utiliser le profil des agents de la Garde

Ailée pour le personnel de sécurité). Si les PJ passent un peu de temps dans le complexe, ils croiseront très probablement le concierge, Taluhann, un Lutrillien très loquace aux cheveux grisonnants, ou le chef de la sécurité, une humaine nommée Leviani, joviale mais dotée d'une patience limitée. Si des profils sont nécessaires, il suffit de se reporter à ceux du marchand Lutrillien (page 14) et de l'officier de sécurité de spatioport (page 398 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) en remplaçant pour ce dernier le fusil blaster par un blaster de poche.

L'établissement étant aussi cher que chic, les PJ n'y trouveront pas de chambre pour moins de 400 crédits par personne et par nuit.

2. LE HALL ADMINISTRATIF FIGG

Le Hall administratif Figg est l'espace public où les visiteurs et habitants de la cité peuvent s'adresser aux représentants du gouvernement. Le baron administrateur en personne y dispose de bureaux, même s'il s'y rend rarement, préférant mener ses affaires dans des locaux plus privés. Ce long bâtiment bas fait face à l'un des quelques parcs du parvis, et occupe deux niveaux sous la surface. Les bas-reliefs de la façade représentent les aventures héroïques d'Ecclesis Figg, sa charmante épouse Yarith ou encore la construction de la cité par les ouvriers Ugnaughts. La rigueur historique de ces œuvres est sujette à caution.

Les visiteurs sont reçus par Bea, une jolie humaine compétente et polie, qui s'occupe de l'accueil, assisté du droïde de protocole B-7G. Reportez-vous aux profils du bureaucrate corrompu et du droïde de protocole,

respectivement pages 408 et 412 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Si les PJ réussissent un **test de Charme** ou de **Négociation opposé au Sang-froid** de Bea (◆◆◆), ils peuvent consulter les archives de la cité afin d'enquêter sur les différents enchérisseurs. S'ils obtiennent un ☞, Bea informe Lobot que les PJ sortent de l'ordinaire, ce qui ajoute ■ à tous leurs tests d'Informatique face aux ordinateurs de la ville. Un test de Charme ou Négociation assorti de la même difficulté permet d'obtenir une audience avec Lobot ou le baron administrateur Calrissian. Les deux hommes sont surchargés de travail, c'est pourquoi Bea ne pourra pas fixer de rendez-vous avant « demain, à l'heure du déjeuner » (dans le cas de Lando) ou « à 06.00, demain matin » (dans le cas de Lobot).

Les « visiteurs » qui se rendent dans le Hall administratif en dehors des heures d'ouverture devront éviter une équipe de sécurité composée de deux agents de la Garde Ailée (cf. page 12), franchir des portes aux verrous **Difficiles** (◆◆◆) et d'autres protections informatiques.

3. LES TROIS BELDONS

Les Trois Beldons est tout simplement le meilleur restaurant de Bepin, du moins selon ses trois chefs cuisiniers et ses propres publicités. Établi sur le parvis, face au Hall Figg et à quelques pas du *Yarith Bepin* et du musée d'art, l'établissement est idéalement situé pour attirer une clientèle d'élite. Le propriétaire, un humain nommé Jolen Mandar, met un point d'honneur à se mêler aux riches et puissants qui s'assoient à sa table, et laisse les détails concernant la nourriture au personnel de cuisine.

Le restaurant propose une carte excellente à un prix étonnamment abordable. Le dîner tourne en moyenne autour des trente crédits par personne, sans compter les boissons. L'endroit est bondé aux heures de pointe, si bien que les PJ devront probablement faire la queue pendant une bonne heure s'ils n'ont pas réservé, à moins de graisser la patte d'un maître d'hôtel ugnought à l'air pompeux (pour une vingtaine de crédits).

Kaltho le Hutt se rend régulièrement aux *Trois Beldons* avec sa suite. Cette dernière comprenant le propre maître queux du Hutt, cela engendre invariablement des frictions avec les chefs du restaurant au sujet de leurs compétences professionnelles respectives. Vorse Tabarith et Leina, une amie d'enfance de Shreya Ordassa, figurent parmi les habitués des lieux.

4. AU BOUT DES NUAGES ET LA PLATEFORME D'ACCOSTAGE P4

La plateforme d'accostage P4, située au bord du parvis, tout près de l'astroport, accueille une poignée d'entreprises en rapport avec le tourisme. La plateforme elle-même est circulaire et mesure environ 80m de diamètre. Du côté du parvis, elle est ceinte par diverses échoppes, des râteliers à speeders, et surtout les bureaux et locaux d'entretien d'*Au bout des Nuages*.

Au bout des Nuages propose des visites guidées de Bepin à bord de sa flottille d'airspeeders et de barges à voiles. Les excursions coutent 30 crédits pour une tournée de deux heures sur une barge bondée, au crépuscule.

L'ARGOT DE LA CITÉ DES NUAGES

Le moindre coin de la galaxie donne naissance à des expressions particulières et la Cité des Nuages ne fait pas exception à la règle. Celles qui suivent sont couramment employées dans la ville flottante.

La main du baron : celui ou celle qui a « la main du baron » ne peut pas perdre ou dispose d'informations qui font défaut aux autres. Il s'agit probablement d'une référence à la célèbre partie de sabacc qui vit Lando Calrissian accéder au titre de baron administrateur.

La Nébule : les niveaux inférieurs de la Cité des Nuages.

La longue chute : la mort, probablement parce que toute chute vers la surface de Bepin équivaut à une condamnation à mort.

Un marché lutrillien : un accord qui profite aux deux parties, mais surtout à l'une.

Le Céleste : les niveaux supérieurs de la Cité des Nuages.

Marcher sur les nuages : être inconscient du danger. Celui ou celle qui marche sur les nuages pense que tout va bien alors qu'il n'en est rien.

Des considérations d'Ugnought : des détails triviaux ou de basses besognes ; des choses certes importantes, mais fastidieuses.

Les visites plus longues ou privées sont possibles, mais les tarifs se révèlent forcément plus élevés. La gérante de l'entreprise, une humaine planteuse nommée Babs Terll, se trouve souvent à l'accueil, quand elle n'est pas au garage afin de procéder à quelques ajustements techniques. Son mari, Merl, est un casse-cou aux cheveux blonds qui pilote une voiture des nuages Bepin Motors copieusement modifiée. Il survole quotidiennement les environs à toute allure pour reconnaître et adapter l'itinéraire des excursions.

Merl Terll est passionné de courses et, de temps à autre, *Au bout des Nuages* se fait quelques à-côtés en emmenant des spectateurs le long de l'itinéraire des compétitions, ce qui se révèle idéal pour les observer. Merl s'avère également de bon conseil en ce qui concerne la préparation du grand prix, d'autant qu'il connaît bien les trois meilleurs concurrents de l'année (cf. pages 44 à 46 pour plus de détails). Il ne court plus, car Babs lui interdit désormais de « risquer sa peau de cinglé », mais les PJ peuvent tenter de le persuader malgré tout s'ils ont besoin d'un pilote expérimenté (cf. page 45).

5. LA TOUR KERROS

La tour Kerros, point culminant de la Cité des Nuages, se dresse avec élégance sur le grand parvis du Foyer Flottant. Elle accueille la Brigade des Tempêtes, organisme météorologique chargé de surveiller l'atmosphère souvent turbulente de la géante gazeuse. Les étages supérieurs sont pour la plupart occupés par divers

instruments de mesure et de contrôle, mais une terrasse d'observation ouverte au public se trouve au sommet. Les touristes peuvent y accéder pour 15 crédits.

Le reste de la tour abrite des bureaux réservés à la Brigade des Tempêtes, à la Garde Ailée et à d'autres corps administratifs. Au sommet, on trouve *la Maison du Couchant*, un restaurant particulièrement cher pour la cuisine assez ordinaire qu'il propose. Aux étages inférieurs, on découvre un petit musée assez insipide. Les touristes peuvent s'y informer sur l'histoire de la Cité des Nuages et les circonstances de sa création avant de prendre l'ascenseur qui permet d'accéder à la terrasse d'observation.

Si une urgence météorologique se présente, la Brigade des Tempêtes peut ordonner l'activation des répulseurs de manœuvre afin de réorienter la ville. Dans ce cas, tout trafic aérien entrant ou sortant est interrompu, et la plupart des activités cessent, car l'opération fait tressaillir et tanguer toute la cité. Les PJ peuvent élaborer un plan visant à provoquer artificiellement une situation de ce genre. Les verrous de la tour Kerros sont tous **Difficiles** (◆◆◆) à forcer, de même que le système informatique de la Brigade des Tempêtes. Si la Garde Ailée ou la Brigade est avertie de la présence

d'intrus, ajoutez □□ aux tests d'Informatique et de Magouilles du groupe, du fait du déclenchement des protocoles de sécurité. La tour elle-même est sous la surveillance d'agents en uniforme de la Garde Ailée. Ils se relaient par équipes de six, sachant que douze hommes supplémentaires peuvent rapidement intervenir depuis une proche caserne. Reportez-vous au profil correspondant, page 12, pour plus de détails.

PORT TOWN

Port Town, auquel on accède directement depuis la majorité des aires d'accostage de la Cité des Nuages, occupe les niveaux 121 à 160. Outre les habituels entrepôts, locaux de réparation, d'avitaillement et autres besoins communs à tous les astroports, Port Town propose également des équipements et attractions de bas étage pour les matelots de l'espace. L'endroit n'a pas bonne réputation, à juste titre : on y trouve surtout des tripots, des asiles de nuit, des cantinas, des quartiers de prostitution et tout ce qu'on peut attendre d'un lieu investi par la pègre.

Hormis les visiteurs ayant des relations privilégiées ou des arrangements spécifiques, toute personne désirant accoster sur la Cité des Nuages sera aiguillée vers l'une des aires d'accostage ou l'un des docks de Port Town. Les tarifs pratiqués sont volontairement bas pour attirer les touristes et les négociants : 25 crédits pour la première journée, puis 15 crédits par jour supplémentaire pour un vaisseau de gabarit inférieur ou égal à 4. Pour les tailles supérieures, on passe à 40 crédits pour la première journée et 20 crédits par jour supplémentaire.



La Garde Ailée ne patrouille pas à Port Town avec le même zèle qu'aux niveaux supérieurs. Les crimes violents restent sévèrement punis, mais les délits moins démonstratifs comme la contrebande, le vol et l'escroquerie sont peu réprimés par les autorités tant qu'ils ne débordent pas plus haut dans la ville.

L'excellent système de transport des niveaux supérieurs est bien moins fiable et pratique à Port Town, sachant qu'on y trouve quatre fois moins d'arrêts de turbolift et qu'il faut en moyenne attendre trois fois plus longtemps pour en trouver un disponible. La plupart des habitants prennent de petits taxispeeders pilotés par un Ugnaght ou un droïde, ou un pousse-pousse automatisé.

6. NIVEAU 124.5 : LE QUATRE-ET-DEMI

À cheval sur les niveaux 124 et 125, la cantina du *Quatre-et-demi* occupe un espace normalement attribué à des locaux utilitaires. L'établissement est directement construit sur un bloc de dissipation thermique (ce qui permet d'alimenter tous ses appareils électroniques) et sous une conduite d'eau que les propriétaires siphonnent pour préparer les boissons. Ce bar parfaitement clandestin n'est répertorié nulle part et le niveau 124.5 n'existe techniquement pas. Il suffit d'y mettre les pieds pour enfreindre la loi.

Si l'on ne craint pas de braver les interdits, on peut se rendre dans ce bouge, qui reste sans aucun doute le plus mal famé, immonde et... fantastique débit de boisson de Port Town.

Officiellement, l'établissement n'existe pas et ne s'embarasse donc pas des questions de licences et de taxes, si bien qu'on y consomme généralement sans se ruiner. Puisque son existence même représente déjà une atteinte à la loi, le *Quatre-et-demi* propose nombre d'activités illégales : jeux d'argent, paris sur les sports sanglants, vente d'épices. Les criminels et contrebandiers qui souhaitent se rencontrer et traiter en toute discrétion affectionnent tout particulièrement cette cantina.

On peut y boire pour un seul crédit et se remplir la panse pour seulement trois. Et naturellement, on n'en a que pour son argent. La spécialité de la maison est ce qu'on appelle le « mollard de l'Ugnaght », un alcool distillé illégalement par la petite espèce porcine d'un bout à l'autre de la Cité des Nuages. La saveur en est particulièrement épouvantable, mais la boisson demeure le moyen le moins coûteux pour tomber ivre mort dans le système de Bepin. Chaque soirée donne lieu à une partie de sabacc pour laquelle la maison ne ponctionne qu'une modique part des enjeux. Les meilleurs joueurs de Port Town y participent régulièrement. Une table de dejarik occupe l'un des coins de la salle. Une Wookiee appelée Yawrocca s'avère depuis quelque temps indétrônable dans cette discipline. Parmi les autres attractions des lieux, on compte les combats de mynocks et les parties d'hintaro, un jeu de dés.

La cantina est gérée par une humaine obséquieuse du nom de Bree (un diminutif, mais personne ne semble savoir de quoi). Le service est essentiellement assuré par des droïdes industriels recyclés, et probablement volés pour la plupart.

Parmi les habitués, on compte Pos Podura et Kerek, ainsi que divers recouvreurs de dettes au service de Vorse Tabarith. Si les PJ tentent des tests de Système D pour trouver des pistes, quel que soit le sujet, ils seront probablement amenés à se rendre au *Quatre-et-demi*.

7. LE SOUK

Ce couloir du niveau 121 traverse une moitié de Port Town, du bord de la plateforme jusqu'au puits central. Long de presque sept kilomètres et large de plus de cent mètres, il servait autrefois à la circulation de droïdes volants téléguidés et de petits engins d'entretien vers les conduits dépressurisés du système coupe-vent du Foyer Flottant. Il y a bien longtemps, en tout cas, que telle n'est plus sa fonction. L'endroit accueille désormais une grande variété d'étals, des stands mobiles de nourriture et des vaisseaux marchands garés illégalement, la configuration de ces commerces changeant à longueur de temps.

Aujourd'hui connus sous le nom de « Souk », le corridor et les salles attenantes sont les meilleurs endroits où faire des affaires dans tout Port Town. Tous les biens qu'on peut trouver sur la Cité des Nuages sont en vente ici, selon les règles normales de disponibilité et de prix.

L'extrémité du Souk est condamnée par une énorme écoutille du côté donnant sur le vide central de la ville. Une porte du même type bloque l'autre sortie, mais l'équipe d'Ugnaghts responsable de la zone la laisse généralement ouverte, sauf quand les conditions climatiques sont inquiétantes. Les vaisseaux de gabarit inférieur ou égal à 4 peuvent se glisser dans le Souk. Toutefois, il convient d'améliorer un dé de difficulté des tests de Pilotage (espace) effectués dans le couloir pour traduire l'exiguïté des lieux : il est donc conseillé d'y évoluer très lentement.

Parmi les marchands que les PJ peuvent rencontrer, on compte Rowralorr, un armurier wookie qui propose des blasters et toutes sortes d'autres armes ; Hobi Rann des *Merveilles d'Ailleurs*, un humain qui vend bon marché des vieilleries colorées issues de toute la galaxie ; Tezli Odo de la *Couveuse*, une Rodienne qui trafique des bêtes exotiques ou destinées à l'alimentation ; et finalement Cidri et Henna, un couple de joailliers bothans qui commerce à bord de son vieux vaisseau Jumpmaster.

8. ZONE D'ACCOSTAGE 124A

Cette plateforme, située au niveau 124 ne se distingue guère des autres zones d'accostage que compte Port Town. Assez grande pour accueillir plusieurs petits vaisseaux simultanément ou un seul appareil de gabarit 5, elle dispose également de conduites de refroidissement et de réapprovisionnement, ainsi que d'une équipe complète de droïdes pour le chargement et déchargement des marchandises. La particularité de la plateforme tient à son propriétaire, le bandit notoire Vorse Tabarith (cf. page 38). Ce dernier a acheté ou fait chanter tous les

responsables du trafic aérien et des douanes chargés de la zone 124A, de manière à pouvoir contrôler tout ce qui passe par ici. Ainsi, il peut s'adonner en paix à la contrebande, et ne s'en prive pas.

Pour ce qui est des opérations de routine, Tabarith en confie la direction au très compétent Hressk. Ce chef docker trandosien passe le plus clair de son temps à jouer au sabacc avec des Ugnaughts en pause sur le toit d'un conteneur, à proximité du sas principal. Il se fera un plaisir d'arranger un transport illégal ou clandestin pour quiconque sait lui graisser la patte, mais il ne trahira pas facilement Tabarith. Pour le faire agir contre les intérêts de son maître, il faudra tripler la mise et recourir efficacement à une compétence sociale. Le Trandosien entretient également des relations avec les dealers d'épices illégales de la Cité des Nuages.

La zone d'accostage 124A est constituée d'une grande plateforme externe couplée à un espace fermé tout aussi vaste. Elle mesure 100 mètres de long et 50 mètres de large, pour une hauteur d'environ 20 mètres, son plafond débordant d'ailleurs sur les niveaux 123 et 122. Un poste de contrôle muni d'une baie vitrée domine l'ensemble de la zone. On y accède depuis le niveau 122 ou par un ascenseur qui le relie à la piste. Deux énormes portes sur rails ouvrent sur des espaces prévus pour le déchargement des marchandises et leur stockage, services proposés pour une somme modique. L'une de ces enceintes renferme divers produits illégaux appartenant à Tabarith. L'autre est vide, dans l'attente de livraisons. Deux sas, l'un à l'arrière et l'autre sur le côté du local, donnent directement sur Port Town.

Réussir un **test de Système D Moyen** (◆◆) permet d'apprendre que la zone d'accostage 124A est particulièrement louche. L'endroit peut servir de point de départ pour la fuite des PJ après le vol du joyau. Aris Shen connaît bien le lieu, vers lequel elle aiguillera les personnages s'ils s'allient avec elle (cf. page 92).

9. LE DAME YARITH

Comme le *Yarith Bepin*, le *Dame Yarith* tient son nom de l'épouse originaire d'Aldérande de feu le seigneur Figg. Et comme le célèbre établissement, il s'agit... plus ou moins d'un hôtel. Dans le premier, tout n'est que grandeur et élégance, avec des vues imprenables sur le panorama de Bepin. Le second se révèle sordide et étriqué, et dépourvu de la moindre fenêtre.

Le *Dame Yarith* occupe une partie des niveaux 136 à 139, non loin du Souk. À l'entrée de la coursière qui mène jusque dans son salon, il arbore une enseigne peinte à la main et craquelée par les années. L'établissement se situant dans Port Town, il ne présente aucune devanture, mais on note un effort de présentation en ce qui concerne l'intérieur : le sol métallique est recouvert de vieux tapis rapportés d'une douzaine de mondes différents et des meubles d'occasion surchargés s'entassent contre les murs, éclairés par une lumière blafarde qui se voudrait chaleureuse.

La propriétaire est une veuve ugnaught âgée nommée Bozzi. Elle passe le plus clair de son temps à somnoler dans le salon, dans un fauteuil aux proportions humaines, pendant que son personnel de droïdes assure le travail.

La clientèle des lieux est essentiellement composée de gens aux moyens modestes qui ont quelque chose à cacher. Ici, on ne pose pas de questions et tout se paie en espèces. Les droïdes sont quant à eux d'une discrétion exemplaire concernant les clients.

Outre ce respect de la vie privée, le *Dame Yarith* présente un autre avantage : le prix de ses prestations. On peut y obtenir une chambre relativement confortable (quoique fort petite) pour 30 crédits par nuit. Le couvert est compris, mais la conception ugnaught des repas semble se limiter à une purée protéinée à base d'algues, servie au petit-déjeuner, au déjeuner et au dîner. Malgré ce désagrément, l'établissement a bonne réputation pour les petites bourses de la Cité des Nuages. Il n'a rien d'extraordinaire, mais il est bon marché, sûr et respecte ses clients.

Les PJ ne le découvriront peut-être pas, à moins de loger eux-mêmes au *Dame Yarith*, mais Elaiza s'est établie ici pour son séjour. Bozzi s'est prise de sympathie pour cette autre « vieille timbrée », à qui elle accorde une remise substantielle.

LES NIVEAUX INDUSTRIELS

Ces niveaux sont consacrés à l'extraction du gaz tibanna et à son traitement. C'est là que l'on trouve les salles de congélation carbonique. Diverses tâches essentielles sont également assurées ici, comme la production énergétique, le contrôle des répulseurs d'altitude, le recyclage de l'eau et des ordures, le chauffage et la climatisation, etc.

La Garde Ailée se soucie peu des niveaux industriels, en dehors de quelques installations cruciales comme les répulseurs et certaines opérations aux enjeux économiques et politiques importants, comme Bepin Motors. La paix est maintenue par les Ugnaughts, qui sont connus pour dispenser une prompt justice sans s'embarasser d'un quelconque procès.

10. LES SPEEDERS DE GREK L'INTÈGRE

« Les meilleurs speeders de tout Bepin ! Vous pouvez me faire confiance : on m'appelle Grek l'Intègre », voilà ce que répètent les affiches publicitaires placardées illégalement dans un rayon d'un kilomètre autour de l'établissement, avant d'être régulièrement arrachées par la Garde Ailée ou les équipes d'entretien.

Grek l'Intègre possède une jambe gauche et un bras droit cybernétiques. Chaque fois qu'on lui demande comment il a perdu ces membres, il raconte une histoire qui contredit la précédente : « Les courses, ça laisse pas indemne », « c'est le lot des vétérans de la Guerre des Clones », « ça date de l'époque où je chassais le gros gibier sur Kashyyyk », etc. Cet humain d'une cinquantaine d'années et à la calvitie avancée arbore un certain embonpoint. Sa peau olivâtre est invariablement couverte d'une pellicule de sueur. Autant qu'on puisse en juger, si on l'appelle Grek l'Intègre, c'est simplement parce qu'il se présente comme tel et porte un badge où figure le sobriquet dans trois langues.

Quoi qu'il en soit, on ne saurait nier que le personnage propose des speeders, voitures des nuages, swoops et autres véhicules légers de qualité. Grek est assurément un mécanicien de talent qui récupère de vieux speeders pour les restaurer avec amour. Il peut également assister des PJ qui chercheraient à améliorer leur machine et peut leur vendre des kits ou des mods.

Grek l'Intègre et Merl Terll (cf. page 17) ne s'entendent guère. Ils furent jadis associés, maîtres incontestés des courses en binôme, jusqu'à ce qu'un tragique crash de speeder n'entraîne l'éjection de Merl et les graves blessures de Grek. La véritable rupture ne fut cependant consommée que plus tard, lorsque Merl refusa de reprendre les compétitions à la demande de son épouse. Grek ne lui a toujours pas pardonné cette « trahison » et le tient pour responsable de l'existence minable qu'il mène aujourd'hui.

Grek l'Intègre se ferait une joie d'aider les PJ à tricher durant le grand prix (cf. pages 47-48), à condition qu'on le paie grassement. Parmi les autres compétiteurs, beaucoup confient leur véhicule à Grek ou à l'un de ses concurrents, si bien que l'ancien pilote peut constituer une bonne source d'informations. Quand il ne tient pas sa boutique, on le retrouve souvent à la *Retraite du Pilote de Module*. (cf. page 44).

11. SPATIOPORT INDUSTRIEL

Le spatioport industriel n'a en fait rien d'un port digne de ce nom, puisqu'il s'agit d'une série de sas et de points d'amarrage. C'est par ce biais que les vaisseaux trop grands ou trop pressés pour accoster à Port Town peuvent charger ou décharger des marchandises.

Une fois que l'on se trouve dans le secteur industriel, l'accès aux docks n'est pas soumis à un contrôle très rigoureux. Si l'on veut vraiment faire le grand saut dans l'atmosphère de Bepin, il est possible de commander l'ouverture d'un sas au moyen d'un **test d'Informatique Difficile** [◆◆◆]. En revanche, tout individu qui cherche à se mettre à quai ici depuis l'extérieur devra au préalable obtenir une autorisation de la Garde Ailée, sans quoi il sera accueilli par une patrouille en voitures des nuages qui n'aura pas manqué de condamner l'accès en question.

12. LA TURBINE DE NEGRI

L'Ugnaught chargé de la surveillance de la Turbine 5 se nomme Negri. Son engin filtre le gaz tibanna pour le congeler sous forme de blocs de carbonite avant son expédition. La pratique reste tout à fait classique et sans risque, en plus d'être essentielle au transport de ce composé énergétique.

Il se trouve que la turbine de Negri est la moins productive de tout le complexe, avec des périodes d'arrêt pour « maintenance » particulièrement importantes. En réalité, Negri arrondit ses fins de mois en congelant dans un traineau à carbonite tout ce que ses clients lui confient. Durant les « maintenances », il purge son installation du tibanna puis laisse tomber la marchandise dans la fosse de congélation carbonique. Ensuite, il n'a plus qu'à livrer le traineau et à reprendre le cours normal de ses opérations.

Le tarif de Negri est de 500 crédits par traineau de carbonite, le tout sans question ni marchandage, et il ne garantit pas la survie des êtres vivants soumis à la procédure. S'informer sur lui et ses activités cachées nécessite un **test de Système D Moyen** [◆◆].





UNE CONCURRENCE ACHARNÉE

« Monsieur, les chances de cambrioler ce casino avec succès ne sont que d'une sur 39087 ! »

– 12-4C-41z dit « Zee », slicer droïde

Dans l'**Épisode I**, les personnages joueurs sont informés de l'opération, commencent à préparer leur équipe et établissent leurs plans. Personne ne prétendra que le vol du Joyau de Yavin est une mince affaire, mais si les PJ soignent leur approche et ne jouent pas de malchance, ils pourraient bien empocher le gros lot. Les sections de ce chapitre sont les suivantes :

- **La plainte du port fantôme** : le rendez-vous des PJ avec leur agent de liaison au Souk de Port Town.
- **Préparer le casse** : les repérages autour du lieu où se trouve la gemme de Corusca afin de comprendre son système de protection.
- **Faire connaissance** : les PJ essaient de sympathiser avec les enchérisseurs avant la vente de la pierre.
- **Préparer le piratage** : s'il est méticuleux, le technicien qui compte infiltrer le réseau de sécurité de la Cité des Nuages doit s'équiper des broches et d'un échantillon de cryptage adéquats.
- **Participer au Grand prix** : pour obtenir une invitation au gala de la vente, les PJ doivent figurer parmi les concurrents de la prestigieuse course de Bepin.
- **Intermède** : à l'issue du Grand prix, le groupe peut procéder à quelques préparatifs de dernière minute avant que le gala ne débute.

Au début de l'aventure, les personnages sont déjà dans la Cité des Nuages et savent que la famille Shen cherche de la main-d'œuvre pour une opération qui promet de rapporter gros. Ils ont eu vent de l'offre par l'intermédiaire de l'une de leurs relations (peut-être liée à une Obligation) ou d'un infomarchand, à moins qu'Arend les ait lui-même contactés (si leur réputation le justifie).

Si le groupe est composé de personnages débutants, il vaut mieux entrer directement dans le vif du sujet et commencer *in medias res* : lisez le texte sur fond étoilé de la première page, passez à la section **La plainte du port fantôme** et... action ! Si vous avez affaire à un groupe bien rodé, il peut se révéler préférable de développer une transition depuis sa dernière destination en intégrant les détails suivants :

Lorsqu'ils plongent dans l'atmosphère de Bepin, les personnages joueurs croisent les voitures des nuages de la Garde Ailée qui les laissent passer facilement, comme s'ils étaient attendus. Ils ne tardent pas à recevoir une transmission cryptée les invitant à accoster au Souk, au cœur de Port Town, où doit les accueillir une Pantorienne nommée Aris.

LA COMPLAINTE DU PORT FANTÔME

Selon la composition du groupe, le maître du jeu peut introduire Aris et Arend Shen de différentes manières. Les personnages peuvent être liés au père ou à la fille par le biais de leurs Obligations, à moins qu'ils ne se lancent spontanément dans cette aventure à cause de leurs Motivations (cf. **Impliquer les personnages joueurs**, page 8). Bien sûr, le MJ peut se servir de cette rencontre comme d'une introduction *in medias res* et ainsi précipiter directement les PJ dans l'action.

La rencontre débute au Souk, par un rendez-vous qui tourne mal avec Aris Shen. Cette scène sert de prélude à une prise de contact bien plus tranquille avec son père, Arend. En réalité, Aris est suivie de près par quelques brutes au service de Vorse Tabarith, sont mari, qui leur a ordonné de la surveiller. Les PJ vont devoir trouver le moyen de la séparer de cette encombrante escorte.

Avant de commencer la rencontre proprement dite, le MJ peut prendre le temps d'évoquer le voyage des personnages vers Bspin et leur offrir le temps nécessaire pour effectuer quelques emplettes au Souk. Quand tout le monde est prêt à passer aux choses sérieuses, lisez à voix haute le texte sur fond étoilé de la page 1, puis ce qui suit :

Vous jouez des coudes pour vous faufiler parmi les étals, les chariots et les vaisseaux stationnés qui encombrent le Souk, mais vous finissez par atteindre le lieu de votre rendez-vous à l'heure pile. Une Pantorienne élancée s'arrête devant un étal. « Bien » dit-elle sans laisser voir ouvertement qu'elle vous reconnaît. « Vous êtes à l'heure. Vous voyez ces messieurs avec les manteaux noirs et les lunettes, là-bas ? Si nous pouvions éviter qu'ils entendent tout... Retrouvez-moi au sas d'accès des droïdes dans dix minutes. Allez ! »

Avec la nonchalance de la cliente qui n'a pas trouvé l'écharpe qu'elle cherchait, elle reprend sa promenade. Tandis que vous vous efforcez de ne pas la perdre dans la foule, vous remarquez plusieurs humains et un Lutrillien dont les verres teintés et les manteaux noirs se ressemblent étrangement. Ils suivent manifestement la même personne que vous.

On compte une brute humaine par PJ, plus le Lutrillien Bhurra. Tous servent Vorse Tabarith et leur mission consiste à surveiller et à filer Aris Shen afin de découvrir où elle va et qui elle rencontre. Si quiconque tente de l'aider à se cacher, l'accoste ou salit la réputation de Vorse Tabarith en public, les malfrats deviennent violents. Le reste du temps, ils se contentent d'observer et de suivre la jeune femme. Au début de la rencontre, ils se situent à portée moyenne d'Aris et à portée courte du point de rendez-vous (et donc d'au moins un PJ).

BRUTE DE TABARITH [RIVAL]

Tabarith emploie plusieurs humains et humaines de forte carrure. Ils portent un manteau noir et des lunettes teintées pour intimider les badauds.



Compétences : Coercition 1, Distance (armes légères) 1, Pugilat 1

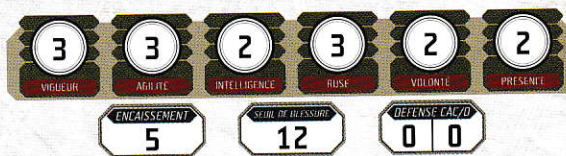
Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), long manteau (+1 encaissement), comlink

BHURRA, BRUTE LUTRILLIENNE [RIVAL]

Bhurra figure parmi les lieutenants de Tabarith. Ce n'est pas que ce dernier ait une très haute opinion des capacités du Lutrillien, mais il le juge assez loyal pour lui confier la surveillance de son épouse. Bhurra est très large d'épaules et corpulent pour son espèce, et il arbore une superbe moustache blanche.



Compétences : Coercition 1, Distance (armes légères) 1, Perception 1, Pugilat 1, Vigilance 1

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Bhurra)

Capacités : Couche de gras (+1 encaissement)

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), long manteau (+1 encaissement), comlink

JOUER LA RENCONTRE

Commencez par déterminer l'ordre d'initiative. Les PJ peuvent recourir à Sang-froid, et leurs adversaires à Vigilance (un jet pour les brutes humaines et un autre pour Bhurra). Même si cette rencontre ne se traduit pas forcément par un combat, les intervenants doivent agir selon cet ordre. Si ce sont les brutes qui remportent l'initiative, elles consacrent simplement leur tour à poursuivre

Aris dans la foule. Elles ne font rien d'autre tant que les PJ n'attirent pas leur attention et ne les obligent pas à réagir. Aris agit en dernier à chaque round, en consacrant deux manœuvres (elle convertit son action) pour semer les brutes, sauf si les PJ lui demandent de procéder différemment. Vous ne devriez pas avoir besoin du profil d'Aris Shen pour cette rencontre, mais dans le cas contraire, reportez-vous à la page 89.

Le Souk grouille de monde, et il convient d'améliorer un dé de difficulté de tout test d'attaque à distance contre une cible qui n'est pas à portée au contact. Tout  obtenu dans ce cadre peut être dépensé pour toucher un passant innocent au lieu de la cible prévue. Le coupable risque alors de sérieux problèmes s'il ne s'éclipse pas au plus vite.

Les PJ ne sont pas tenus de recourir à la violence pour gérer cette situation. Ils peuvent notamment :

- Déguiser Aris avec des vêtements achetés ou volés à l'un des étals du Souk (**test opposé de Tromperie** pour parfaire l'artifice).
- Détourner l'attention des brutes (au moyen d'un **test opposé de Charme, Coercition** ou **Tromperie**) pour qu'Aris puisse les semer.
- Ralentir les brutes, soit en s'interposant sans pour autant se montrer agressifs, soit en renversant de la marchandise, des stands ou d'autres objets encombrants sur leur route (avec un **test d'Athlétisme Moyen**  ).
- Trouver un raccourci pour Aris (avec un **test de Connaissance [Pègre]** ou **Système D Difficile**    ).

Si les joueurs proposent une idée qui tient la route, le MJ peut leur accorder un test pour voir si elle porte ses fruits. Le but de cette rencontre n'est pas de pénaliser les héros, mais plutôt de les immerger dans l'aventure et de les informer de leurs objectifs.

Si Aris parvient à portée extrême des brutes et que ces dernières n'affrontent pas directement le groupe, la rencontre se termine à l'avantage des PJ. Si la Pantorienne ne parvient pas à semer ses poursuivants, elle glisse discrètement une puce de données dans la main d'un PJ juste avant d'être rejointe puis emmenée par les sous-fifres de son époux. La puce indique une heure de rendez-vous et une adresse du niveau 50 de la ville.

APRÈS LA POURSUITE

Si les PJ retrouvent Aris, elle s'excuse pour le désagrément mais ne révèle rien de plus sur ses poursuivants, sauf si on l'interroge sur le sujet, auquel cas elle admet qu'il s'agit d'hommes de son mari censés la « protéger » (c'est à dire surveiller ses activités). Vorse Tabarith n'est peut-être plus aussi vif que par le passé, mais il sait qu'Aris n'a jamais été très docile et la soupçonne de vouloir le trahir. Il n'a d'ailleurs pas tort, mais Aris se garde bien d'en informer les PJ. Elle se propose en revanche de les guider dans la Cité des Nuages et leur conseille d'aller trouver son père dans la prochaine demi-heure.



Qu'ils soient accompagnés d'Aris ou aiguillés par les quelques informations que contient la puce qu'elle leur a laissée, les PJ sont censés se rendre à l'adresse indiquée du niveau 50. Elle correspond à l'un des appartements d'Arend. Quand les personnages se présentent à la porte, ce dernier les reçoit après avoir vérifié sommairement qu'ils n'étaient pas suivis. Si Aris les escorte, son père la charge de servir à boire à tout le monde.

L'appartement est bien aménagé et décoré avec goût, mais sans originalité. Arend reçoit les PJ dans un salon qu'éclaire une grande baie vitrée. Cette salle de séjour est séparée de la cuisine par un bar dont le plateau est en bois massif. Un couloir donne sur les toilettes et deux chambres. Si un PJ s'attarde davantage sur l'appartement, il peut tenter un **test de Perception Difficile** (◆◆◆). S'il le réussit, il note que l'endroit ne semble pas régulièrement habité, ce qui laisse penser que Shen s'en sert comme couverture ou qu'il l'a simplement loué pour cette rencontre.

Une fois que les PJ sont confortablement installés, Shen leur expose la situation :

« Je suis heureux que vous ayez pu venir, commence le Pantorien d'âge mûr vêtu de bleu et de bordeaux. Vous m'avez été recommandés en tant que spécialistes dans certains domaines. Il se trouve que j'ai une mission à vous proposer, laquelle fait justement appel aux aptitudes dont vous disposez. L'opération est illégale, confidentielle, et pourrait s'avérer dangereuse. Mais si vous la menez à bien, elle pourrait rapporter des dizaines de milliers de crédits, peut-être davantage. Je pense que vous conviendrez que le jeu en vaut la chandelle. Dites-moi : lesquels d'entre vous sont intéressés ? »

Normalement, tous les personnages joueurs devraient se manifester. Satisfait, Shen reprend la parole :

« Dans quelques jours, une pierre précieuse de grand prix sera vendue aux enchères dans la Cité des Nuages. La sécurité dont jouit le Joyau de Yavin – c'est son nom – est soi-disant insurpassable en temps normal. Mais il ne s'agit pas d'un « temps normal » : les enchères se dérouleront au musée d'art Figg et associés, où la gemme est conservée. Et l'endroit n'est pas conçu pour la protection d'un objet aussi précieux, ce qui représente une aubaine inespérée. Mais auparavant, nous allons infiltrer les lieux pour pousser les enchérisseurs à miser une fortune. Fortune que nous détournerons vers nos comptes en piratant le réseau de l'ordinateur central... Vous m'avez bien compris : nous n'allons pas voler la gemme une fois, mais deux. »

Le Pantorien se cale alors confortablement dans son canapé, affichant un large sourire.

« Alors, qu'en dites-vous ? »

Les PJ peuvent aborder les détails du plan avec Arend Shen. Voici les questions les plus probables :

- « *Quelle sera notre part ?* » Arend et Aris comptent partager équitablement le prix de la vente, ce qui signifie qu'il sera divisé par six si le groupe compte quatre personnages. Le Pantorien estime que la somme totale devrait se compter en centaines de milliers de crédits.
- « *Qu'est-ce qui rend la pierre si exceptionnelle ?* » Le Joyau de Yavin est une gemme de Corusca à la taille, à la pureté et à l'éclat hors pair.
- « *Qui sont les enchérisseurs ?* » Ils seront au nombre de sept : Kaltho le Hutt, Shreya Ordassa, Mil Mikkir, Pos Podura, Zekra Fol, Elaiza et Vorse Tabarith. Arend en sait peu sur leur compte, si ce n'est que Vorse est l'époux de sa fille. Les PJ vont devoir s'informer sur eux pour les manipuler (cf. page 34 pour plus de détails).
- « *Comment peut-on s'immiscer dans la vente ?* » Le moyen le plus « simple » d'obtenir une invitation consiste à remporter le Grand prix de Bepin, une course livrée le jour du gala. Les 30 000 crédits promis au vainqueur attirent néanmoins une concurrence acharnée. Si les PJ ne disposent pas de leur propre voiture des nuages, Arend peut leur en prêter une. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 43.
- « *Vers quel compte devons-nous effectuer le transfert ?* » Pour cette opération, Arend a ouvert un compte factice sur un autre monde. Rien ne permet de le relier ni à lui ni au groupe. Il confie aux PJ un datapad contenant tous les détails du compte et de l'acheminement.
- « *Et le cambriolage lui-même ?* » Les PJ vont devoir mettre au point leur propre approche et reconnaître la zone pour échapper aux gardes et aux mesures de sécurité du musée. Arend leur fournira un speeder pour prendre la fuite et venir le retrouver



une fois la pierre récupérée. La livraison effectuée, ils quitteront tous la planète à bord de son yacht, le Venture (cf. page 86 pour plus de détails).

Une fois que les personnages joueurs ont fait le tour de la question, Arend prend congé d'eux en prétextant que d'autres affaires l'attendent. Si les PJ ont l'impression que sa franchise n'est pas totale, ils n'auront pas tort.

Il les laisse en compagnie d'Aris pour les aider à élaborer un plan d'action et répondre aux questions restantes. Sa fille se montrera d'autant plus serviable que les PJ lui paraîtront compétents ou prometteurs. Aris n'est pas d'une loyauté indéfectible envers son père ou son mari, qui l'obligent chacun à jouer un double jeu dans la plupart de leurs manigances. Si les PJ lui promettent une part plus substantielle que ce qu'a établi son père ou compatissent à sa condition de simple pion, elle peut devenir une précieuse alliée. Aris peut répondre aux questions suivantes :

- « *Que savez-vous de l'actuel propriétaire de la pierre ?* » Marus Grayson est membre de la Commission Impériale pour les Affaires et le Négoce, et il incarne tout ce que détestent les gens au sujet de la bureaucratie impériale. Si les PJ insistent, Aris peut divulguer le contenu de la section Contexte de l'aventure, page 5 de l'**Introduction**. Elle imagine que la loyauté du personnel de sécurité de Grayson ne tient qu'à l'argent.
- « *Pourquoi Arend veut-il mettre la main sur la pierre ?* » C'est autant une question financière que personnelle. Marus Grayson ruina autrefois la famille Shen. Arend voudrait désormais lui rendre la monnaie de sa pièce.
- « *Combien vaut véritablement la pierre ?* » Sur le marché légal, elle rapporterait entre cinq cent mille et un million de crédits. Comme il n'est plus possible de vendre légalement un tel objet dans l'espace impérial, il ne reste que le marché noir, où le prix de vente dépend du réseau de relations du vendeur.
- « *Pourquoi trahissez-vous votre époux ?* » Aris attend plus de la vie qu'une existence confortable, mais Vorse ne s'intéresse qu'à l'argent et au statut social. Leur union a été arrangée par le père d'Aris pour servir ses intérêts. Et bien que son mari ne l'ait jamais maltraitée, Aris compte s'acheter un vaisseau et voler de ses propres ailes. Si les PJ le lui suggèrent, ils apprennent également qu'elle n'a rien contre l'idée de gruger son père.

Les personnages joueurs doivent maintenant se pencher sur leur programme pour les deux jours à venir. L'idéal serait qu'ils élaborent leurs propres plans, le MJ n'ayant plus qu'à adapter l'aventure à l'approche retenue par le groupe. Après s'être entretenus avec le père et la fille, les PJ devraient savoir ce qu'on attend d'eux et où se rendre. L'équipe peut en outre trouver quelques idées supplémentaires en réussissant divers tests de compétence de difficulté **Moyenne** (◆◆). Cela lui révéla les informations suivantes :

- **Informatique** : en plus de disposer d'un slicer compétent (cf. page 41), de brochures (cf. page 40) et d'échantillons d'encryptage (cf. page 40), il faudra

également désactiver le système de surveillance du musée avant de lancer l'opération de cambriolage (cf. page 79).

- **Connaissance (Culture)** : les gemmes de Corusca peuvent faire office de cristal pour sabre laser, ce qui signifie qu'elles sont potentiellement aussi mortelles que splendides.
- **Connaissance (Pègre)** : Dominic Raynor a laissé le crime et la corruption s'installer dans la Cité des Nuages. La plupart des magnats des casinos et des membres du gouvernement sont toujours à la solde des grands criminels locaux, ou des parains eux-mêmes. Arend semble faire partie de la seconde catégorie.
- **Connaissance (Bordure Extérieure)** : Lando Calrissian est l'actuel baron administrateur de la Cité des Nuages, mais c'est Lobot, son responsable administratif, qui gère la plupart des opérations de routine par l'intermédiaire d'un implant cybernétique directement relié au réseau informatique central.
- **Mécanique** : en plus d'améliorer la voiture des nuages utilisée pour le Grand prix, il serait intéressant de trouver les plans de la ville afin d'identifier le meilleur moyen d'entrer et de sortir du musée.
- **Pilotage (planétaire)** : bien des courses sont remportées avant même le placement des engins sur la ligne de départ. S'ils veulent mettre au point une stratégie, les PJ doivent se renseigner sur le tracé du Grand prix et sur les concurrents en lice (cf. page 44). Ils peuvent éventuellement recourir aux services de mécaniciens (cf. page 46) et de pilotes (cf. page 45).
- **Magouilles** : il est nécessaire que le groupe étudie les protections physiques dressées autour de la pierre, du moins celles qui sont prévues pour la durée du gala. Il serait également intéressant de se renseigner sur le personnel de sécurité.
- **Discrétion** : dans le cadre du cambriolage et du piratage, le groupe a tout intérêt à se déguiser. Il peut faire l'acquisition de combinaisons furtives (250 crédits pièce [I] ; + 1 encaissement ; ajoute  aux tests de Discrétion), de masques (25 crédits pièce), voire de dispositifs de camouflage optique pour leurs armures (cf. page 195 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).
- **Système D** : la cantina du *Quatre-et-demi* et Port Town d'une manière générale restent les meilleurs endroits pour dénicher des canailles et vauriens susceptibles de vendre leurs services. Il semblerait en outre que la cantina soit l'établissement de prédilection d'un certain nombre de cerbères chargés de protéger la gemme de Corusca.

Une fois leur plan établi, les personnages vont pouvoir se fixer quelque part, puis procéder à leurs recherches et aux préparatifs des diverses opérations, sachant que le départ du **Grand prix de Bepin** (cf. page 43) est prévu dans trois jours à midi. Pour ce qui est du cambriolage, reportez-vous à la section **Préparer le casse** (page suivante). L'enquête sur les enchérisseurs et les préparatifs du piratage sont traités respectivement aux sections **Faire connaissance** (cf. page 34) et **Préparer le piratage** (cf. page 40).

PRÉPARER LE CASSE

Uoler la pierre n'a rien d'une opération aisée. Si les PJ ne préparent pas soigneusement leur affaire, ils s'exposent à de sérieux revers. Il leur faut s'occuper de trois points-clés s'ils veulent réussir le cambriolage, même si la méthode reste à leur discrétion :

1. Définir précisément leur(s) itinéraire(s) d'arrivée et d'évasion.
2. Identifier la sécurité mise en place et l'évaluer.
3. Trouver comment contourner cette sécurité ou se soustraire à ses moyens de détection.

Les lignes qui suivent présentent les approches les plus évidentes que les PJ pourraient proposer. Toute idée raisonnable mérite d'être explorée, voire mise à exécution.

Les personnages pourraient ainsi vouloir :

- Visiter le musée aux heures d'ouverture, puis en dresser une carte à partir de leurs observations ou y rester cachés jusqu'après la fermeture.
- Récupérer les plans du musée d'art Figg et associés pour déterminer les issues et se familiariser avec la configuration des lieux.
- Se procurer du matériel spécifique pour le casse, comme des blasters ionisants capables de neutraliser le système de sécurité ou les droïdes du musée.
- Chercher les failles dans l'organisation de Marus Grayson, par exemple en trouvant des membres de son personnel dont la loyauté laisserait à désirer.

Pour peu que les joueurs se rendent effectivement compte qu'une préparation est nécessaire et commencent à proposer des idées, le MJ devrait limiter ses suggestions pour ne pas leur donner l'impression qu'il les mène par le bout du nez. Planifier le cambriolage fait partie du plaisir du jeu après tout. Idéalement, l'élaboration du plan devrait intervenir en dernière partie d'une séance, de manière à tenir tout le monde en haleine jusqu'à la prochaine et à laisser au MJ le temps de gérer les imprévus que les joueurs n'auront pas manqué d'inventer.

Le groupe bénéficie aussi des encouragements et conseils d'Aris Shen, qui désire évidemment que les PJ parviennent à s'emparer de la gemme, et espère donc qu'ils monteront un plan solide. S'ils ne semblent pas s'engager dans cette voie, il serait judicieux de la faire s'inquiéter à ce sujet. Elle ne manquera pas de grommeler à propos de leur imprudence et les exhortera à trouver des idées.

Bien que la Pantorienne puisse apprécier que les pigeons embauchés par son père ne soient pas des lumières, puisque les Shen comptent finalement les trahir, il n'est pas question que le cambriolage se transforme en déroute. Si les PJ sont véritablement à court d'idées, le MJ peut leur suggérer une ou plusieurs approches mentionnées plus haut, par l'intermédiaire d'Aris.

D'autres PNJ peuvent indirectement pousser le groupe à mieux se préparer. En espionnant les employés de Grayson, il est possible que les PJ surprennent des bribes de conversation concernant la sécurité du joyau ou l'état d'esprit des gardes : « *J'espère presque qu'un voleur va se pointer ! On aura une bonne excuse pour désintégrer ce salopard !* ». Des visiteurs du musée peuvent faire remarquer la qualité du système de sécurité et à l'accueil, Nallith pourrait demander aux PJ de ne pas toucher aux œuvres afin d'éviter de déclencher les grilles électromagnétiques.

SURVEILLER LE MUSÉE

La vente aux enchères du Joyau de Yavin doit se tenir lors d'un gala au musée d'art Figg et associés, une galerie très huppée du niveau 22. L'endroit fut l'une des premières attractions à avoir été commandée par Ecclessis Figg lors de la construction de la ville, et sa renommée n'a jamais décliné.

Les PJ peuvent décider de se rendre au musée de jour, ne serait-ce que pour se familiariser avec l'endroit sans éveiller les soupçons. Quelle que soit l'heure de la journée, on y compte entre trente et soixante visiteurs. La plupart sont des humains d'autres planètes de la Bordure Extérieure et quelques touristes des Mondes du Noyau sont parfois présents. Tout le monde est le bienvenu, mais les personnes à l'allure particulièrement louche ou armées jusqu'aux dents ne manqueront pas d'attirer l'attention des gardes.

Comme beaucoup d'attractions de la Cité des Nuages, le musée est cher, tape à l'œil, et semble avoir été mis sur pieds un peu en hâte. Certes, il compte un certain nombre d'œuvres qui retiennent l'attention, mais les critiques et connaisseurs ne le couvrent pas de louanges. Beaucoup lui reprochent un indubitable manque de classe par rapport aux meilleurs musées des Mondes du Noyau ; et de préférer les expositions tapageuses aux collections mieux choisies et piquant plus la curiosité. La plupart des visiteurs se moquent bien de ces considérations élitistes et apprécient la paisible distraction que leur procure le musée quelques heures durant.

Vous trouverez un plan du musée page 30. Les descriptions qui suivent évoquent l'ambiance des lieux durant les heures d'ouverture. Si les PJ se penchent sur les **Mesures de sécurité**, reportez-vous à la section correspondante de l'**Épisode II**, page 79.

1. ENTRÉE PRINCIPALE

Si les PJ s'attardent près de l'entrée principale, ils notent qu'elles sont équipées de lourds battants blindés qui viennent bloquer l'accès au public à la fin de la journée.



2. L'ACCUEIL

Une impressionnante statue domine l'espace de réception. Cette sculpture en dolomite représente un humain d'âge moyen aux cheveux lissés en arrière, vêtu d'une élégante combinaison de vol. Sur le socle, une inscription indique simplement : Ecclessis Figg. Une petite console d'information de style ancien se dresse près de la porte. Un Lutrillien à l'œil vif et au sourire affable, accompagné d'un droïde C3 rutilant, se tient près d'une grande table en bois placée à côté d'un électro-tourniquet.

Le musée est ouvert de dix heures du matin à six heures du soir. Le ticket revient à douze crédits pour les adultes et sept pour les enfants et les Ugnaughts. Les animaux d'assistance et les droïdes de service sont autorisés sans frais supplémentaires, à condition qu'ils restent en permanence aux côtés de leur propriétaire.

Le Lutrillien, Nallith, est l'agent d'accueil du musée. C'est un expert en ce qui concerne les expositions et il adore en parler, bien qu'il ne maîtrise que sa langue maternelle et le basic. Pour les autres idiomes, son compagnon droïde de protocole, C3-B8, lui sert d'interprète. Nallith disserte allègrement sur le musée et les œuvres exposées, mais ne révèle jamais rien qui puisse compromettre la sécurité des lieux. Il se méfiera vite des PJ s'ils insistent sur la question.

Si les personnages s'intéressent à l'histoire du musée, ils apprennent que sa construction fut cofinancée par les amis de Figg au sein d'Incom Corporation. Les PJ qui réussissent un **test de Connaissance (Pègre) Facile (◆)**, ou encore de **Connaissance (Bordure Extérieure)** ou **Connaissance (Mondes du Noyau) Moyen (◆◆)** savent que nombre d'ingénieurs d'Incom ont rejoint la Rébellion et que l'entreprise n'est désormais plus que l'ombre d'elle-même. Ceci peut les mener à des informations intéressantes au sujet des plans du musée. En effet, Incom possédait autrefois des locaux dans Port Town, aujourd'hui repris par une guilde de constructeurs ugnaughts, et les documents y sont peut-être toujours.

CAMÉRAS DE SÉCURITÉ

Pendant les heures d'ouverture, les données visuelles sont soumises à la surveillance de Nallith au comptoir d'accueil. Comme le Lutrillien est très occupé avec les visiteurs, sa vigilance peut laisser à désirer. Chaque fois que les PJ agissent d'une manière qui pourrait éveiller les soupçons, ils effectuent un **test de Discretion opposé à la Vigilance de Nallith (◆◆◆)**. S'ils ont pris soin de se mettre à l'abri des caméras, ajoutez ☐ au test. Par la suite, chaque fois qu'ils se comportent de manière louche, améliorez un dé de difficulté du test, jusqu'à ce qu'ils quittent la pièce, remportent un **test de Calme Difficile (◆◆◆)** ou se conduisent normalement pendant dix minutes d'affilée.

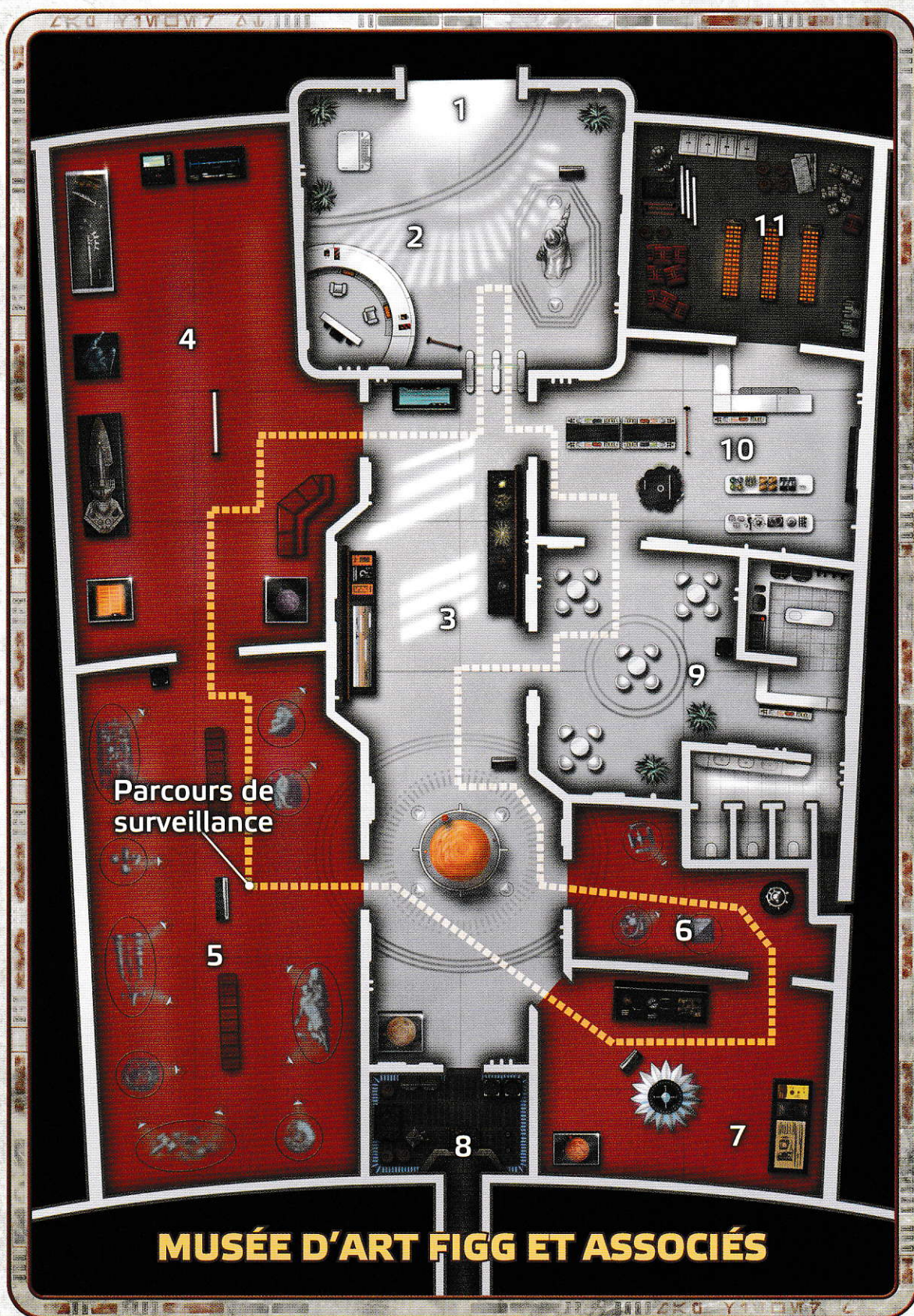
3. GALERIE CENTRALE : « SPLENDEURS DE BESPIN »

Des enseignes lumineuses annoncent « les splendeurs de Bespin » dans une foule de langues, mais en dehors de cela, l'immense galerie centrale est plutôt obscure. Plusieurs impressionnants containers de verre jalonnent la pièce. Chacun d'entre eux, maintenu en place par des champs d'énergie, contient un paysage représenté au moyen de gaz colorés et qui se déplace lentement.

Mis à part le local de service (11), cette galerie donne directement sur toutes les autres pièces du musée.

4. EXPOSITION : « REFLETS DE XIM »

Cette salle abrite un fatras hétéroclite de tableaux, de sculptures et de vitrines débordant d'œuvres et de vestiges archéologiques évoquant le règne de Xim le Despote. Certains objets sont censés dater d'une ère antérieure à la République, d'autres ne sont que des répliques ou des compositions inspirées par la période. La pièce est dominée par une grande statue de pierre et de métal représentant le conquérant. C'est une simple reproduction d'une célèbre merveille de l'antiquité intitulée Xim sur Desevro.



5. GALERIE HOLOPIC

Cette galerie est garnie de larges écrans suspendus fins comme des feuilles de papier. Ils diffusent des images de paysages et de panoramas spatiaux. Il ne s'agit pas de captures photographiques, mais de couches superposées de travaux de peinture assemblées pour obtenir des scènes en 3D. Ces holopics sont d'une beauté à couper le souffle. La luminosité de chacune peut être ajustée pour mieux s'adapter à la vue des visiteurs.

6. EXPOSITION : « MERVEILLES DE LA GALAXIE »

La porte qui s'ouvre sur cette exposition est flanquée de deux répliques grandeur nature de Soldats d'airain d'Axum. Les murs arborent des holopics du palais impérial de Coruscant et de la Pyramide de l'Aube d'Aargau. Une vitrine renferme des reliques récemment exhumées des Cryptes de Glace de Coruscant. Des maquettes représentant l'Aiguille de Shawken et l'Automate Ténébreux de Tomo-Reth se dressent non loin de citations issues des Archives Celebratus et de la Demeure du Savoir sur Phanteem. Une reproduction partielle de la Mosaïque d'Alsakan recouvre le sol, tandis qu'une autre, du Phare de Belcoth, flotte au milieu de la pièce. Une sélection de sons évoquant la Cathédrale des Vents sur Vortex est jouée dans la pièce afin d'en renforcer l'ambiance.

7. GALERIE DES ENCHÈRES

Cette salle est consacrée à la présentation du Joyau de Yavin, exposé ici, ainsi qu'à d'autres sujets associés. Elle est condamnée durant les jours qui précèdent la vente. On peut tenter un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) pour crocheter le verrou, au risque de se faire détecter par le système de surveillance vidéo (cf. page 79). À l'intérieur, quelques écrans informent les visiteurs sur l'histoire et l'utilité des gemmes de Corusca, sans évoquer les sabres laser, conformément à la version officielle (cf. **Le Joyau de Yavin**, page 81).

8. REMISE ET VIDE-ORDURES

Divers containers de liquide de nettoyage et de solvants chargent les étagères du mur est, tandis que la partie sud de la salle est occupée par un large puits destiné à vider les ordures. Deux droïdes sont postés ici : un CLE-004 laveur de vitres et un utilitaire T3 affecté à l'entretien des sols et au ramassage des déchets.

La porte de cette pièce est fermée aux heures d'ouverture du musée. Les PJ peuvent tenter un **test de Magouilles Moyen** (◆◆) pour la crocheter, mais s'exposent alors au système de surveillance vidéo (cf. page 79).

L'endroit peut intéresser les PJ si le conduit du vide-ordures leur apparaît comme le moyen le plus simple de se faufiler dans le musée. Les déchets jetés dans le puits filent vers le vide central de la Cité des Nuages avant d'être projetés dans l'atmosphère de Bespin.

9. TAPCAFÉ

Le tapcafé est l'endroit idéal pour se détendre en consommant des boissons chaudes et quelques encas. L'ambiance y est calme, presque tropicale avec ses plantes ornementales. Un cuisinier droïde COO d'Industrial Automaton fait défiler les verres et les assiettes au comptoir en ronronnant tranquillement.

La salle à manger donne d'un côté sur une petite cuisine encombrée, et de l'autre sur les toilettes. Ces locaux peuvent intéresser les PJ, car ils ne sont couverts ni par les caméras ni par la ronde des droïdes de sécurité. Le cuisinier COO, d'une intelligence très limitée, n'inquiètera pas le groupe : ses routines de programmation ne concernent que la cuisine et le service. Si les personnages veulent absolument interagir avec lui, reportez-vous au profil du droïde utilitaire, page 411 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

10. BOUTIQUE

Cette boutique propre et austère propose divers souvenirs tels que des petites holopics ou des reproductions miniatures des pièces les plus populaires du musée. Les étagères sont chargées d'hololivres : biographies et portfolios d'artistes, ainsi que d'autres volumes présentant des œuvres d'art célèbres dont certaines ont figuré en bonne place entre ces murs.

Durant les heures d'ouverture, un droïde WA-7 assure le service de la boutique. Ce modèle élégant et très cordial papillonne d'un client à l'autre sur sa roue motorisée. Si quelqu'un s'approche du comptoir, le droïde vient aussitôt l'accueillir. Considérez-le comme un droïde de protocole en ce qui concerne l'aspect technique.

Au fond de la boutique, on remarque une porte portant l'inscription « Réservé au personnel » (11). Elle donne sur une réserve où sont emplies les stocks de la boutique, ainsi que divers panneaux et présentoirs publicitaires des précédentes expositions. Cette pièce est un autre point aveugle pour les droïdes de sécurité et les caméras de surveillance.

CHERCHER LES PLANS

Le détail des schémas des bâtiments de la Cité des Nuages constitue un secret jalousement gardé. Les PJ peuvent accéder sans difficulté aux plans utilitaires depuis une console d'information publique, mais ceux-ci ne proposent qu'un survol général de l'agencement d'un lieu. Si les personnages s'en servent, ils peuvent néanmoins se faire une idée grossière de la disposition des zones ouvertes au public dans le musée en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). Cela ne les renseignera cependant pas sur le local de service, la cuisine du tapcafé ou la remise et son vide-ordures.

Si les PJ s'informent auprès des habitants sur la disponibilité de plans détaillés de la Cité des Nuages, on leur confiera que la guilda des bâtisseurs de Port Town

reste probablement leur meilleure chance. Les bureaux du baron administrateur et les bases de données de la tour de la Garde Ailée renferment probablement ce type d'informations, mais les personnages sont assurés d'éveiller les soupçons s'ils y lancent leurs recherches, à moins de disposer des bonnes relations ou de compétences particulières.

LA GUILDE DES BÂTISSEURS

Le niveau 154 de Port Town est occupé en grande partie par la guilde d'Ugnaughts qui possède le quasi-monopole des constructions sur les habitats flottants de Bepin. Si les PJ cherchent les anciens locaux d'Incom par leurs propres moyens, seuls quelques signes peuvent les guider. Sinon, certains habitants peuvent les aiguiller, après qu'on leur a posé les bonnes questions. La plupart des autochtones réclameront un petit pourboire de 20 crédit pour le dérangement, s'ils servent de guide aux personnages.

La bâtisse abrite une cinquantaine d'Ugnaughts. Si le groupe demande à s'entretenir avec quelqu'un qui dispose de plans détaillés de la ville, on le dirige vers l'un des contremaîtres : Xoff Ix.

XOFF IX, CONTREMAÎTRE

Xoff est un Ugnaught vieillissant et voûté, avec une longue crinière frisée et grisonnante. Il se montre particulièrement grincheux et peu conciliant. Les années l'ont rendu rancunier et l'ont convaincu que les siens se sont laissés abuser par l'Exex (la classe dirigeante) de la Cité des Nuages. Cette aigreur peut jouer en faveur des PJ s'ils savent l'exploiter, ou les desservir s'ils commettent un faux pas. D'un côté, Xoff est revêché et peu enclin à supporter les fadaises des humains. De l'autre, son amertume peut l'aveugler et occulter les intentions manifestement criminelles des PJ.

Xoff ne s'exprime pas en basic, mais il est accompagné de D3-LOM, un droïde de protocole qui a besoin d'un bon bain d'huile. Dès le début de l'entrevue, Xoff grogne des borborygmes à son droïde qui s'efforce de les traduire en platitudes du genre : « *Euh... mon maître voudrait savoir en quoi il peut vous être utile.* » Il doit être évident pour les PJ que D3-LOM fait son possible pour reformuler les paroles de son maître avec un minimum de civilité. Si l'un des personnages comprend la langue ugnaught, il se rend compte qu'une traduction plus fidèle devrait être émaillée d'insultes et de jurons colorés.

Xoff comprend en revanche très bien le basic et double automatiquement ses tarifs si l'un des PJ a la mauvaise idée de faire une remarque désobligeante à son encontre. Reportez-vous si besoin est au profil de l'ouvrier Ugnaught, page 14, lors de l'entrevue.

Pour le convaincre de leur fournir les plans, les PJ doivent inventer une histoire crédible ou l'amadouer en réussissant un **test de Charme** ou de **Tromperie opposé au Sang-froid** de l'Ugnaught (◆◆). Xoff leur demande 500 crédits, pour couvrir les frais occasionnés par l'élaboration « d'une copie fidèle aux plans d'origine. »

Comme beaucoup d'Ugnaughts, Xoff n'apprécie pas les expressions en basic du genre « salut ! », ce que les

PJ peuvent anticiper en réussissant un **test de Connaissance (Xénologie) Moyen** (◆◆). Si les personnages emploient des termes un peu trop familiers de ce type, comme « ouais », ajoutez ■ aux tests de Charme intervenant pendant cette rencontre.

S'ÉQUIPER

Les personnages joueurs peuvent vouloir acquérir du matériel spécialisé pour accroître leurs chances de réussir le casse. Les explosifs et les armes dotés de l'attribut Brèche peuvent en effet s'avérer très utiles pour créer des ouvertures entre des niveaux différents, tandis que les armes ioniques sont idéales contre les grilles électriques et les droïdes de sécurité.

Il n'est toutefois pas aisé de mettre la main sur ce type d'arme dans la Cité des Nuages. L'importation de produits tels que les détonateurs thermiques est soumise à un contrôle très strict, en raison des dommages qu'ils pourraient infliger à la structure relativement vulnérable de la cité flottante. Si les PJ ont une chance de trouver de tels objets, c'est probablement à Port Town, mais plus le matériel est dangereux, plus il sera difficile à obtenir.

TROUVER UN REVENDEUR

Nombreux sont les contrebandiers et les piliers de spatioport traînant dans les allées et les docks de Port Town qui peuvent aiguiller les PJ. S'il n'est donc pas bien difficile de trouver un vendeur d'armes au marché noir, gagner sa confiance est une autre affaire.

Pour trouver un revendeur d'armes, les PJ doivent passer par un intermédiaire de Port Town. Le MJ peut recourir au profil de contrebandier (page 395 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) ou de l'orphelin de spatioport (page 399 du même ouvrage). Le groupe doit réussir un **test de Charme, Coercition ou Système D Difficile** (◆◆◆) pour obtenir les bons renseignements. Les personnages Contrebandiers ajoutent ■ à ce test. Un PJ qui accompagne sa tentative d'un pot-de-vin de 50 crédits fait passer la difficulté à **Moyenne** (◆◆). Il est possible d'approcher ainsi jusqu'à trois PNJ différents, mais après trois échecs, on considère que les revendeurs locaux se sont passé le mot pour éviter tout contact avec les importuns.

En cas de réussite, en revanche, l'intermédiaire mène les PJ jusqu'au local d'un marchand d'armes. L'endroit est constamment sous la surveillance de deux groupes de sbires composés de trois brutes aquales et d'une brute barabel (cf. pages 391 et 392 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Le revendeur est accompagné d'un droïde de protocole pour traduire si besoin est. Les personnages peuvent alors négocier des objets illégaux selon les règles du **Chapitre V : Matériel et équipement** du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

LE PERSONNEL DE GRAYSON

Le personnel de sécurité de Grayson consiste en une douzaine d'hommes et de femmes, répartis en deux

groupes de six. L'un est chargé de surveiller la pierre pendant que l'autre se repose. L'équipe n'est formée que depuis peu, mais ses membres sont tous d'anciens militaires issus des rangs de l'armée impériale ou de l'Autorité du Secteur Corporatif. Cela en fait l'un des corps de sécurité privés les plus redoutables et disciplinés de la Bordure Extérieure.

Ce groupe a beau être composé de gardes hautement qualifiés, il règne une certaine discorde dans les rangs : Grayson apparaît comme un employeur arrogant et antipathique, et la seule chose qui retient ses hommes est la paye. Si les PJ décident de mettre le nez dans la façon dont la gemme est gardée, il est possible de recueillir des informations en suivant Marus Grayson. Il faut de la discrétion, car les gardes s'empressent de chasser quiconque traîne dans les parages de son appartement. Si les personnages se montrent prudents et recourent à des appareils d'observation à distance, ils se rendent compte que Grayson reçoit toutes les dix heures la visite de l'un ou l'autre des chefs de groupe de sécurité. Une fois que les PJ ont identifié les gardes, ils n'auront aucun mal à les espionner.

Les profils des gardes et des chefs d'équipe figurent à la page 78.



BURR NAXIS

Premier chef d'équipe, Burr Naxis est un grand Corellien à la peau sombre affligé d'un boitement prononcé. Il ne fait rien de particulier pour protéger sa propre personne, si bien que les PJ peuvent le filer en réussissant un **test de Discrétion contre sa Vigilance** (♥♥♦♦). S'il se rend compte qu'il est suivi, Burr ne réagit pas à moins que les PJ ne se montrent violents. Bien entendu, cela éveille sa suspicion et il se révèle hésitant à leur parler (ajoutez ■ aux tests sociaux des PJ face à lui). La routine de Burr est la suivante : dix heures à garder la pierre avant de faire son rapport à Grayson, puis il se rend au casino Trest, niveau 44, pour se détendre en enchaînant quelques mains de sabacc. Cela lui prend une ou deux heures, puis il part se coucher jusqu'à sa prochaine relève.

Si les PJ le rejoignent à la table de jeu, il se montre plus ouvert, à condition qu'ils le laissent gagner. S'ils le félicitent alors sur ses compétences de joueur, ils peuvent tenter un **test de Charme Difficile** (♦♦♦♦) ou l'ama-
douer par quelques tournées, après quoi il se fait plus lo-
quace. Il se vante alors d'être employé pour « garder des
objets de valeur ». Si les PJ se contentent de paraître va-

guement intrigués par son travail sans trop insister sur la question, il leur confie que le musée interdit aux gardes d'y emporter leurs disrupteurs, ce qu'il trouve aberrant. Il ajoute que les gardes n'ont droit qu'au port de fusils anti-émeutes, que son employeur est exaspéré et que Gantel, l'autre chef d'équipe, ne supporte plus le comportement de ce Grayson.

Les PJ peuvent également se faire passer pour du personnel de sécurité à la retraite ou en quartier libre. La confraternité ne manquera pas de pousser Burr à se laisser convaincre de partager quelques anecdotes salées si les personnages sont les premiers à « se livrer » et réussissent un **test de Tromperie Facile** (♦).

Suggérer que Grayson est trop désargenté ou pingre pour payer ses mercenaires est un excellent moyen d'entamer un peu plus la loyauté des gardes. Si les PJ s'engagent sur cette voie, ils tentent un **test opposé de Tromperie contre le Sang-froid de Burr** (♥♦♦♦).

S'ils l'emportent, ils ne notent pas d'effet immédiat, mais le moral des gardes sera affecté si le groupe les croise plus tard ou lors du casse. Les gardes subissent alors ■ à tous leurs tests de la rencontre.

GANTEL DRO

L'autre chef d'équipe se nomme Gantel Dro. Il s'agit d'un Defel agile, discret et déterminé. Gantel supporte de moins en moins les manières de son employeur, car Grayson refuse catégoriquement de suivre ses conseils en ce qui concerne la sécurité de la pierre. Selon le Defel, cela expose inutilement les gardes au danger.

À l'origine, Marus Grayson a loué les services de Gantel pour éprouver son système de sécurité. Quand il lui a confié la mission qui consistait à voler la pierre, alors sur Coruscant, Grayson s'est bien gardé de lui révéler qu'elle lui appartenait. Alors que le Defel et son comparse touchaient au but, Grayson déploya ses gardes. Sa réflexion était la suivante : il n'y a rien de mieux pour attraper un voleur qu'un autre voleur. Il proposa alors à Gantel de devenir le chef de sa garde privée, mais en réalité, il s'agit davantage d'une forme de chantage : l'ancien voleur n'a d'autre choix que de travailler pour Grayson. Bien qu'il n'ait pas à se plaindre du confort dont il jouit actuellement, il ne porte pas son employeur dans son cœur.

Gantel aime se rendre au *Quatre-et-demi* après avoir rendu son rapport à Grayson. Il peut s'y fondre dans

les ombres et ôter sa visière pour quelques dizaines de minutes (comme tous ceux de son espèce, il perçoit le spectre ultraviolet, mais les lueurs vives l'aveuglent). Il est bien plus alerte que Burr et toute tentative visant à le filer exige un **test de Discrétion Difficile** (♦♦♦♦). Comme son collègue, il ne réagit pas s'il sent qu'il est suivi, mais les PJ devront alors ajouter ■ aux tests sociaux qui le ciblent.

Si l'un des PJ dispose de la spécialité Voleur (ou assimilé) ou réussit un **test de Système D Difficile** (♦♦♦♦) pour aller à sa rencontre, le Defel le considère comme un « confrère » et se laisse approcher. Il se met alors à relater certains de ses plus beaux coups, y compris l'épisode où il faillit voler l'une des pierres les plus précieuses de la galaxie (cf. page 4). Il revient aux PJ d'en tirer leurs conclusions, car Gantel ne mentionnera pas directement le Joyau de Yavin.

Gantel ne supporte plus que Grayson le fasse chanter. Si les PJ sont habiles durant leur entrevue, il peut leur faire comprendre qu'il est possible qu'il regarde ailleurs quand ils tenteront leur effraction, ou même leur donner

quelques astuces de pro. Le groupe peut lui proposer de l'argent, mais il préfère surtout voir Grayson humilié ou éliminé (il ne reconnaîtra pas la seconde possibilité en public). Si les PJ exposent leur plan au Defel sans avoir pris soin de s'en faire un allié au préalable, il se montre amusé par leur impudence et les met au défi. S'ils échouent, ce dont il ne doute pas, il pourra disposer d'eux comme bon lui semble.

Quoi qu'il en soit, il livre nonchalamment les informations suivantes, ne serait-ce que par provocation :

- Il est agacé que sa demande de gardes supplémentaires près du vide-ordures ait essuyé un refus. C'est de toute évidence par là que des voleurs peuvent surgir.
- Il évoque le manque de coopération de la Garde Ailée de Bespin.
- Il révèle que le système de sécurité du musée ne couvre pas toute la surface du site. Si les PJ l'incitent à préciser sans se montrer insistants, il énumère rapidement les zones ignorées par les caméras : la réserve, la remise et la cuisine du tapcafé.

FAIRE CONNAISSANCE

La mise en vente du Joyau de Yavin est une occasion unique qui a attiré une sélection d'enchérisseurs issus des hautes sphères et de la pègre galactique. Marus Grayson et ses associés ont soigneusement averti les milieux concernés de manière à ce que l'événement s'avère profitable tout en restant discret. L'effort ne s'est pas révélé aussi efficace qu'ils l'avaient espéré, mais il a tout de même attiré de gros bonnets de diverses régions, comme l'Espace Hutt et la Bordure Extérieure.

Chaque enchérisseur a ses propres raisons de s'intéresser à la gemme et a déjà eu affaire à un ou plusieurs de ses concurrents, comme le détaille la section qui suit. La pègre galactique est un écheveau de relations, et les membres de sa riche élite sont bien souvent très fortement liés.

Pour parvenir à tirer un profit personnel de la vente, les PJ doivent en apprendre un maximum sur les participants. Heureusement, une enchère aussi prestigieuse s'adresse forcément à des individus qui ne se déplacent jamais sans leur suite, le genre de personnage qui n'a pas de secrets pour les infomarchands de la Cité des Nuages. Les lignes qui suivent décrivent chacun des enchérisseurs, ses motivations et ses relations, et révèlent les meilleures approches pour obtenir ces renseignements.

MENER L'ENQUÊTE

Les PJ ont besoin d'en apprendre le plus possible sur les enchérisseurs s'ils veulent les pousser à faire monter le prix de vente. Pour commencer, ils peuvent effectuer des recherches sur l'HoloNet ou d'autres réseaux informatiques, faire confiance à leur propre connaissance du monde du crime ou trouver des informateurs à Port Town. L'enquête peut débuter en réussissant un **test de Connaissance (Pègre), d'Informatique ou de Système**

D Moyen (♦♦♦♦). En cas de réussite, ils savent vers qui se tourner pour en apprendre davantage. Il convient de consulter la **Table 1-1 : Résultat des tests de Connaissance (Pègre), Informatique ou Système D**, page 37. L'encadré de la page 38 **S'extraire de l'impasse** contient des conseils pour la poursuite de l'enquête si la malchance aux dés s'acharne contre les joueurs.

KALTHO LE HUTT

L'énorme Kaltho est issu de l'un des plus influents kajidics de l'Espace Hutt. Sa fortune provient essentiellement des grands spatioports et des docks privés dont il est propriétaire sur Nar Shadda, la Lune des Contrebandiers. Ces propriétés lui rapportent chaque jour des centaines de milliers de crédits par le biais de taxes et de pots-de-vin. Tout le monde est tenu de s'y soumettre, y compris les autres Hutts. Avec le temps, Kaltho a diversifié ses activités : transport de marchandises (ou contrebande), industrie lourde, vente d'armes et commerce des épices. Malgré ses opérations hautement lucratives, Kaltho est connu pour son austérité. Il ne se vautre pas dans le luxe et les excès propres à son statut, et préfère garder la tête froide pour se concentrer sur l'expansion de l'empire criminel de son clan. Sa seule faiblesse est un appétit démesuré pour les mets rares et insolites. Ses exigences en la matière l'ont amené à exécuter une douzaine de chefs cuisiniers jugés incompetents.

Pour Kaltho, l'obtention du Joyau de Yavin n'est qu'une simple opération commerciale pour laquelle il ne ressent d'ailleurs aucun intérêt spécial. Le Hutt compte sur son réseau de relations et son emprise sur le marché noir pour tirer du joyau un prix bien supérieur à celui des enchères de la Cité des Nuages. Il ne se présente pas ici avec l'intention de revenir bredouille, mais si les enchères

montent au point de menacer de réduire sérieusement son profit, il se tournera vers d'autres affaires.

Kaltho est accompagné d'une impressionnante suite de serviteurs et d'hommes de main, comme on peut l'attendre d'un Hutt de cet acabit. Il dispose d'une douzaine de gardes du corps de diverses espèces, notamment des guerriers d'élite nikto et des brutes gamorreennes, de nombreux amuseurs et d'une petite troupe de ses meilleurs comptables. Ce personnel est réparti entre ceux qui le suivent dans ses moindres déplacements et ceux qui gardent son vaisseau personnel. Peu de ces individus ont le temps ou la liberté de traiter avec les PJ. Ses plus proches assistants bénéficient d'une plus grande latitude.

Un chasseur de primes humain nommé Kerek le sert comme nervi en chef. Il a été chargé d'instiller la crainte de l'empire de Kaltho dans l'esprit des autochtones tandis que le Hutt se trouve en ville. On peut le croiser dans divers sites de la Cité des Nuages et l'encourager à s'exprimer sur son maître en échange de quelques crédits ou de renseignements sur une cible prometteuse. Ce chasseur de primes n'est pas d'une loyauté exemplaire, mais on ne l'amadoue pas avec n'importe quoi. Kerek est un habitué du *Quatre-et-demi* (cf. page 19).

Si les PJ préfèrent laisser Kerek tranquille, ils peuvent se tourner vers le maître queux de Kaltho, un Ortolan du nom de Bos Na'doa. Sa position privilégiée lui est montée à la tête au point d'en faire un mégalomane irrécupérable. Il suffit d'ailleurs de le soudoyer abondamment et de le flatter sans retenue pour lui faire oublier les règles de discrétion et d'allégeance qu'il est censé observer. Bos Na'doa a reçu carte blanche aux cuisines des *Trois Beldons* (cf. page 17) où il mitonne son étonnante gastronomie.

SHREYA ORDASSA, LA PROFESSEURE

Le passé de Shreya avant qu'elle ne se présente à l'université de Sanbra reste bien mystérieux. On sait simplement qu'elle quitta Shili, le monde d'origine des Togruta, pour intégrer la faculté dont elle devint l'un des professeurs les plus illustres. Un jour, elle rencontra Mil Mikkir et naquit bientôt entre eux une histoire d'amour secrète. Mais Mikkir insista pour qu'elle renonce à sa carrière afin de se consacrer à lui, et elle décida de mettre un terme à leur relation. Non seulement elle manquait de la fortune nécessaire pour s'intégrer aux cercles sociaux qu'il fréquentait, mais elle finit par l'accuser d'être jaloux de la manière dont elle avait construit sa réussite, elle qui n'avait pas attendu que tout lui soit servi sur un plateau d'argent. Mil le prit plutôt mal et ils ne se sont jamais reparlés depuis.

Shreya est ici pour le compte de son université, qui cherche à mettre la main sur la gemme de Corusca à des fins scientifiques. Une bourse substantielle lui a été confiée pour la vente. Ordassa est persuadée que Mil ne s'intéresse à la gemme que pour la contrarier, raison de plus pour qu'elle remporte l'enchère. C'est la première fois que Shreya se rend dans la Cité des Nuages, mais elle y a quelques amis et connaissances, avec lesquels les PJ peuvent peut-être s'entretenir. Mil Mikkir est tout à fait disposé à renseigner le groupe sur son compte,

mais son objectivité est compromise par leur récente rupture. Pos Podura, un autre enchérisseur, est amoureux de la professeure dont il est également l'un des élèves. Il espère l'impressionner en acquérant le joyau. Pos ne partage rien concernant Shreya s'il n'est pas absolument convaincu que les PJ ne révéleront pas ses projets. Le groupe ferait probablement mieux d'interroger les compagnons de voyage de Shreya : une amie d'enfance et un droïde assistant de recherche.

La loyauté programmée du droïde n'en fait pas un interlocuteur très intéressant si les PJ paraissent mal disposés envers sa maîtresse (il se montre même incroyablement condescendant), mais on peut facilement le pousser à révéler quelques secrets en parvenant à le convaincre qu'on dispose d'informations confidentielles au sujet de la pierre. On peut le trouver au musée d'art Figg et associés (page 28), où il effectue des recherches jusqu'ici infructueuses pour le compte de la professeure.

Leina, l'amie de Shreya, se révèle considérablement moins loyale que le droïde ; certainement à cause de leur longue séparation. Si cette Togruta l'accompagne, c'est autant pour renouer avec elle et la consoler de sa rupture que pour profiter de vacances dans un lieu réputé. On la trouve le plus souvent au casino des *Deux dés* du *Yarith Bespin*, soit à une table de sabacc soit au bar (cf. page 16). L'argent, les flatteries et les ragots la rendent généralement loquace.

MIL MIKKIR, L'ARISTOCRATE

Mil Mikkir a grandi dans le luxe et l'opulence grâce à la réussite des compagnies de son père, et il profite encore de l'argent et du statut associé. Même si ce Chagrien dirige en théorie l'une des entreprises du bâtiment les plus lucratives de la Bordure Extérieure, il ne doit cette fonction qu'à son père. Il sait donner le change en distillant quelques platitudes à la mode d'un air inspiré et en reportant ses fautes sur d'autres, si bien que son manque d'ambition ne fut que récemment décelé par celle qui était alors sa petite amie : Shreya Ordassa. La dispute qui en résulta se traduisit par une rupture cinglante. Sa présence dans la Cité des Nuages s'explique simplement : il a eu vent de l'intérêt de la professeure pour le Joyau de Yavin et il est déterminé à la priver du plaisir de cette acquisition.

Mil Mikkir a passé une partie de sa jeunesse rebelle dans les rues de Port Town, qu'il connaît encore relativement bien. Il a tout de même jugé plus prudent de se faire accompagner d'un droïde garde du corps. C'est peut-être aussi parce qu'il n'est pas étranger à ces quartiers qu'il prend cette précaution. Il a jadis touché à une épice légère fournie par des hommes de Vorse Tabarith et craint que le gangster n'essaie de le faire chanter.

Parmi les habitants et visiteurs de la cité plus ou moins connus de Mil, on compte Shreya Ordassa (qu'il évite autant qu'il le peut), le Twi'lek Pos Podura (qu'il connaît à peine) et un homme d'affaires du nom de Choran Les, propriétaire de la turbine de Negri dans les niveaux industriels. Choran possède des bureaux sur le parvis et pourrait accepter de parler de Mil ou d'arranger un rendez-vous si les PJ se font passer pour des clients intéressés par un contrat de construction avec le Chagrien.

POS PODURA, LE TROISIÈME LARRON

Pos Podura figure assurément parmi les personnes les plus décalées du gala. Ce jeune Twi'lek est parvenu à se faire admettre à l'événement mondain comme enchérisseur grâce à un savant mélange de chance, d'imposture et d'accréditations subtilisées aux échelons supérieurs de l'entreprise au sein de laquelle il travaille. La mascarade est bien fragile et dépend encore de la coordination d'un certain nombre de supercheries. Pos est bien conscient de cette précarité, d'autant qu'il se sait incapable de payer le Joyau de Yavin. Malgré cela, il est déterminé à aller jusqu'au bout de la vente, convaincu de pouvoir éblouir Shreya Ordassa s'il remporte la superbe gemme. Pos était boursier à l'université très fermée de Sanbra où enseignait Shreya. Il éprouvait pour elle une affection non partagée qui n'a fait que grandir depuis, bien qu'il ne l'ait jamais exprimée. Quand il apprit qu'elle participait à la vente de la pierre, il se résolut à trouver le moyen de l'acquérir pour elle.



Pos Podura n'est guère à sa place dans les quartiers chic de la Cité des Nuages. Il préfère pour l'instant ne pas imposer sa présence à Shreya et évite Mil Mikkir, de peur d'être reconnu comme un simple étudiant de Sanbra et non comme un riche homme d'affaires. En toute circonstance, Pos évite de se montrer et s'exprime peu pour ne pas risquer de compromettre sa couverture. Quand l'angoisse prend le dessus, il se rend dans les quartiers louches pour reprendre courage au comptoir d'une cantina. Il ne fréquente jamais deux fois le même établissement, mais les PJ les plus persévérants peuvent tenter de recoller les bribes de son histoire, qu'il laisse derrière lui quand il est ivre.

ELAIZA, LA JEDI EN EXIL

Pour la plupart des personnes impliquées dans la vente, Elaiza s'avère une véritable curiosité. Cette humaine vieillissante ne paraît ni riche, ni puissante, ni même liée à des personnes influentes, contrairement à ce qu'affirment tous les commissaires chargés d'évaluer sa créance. Les hommes de Grayson parient sur l'identité de cette vieille timbrée : membre discrète de quelque famille royale, cerveau secret d'un syndicat du crime ou simple inconnue qui a su économiser une considérable somme ? Ils sont loin de la réalité : Elaiza est d'un genre bien plus rare et spécial, puisqu'elle figure parmi les derniers Jedi. Elle se cache de l'Empire parmi la multitude grouillante de son monde d'origine, Nar Shaddaa. Son sabre laser commence à montrer des signes de fatigue et nécessite un nouveau cristal : le Joyau de Yavin, une fois retailé, ferait l'affaire.

Dès qu'elle a entendu parler de la vente aux enchères, elle a profité de ses pouvoirs de la Force pour convaincre les esprits faibles qui servent Grayson de l'admettre parmi les enchérisseurs. Hélas, Elaiza n'avait pas réalisé que la gemme attirerait une telle clientèle, capable de proposer bien plus qu'elle. Si son plan initial ne fonctionne pas, elle est bien décidée à subtiliser la pierre, en ultime recours.

Si Elaiza a survécu jusqu'ici, c'est parce qu'elle a su rester dans l'ombre. Jeune Jedi durant la Guerre des Clones, elle s'est réfugiée dans une retraite à l'écart de tout. Elle y pratiquait la méditation pour tenter de guérir des horreurs auxquelles elle avait assisté. Elle s'apprêtait à faire son retour lorsque le Chancelier Palpatine se servit des troupes de la République pour anéantir l'Ordre Jedi. Elle choisit donc de fuir vers sa demeure d'enfance sur Nar Shaddaa, satellite où elle pouvait disparaître parmi des millions d'habitants. Sa stratégie fondée sur la discrétion montre toutefois ses limites à l'approche de la vente. Originaire de la Lune des Contrebandiers, elle connaît bien la réputation de Kaltho et prend soin de l'éviter, mais le Hutt est intrigué par cette mystérieuse vieille femme issue de son domaine. Dans les jours qui précèdent le gala, Elaiza éprouve un funeste pressentiment concernant une autre femme, celle qui se fait appeler Zekra Fol. La Force lui indique un danger. La façon dont Elaiza agit vis-à-vis de la prémonition dépend de la façon dont elle appréhende les risques encourus, mais il n'est pas question qu'elle côtoie une menace plus longtemps que nécessaire.

**TABLE 1-1 : RÉSULTATS DES TESTS DE CONNAISSANCE (PÈGRE),
INFORMATIQUE DU SYSTÈME D**

Sujet	Coût et résultats
Kaltho le Hutt	★ : Kaltho est membre d'un puissant kajidic de Nar Shaddaa. Il est à la tête de plusieurs spatioports importants et zones d'accostage privées de la Lune des Contrebandiers.
	👤 : le chasseur de primes Kerek accompagne Kaltho dans la Cité des Nuages comme nervi en chef. On peut le croiser au <i>Quatre-et-demi</i> (page 19).
	👤👤 : le serveur préféré de Kaltho se nomme Bos Na'doa. Ce cuisinier Ortolan a reçu carte blanche aux cuisines des <i>Trois Beldons</i> (page 17).
	📍 : Kaltho ne s'intéresse pas particulièrement au Joyau de Yavin pour ce qu'il est, mais il est convaincu que le marché de Nar Shaddaa lui en offrira bien plus que le prix de la vente dans la Cité des Nuages.
Shreya Ordassa	★ : la Togruta est une illustre professeure de l'université de Sanbra, venue acquérir la pierre pour son département de recherche.
	👤 : son droïde assistant tente d'obtenir un accès à la section du musée où la gemme est exposée (cf. page 31), mais son côté pontifiant ne fait pas l'unanimité.
	👤👤 : Leina, amie d'enfance de Shreya, joue souvent aux <i>Deux Dés</i> , le casino de l'hôtel <i>Yarith Bepin</i> .
	📍 : Shreya a récemment eu une liaison avec Mil Mikkir, un autre enchérisseur. La participation de ce dernier à la vente aux enchères ne fait que renforcer la détermination de la Togruta à l'emporter.
Mil Mikkir	★ : ce Chagrien très en vue est issu de l'une des familles non-humaines les plus influentes de la Bordure Extérieure. Il dirige une grande entreprise du bâtiment.
	👤 : Mil Mikkir se rend régulièrement au complexe administratif Figg dans le but d'obtenir une audience auprès de Lando Calrissian ou d'autres membres de l'Exex ; il compte développer ses affaires dans la Bordure Extérieure (cf. page 16).
	👤👤 : Mil Mikkir se trouvait sur la Cité des Nuages pour faire la bringue avec de vieux compagnons quand il a appris que son ancienne petite amie Shreya Ordassa participerait à la vente du joyau. Il n'est pas question qu'elle l'emporte.
	📍 : quelques pourvoyeurs de vices de Port Town se souviennent que Mil Mikkir s'était accroché avec Vorse Tabarith.
Pos Podura	★ : Pos Podura est un Twi'lek, cadre de ThoraTech, une entreprise technologique en plein essor.
	👤 : Pos Podura se rend souvent dans les cantinas les plus douteuses de Port Town, où l'on dit qu'il livre le récit de ses malheurs.
	👤👤 : Pos Podura n'est pas cadre du tout. Il aurait apparemment mis la main sur des documents lui permettant d'être admis à la vente. Il est tellement tenace et insaisissable que Grayson préfère le laisser participer plutôt que de s'escrimer à le chasser.
	📍 : le Twi'lek est fou amoureux de Shreya Ordassa et espère gagner son affection par le biais du Joyau de Yavin.
Zekra Fol	★ : Zekra Fol est une humaine représentant la Corporation d'Exploration Minière de la Bordure Extérieure. La CEMBE est une entreprise récente financée par des mécènes des Mondes du Noyau pour sonder les ressources minérales de la Bordure Extérieure.
	👤 : on trouve une petite antenne de la CEMBE dans l'un des meilleurs quartiers de la Cité des Nuages. Ces bureaux permettent de compiler les données relatives aux prospections de l'entreprise.
	👤👤 : Zekra Fol cherche à acquérir le Joyau de Yavin pour l'exposer comme pièce centrale dans une galerie illustrant les réussites de la CEMBE.
	📍 : on a vu des agents de la CEMBE frayer avec des infomarchands connus pour leur discrétion, peu de temps avant l'arrivée de Zekra Fol. Selon la rumeur, l'humaine pratiquerait l'espionnage industriel.
Elaiza	★ : les rumeurs les plus contradictoires circulent sur l'origine de la fortune d'Elaiza, mais les sources les plus fiables ne voient en elle qu'une vieille dame excentrique ne sachant que faire de son argent.
	👤 : la mystérieuse richesse d'Elaiza en fait un sujet de curiosité pour la population de la Cité des Nuages, si bien qu'il est très simple de suivre ses allées et venues, simplement en demandant aux passants.
	👤👤 : Kaltho le Hutt semble également intrigué par Elaiza et voudrait en connaître davantage sur son passé et sa fortune. Il pense qu'elle vient de Nar Shaddaa, tout comme lui.
	📍 : quand elle ne peut pas éviter le sujet, Elaiza laisse deviner une indéniable familiarité avec le Joyau de Yavin (ou du moins des pierres de ce type). Certains pensent qu'elle en a été autrefois la propriétaire.
Vorse Tabarith	★ : cet humain costaud est à la tête de l'un des syndicats du crime les plus puissants de la Cité des Nuages.
	👤 : ces jours-ci, Vorse est fréquemment ivre. Ses hommes trouvent qu'il a perdu son mordant et leur loyauté s'en ressent. Parmi les moins dociles de sa bande, certains acceptent probablement de vendre des informations sur lui (notamment ceux que l'on trouve à la zone d'accostage 124A [cf. page 19]).
	👤👤 : l'un des comptables du syndicat Tabarith, un Twi'lek nommé Faa'i Lethax, aimerait bien se joindre au kajidic de Kaltho. Il est prêt à rendre bien des services en échange d'un coup de pouce pour y parvenir.
	📍 : Vorse n'est pas véritablement intéressé par la gemme, mais son épouse Aris l'a convaincu qu'il devait lui acheter.

S'EXTRAIRE DE L'IMPASSE

Si les PJ ne parviennent pas à recueillir assez d'informations avec les méthodes détaillées plus haut, le MJ ne doit pas laisser cette situation les bloquer dans leur enquête. Il existe plusieurs moyens d'y remédier. Une solution simple consiste à faire intervenir un infomarchand susceptible de vendre les renseignements recherchés. Un individu aussi informé ne sera certes pas bon marché et peut même imposer une Obligation au groupe en contrepartie du travail d'espionnage qu'il réalise. C'est une manière d'inciter les PJ à compter d'abord sur leurs propres compétences avant de se rabattre sur des professionnels.

Si le groupe n'a pas les moyens de recourir à un infomarchand ou craint de se charger d'une nouvelle Obligation, il reste la possibilité de nouer des liens

salutaires. Des PJ qui dépensent des points de Destin du côté lumineux peuvent faire appel à de vieilles connaissances ou autres personnalités capables de débloquent la situation. Normalement, un seul point de Destin suffit à révéler des détails sur l'un des enchérisseurs ou à dévoiler quelques pistes qui en concernent plusieurs, juste de quoi sortir de l'impasse et relancer l'enquête sur de nouvelles bases.

Si rien de tout cela ne semble fonctionner, les PJ peuvent se tourner vers Aris. Celle-ci peut alors les aiguiller plus directement, mais il est évident que sa foi en leurs compétences déclinera sensiblement (sans compter que la tension entretenue jusque-là retombera). Cette option n'est à envisager qu'en dernier ressort.

Si les PJ cherchent à se renseigner sur elle, ils seront probablement déçus. Avant la vente, elle était parfaitement inconnue de tous, y compris des meilleurs infomarchands. Ses origines et ses motivations restent une énigme. Mais les dehors de vieille excentrique qu'elle a adoptés pour l'occasion ne passent pas inaperçus et certains autochtones observateurs sont prêts à s'épancher sur ses allées et venues en échange de quelques crédits ou d'une autre faveur.

VORSE TABARITH, LE MAGNAT DES CASINOS

Humain natif de la Cité des Nuages, cet enchérisseur est un acteur majeur du milieu de la pègre de la ville. Vorse Tabarith dirige la plupart des opérations de détournement de fonds et d'extorsion locales. Il exploite une partie des casinos et des centres de loisirs de la cité comme façade pour ses activités et en force bien plus à payer pour sa protection. Si son syndicat du crime est relativement modeste à l'échelle galactique, il demeure le plus puissant de Bespin.

Vorse a gravi les échelons par le biais de plusieurs meurtres impitoyables, et le milieu craint toujours ses accès de colère. Hélas pour lui, il a récemment perdu le respect que lui portaient ses plus importants lieutenants, car il passe moins de temps à veiller à ses affaires qu'il n'en consacre à boire ou à arpenter la ville avec Aris Shen, son épouse. C'est cette dernière qui l'a convaincu d'acheter le Joyau de Yavin, et il ne se doute pas un seul instant que le père d'Aris projette de voler la pierre et de récupérer les crédits de la vente.

Bien qu'il soit ivre en permanence ou presque, Vorse est resté assez lucide pour remarquer la visite de Kaltho. Il a assigné ses meilleurs hommes à la filature du Hutt et de sa suite, craignant une tentative de renversement. Il dispose par ailleurs de séquences holographiques qui pourraient lui permettre de faire chanter Mil Mikkir, si la surconsommation de bière d'Ando et les années passées ne l'empêchaient pas d'estimer l'intérêt réel de ces enregistrements pour le moment.

Il est très facile de se renseigner sur Vorse Tabarith, la population locale le connaît comme propriétaire de nombreux établissements et le monde du crime le compte parmi ses barons. Pour découvrir ses secrets, néanmoins, il faut s'informer auprès de ses laquais ou d'Aris Shen.

Il n'est pas aussi compliqué qu'on pourrait le craindre de trouver des subordonnés peu loyaux au sein du syndicat Tabarith, du moins pas autant qu'à l'époque où Vorse buvait moins et inspirait chez ses hommes un respect mêlé de terreur. Quelques taupes se feront désormais une joie de lever un pan du voile à la mesure des crédits offerts. Le plus haut placé de ces renégats potentiels est un comptable Twi'lek nommé Faa'i Lethax. Ce dernier projette de passer à l'ennemi, au sein du kajidic de Kaltho. Si les PJ l'assistent dans sa désertion ou le persuadent qu'ils peuvent l'aider, il ne sera pas avare de détails concernant les affaires de Vorse. On peut le croiser au Souk, notamment devant les *Merveilles d'Ailleurs* de Hobi Rann (cf. page 19), où il a l'habitude de mener ses affaires.

Les PJ qui rechignent à s'impliquer dans les luttes intestines du syndicat Tabarith peuvent toujours se tourner vers l'épouse de Vorse. Aris est tout à fait disposée à les aider dès lors qu'il s'agit de jouer un sale tour à son mari indigne. Arend Shen a en outre promis une part des profits du vol à sa fille afin qu'elle puisse quitter la Cité des Nuages, un lieu pour lequel elle a perdu toutes ses illusions. Les Shen ne pensent pas que Vorse puisse remporter la vente, mais ils savent que sa participation ne pourra que faire monter les enchères.

« ZEKRA FOL », AGENT SECRET

Les agents de Grayson n'ont pas vérifié les références de certains enchérisseurs autant qu'ils l'auraient dû, mais leur plus grosse erreur fut de survoler le dossier de l'humaine qui se présente sous le nom de Zekra Fol. Ses papiers paraissaient irréprochables, d'autant que le consortium minier qu'elle dit représenter serait assurément prêt à déboursier une belle somme pour une pièce d'exposition du calibre du Joyau de Yavin. Le problème est que ses documents et le groupe au nom duquel elle

agit ne sont que des couvertures : cette femme est un agent secret du Bureau de la Sécurité Impériale. De son vrai nom Tirsia Lek, elle a décelé des indices concernant les desseins de Grayson. À partir de là, elle a mis au point une identité factice pour enquêter sur les activités de contrebande de Marus hors de l'espace contrôlé par l'Empire. Elle n'est pas directement intéressée par la vente de la gemme (si ce n'est pour l'ajouter éventuellement au trésor impérial), mais aimerait bien voir son prix monter pour mieux incriminer Grayson une fois qu'elle aura accumulé suffisamment de preuves contre lui.

Tirsia Lek est incroyablement bien informée, comme seul peut l'être un membre d'un réseau d'espionnage. Elle connaît Kaltho le Hutt de réputation, ce dernier ayant renseigné le BSI sur ses rivaux quand cela servait ses desseins. Elle sait d'ailleurs qu'il convient de ne pas froisser le seigneur du crime, dont la férocité est bien connue. Elle détient également des dossiers détaillés sur les autres enchérisseurs fortunés.

Si les PJ enquêtent sur la femme qui se fait appeler Zekra Fol, ils découvrent rapidement ses liens avec la Corporation d'Exploration Minière de la Bordure Extérieure, une entreprise connue pour s'intéresser aux pièces d'exposition dignes des musées des Mondes du Noyau. Plusieurs autres représentants de ce consortium, en réalité des agents du BSI sous les ordres de Lek, ont été assignés à la Cité des Nuages pour couvrir l'opération, et d'autres accompagnent l'espionne. Ils prodiguent des brochures en flimsiplast et autres renseignements génériques aux clients et prospecteurs potentiels. Ils sont bien formés et leur documentation est parfaitement ficelée. Pour que le groupe découvre leurs liens avec l'Empire ou qu'il comprenne que le consortium est factice, il faudrait qu'il se montre particulièrement retors dans ses questions ou qu'il prenne une Obligation assez importante pour bénéficier des services d'un infomarchand de premier ordre.

L'ENQUÊTE IMPÉRIALE

Tirsia Lek met autant que les PJ son nez dans les affaires des autres enchérisseurs. La différence, c'est qu'elle dispose des ressources et de l'expertise du BSI. Si elle apprend que des personnes posent les mêmes questions qu'elle, Tirsia est forcément intriguée et peut estimer que les importuns méritent son attention. Chaque fois qu'un PJ obtient un  durant l'Épisode I, le MJ peut l'utiliser pour investir un point de Destin du côté obscur disponible dans l'enquête de l'agent secret.

Si le MJ finit par obtenir de cette manière un nombre de points de Destin du côté obscur égal au nombre de PJ, on considère que Lek a cerné l'identité de tous les PJ et connaît leurs motivations. Si les personnages évitent ce désagrément jusqu'à l'**Épisode II**, leur couverture est toujours valable, mais l'espionne conçoit probablement des soupçons, surtout si le total a presque été atteint.

Si Tirsia Lek démasque les PJ, cela n'implique pas forcément qu'elle les dénonce. Convaincue de la supériorité de l'Empire, elle a toutefois l'intelligence de reconnaître que les hors-la-loi peuvent parfois se révéler utiles.

Elle est plutôt du genre à faire chanter le groupe pour qu'il lui révèle les fruits de son enquête. Si les personnages coopèrent, elle ne cherche pas à les trahir et peut même les assister à l'avenir pour peu qu'ils puissent devenir un atout pour l'Empire. Faire bonne impression sur Tirsia Lek et le BSI peut se révéler particulièrement pratique vers la fin de l'aventure (cf. page 92).



PRÉPARER LE PIRATAGE

S'infiltrer au gala pour y influencer les enchérisseurs ne sert à rien si les PJ ne sont pas en mesure de détourner les recettes générées par la vente. S'ils parviennent à pirater la banque, en revanche, les fonds correspondant à l'enchère gagnante pourront être crédités sur le compte de leur choix. Dans le cas contraire, disons qu'un casse à moitié réussi vaut mieux qu'un casse complètement raté... mais cela n'en constitue pas moins une occasion manquée.

PROSPECTIONS

Tout slicer qui se respecte sait qu'une opération ne peut réussir que si elle est bien préparée. Si nécessaire, le MJ doit bien rappeler aux joueurs que plus ils règlent de détails à l'avance, moins les dernières étapes du vol leur donneront de fil à retordre. Les préparatifs les plus importants sont la création d'une broche correctement calibrée, l'évaluation des protections informatiques de la banque et les mesures pour surmonter la possible obstruction de Lobot, le célèbre administrateur réseau de la Cité des Nuages.

TABLE 1-2 : MODIFICATEURS ASSOCIÉS À LA BROCHE

Coût	Résultat
★	Chaque ★ obtenu au test d'Informatique ajoute □ dans le cadre d'une tentative de piratage bénéficiant de la broche.
☹ ou ☹	Retirez un ■ au test d'Informatique concerné par ☹ ou ☹ dépensé.
☹ ☹ ou ☹	Un petit défaut dans la conception de la broche risque d'entraîner des problèmes à l'utilisation. Cette broche ajoute un ■ au test d'Informatique. On ne peut recourir plus d'une fois à cette option.

LA BROCHE

Un slicer prévoyant ne se lance jamais sans une bonne broche électronique. Ces ustensiles à utilisation unique exécutent des fonctions automatisées, comme bombarder un réseau de données incohérentes pour masquer les opérations de piratage. Ils sont conçus pour griller après usage afin d'empêcher les administrateurs du réseau de remonter jusqu'à la source de l'attaque. Chaque broche est dédiée à une tâche spécifique et soigneusement calibrée pour un réseau donné. Les meilleurs slicers sont capables d'ajuster leurs broches en fonction du champ électromagnétique d'une planète ou des spécificités locales du trafic com susceptibles de moduler le signal.

Si les PJ comptent fabriquer leur propre broche, il leur faudra du temps et du matériel en plus de leurs compétences en programmation. Pour ce qui est du matériel, les choses restent simples : il suffit de récupérer les pièces sur des datapads et autres appareils électroniques,

pour l'équivalent de 300 crédits. On peut trouver tout cela à moitié prix chez un revendeur spécialisé, à condition de prendre le temps nécessaire pour dénicher une telle boutique.

La fabrication de la broche requiert au moins dix heures, sauf si l'on se consacre à la tâche comme un forcené. Un personnage qui veut gagner du temps et n'y passer que quelques heures doit ajouter ■ au test d'Informatique demandé pour la fabrication de l'outil. Le PJ qui se charge de la programmation doit réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), à moins de confier le travail à un slicer professionnel (cf. l'encadré **Un expert à la rescousse** page suivante). Il suffit ensuite de consulter la **Table 1-2 : Modificateurs associés à la broche** pour savoir comment elle fonctionnera lors de la tentative de piratage.

L'ÉCHANTILLON DE CRYPTAGE

Tous les vauriens et criminels de la galaxie savent que connaître l'adversaire est crucial en cas de conflit, mais bien moins nombreux sont ceux qui vont collecter les renseignements eux-mêmes. Non seulement les bons slicers gardent cette maxime à l'esprit, mais ils s'attachent aussi à prendre en compte tous les obstacles qu'ils sont susceptibles de rencontrer ; leurs rivaux professionnels et les agents de sécurité spécialisés dans les réseaux occupent d'ailleurs le haut de la liste. Il ne faut cependant pas sous-estimer le système lui-même qui, armé d'un cryptage adapté, constitue souvent un ennemi redoutable. Face à un tel adversaire, le slicer a besoin d'informations, ou d'accéder au genre de cryptage auquel il pense avoir affaire. Ainsi, il peut mettre au point des contremesures, ou carrément le craquer.

La Banque centrale de la Cité des Nuages, chargée de la gestion de la vente, bénéficie de la protection du réseau gouvernemental de la ville. Son cryptage est le meilleur que Bepin puisse offrir, mais présente quelques failles susceptibles d'être exploitées par les PJ.

L'approche la plus simple consiste à quérir l'aide d'Arend, qui dispose des contacts nécessaires. Il peut demander à sa secrétaire de fournir une carte d'accès provisoire aux PJ afin qu'ils puissent examiner librement les défenses du système et récupérer un échantillon du cryptage. La secrétaire n'est malheureusement pas corrompue comme son patron et n'obtempère pas de gaieté de cœur. Obtenir d'Arend qu'il lui demande une carte d'accès pourrait la pousser à avertir les autorités si l'employée se rend compte de l'usage qui en a été fait. A minima, elle se montre glaciale envers les PJ quand ils lui rendent la carte.

Si les PJ préfèrent ne pas passer par Arend, ils peuvent tenter de se faufiler dans les locaux du gouvernement et de pénétrer directement dans le réseau. Il leur suffit de visiter un bureau ouvert au public et de faire diversion pendant que leur slicer extrait un échantillon partiel. Cependant, il demeure probable qu'ils préfèrent s'y rendre en dehors des heures d'ouverture pour mieux analyser le système.

Cette option se révèle plus risquée, car les PJ doivent se soustraire aux patrouilles composées de paires de droïdes de sécurité gouvernementale (voir profil ci-après). Si les personnages sont appréhendés, un interrogatoire serré pourrait faire avorter toute l'opération. S'ils se lancent malgré tout et qu'ils parviennent à échapper aux droïdes, ils devraient avoir le temps d'extraire un échantillon de cryptage complet. D'autres approches devraient permettre d'acquiescer un échantillon partiel ou complet, à la discrétion du MJ.

Sans le cryptage employé par le réseau gouvernemental, la tentative de piratage de la banque à l'issue de l'enchère finale se révèle incomparablement plus difficile. Le test d'Informatique nécessaire subit ■ ■. Un échantillon partiel réduit ce malus à ■, tandis qu'un échantillon complet l'annule complètement. Dans ce dernier cas, si les PJ font preuve d'astuce, comme utiliser l'identité d'un fonctionnaire connu, le MJ peut leur accorder un ou plusieurs ■.

DROÏDE DE SÉCURITÉ GOUVERNEMENTALE [RIVAL]

Les droïdes de sécurité qui patrouillent dans les bureaux et les locaux gouvernementaux de la Cité des Nuages sont rutilants, parés de plaques argentées dont la beauté ne sacrifie pas l'efficacité défensive. Le pistolet blaster fixé à leur poignet dissuade les insatisfaits de faire irruption dans ces bâtiments, mais les droïdes sont rarement amenés à déployer leur puissance de feu.



Compétences : Distance (armes légères) 3, Vigilance 3

Talents : aucun

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

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Régulation étourdissante), blindage intégré (+1 défense, +1 encaissement), comlink relié au réseau central.

CONTOURNER LOBOT

La Cité des Nuages est connue pour la corruption et la criminalité qui l'accablent, mais de récents événements ont entraîné le début d'un déclin pour certaines activités illégales. Le nouveau baron administrateur tente d'éradiquer le crime, mais un autre individu joue un rôle de premier plan dans cette lutte. Il s'agit de Lobot, le cyborg qui administre le réseau de la ville, le maître des mesures antipiratage dont les talents sont exacerbés par des implants cérébraux. Même une équipe de spécialistes n'aurait pu améliorer mieux que lui les systèmes de sécurité des établissements commerciaux et du gouvernement. Cette protection, qui s'étend à tous les réseaux de la Cité des Nuages, a fait de la ville un site presque imprenable pour les slicers. Les rares d'entre eux qui sont

UN EXPERT À LA RESCOURS

Il est possible que le groupe ne compte pas de slicer capable d'assurer le piratage de la banque. Si aucun de ses membres n'a assez investi dans la compétence Informatique, il vaudrait probablement mieux faire appel à un professionnel que de tout faire capoter à cause d'un travail d'amateur. Heureusement, les milieux douteux de la Cité des Nuages cachent quelques slicers indépendants. Il suffit de réussir un **test de Système D Moyen** (◇◇) pour trouver un complice potentiel à Port Town. Les deux plus connus de la zone sont le droïde R3-8C et un Ugnaught appelé Naboka.

- **R3-8C** est un droïde astromech relativement abordable en termes de tarifs, et dont les capacités de slicer se conjuguent à un comportement relativement excentrique. Son intelligence est égale à 3 et le reste de son profil rejoint celui d'un droïde astromech classique (cf. page 411 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Son propriétaire demande entre 500 et 1 000 crédits pour l'opération, selon le résultat des PJ à un **test opposé de Négociation** (◇◇◇).
- **Naboka** est un maître dans son domaine et sait combien vaut son travail. Il n'œuvre pas pour moins de 2 000 crédits et sa première proposition est de 3 000. Ce technicien est très talentueux, mais il refuse de risquer sa vie quand les choses tournent mal et n'hésiterait pas à balancer les PJ pour sauver sa peau le cas échéant. Son profil est celui de l'ouvrier ugnaught de la page 14, si ce n'est qu'il dispose d'une Intelligence de 4 et d'un rang de 5 en Informatique.

restés à Bepin planifient leurs coups avec la plus grande prudence et gardent le système de sécurité de Lobot à l'esprit, quelle que soit la cible.

Sachant que les PJ doivent pirater des réseaux gouvernementaux directement surveillés par Lobot, trouver un moyen de contourner ses contremesures devrait être l'une des priorités majeures du groupe. Apprendre son existence n'est pas un problème pour les personnages, car Arend ou un autre de leurs associés le mentionne forcément. La véritable difficulté consiste à circonvenir ses protections. Le groupe peut procéder de trois manières différentes, mais aucune n'est aisée.

La première approche consiste à se renseigner sur l'emploi du temps de Lobot et à tenter l'opération pendant son sommeil ou lorsqu'il est accaparé par une autre tâche. Malheureusement, les implants limitent ses besoins en matière de repos à quelques heures par jour. Pour découvrir son rythme de sommeil, il faut le filer personnellement en réussissant un **test de**

Discretion Intimidant (◆◆◆◆◆), trouver un limier pour s'en charger (ce qui demande un **test de Système D Difficile** [◆◆◆◆] et des centaines de crédits) ou dénicher parmi les fonctionnaires du gouvernement un informateur qui soit au fait des habitudes de Lobot. Cette troisième option ne peut se résoudre par un seul test de compétence et passe par une enquête poussée et des interactions entre PJ et PNJ.

Si les PJ ne parviennent pas à déterminer les heures de repos de Lobot, ils peuvent au moins essayer de détourner son attention au moyen d'un autre incident, provoqué ou non par eux, comme bricoler une fausse urgence climatique depuis la tour de Kerros (cf. pages 17-18). Il faut toutefois se souvenir que Lobot est capable de gérer simultanément plusieurs tâches de manière bien plus efficace qu'un individu non modifié. Une telle situation restreint les défenses du réseau, mais ne les annule pas.

Si les PJ ne découvrent pas un moyen d'éviter Lobot, ils peuvent le neutraliser par la force. Trouver un moyen de neutraliser le cyborg constitue un défi, mais pourrait entraîner l'effondrement de toutes les protections du réseau. Où qu'il se rende, Lobot jouit généralement des services de certains des meilleurs officiers de sécurité de la Cité des Nuages. De plus, quiconque tente de s'en prendre à lui est aussitôt considéré comme une menace prioritaire par le baron administrateur Lando Calrissian, qui ne manque alors pas de s'interroger sur les raisons de cette agression. Les PJ peuvent envisager une attaque discrète ou faire appel à des hommes de main. La difficulté associée aux tests visant à contourner la protection rapprochée de Lobot ou à trouver des professionnels susceptibles de l'empêcher d'agir est la même que celles des options proposées plus haut.

Si rien de tout cela n'est possible, le groupe peut toujours tenter de s'introduire dans le réseau de la banque malgré la surveillance de Lobot. Les risques sont grands et les chances de réussite réduites ; mais si les PJ accomplissent le casse juste sous le nez du cyborg, ils seront propulsés au rang de héros par les milieux criminels. Les conséquences d'un face à face avec Lobot sont examinées à la page 69.

PLANIFIER UNE TRAHISON

Une fois que les fonds de la vente ont été piratés, il devient possible de les transférer vers n'importe quel compte choisi par le slicer. D'ailleurs, Arend en a créé un factice, dont il a fourni les coordonnées au groupe à cette fin. Certains PJ pourraient cependant ne pas attacher une importance particulière au respect de leur client et monter leur propre plan pour se remplir les poches plus que prévu. Ils peuvent aussi envoyer les crédits ailleurs, que ce soit pour s'acquitter d'une Obligation de Dette, pour servir une cause ou pour renflouer un associé. Normalement, le transfert des fonds intervient durant l'opération de piratage, mais si le groupe a l'intention de créditer un autre compte, un minimum de préparation se révèle nécessaire.

Si la trahison des PJ doit profiter à quelqu'un d'autre, qu'il s'agisse d'un mécène de la pègre ou de la petite sœur malade du slicer, il faut bien entendu disposer des informations relatives au compte concerné. Le MJ peut estimer qu'ils savent déjà comment effectuer un tel transfert, ou qu'il leur faut envoyer des messages secrets vers un autre monde pour obtenir l'accès. Une fois que les PJ disposent des détails nécessaires, la transmission devient possible. Mais le groupe pourrait bien avoir du mal à ne pas se faire retrouver après avoir volé tout cet argent.

Si l'argent apparaît sur les comptes personnels des PJ pendant leur séjour dans la Cité des Nuages, l'opération a peu de chances de passer inaperçue. Des PJ avisés devraient envisager de recourir à la méthode d'Arend : ouvrir un compte factice. Cette tactique n'est néanmoins pas sans risque. Le groupe doit disposer de documents d'identification contrefaits et procéder au transfert des fonds avant que la banque ou Grayson ne remarque leur disparition et ne puisse découvrir leur destination.

Pour les faux documents, les PJ peuvent se tourner vers diverses organisations criminelles de la ville, dont le syndicat de Vorse Tabarith. Trouver un faussaire fiable et discret demande de réussir un **test de Système D Difficile** (◆◆◆◆), mais il faudra encore le payer. Réaliser correctement le travail nécessaire en si peu de temps gonfle considérablement la note ; et même dans des conditions idéales, il faut compter plusieurs milliers de crédits. Les PJ peuvent rendre un petit service au faussaire pour réduire la dépense, mais cela risque de les pousser à s'exposer, sans parler du temps perdu. Plus simplement, les personnages pourraient contracter une Obligation auprès du faussaire ou de quelqu'un capable de payer pour leurs faux documents.

Retirer l'argent du compte factice promet d'être aussi compliqué que la création de celui-ci, sauf si le groupe passe par un établissement peu regardant sur les transactions douteuses, comme une filiale du Clan Bancaire Intergalactique. La Banque centrale de la Cité des Nuages devrait se trouver sur le pied de guerre ou fermée temporairement après le détournement initial, sauf si les PJ ont pris des précautions particulières. Tout retrait important éveille alors forcément les soupçons.

L'idéal est donc d'anticiper le problème en créant de fausses identités de riches marchands afin de les relier au compte fictif censé accueillir de grosses sommes, et pour qui une transaction de cette importance peut se justifier. Si ces précautions ne sont pas prises, la banque peut mettre le retrait en attente jusqu'à découvrir le subterfuge, voire toute l'opération.



LE GRAND PRIX DE BESPIN

Comme on peut l'attendre d'une ville qui accueille autant de parieurs, les événements sportifs en tout genre sont très appréciés dans la Cité des Nuages. Les courses de modules et le shockboxing figurent parmi les attractions de choix, mais le Grand prix reste de loin l'exhibition la plus attendue.

Les paris, légaux ou non, prennent une telle importance ici que le Grand prix s'avère bien plus périlleux que la plupart des événements équivalents. Après tout, les parieurs aiment l'ajout d'éléments d'incertitude dans tout jeu fondé sur le simple talent. Les véhicules engagés sont équipés d'armes et bien que le meurtre d'un concurrent entraîne une disqualification et une incarcération immédiate, il est parfaitement autorisé de neutraliser ou de gêner ses adversaires par quelques tirs bien placés, ce dont les participants ne se privent pas. De même, les organisateurs (et parfois d'autres intervenants) ont l'habitude de placer des obstacles et autres imprévus pour corser un peu la course et rehausser l'intérêt du spectacle.

Le gagnant du Grand prix annuel jouit d'une certaine célébrité locale, qui se traduit par diverses invitations aux événements mondains des mois suivant la compétition. Sur Bospin, la notoriété est souvent fragile, et seuls quelques vainqueurs ont réussi à conserver plus ou moins leur gloire longtemps après leur victoire. À court terme, gagner la course présente cependant un intérêt réel pour les personnages joueurs : cette victoire leur ouvre les portes du gala, première étape du vol de la pierre.

PRÉSENTATION

D'après Arend, la course représente la couverture idéale pour accéder à la vente aux enchères. Il peut même arranger le « prêt » d'une voiture des nuages aux PJ, en insistant bien sur le terme « prêt ». Le Pantorien ne le révèle pas aux PJ, mais il s'est approprié le véhicule dans un hangar de la Garde Ailée. Si le groupe ne le lui rapporte pas aussitôt le Grand prix terminé, il a déjà fait en sorte que la Garde puisse trouver des preuves incriminant les PJ pour le vol initial de la voiture. Arend laisse peu de choses au hasard.

Si les PJ considèrent effectivement la course comme leur meilleure chance d'assister au gala, Arend leur indique un dock privé dans un quartier isolé de la ville et leur fournit les codes d'accès et la documentation du véhicule qui s'y trouve. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à leur arrivée :

La porte de sécurité s'efface dans un sifflement imperceptible pour dévoiler un confortable petit dock privé. Divers outils et équipements sont éparpillés autour d'une voiture des nuages de type Storm IV. L'airspeeder, avec ses deux cockpits caractéristiques, présente la même livrée rouge que les véhicules employés par la Garde Ailée. On s'y méprendrait presque.

Le matériel disponible comprend tout ce qui est nécessaire pour entretenir le véhicule, mais aussi pour l'améliorer (cf. **Améliorations de véhicule**, page 46).

La voiture semble tout à fait banale, et ne diffère en rien des centaines d'appareils qui animent les cioux de la ville. Les personnages ont intérêt à personnaliser leur monture s'ils veulent se démarquer visuellement durant la course, mais cela risque de poser un problème quand il sera temps de la rendre.

VOITURE DES NUAGES STORM IV

Le Storm IV est classé dans la famille des voitures des nuages, mais il s'agit en réalité d'un airspeeder stratosphérique capable de dépasser les 1 500 km/h. Au départ spécialement conçu pour la Garde Ailée, le modèle a connu un tel succès qu'il fut rapidement décliné en plusieurs modèles civils. Celui qui est fourni aux PJ fait partie des originaux, composé de deux modules (bâbord pour le pilote, tribord pour l'artilleur).

2	4	+1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			5	7

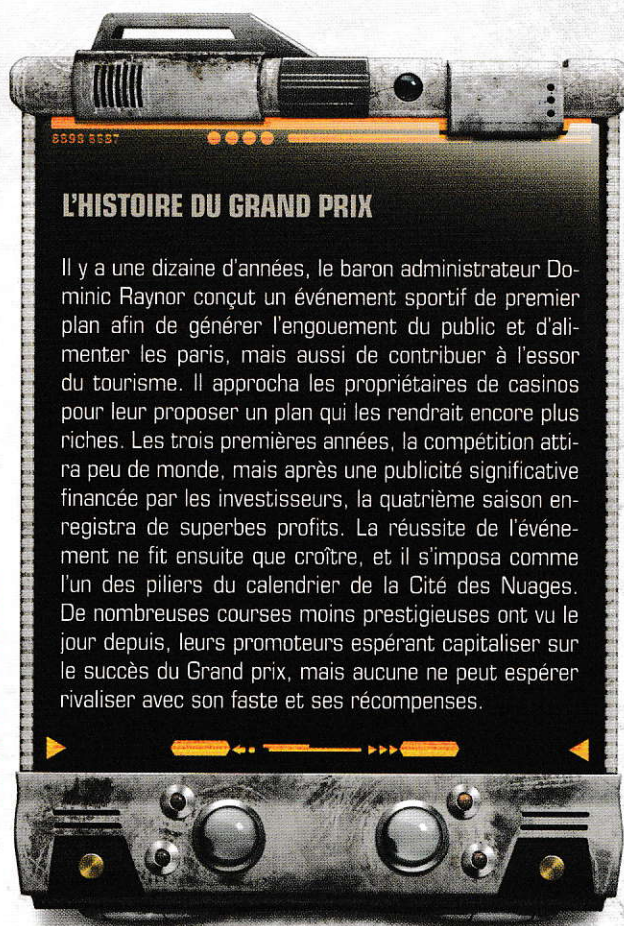
Type de véhicule/Modèle : voiture des nuages/Storm IV

Constructeur : Bospin Motors

Altitude maximale : 100 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote et 1 artilleur



L'HISTOIRE DU GRAND PRIX

Il y a une dizaine d'années, le baron administrateur Dominic Raynor conçut un événement sportif de premier plan afin de générer l'engouement du public et d'alimenter les paris, mais aussi de contribuer à l'essor du tourisme. Il approcha les propriétaires de casinos pour leur proposer un plan qui les rendrait encore plus riches. Les trois premières années, la compétition attira peu de monde, mais après une publicité significative financée par les investisseurs, la quatrième saison enregistra de superbes profits. La réussite de l'événement ne fit ensuite que croître, et il s'imposa comme l'un des piliers du calendrier de la Cité des Nuages. De nombreuses courses moins prestigieuses ont vu le jour depuis, leurs promoteurs espérant capitaliser sur le succès du Grand prix, mais aucune ne peut espérer rivaliser avec son faste et ses récompenses.

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).
Notes : les véhicules de la Garde Ailée sont légèrement plus blindés que les modèles civils. Il faut compter six heures pour retirer cette protection supplémentaire en réussissant un **test de Mécanique Moyen (♦♦)**, ce qui a l'avantage de faire passer la vitesse de la voiture de 4 à 5.

LA CONCURRENCE

Normalement, les PJ devraient vouloir en apprendre un peu plus sur les concurrents engagés dans le Grand prix. Il s'agit même d'une exigence stratégique pour eux. Nombre de spéculations et de rumeurs circulent sur l'holonet, mais les médias sont bien connus pour leurs évaluations inexactes des concurrents et de leurs équipes techniques. Un **test de Système D Facile (♦)** permet de connaître le meilleur endroit pour se renseigner sur la course : la cantina appelée la *Retraite du Pilote de Module*. Aris peut également aiguiller les personnages vers ce même établissement si on l'interroge. On y croise divers mécaniciens et équipages engagés dans la course. Étant donné que les pilotes préférés du public fréquentent d'autres établissements, les médias sont peu présents à la *Retraite*. Si les personnages joueurs décident de s'y rendre, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La Retraite du Pilote de Module fait rimer boui-boui avec cambouis. Les odeurs d'huile alimentaire se mélangent à celles des lubrifiants mécaniques et la plupart des clients sont vêtus de salopettes maculées qui les distinguent finalement peu du personnel de la cantina.

Les habitués se retrouvent ici pour boire et converser, et ne s'attendent pas forcément à ce que des étrangers viennent leur poser des questions indiscretes. Il n'est cependant pas sorcier de sympathiser avec certains en leur offrant à boire, en parlant mécanique, en glissant quelques compliments ou en faisant preuve de générosité d'une manière ou d'une autre. La plupart des mécanos n'ont pas l'habitude qu'on s'intéresse à leur avis sur le Grand prix ; au mieux, ils peuvent espérer qu'on les mentionne brièvement sur l'holonet de temps à autre.

Le barman peut conseiller au groupe d'aller discuter avec le Vieux Sav. Il n'est certes pas le seul à en connaître un rayon, mais il a l'avantage de l'expérience, comme il dit. Il œuvre au sein d'une équipe différente à chaque Grand prix, un vrai mercenaire des turbines. L'amadouer peut s'avérer délicat (**test de Charme Difficile (♦♦♦)**), mais on peut profiter de sa sagesse par l'entremise de quelques crédits ou en lui payant à boire : cinquante crédits en boisson ou cent crédits en espèces lui délient la langue. Il sait qui seront les participants sérieux à la course (voir ci-après) et peut livrer quelques secrets (cf. encadré **Tactiques, rythme et poursuites**, page 51).

L'endroit regorge de mécanos, mais la plupart passent relativement inaperçus. Grek « l'Intègre » sort tout de

même du lot et peut éventuellement aider les PJ à modifier leur voiture des nuances (cf. **P't'être que ce coucou est moche à voir, mais...**, page 46 et **Les speeders de Grek l'Intègre**, page 20).

LES STORMHAWKS : L'ÉQUIPE CORPORATIVE

Cette année, une équipe fait sensation. Il s'agit des grands favoris, les Stormhawks, sponsorisés par MandalMotors, une corporation de la Bordure Extérieure. Ils ont dépensé bien plus en équipement dernier cri et en autopromotion que ce que la course peut leur rapporter, même en terminant premiers.

Gerrol Hunn, le pilote, est un Corellien fringant au sourire dévastateur. Les médias l'adorent, à l'inverse de la plupart des autres pilotes, qu'il n'insulte jamais directement mais n'hésite pas à rabaisser subtilement dans ses interviews. Sa copilote, une femme superbe nommée Chara Tull, s'exprime peu et toujours de manière pragmatique. Contrairement à Hunn, elle ne médite jamais des autres coureurs. Hunn a beau être un séducteur invétéré, on raconte un peu partout qu'il serait en couple avec Chara. Certains évoquent même un mariage secret. Tull ne répond jamais à ces rumeurs, si ce n'est par un sourire faussement gêné.

GERROL HUNN, PILOTE CORPORATIF [RIVAL]



Compétences : Calme 2, Charme 4, Pilotage (planétaire) 3
Talents : As de la manœuvre (une fois par rencontre, permet de choisir un adversaire et d'effectuer un **test opposé de Pilotage [planétaire ou espace]** pour l'empêcher d'attaquer le véhicule de Gerrol pendant 4 rounds)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglaage étourdissant)

CHARA TULL, CO-PILOTE CORPORATIVE [RIVAL]



Compétences : Artillerie 1, Calme 3, Charme 3, Pilotage (planétaire) 2

Talents : Expert fonceur (une fois par round, quand elle pilote un véhicule avec Pilotage [planétaire], Chara peut choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir n'importe quelle action au prix d'une manœuvre)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglaage étourdissant)

« ATTENDEZ... QUI VA PILOTER CE MACHIN ? »

Si aucun des PJ ne dispose des compétences nécessaires pour piloter une voiture des nuages avec brio, il vaudrait peut-être mieux qu'ils confient la tâche à quelqu'un d'autre s'ils veulent remporter le Grand prix. Le MJ peut faire intervenir un PNJ rencontré lors d'une campagne précédente ou l'un des deux présentés ici :

- **Merl Terll** : ce pilote renommé a remporté plusieurs fois le Grand prix lors des premières éditions, mais son épouse lui interdit de courir depuis qu'il a failli perdre la vie lors d'une collision. Les PJ doivent réussir un **test de Charme** ou de **Négociation Difficile** (◇◇◇) pour la convaincre que son mari ne court pas de risques, ou offrir à Merl une part suffisante de la récompense pour qu'il s'inscrive à la compétition sans le consentement de sa femme (**test de Négociation Difficile** [◇◇◇]). Il dispose d'une Agilité de 4 et d'un rang

de 5 en Pilotage (planétaire). Pour le reste, utilisez le profil du Pilote mercenaire sullustéen (page 396 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**).

- **Thera Morrow** : cette jeune femme de dix-neuf ans est impatiente de devenir pilote de course professionnelle. Il y a déjà trois ans qu'elle participe à des compétitions amateurs, ce qui lui a permis de se forger une petite réputation. Thera est effectivement talentueuse (Agilité 3, Pilotage [planétaire] 3) et se contente de 15 % de la récompense, mais sa candeur et son côté rural peuvent susciter des problèmes si elle se rend compte que les PJ ont des intentions cachées. Pour le reste de son profil, reportez-vous au Rapace motorisé (page 397 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**) et retirez le sloop modifié de la section équipement.

RELGAR CARRAE DIT LA « CARABINE » : L'ÉQUIPE SPONSORISÉE PAR LES HUTTS

L'identité du vainqueur du Grand prix à venir anime les débats, mais celle du concurrent le plus dangereux ne fait aucun doute. Tout le monde s'accorde pour désigner Relgar Carrae, pilote célèbre et ancien pirate (d'après ce qui se raconte), parrainé par un énorme cartel Hutt probablement lié au kajidic de Kaltho.

Carrae est issu d'une espèce quasi-humaine non identifiée. Il est d'ailleurs vain de tenter de savoir ce qui est naturel dans son aspect redoutable et ce qui résulte de ses nombreux tatouages faciaux et modifications physiques. La « Carabine » comme on l'appelle, est connue pour ses accès de violence et défraie la chronique en se faisant expulser de divers casinos de renom et événements mondains, chaque nuit ou presque, depuis plusieurs semaines.

L'artilleur de la Carabine est un petit être sournois appelé Garulo. Ce Xexto se distingue par sa capacité à neutraliser les autres adversaires. Il détient le record d'abandons provoqués sur une même saison, mais également depuis la création de la compétition. Garulo est également un coureur de jupons incorrigible, ainsi qu'un joueur invétéré. Chaque soir précédant la course, il s'adonne à ses multiples vices.

LA « CARABINE », PILOTE DU CARTEL HUTT [RIVAL]



Compétences : Artillerie 3, Calme 2, Distance (armes légères) 3, Pilotage (planétaire) 3

Talents : Dans le mille (dépenser 1 point de Destin du côté obscur permet d'ajouter 2 points de dégâts supplémentaires à un coup réussi lors d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

GARULO, ARTILLER DU CARTEL HUTT [RIVAL]



Compétences : Artillerie 3, Calme 3, Connaissance (Pègre) 3, Système D 2

Talents : Fonceur-né (une fois par session de jeu, permet de relancer 1 test de Pilotage [planétaire] ou d'Artillerie)

Capacités : Membres supplémentaires (les Xexto ont six membres, deux jambes et quatre bras, ce qui leur octroie une manœuvre supplémentaire par tour de jeu, sans toutefois leur permettre d'effectuer plus de deux manœuvres par tour)

Équipement : datapad

TARRYN RAYZER, L'ENFANT DU PAYS

Tarryn Rayzer est un peu plus jeune que le Vieux Sav, et les gens sont habitués à le voir sur la grille de départ du Grand prix. Ses fanfaronnades et ses prédictions délirantes sur ses propres performances n'ont d'égale que sa mauvaise humeur après course et les excuses alambi-

quées qu'il fournit pour justifier son insuccès. La plupart des spectateurs le voient comme un bouffon, un souffle de légèreté dans l'ambiance tendue de l'avant-course. Rares sont ceux qui ont saisi que tout cela n'était qu'une mise en scène.

Rayzer est véritablement un pilote de talent, mais sa machine n'est pas à la hauteur de ses compétences et la malchance semble effectivement s'acharner contre lui. C'est en jouant ce rôle grotesque et attendrissant qu'il parvient à rester sur le devant de la scène et à recevoir un minimum de fonds. Il compte bien se démarquer de cette image en remportant le Grand prix.

K4-76A, l'artilleur de Rayzer, est un droïde de sécurité modifié qu'il entretient depuis des années. S'il y a bien une chose qui n'inquiète pas Tarryn, c'est que son droïde tue un autre compétiteur : la programmation spécifique de Soixante-seize l'empêche formellement de commettre ce genre de chose.

TARRYN RAYZER, PILOTE EXCENTRIQUE [RIVAL]

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

Compétences : Calme 2, Charme 2, Informatique 2, Mécanique 3, Pilotage (planétaire) 4, Système D 2

Talents : Pleins gaz (entreprend une action de Pleins gaz ; effectuer un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant 3 rounds)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), comlink

K4-76A, DROÏDE ARTILLEUR [RIVAL]

2	3	1	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 5	SEUIL DE BLESSURE 14	DEFENSE CAC/D 0 0			

Compétences : Artillerie 3, Informatique 3, Vigilance 2

Talents : Visée juste 1 (une fois par round, avant d'effectuer une attaque à distance, le tireur peut exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé de son test pour attaquer)

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

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULE

Il est possible que les PJ veuillent améliorer leur voiture des nuages avant de prendre le départ de la course. Ils peuvent appliquer eux-mêmes les modifications ou demander de l'assistance à la *Retraite du Pilote de Module* ou chez *Grek l'Intègre*. Les options du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** (page 269 à 271) sont disponibles, ainsi que les kits qui suivent.

AMPLIFICATEUR DE MÉMOIRE

Cette amélioration peu courante intègre des systèmes redondants aux circuits électroniques d'un airspeeder, ce qui permet de pousser le véhicule au-delà de ses limites habituelles sans risquer une surcharge. La plupart des équipes trouvent plus simple de remplacer les composants endommagés d'une course à l'autre, ce qui permet au pilote de disposer d'une machine saine sans en compliquer inutilement les systèmes. Ce kit ne peut être installé que sur les véhicules de gabarit 2 ou inférieur.

P'T'ÊTRE QUE CE COUCOU EST MOCHE À VOIR, MAIS...

Modifier un appareil, surtout lorsqu'il s'agit d'un véhicule ou d'un vaisseau, est une pratique des plus courantes d'un bout à l'autre de la galaxie, surtout en lisière des zones civilisées comme dans la Cité des Nuages. Si le groupe ne compte pas de mécanicien, il doit faire appel à une aide extérieure. Un **test de Système D Moyen** (◆◆) peut aiguiller les PJ vers les options suivantes :

- **Grek l'Intègre** : ce pilote à la retraite peut effectuer des réparations et des améliorations, à condition d'ajouter un pourboire équivalent à 25 % du prix des kits et modifications installés. Si les PJ sont parvenus à engager Merl Terll, Grek n'en croit pas ses oreilles dans un premier temps. Puis il commence à apprécier l'idée, avant de déborder d'enthousiasme, au point de proposer de réparer ou d'améliorer le véhicule gracieusement. Son garage se trouve parmi les niveaux industriels (cf. page 20).
- **Pugsly** : cet Ugnaught très peu sociable ne s'exprime pas en basic. Il communique par l'intermédiaire d'un interprète automatique porté à la ceinture, et qui se contente d'aboyer une traduction approximative avec un accent à couper au couteau. Il ne semble pas très intéressé par l'argent, se contentant d'honoraires équivalents à 10 % du prix du kit ou de la modification qu'on lui demande d'installer.

Exemples de modèles disponibles : aucun

Effets : augmente de 1 le seuil de stress mécanique du véhicule

Mods possibles : augmente de 1 le seuil de stress mécanique [2]

Emplacements nécessaires : 0

Coût : 750 crédits

PROPULSEURS SECONDAIRES

Ces petits propulseurs se fixent sur le châssis pour accroître la réactivité en vol. Ils se présentent sous bien des formes, des simples roquettes ou jet packs attachés grossièrement aux systèmes parallèles dotés de leur propre conduite de carburant pour une utilisation prolongée. Ce kit ne peut être installé que sur les véhicules de gabarit 2 ou inférieur.

Exemples de modèles disponibles : système propulsé Aerodrive d'Arakyd, propulseurs secondaires CornerTech de SoroSuub

Effets : augmente de 1 la maniabilité du véhicule

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 500 crédits par point de gabarit

TURBORÉPULSEUR

Ce kit augmente considérablement la puissance du moteur à répulsion d'un airspeeder, mais les véhicules qui en sont dotés épuisent leurs réserves d'énergie à une vitesse stupéfiante. La plupart des écuries y recourent sans hésiter, car les courses sont généralement plutôt courtes et les plus longues permettent des ravitaillements réguliers. L'installation d'un turborépulseur demande de réussir un **test de Mécanique Moyen (◆◆)** et n'est possible que sur les véhicules de gabarit 2 ou inférieur.

Exemples de modèles disponibles : aucun

Effets : au prix d'une manœuvre, l'appareil subit 1 point de stress mécanique et reçoit +1 en vitesse maximale pendant un round.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 2 500 crédits

PUISSANCE DE FEU AMÉLIORÉE

L'amélioration de l'armement, très courante pour les vaisseaux, mais aussi pour les véhicules participant à des courses résolument violentes et sulfureuses, n'est pas forcément recommandée pour le Grand prix de Bespin. Sachant que la destruction de l'appareil d'un adversaire est formellement interdite, celui qui recourt à des armes trop puissantes risque de se faire disqualifier, mais également de se retrouver aux prises avec la justice. L'installation de ce kit demande de réussir un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** et n'est possible que sur les véhicules de gabarit 2 ou inférieur.

Exemples de modèles disponibles : aucun

Effets : augmente de 1 les dégâts infligés par un armement

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 0

Coût : 1 000 crédits

SABOTAGE !

Le moindre avantage compte, et quand tous les moyens autorisés sont épuisés, certains n'hésitent pas à recourir à des approches moins avouables. Tenter de saboter le matériel d'un concurrent présente des difficultés qui dépendent des moyens de protections engagés par l'équipe en question. Les Stormhawks, comme Carabine Carrae et sa bande, ont mis leur équipement sous surveillance électronique constante, sans compter que le personnel chargé de l'entretien des véhicules ne quitte pas le garage. À l'inverse, Terryn Rayzer conserve sa machine dans un lieu technologiquement équivalent à une ferme, ce qui rend tout acte de sabotage enfantin. La plupart des autres concurrents se situent entre ces deux extrêmes.

La plupart des équipes les plus influentes disposent de locaux privés pour ranger leur matériel à l'abri des regards indiscrets. Deux grands hangars communs sont mis à disposition des coureurs, mais ne sont utilisés que par les concurrents ayant peu de chances de figurer dans la meilleure moitié du classement (et qui ne devraient donc pas inquiéter les PJ). Les équipes possédant des garages privés constituent des cibles plus intéressantes, mais disposent des protections suivantes :



- **Système de sécurité avancé** : passer cette barrière pour accéder au garage demande de réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) assorti de ■■.
- **Droïdes de sécurité** : une unité composée de deux à quatre droïdes (selon le nombre de PJ qui tentent d'entrer). Reportez-vous au profil de la page 412 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

Les PJ sont censés choisir le type de dommages qu'ils comptent infliger aux engins adverses. L'opération se traduit par des tests d'Informatique ou de Mécanique et la difficulté dépend de ce que recherchent les personnages en matière de subtilité. Les résultats en cas d'échec ou de réussite sont indiqués dans la **Table 1-3 : Résultats des tests de sabotage**.

TABLE 1-3 : RÉSULTATS DES TESTS DE SABOTAGE

Difficulté du test	Échec	Succès
Facile (◆)	La tentative échoue	Le pilote ajoute ■ à tous les tests de Pilotage de la course.
Moyen (◆◆)	L'alerte se déclenche	Le pilote ajoute ■■ à tous les tests de Pilotage de la course.
Difficile (◆◆◆)	L'alerte se déclenche	L'une des caractéristiques du véhicule (choisie par le PJ) est réduite de 1.
Intimidant (◆◆◆◆)	L'alerte se déclenche	Deux caractéristiques du véhicule (choisies par le PJ) sont réduites de 1.

ET C'EST PARTI !

Le Grand prix de Bepin se déroule à midi, le jour du gala. Une fois que les PJ ont terminé la totalité de leurs préparatifs, ils doivent se rendre aux tribunes de Bepin Motors, positionnées sur des plateformes à répulseurs au sud du quartier touristique, elles-mêmes reliées à la ville proprement dite par une ligne de trains aériens.

Huit imposantes balises à répulsion marquent le circuit, qui décrit grossièrement un ovale tangent à la cité. Chaque voiture des nuages qui participe à la course est équipée d'un transpondeur crypté et réglé sur une fréquence seulement connue du grand maître de l'épreuve. Les véhicules doivent s'approcher à moins de 250 mètres de chacune des balises ou « portes » pour que le récepteur enregistre son passage et le valide. Il est impossible de « sauter » des balises : le récepteur ne réagit que si la précédente a été validée.

Les pilotes doivent voler relativement près des balises s'ils veulent avoir la moindre chance de décrocher le titre. En théorie, un pilote qui manque une porte peut toujours faire demi-tour pour la valider, mais c'est une telle perte de temps qu'il perdrait alors toutes ses chances de victoire. La plupart des équipes abandonnent après avoir raté une porte et personne n'a jamais continué la course après en avoir manqué deux. Les personnages joueurs vont-ils déroger à la règle ?

MENER LA COURSE

L'épreuve se divise en sept **tests concurrentiels de Pilotage (planétaire)**, représentant chacun des tronçons de la course (voir plus loin). Il est nécessaire d'ajuster la difficulté des tests selon les règles de la section **Terrains et phénomènes stellaires**, page 241 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** pour illustrer la complexité de l'opération qui consiste à approcher les balises tout évitant les collisions avec les autres concurrents.

Chaque tronçon correspond à un round de jeu structuré, pour lequel le test de Pilotage (planétaire) compte comme une action effectuée lors du tour de jeu du pilote, mais également comme manœuvre Voler/Conduire pour ce qui est de déterminer la progression sur le circuit. Il faut considérer que, quoi qu'ils fassent d'autre, les coureurs progressent dans le sens de la course, si bien que toute manœuvre ou action entreprise sert cet objectif.

La vitesse de la voiture des nuages détermine sa position relative pour chacun des tronçons. Plus la vitesse est grande, mieux l'engin est positionné. Quand plusieurs voitures des nuages affichent la même vitesse, on considère qu'elles sont à niveau de portée équivalent, chaque degré de différence sur le plan de la vitesse entraînant un niveau de portée de plus. Ainsi, le personnage joueur qui pilote son Storm IV à une vitesse de 4 se retrouve à portée courte de toutes les voitures des nuages dont la vitesse est de 4, tandis qu'un véhicule évoluant à une vitesse de 5 est à portée moyenne du PJ et qu'un retardataire dont la vitesse ne serait que de 2 se retrouverait à portée longue de l'airspeeder du groupe.

Pour départager les voitures qui progressent à la même allure, on classe simplement les pilotes du groupe en question selon le nombre de ☆ obtenus. En cas d'égalité, ce sont les ☺ qui permettent de les départager, et les PJ ont l'avantage si l'égalité persiste. Le pilote qui mène dans son niveau de portée bénéficie de ■ à son prochain **test de Pilotage (planétaire)**.

Un ▼ obtenu à un **test concurrentiel de Pilotage (planétaire)** indique que le pilote a dépassé la balise sans la valider et a dû faire demi-tour pour passer à la portée réglementaire. Pour le tronçon suivant, il est bien présent, mais subit un malus de ■ au test correspondant.



La Progression permet de déterminer le vainqueur à la fin de la course. À chaque round, la Progression de chacun des pilotes est égale à la vitesse du véhicule, éventuellement modifiée par les tests comme le montre la **Table 1-4 : Utilisation des ☹, ☹, ☹ et ☹ durant la course**. À la fin du dernier tronçon, additionnez les Progressions de chaque tour pour déterminer le vainqueur final. L'équipe qui affiche la Progression la plus élevée gagne.

BALISES UN À TROIS : LA RAMPE DE LANCEMENT

Vous surgissez des docks de la Cité des Nuages pour filer vers les cieux sans fin de Bespin. Votre console vous indique la direction de la première balise par un signal sonore noyé dans le vrombissement assourdissant des voitures des nuages qui se disputent la tête de ce début de course.

Cette première section du Grand prix, qui est également la plus longue, mène les concurrents des quais de départ à la troisième porte à répulsion. C'est l'occasion pour les pilotes talentueux de prendre de l'avance.

Les connaisseurs et les parieurs surnomment cette partie la « ligne de vérité ». Depuis que la compétition existe, un seul pilote relégué en queue de peloton dans cette portion est parvenu à remonter pour remporter la course. La plupart du temps, ceux qui se retrouvent dans la deuxième moitié du peloton à la troisième balise ne parviennent pas à rattraper leur retard.

Les tests de Pilotage intervenant pour ces trois portes obéissent aux règles exposées plus haut, sans autre complexité. C'est probablement le meilleur moment de la course pour distancer la concurrence.

ENTRE LES BALISES TROIS ET QUATRE : LE PREMIER PÂTURAGE

La troisième balise s'évanouit derrière vous aussi vite qu'elle était apparue. D'énormes nuages menacent à l'horizon, semblables à tant d'autres croisés jusqu'ici. Mais soudain, vous y distinguez de petits points noirs qui semblent se mouvoir à vive allure. Vous les atteignez rapidement, et découvrez que ces formes sont des êtres vivants : des créatures insectoïdes dotées de deux paires d'ailes qui essayent désespérément de vous éviter.

TABLE 1-4 : UTILISATION DES , ,  ET  DURANT LA COURSE

Coût	Résultat
	Récupérez 1 point de stress mécanique ; les courants aériens portent votre véhicule, ce qui allège la charge du moteur.
	Ajoutez  à votre prochain test ; vous parvenez à bénéficier de l'aspiration de la voiture des nuages qui vous précède. +1 en Progression.
	Les nuages se dissipent devant vous pour vous offrir une visibilité appréciable. Cela dégrade un dé de difficulté du prochain test. +2 en Progression.
	L'une des autres voitures des nuages situées à un niveau de portée ou moins (au choix du PJ) a des ratés et voit sa vitesse diminuer d'un cran, ce qui vous permet éventuellement de la laisser sur place. +3 en Progression.
	Vous perdez 1 point de stress mécanique ; les courants aériens jouent contre vous, ce qui provoque un sursrégime de vos moteurs.
	Ajoutez  à votre prochain test ; la voiture des nuages la plus proche vous heurte et vous fait dévier de votre trajectoire. -1 en Progression.
	Le signal de la balise vous fait traverser un gros cumulonimbus et la visibilité devient déplorable. Cela améliore un dé de difficulté à votre prochain test. -2 en Progression.
	Vous entrez en collision avec une autre voiture des nuages et subissez un dégât critique. -3 en Progression.

Le premier obstacle notable du Grand prix se situe entre les balises trois et quatre. Le tronçon traverse une zone où s'alimentent des créatures appelées tibannucks. Des animaux qui passent leur existence à voler dans les cieux de Bepin en se nourrissant de certains gaz atmosphériques.

Les tibannucks ne sont pas plus grands que des humains, mais infligent   aux **tests de Pilotage (planétaire)** de ce tronçon du fait de leurs mouvements imprévisibles. En raison de la vitesse à laquelle filent les coureurs, les collisions avec ces êtres peuvent faire subir de sérieux dommages aux véhicules. Un ou plusieurs  générés infligent 1 point de stress mécanique à la voiture, le pilote mettant son moteur à rude épreuve pour éviter les créatures.  se traduit par une collision mineure : lancez un d100 et retirez 20 du résultat avant de consulter la table **Résultats des dégâts critiques**, page 245 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**.

TIBANNUCK [RIVAL]

Ces créatures sont généralement perçues comme une espèce voisine des mynocks, mais un éminent chercheur a apporté des preuves de leur intelligence. L'actuel baron administrateur a mis un terme aux primes offertes pour la chasse aux tibannucks, mais la loi impériale refuse toujours de considérer l'espèce comme intelligente. De ce fait, plusieurs organismes indépendants ne se gênent pas pour continuer d'offrir des primes pour chaque tibannuck mort.

2	4	1	3	2	1
VIEUXEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUDE	VELOCITE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 2		SEIN DE BLESSURE 12		DEFENSE CAC/0 0 0	

Compétences : Athlétisme 3, Résistance 1, Survie 2

Talents : aucun

Capacités : Aérien (les tibannucks peuvent vivre dans l'atmosphère de Bepin sans jamais devoir se poser sur la terre ferme)

Équipement : aucun



ENTRE LES BALISES QUATRE ET CINQ : LE SECOND PÂTURAGE

Les nuées d'étranges créatures ailées se dissipent progressivement à l'approche de la quatrième porte, ce qui vous laisse un répit... très bref. D'énormes taches apparaissent sur vos écrans de détection, juste avant que l'élan de votre voiture ne vous projette vers une horde de méduses géantes en suspension dans les nuages. Vous ne savez pas exactement ce qu'un choc avec l'une de ces bêtes produirait, mais peut-être vaut-il mieux s'abstenir de le découvrir !

Une fois que les concurrents ont dépassé la quatrième balise et entament le trajet vers la cinquième, ils pénètrent dans un nouveau « pâturage ». Cette fois, le danger apparaît bien plus distinctement. La zone est peuplée de beldons, forme de vie la plus imposante de la planète Bepin. Comme les tibannucks, ils flottent dans les cieux en s'alimentant de ce qu'ils trouvent dans l'atmosphère. Le long de la « piste » du Grand prix se trouvent de nombreux vaisseaux de plaisance, postés là pour permettre à leurs passagers d'observer les troupes et la course. Ces embarcations disposent de boucliers et d'armes pour gérer l'éventuelle sortie de piste d'un véhicule dans leur direction.

Il est plus facile d'évoluer dans un troupeau de beldons que d'éviter les hordes de tibannucks, mais le moindre choc est bien plus sévère. ☸ ☸ ☸ ou ☸ obtenus au test de Pilotage (planétaire) de ce tronçon entraînent une collision avec un beldon (lancez sur la table **Résultats des dégâts critiques**, page 245 du livre de base

UNE COURSE TUMULTUEUSE

Les véhicules qui participent au Grand prix sont invariablement armés. Si les échanges de tirs ne vont pas à l'encontre des règles, il est en revanche interdit de causer des dommages sérieux. La destruction pure et simple d'un véhicule adverse est considérée comme un crime. Et puisque la totalité de la course est retransmise en holoïd, les preuves ne manquent pas si quelqu'un franchit la ligne rouge. Le contrevenant est incarcéré par la Garde Ailée dès son retour à la Cité des Nuages.

Pour autant, il est légal, acceptable et même attendu que certains pilotes (et leurs copilotes) entreprennent de tirer sur leurs concurrents dans le but de mettre leur véhicule hors service. Les organisateurs ont prévu un certain nombre d'appareils de secours très rapides pour évacuer un équipage dont l'engin est si endommagé qu'il ne peut pas retourner en ville par ses propres moyens. Ceci gonfle les frais d'organisation, mais le spectacle attire le public et alimente considérablement les paris.

de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Ici, les chocs violents et les tirs risquent de provoquer la détonation des poches de tibanna que renferment ces énormes créatures. Lancez un ○. Sur un résultat de ●●, ce qui était à craindre arrive : le beldon explose. La déflagration est si importante que tous les coureurs du tronçon doivent réussir un **test de Pilotage (planétaire) Moyen** (◆◆) pour sortir de la turbulence, sans quoi ils sont forcés de réduire leur vitesse d'un cran au round suivant.

TACTIQUES, RYTHME ET POURSUITES

Les courses d'airspeeders sont complexes et effrénées, mais les règles permettant de les gérer peuvent s'avérer aussi simples ou compliquées que le désirent les joueurs.

Le moyen le plus simple de mener le Grand prix consiste à confier à chaque joueur dont le personnage ne participe pas directement à la course le rôle du pilote ou artilleur d'une autre équipe, et d'effectuer tous les jets de dés qui lui sont associés. Sans cela, ce sera au MJ de s'occuper des **tests de Pilotage (planétaire)** de chaque participant pour chaque tronçon de la course et d'interpréter leurs interactions.

En tant que PNJ, les autres pilotes notables adoptent les stratégies suivantes :

- **Les Stormhawks** : cette équipe profite de son matériel et de son entraînement pour creuser l'écart dès le départ, sans toutefois prendre trop de risques. Une fois qu'ils sont en tête, les Stormhawks augmentent volontairement la difficulté de leurs tests pour épater la galerie.

- **Carabine** : l'équipe Hutt a aussi peu de complexes sur le circuit qu'en dehors. Elle débute la course par la manœuvre Mettre la gomme et s'efforce de conserver une vitesse aussi élevée que possible tant qu'elle le pourra. L'artilleur de Carabine est un peu plus mesuré, puisqu'il canarde allégrement ses adversaires tout en prenant grand soin de ne pas enfreindre les règles concernant les dégâts meurtriers.
- **Rayzer** : malgré la réputation qu'il cultive consciencieusement, Rayzer est un pilote talentueux. Il cherchera à Accélérer jusqu'à sa vitesse maximale, aussi vite qu'il pourra le faire sans endommager son véhicule. Aux prises avec un adversaire particulièrement agressif tel que Carabine, il réplique par Manœuvre d'évasion pendant que son droïde copilote tente de repousser l'ennemi par des tirs défensifs.

BELDONS

Les beldons sont d'énormes créatures plutôt primitives, plus proches du genre de petit être gélatineux qu'on rencontre habituellement dans les océans que de tout ce qu'on peut trouver ailleurs sur Bepin. Au minimum, leur taille est celle d'un grand cargo, tandis que les plus imposants ont les dimensions d'une cité. Ils dérivent au gré des courants de l'atmosphère en se nourrissant de divers gaz et du plancton de la biosphère. Les beldons évoluent en troupes qui font la joie des touristes. Du fait de leur sécrétion naturelle de gaz tibanna, dont on connaît l'importance pour la Cité des Nuages et d'autres sites de la zone viable de la planète, ils constituent un élément essentiel de l'écosystème de Bepin.

Créatures colossales, les beldons n'ont pas de profil. Il faut les considérer comme des éléments de l'environnement, des obstacles qui ajoutent ■ aux tests de Pilotage de la zone.

ENTRE LES BALISES CINQ ET SIX : LE CALME PLAT

La cinquième balise disparaît à peine derrière vous que votre détecteur vous signale la position de la sixième. Vous voici enfin libéré de ces énormes bestioles. Le ciel est limpide, presque serein, jusqu'à ce qu'un tir de blaster bien ajusté vienne calciner la proue de votre module tribord.

Le tronçon qui sépare les balises cinq et six rappelle la section de départ dans la mesure où il ne présente pas de danger ni d'obstacle particulier. La « piste » est ici plus large, tout comme le tronçon suivant, qui rejoint la septième porte (mais cette deuxième partie a subi quelques « améliorations » non prévues par les organisateurs).

Ce tronçon est l'occasion d'accroître son avance ou au contraire de rattraper son retard. Carabine Carrae en profite pour niveler la concurrence en tête de course à coups de canon blaster.

ENTRE LES BALISES SIX ET SEPT : LES CHAMPS DE GAZ

Comme nous l'avons vu plus haut, grâce à son absence d'obstacle, cette section de la course est censée favoriser les dépassements entre pilotes. Il se trouve que certains membres du comité du tourisme de la Cité des Nuages ont pris sur eux de corser le tracé en y implantant quelques poches de gaz concentré (notamment du tibanna). Ces poches se dissipent en l'espace de quelques heures, mais constituent un danger véritable pendant la course.

Lancez ◻ pour chacun des quatre pilotes. Sur un résultat de ●, le véhicule traverse une poche gazeuse et provoque une explosion. La voiture est aussitôt soumise à des turbulences, ce qui oblige le pilote à réussir un **test de Pilotage (planétaire) Moyen** (◆◆) sous peine d'en perdre le contrôle (améliorez un dé de difficulté sur un résultat de ●●). Les concurrents qui se trouvent dans le même niveau de portée doivent réussir un test bien plus ardu pour éviter les effets de l'explosion : un **test de Pilotage (planétaire) Difficile** (◆◆◆). Le MJ peut également estimer que tout véhicule directement dans le sillage du responsable subit 3 points de dégâts.

ENTRE LES BALISES SEPT ET HUIT : LA HERSE

Le temps que vous atteigniez la balise, les vapeurs se sont dissipées et le ciel est de nouveau bien clair. La disparition du brouillard semble confirmer que le danger est derrière vous. Vous ne progressez dans ce tronçon que depuis quelques instants, quand votre détecteur s'anime de bips stridents : plusieurs objets de la taille de vaisseaux se dirigent vers vous à vive allure. Vous ne parvenez pas à les identifier, mais tout cela ne vous dit rien qui vaille.

L'OCCASION DU JAMAIS

Les PJ qui ne participent pas à la course peuvent en profiter pour poursuivre leurs investigations ou peaufiner les préparatifs de la vente, du piratage ou du casse. S'ils n'assistent pas au Grand prix, ils disposent de trois heures supplémentaires pour accomplir d'autres tâches. Toute la ville ou presque est tenue en haleine par la course, que ce soit depuis les tribunes ou les diverses cantinas et casinos de la cité. Le MJ est censé octroyer ■ aux tests des PJ profitant de la distraction générale. Si un personnage souhaite parier sur sa propre équipe, il doit au préalable trouver un bookmaker en réussissant un **test de Système D Facile** (◆). Un **test de Négociation Moyen** (◆◆) permet de déterminer le montant du pari. En cas de réussite, le PJ mise la somme qu'il désirait. En cas d'échec, le bookmaker peut refuser car la somme est trop modeste compte tenu des chances. Dans ce cas, le bookmaker peut proposer une somme de 50%

plus élevée. Un échec considérable ou un ◻ peuvent l'amener à demander le double de la mise escomptée. Si l'équipe sur laquelle le PJ a misé l'emporte, il empoche le décuple de sa mise.

Pour le reste, la plupart des sept enchérisseurs du gala assistent à la course depuis des loges ou suites privées. Pos Podura se démarque, accoudé à un stand servant de l'alcool, légèrement éméché. Elaiza est mystérieusement absente (ce que les PJ remarquent s'ils cherchent à la localiser et réussissent un **test de Perception Difficile** [◆◆◆]). Si le groupe désire s'inviter dans une de ces fêtes privées, les PJ peuvent toujours s'y infiltrer par le biais de tests de Charme, Calme, Discrétion ou Tromperie (ou autre). Ce serait l'occasion de glaner quelques détails supplémentaires sur les enchérisseurs ou de négocier des arrangements en coulisse.

L'avant-dernière section de la course est sans aucun doute la plus dangereuse et la seule qui présente une menace résolument agressive envers les coureurs. Cette zone est le domaine des velkers, énormes créatures aux allures de raies. Seuls les beldons, dont ils sont les prédateurs, les dépassent en taille. Ces animaux grands comme un petit vaisseau sont dotés d'une arme bioélectrique naturelle dont ils se servent pour étourdir leurs proies. Par bancs entiers, ils fondent sur un beldon pour le neutraliser à force de décharges, avant de le dévorer lentement tandis qu'il continue de dériver dans l'atmosphère.

Les moteurs peu discrets des voitures des nuages et le passage récent des concurrents parmi les beldons et les tibannucks n'ont pas manqués de susciter la curiosité des velkers. Tous les gaz et vapeurs traversés et accumulés par les véhicules les attirent et ne peuvent qu'exciter ces prédateurs bestiaux.

Les créatures essaient donc de dévorer ces nouvelles proies, mais s'en désintéressent dès qu'elles comprennent que les engins ne sont pas comestibles. Cela risque malheureusement d'intervenir trop tard, après que les dommages mécaniques auront empêché certains concurrents de voler, les précipitant vers la basse atmosphère de la planète et vers une mort tragique.

Avant de procéder au test de Pilotage (planétaire) de ce tronçon, l'artilleur doit tenter de repousser les velkers en réussissant une attaque, sans quoi le pilote devra améliorer un dé de difficulté de son test. Sur un résultat de  , le velker parvient à s'approcher suffisamment pour recourir à son champ électrique ; sur un , il peut même croquer un bout de coque.

DE L'AIDE DEPUIS LES TRIBUNES ?

Bien que chaque voiture des nuages ne puisse accueillir que deux PJ, l'assistance du reste du groupe pendant la course peut aider à obtenir la victoire. Le pilote et son copilote doivent se concentrer sur les trajectoires, les attaques qu'ils tentent et celles qu'ils doivent éviter. Ainsi, seuls des compagnons restés sur la Cité des Nuages peuvent leur relayer les informations cruciales telles que les positions des concurrents, les menaces imminentes et les autres détails retransmis aux spectateurs mais pas aux coureurs eux-mêmes.

Le MJ peut griffonner une carte comportant les positions relatives des trois meilleurs concurrents et de l'engin des PJ et la confier aux joueurs dont les personnages ne se sont pas alignés sur la grille de départ. Ces derniers peuvent alors transmettre des informations via comlink, tenter des **tests de Commandement Moyen** (◇ ◇) pour galvaniser leurs poulains, des **tests de Mécanique** pour évaluer l'état des autres voitures des nuages et des **tests de Perception** pour anticiper les dangers. En cas de succès ou d'échec, ils ajoutent ■ ou □ aux tests accomplis par l'équipe qui vole.



VELKERS

Les velkers font la taille d'un chasseur stellaire et dépassent amplement celle de la plupart des voitures des nuages ; c'est pourquoi leur profil rappelle davantage celui d'un vaisseau que d'une créature vivante. On peut les considérer comme des véhicules avec pilote intégré. Pour ce qui est du vol et des attaques, le velker a une Agilité de 3 et un rang de 2 en Pilotage (planétaire) comme en Artillerie. L'attribut Déploiement de sa morsure correspond au temps nécessaire pour que la créature s'approche d'une voiture des nuages afin de la croquer au passage.

3	3	+1	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			3	2

Armes : Champ bioélectrique disrupteur (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 3 ; critique 3 ; ionique), Morsure (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 2 ; critique 2 ; Brèche 1, Déploiement 1)

DE LA BALISE HUIT À LA CITÉ DES NUAGES : LA DERNIÈRE LIGNE DROITE

Moins de la moitié des concurrents présents sur la grille de départ ont passé la précédente balise : beaucoup de véhicules ont été mis hors-service par les obstacles et quelques-uns ont même été détruits. Les détecteurs indiquent que le prochain point de contrôle n'est autre que la Cité des Nuages, pourtant encore lointaine. C'est la dernière portion de la course, celle où tout se gagne... ou se perd.

La section qui sépare la huitième balise de la ligne d'arrivée ne présente pas d'obstacle particulier. Il faut désormais tout donner jusqu'à la fin, et les pilotes abandonnent toute prudence ou réserve dans cette ruée vers le trophée.

BIENVENUE DANS LE CERCLE FERMÉ DES VAINQUEURS

Sil les personnages remportent la victoire, lisez ou paraphrasez le texte suivant à leur arrivée dans la Cité des Nuages :

Vous êtes accueillis sous un tonnerre d'acclamations alors que vous vous apprêtez à vous poser sur l'espace réservé aux vainqueurs, les veines encore chargées d'adrénaline. Des journalistes et une foule de spectateurs impatients se pressent pour prendre des holoclichés des champions. Les flashs

LES GAINS

Un personnage qui remporte le Grand prix souhaite probablement savoir ce que cela lui rapporte. Outre le prestige de la victoire et l'accès au gala de la vente du Joyau de Yavin, l'équipe gagnante reçoit une superbe holoplaque commémorative et 30 000 crédits. Malheureusement pour les PJ, les gains ne sont transférés qu'après diverses opérations administratives. Elles prennent environ une semaine, si bien que les personnages n'auront rien avant la fin de l'aventure. Comme on peut s'en douter, l'administration de la Cité des Nuages en prélève un pourcentage (dont une part substantielle finit dans les poches d'Arend Shen), ce qui ne laisse finalement que 20 000 crédits au groupe, une fois toutes les taxes et charges appliquées.

IL N'Y A PAS QUE LA VICTOIRE

Il est possible que les PJ ne parviennent pas à remporter le Grand prix. En théorie, cela les empêche de participer au gala, mais ce serait bien dommage de finir l'histoire ainsi, non ? Voici quelques idées qui pourraient leur permettre de poursuivre l'aventure :

- Bien que ce ne soit pas de notoriété publique, ni apparemment connu d'Arend, la tradition veut que les deux autres équipes ayant accédé au podium puissent apparaître aux mêmes mondanités que la gagnante. Si les PJ font partie de cette catégorie, ils peuvent donc assister au gala, même si leur prestige médiatique est moindre.
- Selon ce que les PJ ont réalisé durant le Grand prix, ils peuvent avoir tapé dans l'œil d'un riche mécène qui pourrait les inviter personnellement à quelques événements de la haute société. Cette pratique n'est pas rare, de nombreux riches amateurs de courses aimant s'entourer de pilotes talentueux ou montrant un certain panache.

aveuglants vous font presque manquer votre atterrissage. Une fois les patins de la voiture des nuages bien posés sur le ferrobéton, la barrière qui retient la foule surexcitée cède sous la pression, et les admirateurs se ruent autour du véhicule pour être les premiers à féliciter les nouveaux vainqueurs du Grand prix de Bepin.



Si le groupe des héros est un tant soit peu classique dans sa composition, les personnages n'ont pas l'habitude de ce genre d'adoration du public. Certains pourraient même préférer éviter de rester trop longtemps sous les projecteurs. Si les PJ n'ont pas de casseroles ni d'obligations liées au système de Bepin, ils devraient pouvoir jouir d'une période de grâce d'une bonne semaine avant que les médias ne commencent à exhumer des détails compromettants des bases de données du secteur ou de la galaxie.

Pendant les quelques minutes qui suivent l'arrivée, les PJ sont assaillis de congratulations diverses, de cris de

supporters ainsi que de questions souvent peu inspirées des médias : « *Alors, qu'est-ce que ça fait de remporter le Grand prix ?* » ou « *À quoi devez-vous votre victoire ?* » ou encore « *Qu'est-ce qui a fait la différence avec les autres concurrents ?* ». Quelles que soient les réponses des personnages, elles seront repassées en boucle sur tous les holos de la planète pendant les jours à venir, et largement diffusées dans tout le système, ce qui pourrait attirer l'attention d'individus les recherchant ou voulant juste les voir. Dans deux heures, le musée d'art Figg et associés ouvrira ses portes à l'occasion du gala.

Le compte à rebours du casse est enclenché.

INTERMÈDE

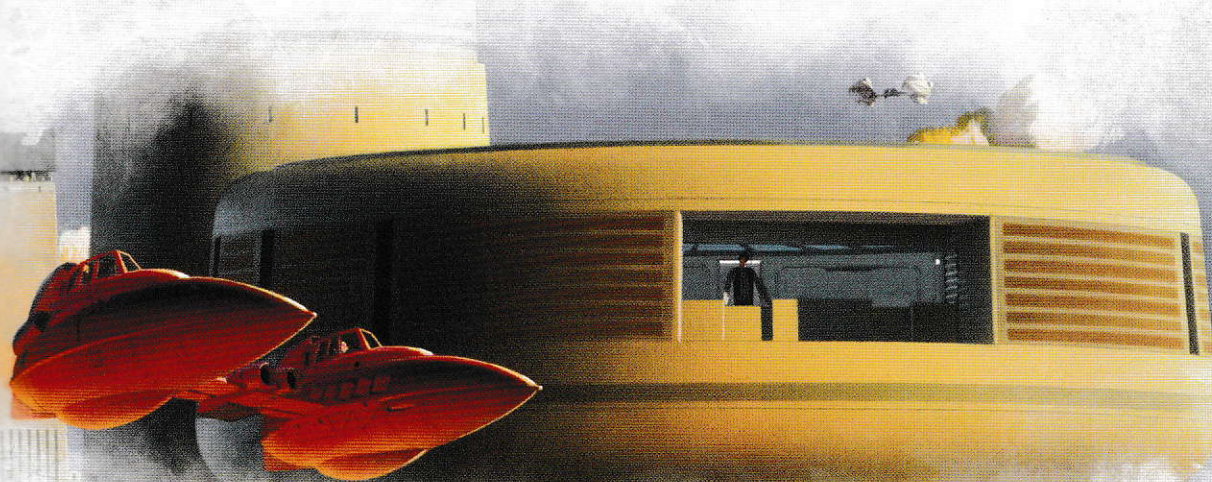
Le gala et la vente commencent peu de temps après la cérémonie de remise du Grand prix de Bepin. Les personnages joueurs doivent se préparer pour la fête et apporter les dernières touches à leur plan, avant de frayer avec le gratin local.

Aris profite de cet intervalle pour contacter le groupe afin de savoir s'il a besoin de quoi que ce soit. Au MJ de décider quelles requêtes peuvent être satisfaites, mais tant qu'Aris est en mesure d'y accéder et que la demande concerne les enchères, le piratage ou le vol de la pierre, on peut compter sur elle. Elle rappelle aux héros de se présenter au gala avec un léger retard, comme toute personne qui sait se faire désirer, et leur souhaite bonne chance (sachant qu'ils en auront bien besoin).

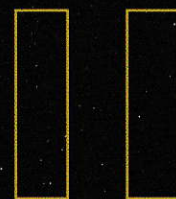
ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE I

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode I :

- Pour avoir exploré le musée et repéré les protections du Joyau : 5-10 XP ;
- Pour avoir confectionné une broche informatique, récupéré un échantillon de cryptage et préparé l'opération de piratage : 5-10 XP ;
- Pour avoir enquêté sur les enchérisseurs : 5 XP ;
- Pour avoir saboté les véhicules adverses ou éliminé certains concurrents avant la course : 10 XP ;
- Pour avoir terminé le Grand prix en première, deuxième ou troisième position : respectivement 15, 10 ou 5 XP.







LE CASSE DU SIÈCLE

« - Qu'est-ce qui pourrait aller de travers ?

- Tu veux ma liste ?

- Non, c'est bon, j'ai déjà la mienne. »

-Bink et Tavia, jumelles contrebandières

Une fois tous les plans bien peaufinés, il est temps d'entamer l'**Épisode II** et de les mettre à exécution. Le succès de l'opération dépend de l'aptitude des PJ à rouler les enchérisseurs dans l'épice, à pirater le réseau et à échapper à la vigilance des gardes. Si quelque chose doit mal se passer, c'est probablement durant cet épisode. La capacité des personnages à surmonter les difficultés qui vont se présenter sera décisive. Les sections du chapitre sont les suivantes :

- **Réception au septième ciel** : les PJ assistent au fameux gala et à la vente. Ils doivent manipuler les enchérisseurs pour faire en sorte que le montant des offres grimpe en flèche.
- **Faites sauter la banque !** Une fois la vente terminée et les invités repartis, les PJ ont jusqu'à l'aube pour détourner l'offre gagnante vers le compte d'Arend.
- **Quitte ou double** : il est temps de mettre les préparatifs des PJ à l'épreuve. Les personnages parviendront-ils à outrepasser les mesures de sécurité, à s'emparer du Joyau de Yavin et à s'enfuir sans être repérés ?
- **Une épreuve de force** : en plein cambriolage, les PJ tombent nez à nez avec un rival inattendu.

La vente du Joyau de Yavin intervient dans le cadre d'un prestigieux gala organisé au musée d'art Figg et associés. L'événement commence en début de soirée et prend fin vers une heure du matin, pour une durée totale d'un peu plus de cinq heures. Marus Grayson a sacrifié une petite fortune pour protéger la gemme durant l'exposition qui a précédé la mise aux enchères, convaincu que la vente couvrirait largement ses frais. Ce gala se déroule chaque année pour commémorer un épisode obscur de la vie d'Ecclessis Figg et paraît interminable pour la plupart des invités. Cette fois, cependant, la vente a su intriguer le public mondain, et l'événement s'avère plus attendu, ce qui procure une couverture parfaite aux PJ et leur facilite indéniablement la tâche auprès de leurs cibles.

Dès le début de la soirée, chaque enchérisseur est conduit seul à la salle d'exposition. Là, on lui montre la pierre et on lui demande de faire une première offre, avant de le ramener auprès des autres invités. Une fois que l'offre la plus élevée est déterminée, des droïdes circulent entre les sept enchérisseurs pour les informer de son montant, sans dévoiler l'identité du plus offrant. Chacun peut alors renchérir. L'opération se répète toutes les demi-heures, jusqu'à ce que l'offre finale soit faite.

RÉCEPTION AU SEPTIÈME CIEL

Entre les premières offres et la dernière, les PJ ont tout loisir de converser avec les différents enchérisseurs pour faire monter l'enchère, et peut-être en pousser un à la faillite. À l'issue de la présentation du joyau, l'offre la plus haute est celle de Kaltho le Hutt, qui propose 20 000 crédits. Si les PJ n'interviennent pas, il est assuré de remporter la vente.

Les autres invités peuvent servir de couvertures pratiques aux manigances des PJ, ou au contraire provoquer de dangereuses distractions et interférences. Pour que le petit jeu des aventuriers ne se remarque pas trop, il faudrait qu'ils frayent avec les autres convives, et pas seulement avec les enchérisseurs. Néanmoins, l'élite sociale de la Cité des Nuages est plus que curieuse et devrait rapidement remarquer les allées et venues des personnages, d'autant plus s'ils semblent s'occuper de leurs propres affaires plutôt que de profiter de la fête. Le MJ peut considérer que si les PJ font un effort de discrétion, ils ont droit à un **test de Charme** ou de **Calme Moyen** (♦♦) pour donner le change. Un échec à ce test indique simplement qu'au moins un membre de l'assistance a remarqué leur manège, ce qui pourrait se retourner contre le groupe plus tard, notamment si un ☹ se présente.

Certaines chefs de la pègre auxquels les PJ ont eu affaire durant la première partie de l'aventure disposent peut-être d'une façade de respectabilité assez importante pour figurer parmi les invités. On compte aussi de nombreux riches touristes, bureaucrates de haut rang et personnalités notables (comme Lando Calrissian et Arend Shen) en plus des sept enchérisseurs et

de Marus Grayson. Si une Obligation est déclenchée lors de cette séance, voici l'occasion idéale d'en donner un avant-goût en faisant apparaître un agent du créancier des PJ ou en infiltrant un chasseur de primes parmi la foule qui profite du gala.

Si le groupe n'a pas remporté le Grand prix, l'équipe gagnante est également présente. Il s'agit alors probablement de Gerrol Hunn et Chara Tull (les Stormhawks, cf. page 44) qui passent l'essentiel de la soirée au tapcâfé. Gerrol reconnaît les PJ et se fait une joie de les provoquer par quelques remarques narquoises. Sa partenaire se montre plus polie, mais également plus distante, sauf si elle doit intervenir pour arrondir les angles avec Gerrol afin d'éviter un esclandre. L'attention des quelques journalistes présents est entièrement focalisée sur les Stormhawks.

LES ENCHÉRISSEURS

Chaque enchérisseur passe l'essentiel de la soirée à admirer les œuvres exposées et à deviser avec les autres convives. Si les PJ ont déjà sympathisé avec l'un d'entre eux avant le gala, ils ne devraient avoir aucun mal à entamer leurs manipulations. De toute manière, l'ambiance de la fête est plutôt légère et cordiale, si bien que même les individus peu abordables en temps normal, comme Kaltho le Hutt ou Vorse Tabarith, peuvent être approchés. Vous trouverez ci-après quelques détails sur la meilleure façon de procéder avec chacun d'entre eux et leur éventuel entourage. Le profil de chaque enchérisseur apparaît également ci-après.

MENER LA VENTE

Le déroulement de base de la vente est décrit plus haut, mais voici quelques conseils pour gérer concrètement les enchères en termes de jeu.

Si les PJ laissent faire, l'enchère la plus élevée augmente de 20 000 crédits chaque round (toutes les demi-heures) et un enchérisseur abandonne la partie à chaque fois. Par défaut, l'ordre de désistement est le suivant : Elaiza, Pos Podura, Shreya Ordassa, Mil Mikir, Vorse Tabarith et enfin Zekra Fol ; jusqu'à ce que Kaltho le Hutt remporte la pierre pour la somme de 200 000 crédits. Les personnages peuvent tenter de convaincre les enchérisseurs d'offrir davantage selon ce qui est détaillé dans les pages suivantes.

On peut ajouter que si les PJ ont déjà fait bonne impression à l'un ou l'autre des rivaux avant la vente, leurs tests auprès de lui bénéficient de ■. Si le groupe parvient à accroître le Niveau d'offre d'un enchérisseur (cf. ci-dessous), l'enchère supérieure du round augmente de 10 000 crédits.

Le meilleur enchérisseur du round est déterminé par l'intermédiaire de ce qu'on appelle le Niveau d'offre, valeur qui peut évoluer en fonction des tests réussis

par les PJ pour encourager les candidats à offrir davantage. Le Niveau d'offre de départ de chacun des participants correspond à l'ordre dans lequel ils sont censés abandonner la vente. Ainsi, Pos Podura a par défaut un Niveau d'offre de 2, puisqu'il devait être le deuxième enchérisseur à se retirer. Quand les PJ tentent de pousser un participant à miser davantage, chaque ☆ net lors d'un test réussi ajoute 1 à son Niveau d'offre en cours, tandis que chaque ☹ y ajoute 3.

Les enchérisseurs voient également leur Niveau d'offre augmenter de sa valeur de départ à l'issue de chaque round, afin de représenter leur richesse et leur motivation individuelles. Kaltho ajoute donc 7 à son Niveau d'offre chaque fois que les droïdes-clerks ont fini leur ronde. Le participant dont le Niveau d'offre est le plus élevé du round mène la course. Tous ceux dont le Niveau d'offre est inférieur d'au moins dix points au sien renoncent à acquérir l'objet. Le vainqueur est le dernier concurrent en lice. Si la vente s'étale sur plus de cinq heures (soit plus de 10 rounds d'enchères), le gala prend tout de même fin et le Niveau d'offre le plus élevé l'emporte.

KALTHO LE HUTT – DANS SON ÉLÉMENT : L'OPULENCE

À son grand mécontentement, Kaltho n'a pas pu obtenir assez d'invitations pour se présenter au gala avec toute sa suite. Il n'est accompagné que de trois individus, au lieu de la prodigieuse cour à laquelle il est habitué. Kerek, le chasseur de primes qui assure sa protection rapprochée, se tient constamment à ses côtés. Si les PJ ont conclu un marché secret avec l'humain (cf. page 35), il ne réagit pas en les voyant arriver à la fête. Kaltho est également accompagné de Sel Vaneth, son majordome Bothan, et de DZ-3PO (« Deeze »), un droïde de protocole à l'attitude très guindée, chargé de filtrer les personnes qui désirent s'adresser à son maître. Tout au long du gala, quelques invités sont autorisés à s'entretenir avec le Hutt, mais celui-ci passe le plus clair de son temps à examiner les pièces du musée qui pourraient l'intéresser plutôt qu'à converser.

S'ils veulent attirer l'attention de Kaltho, les PJ doivent déjà avoir tissé un lien avec son entourage, sans quoi il leur faut traiter avec DZ-3PO. Il est possible de faire bonne impression au Hutt directement, mais c'est plus délicat. Pour que le droïde laisse approcher les PJ, il faut que ces derniers le convainquent qu'ils en sont dignes en réussissant un **test de Charme** ou **de Tromperie Moyen** (♦♦). Piquer directement la curiosité de Kaltho ne se résout pas avec un simple test, mais au moyen d'une bonne dose de créativité et d'une interprétation sans faille de la part des joueurs.

Une fois les PJ autorisés à approcher le Hutt, ils peuvent le faire à tout moment du gala. Le persuader de miser davantage sur le Joyau de Yavin n'est pas chose aisée, car il est rusé et se méfie des mauvais tours. Il faut donc réussir un **test opposé de Charme contre Sang-froid Difficile** (♦♦♦), ce qui peut paraître insurmontable. Il reste possible de recourir à une autre compétence (comme Tromperie) pour ce test, mais le MJ peut décider d'utiliser tout  obtenu pour éveiller les soupçons de Kaltho à l'égard des PJ et lui faire couper court à leurs échanges. S'ils insistent, le Hutt pourrait très mal le prendre et faire un esclandre, voire mettre à prix la tête des PJ.



KALTHO LE HUTT, SEIGNEUR DU CRIME [NÉMÉSIS]

Bien qu'aussi imposant qu'un Hutt adulte moyen, l'illustre Kaltho est étonnamment petit pour un individu de son statut, ce qui s'explique par sa consommation exclusive des mets les plus raffinés. Quelques plis grotesques de peau distendue témoignent d'une gloutonnerie antérieure à son amaigrissement, et lorsqu'il évolue en public ou rencontre des étrangers, Kaltho cache son corps fripé sous une très ample robe en nanosoie corellienne noire, brodée de motifs retraçant l'histoire et la mythologie des siens.

5	1	4	4	3	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
9	30	20	0 2		

Compétences : Calme 3, Charme 2, Coercition 4, Commandement 2, Connaissance (Bordure extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 5, Négociation 4, Résistance 5, Sang-froid 3, Tromperie 3, Vigilance 3
Talents : Détermination 2 (quand il subit involontairement du stress, Kaltho en reçoit 2 points de moins, pour un minimum de 1), Dur au mal 3 (-30 au résultat d'une blessure critique réussie contre Kaltho)

Capacités : Maladroit (lourds et très forts physiquement, les Hutts sont peu souples et agiles : Kaltho ajoute ■■■■ à tous les tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat qu'il doit effectuer), Pesant (Kaltho ne peut pas utiliser plus d'une manœuvre pour se déplacer par round)

Équipement : généralement aucun ; si Kaltho a besoin de quelque chose, il dispose d'un larbin qui le porte à sa place, et confie sa sécurité à des brutes sous contrat. Quand il voyage ou se trouve en présence de sa cour, son palanquin est équipé d'un bouclier déflecteur (+2 défense à distance)

SHREYA ORDASSA – REMUER LES CENDRES

Shreya arpente le musée de sa démarche hautaine, et parle aussi peu que la bienséance le permet. Si les PJ se sont déjà entretenus avec elle, la professeure les salue quand ils viennent à sa rencontre. Sans cela, il s'avère délicat d'approcher Shreya, qui se montre laconique tant que les PJ n'ont pas trouvé un moyen de briser la glace. Tous les tests correspondants sont assortis de ■. Ce malus ne s'applique pas aux PJ dotés de la spécialité Érudite ou d'au moins deux rangs dans la compétence Connaissance (Éducation). Le talent Érudite reconnu permet également de dégrader des dés de difficulté des tests sociaux visant Shreya.

Elle n'est pas ici pour ruiner son département universitaire et mise juste ce qu'il faut pour rester dans la course tout en compliquant la tâche de Mil Mikkir. La persuader de miser davantage demande de réussir un **test de Charme Difficile** (♦♦♦).

Le meilleur moyen de pousser Shreya à renchérir consiste à l'informer sur Mil Mikkir. Si les PJ parviennent à la convaincre qu'il est le meilleur enchérisseur (**test de Charme Facile** [♦] s'ils transmettent sciemment la vérité, **test de Tromperie Moyen** [♦♦] s'ils mentent), la difficulté du test évoqué au paragraphe précédent est réduite d'un cran.

Une fois que les PJ l'ont persuadée que Mikkir mène la danse, ils peuvent continuer à la manipuler lors des rounds suivants sans lancer de nouveau les dés Le MJ peut toutefois estimer qu'un test est nécessaire si les circonstances le justifient (si Shreya s'entretient avec Mil, par exemple, et découvre que le groupe lui a menti). Si les héros s'arrangent pour que les deux amants d'antan se retrouvent non loin l'un de l'autre, les souvenirs amers de Shreya ressurgissent et le groupe bénéficie d'un ■ quand il expose ses arguments.

SHREYA ORDASSA, UNIVERSITAIRE TOGRUTA [NÉMÉSIS]

Avec sa peau orange pâle et ses motifs faciaux gris, Shreya Ordassa se remarque parmi les humanoïdes présents au gala. Elle a l'habitude de se vêtir de couleurs pastel ou neutres pour éviter de trop attirer les regards, car elle a souffert toute sa vie des préjugés contre les non-humains. Cependant, il en faut plus pour cacher les lekks blancs striés de noir que son espèce arbore et qui, il faut bien le dire, lui vont à merveille.

2	2	4	3	3	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
2	12	13	0 0		

Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 2, Commandement 1, Connaissance (Éducation) 4, Négociation 3, Tromperie 1

Talents : Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui la prennent pour cible), Répartie caustique (au prix d'une action, effectue un **test de Coercition Moyen** [♦♦] ; chaque ☆ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte ; peut dépenser ☹ pour infliger 1 point de stress supplémentaire à une cible affectée)

Capacités : aucune
Équipement : datapad

MIL MIKKIR – ORGUEILLEUX MÊME DANS SA CHUTE

Le dépit, l'arrogance et un vif désir de revanche animent ce soir l'esprit de Mil Mikkir. Croiser plusieurs fois l'ancienne élue de son cœur avant le gala a maintenu ouvertes les plaies causées par la récente rupture. Le Chagrian entend bien saisir l'occasion de faire regretter à

Shreya ce geste passé, mais il a depuis longtemps appris à cacher ses humeurs et ses désirs. Il apparaît très jovial au gala, la salle résonnant régulièrement de ses rires probablement un peu trop appuyés.

Sa cordialité de façade le pousse à frayer avec tous les invités, à l'exception de Shreya. Les PJ ne devraient pas avoir de mal à attirer son attention. S'ils ont déjà eu affaire à son ex-petite amie sans grande discrétion, il les accueillera avec un sourire très crispé, mais verra probablement en eux un nouvel instrument pour administrer sa vengeance. Dans le même ordre d'idée, il conte fleurette à Leina, l'amie d'enfance de Shreya, qu'il invite à danser à la première occasion.

Le Chagrien est bien du genre à dépenser des fortunes pour un rien, et le convaincre d'augmenter son offre ne demande de réussir qu'un **test de Charme Moyen (♦♦)**. On peut d'ailleurs obtenir des résultats encore plus convaincants en suivant le plan suggéré plus haut pour Shreya Ordassa : si Mil apprend que son ancienne petite amie est en tête des enchères, la difficulté du test est réduite d'un cran. Si c'est la vérité, il les croit si les PJ réussissent un **test de Charme Facile (♦)**, si c'est un mensonge, il leur faut préalablement passer par un **test de Tromperie Moyen (♦♦)**.

Mil Mikkir croit sans hésiter les PJ après qu'ils l'ont convaincu que Shreya a fait la meilleure enchère. Un test n'est alors nécessaire que si le MJ estime que de nouveaux éléments éveillent les soupçons du Chagrien. Si les deux anciens amants se retrouvent à proximité, les PJ bénéficient de  pour pousser Mikkir à offrir davantage, car des souvenirs douloureux remontent à la surface.

MIL MIKKIR, CADRE SUPÉRIEUR CHAGRIEN [NÉMÉSIS]

Alors que les Chagriens sont habituellement plus grands que les humains, Mil Mikkir est plutôt petit pour un membre de son espèce : il ne mesure en effet pas plus d'un mètre soixante-dix. Ses cornes le font paraître plus grand qu'il n'est et les vêtements aux couleurs vives qu'il aime porter lui confèrent une prestance trompeuse. Sa peau bleue est plus foncée sur les lethorns qui émergent de ses tempes. Il en tire d'ailleurs une grande fierté, comme de tout ce qui concerne son apparence.

					
2	2	2	4	2	4
					
2	12	12	2 2		

Compétences : Calme 2, Charme 3, Coercition 2, Connaissance (Éducation) 2, Distance (armes légères) 1, Négociation 4, Système D 1, Tromperie 3

Talents : Beau parleur 2 (peut dépenser  pour ajouter   à ses tests de Tromperie), Bénéfice du doute 2 (retire jusqu'à  à ses tests de Coercition et de Tromperie)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), bouclier déflecteur personnel (+2 défense), datapad

POS PODURA - TROIS C'EST TROP

La complexe toile de bluff que Pos Podura a mis en place pour soutenir sa stratégie de la corde raide est en train de se déchirer, ce dont le Twi'lek est parfaitement conscient. Il converse certes avec l'assistance en affichant un visage détendu, mais toute discussion prolongée ne tarde pas à faire poindre la tension nerveuse qui l'habite. Pos Podura a dû déployer des trésors d'ingéniosité pour être admis au gala, mais tous les mensonges et les faux documents de la galaxie ne suffiront pas à lui faire remporter la vente.

Si les PJ le laissent tranquille, Pos enchérira à l'extrême limite de ses maigres moyens avant de renoncer à la lutte. Ses nerfs ont été mis à rude épreuve par toutes ses manigances, et il s'avère donc peu réceptif aux encouragements du groupe, qui doit réussir un test **Difficile (♦♦♦)**, éventuellement assorti de  ou  si le Twi'lek se sent acculé, pour l'inciter à miser d'avantage. Si les héros arrangent une rencontre entre Shreya et lui, il reprend courage et se met à croire en ses chances d'obtenir le joyau pour elle (ce qui retire un ou plusieurs , ou dégrade un dé de difficulté du test).



Pos Podura

Mil Mikkir

Si les PJ parviennent à le convaincre d'enchérir plus que tous les autres, son offre dépasse largement ses véritables finances... et lors du transfert bancaire, les héros n'obtiennent que la vérité sur la folie du Twi'lek. Néanmoins, ils ne peuvent découvrir qu'il n'y a rien à voler qu'après avoir entamé le travail de piratage.

POS PODURA, ASSOCIÉ TWI'LEK [NÉMÉSIS]

La peau vert jaune de Pos Podura est striée de noir, combinaison qui pourrait passer pour réussie s'il montrait assez de panache pour l'assumer. Les raies noires sont plus prononcées le long de ses lekku. Pour ce voyage, il a fait l'acquisition de luxueux habits noir et gris, qui bien que taillés sur mesure, le font paraître terriblement gauche.



Compétences : Calme 2, Charme 1, Connaissance (Éducation) 3, Informatique 1, Magouilles 1, Négociation 1, Système D 1, Tromperie 2

Talents : Détermination 2 (quand il subit involontairement du stress, Pos en reçoit 2 points de moins, pour un minimum de 1), Idéaliste 1 (dépense 1 point de stress pour ajouter  à un test de compétence)

Capacités : Twi'lek (retire  dû à des conditions environnementales chaudes ou arides)

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), documents volés et portefeuille électronique crypté doté de 5 000 crédits.

TIRSIA LEK ALIAS « ZEKRA FOL » – EXPERTE SOCIABLE

Le Bureau de la Sécurité Impériale n'a que faire du Joyau de Yavin et Tirsia Lek n'a aucun intérêt à l'embarrasser et à le surcharger avec la gestion du paiement. En revanche, elle sait que plus la pierre est vendue cher, plus l'affaire s'avère compromettante pour Grayson. Elle sait également que le produit de la vente peut être saisi une fois la justice rendue. Voilà pourquoi Lek, en tant que Zekra Fol, compte profiter de la fortune supposée de sa fausse identité pour faire monter le prix. Experte en décryptage des attitudes et du langage corporel de nombreuses espèces, elle espère bien arriver à remplir sa mission sans devoir s'engager à payer la gemme.

La manière dont les PJ interagissent avec Lek au cours du gala dépend directement de ce qu'a donné l'enquête durant l'**Épisode I**. Si elle a démasqué les PJ et les fait chanter, elle leur a fait comprendre qu'il n'est pas question de prendre le risque de mettre la puce à l'oreille de Grayson. Toute conversation entreprise avec Lek lors de la soirée est forcément brève pour que personne ne les croie de mèche. Il n'est bien sûr pas possible d'influencer ses enchères dans ces conditions et tous les tests visant à discuter de la vente ou de toute autre chose sont assortis de  pour illustrer le lachisme dont elle fait preuve.

Si les PJ sont parvenus à cacher leur identité à Lek, ils devraient facilement parvenir à engager la conversation avec elle pendant le gala. Cela ne demande aucun test, puisqu'elle-même arpente le musée et passe d'un groupe d'invités à l'autre avec une aisance sociale consommée. Lek joue parfaitement son rôle et peut ainsi se laisser tenter d'enchérir davantage, à condition que les PJ réussissent un **test de Charme Moyen** ( ). Cette difficulté correspond plus à la volonté de Lek de simuler son identité d'emprunt qu'à celle d'acquiescer la pierre. Toute tentative visant à la faire renchérir une fois qu'elle se retrouve en tête des enchères est assortie de   , car elle fait alors mine de se croire intouchable afin de laisser un des autres la doubler.

« ZEKRA FOL », AGENT DU BSI [NÉMÉSIS]

L'humaine brune et mince qui se présente sous le nom de Zekra Fol se déplace avec grâce et légèreté. Sous cette fausse identité, elle porte des vêtements élégants mais très classiques qui ne restreignent pas ses mouvements, et transporte une serviette estampillée du logo de la Corporation d'Exploration Minière de la Bordure Extérieure. Quand elle jette le masque, elle troque ce costume contre l'uniforme du Bureau de la Sécurité Impériale et se munit d'un blaster de poche, rangé dans son étui de hanche mais manifestement prêt à l'emploi.



Compétences : Calme 3, Charme 3, Coercition 3, Connaissance (Bordure extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 2, Perception 3, Pugilat 2, Sang-froid 4, Système D 2, Tromperie 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat qui ciblent Lek), Beau parleur (Coercition) 2 (peut dépenser  pour ajouter   aux tests de Coercition), Bénéfice du doute 2 (retire   à tous les tests de Coercition et de Tromperie entrepris par Lek), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant Lek)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), bouclier déflecteur personnel (+2 défense), datapad. Dans un compartiment secret de son porte-documents, Tirsia Lek dispose du matériel nécessaire à son enquête (à l'appréciation du MJ).

ELAIZA – AUX AGUETS DANS LES COULISSES

Bien qu'Elaiza ait un besoin réel et désespéré de mettre la main sur le Joyau de Yavin, elle sait depuis un moment déjà qu'elle n'a aucune chance de remporter la vente. Elle dissimule son malaise derrière des années de discipline Jedi et abandonne la compétition au premier round, dès que son offre de départ est dépassée. Les PJ

n'ont pratiquement aucune chance de la convaincre de poursuivre, car elle a tout misé dès le départ et son pragmatisme l'empêche d'espérer qu'une offre factice lui permette d'arriver à ses fins.

Si les personnages se montrent particulièrement insistants ou suspicieux à son égard (**test de Charme ou de Coercition Intimidant** [◆◆◆◆]), elle consent à renchérir une fois pour dissiper les soupçons, mais cela n'affecte en rien l'offre la plus haute, et elle s'arrête là quoi qu'il arrive. Après une ou deux heures de civilités laborieuses, Elaiza s'éclipse de la fête. Elle évoque son âge si quelqu'un s'étonne de la voir partir si tôt. En réalité, des préparatifs l'attendent : ceux du vol de la pierre (cf. page 82).

Vous trouverez le profil d'Elaiza page 82.

VORSE TABARITH – HUILE RANCE

Bien que l'impressionnante fortune personnelle de Vorse Tabarith lui permette de prétendre à l'acquisition de la pierre, il ne s'y intéresse pas personnellement. Aris a insisté pour qu'il lui offre. Lui-même ne comprend pas ce que cette gemme a de si extraordinaire, mais plus il boit, plus il se laisse convaincre de l'importance qu'elle revêt pour son épouse. Vorse passe l'essentiel de la vente accoudé au comptoir du tapcafé du musée, à engloutir des pintes de bière corellienne hors de prix tandis que sa femme feint d'afficher une mine exaspérée.

Les PJ peuvent profiter de son penchant pour le pousser à miser encore plus. Livré à lui-même, il reste bien éméché mais relativement maître de lui. Il faut réussir un **test de Charme Difficile** (◆◆◆) pour l'entraîner à renchérir. Si on le fait boire davantage, il se montre progressivement plus conciliant. Pour parvenir à cela, il suffit de régler sa note (200 crédits par round d'enchères), de lui annoncer une mauvaise nouvelle ou de réussir un **test de Résistance Facile** (◆) pour lancer un concours du plus gros buveur (la difficulté augmente alors d'un dé par round). L'opération se traduit, selon la méthode employée, par une simple tournée le temps d'un round d'enchères ou par une beuverie qui promet de se prolonger jusqu'à la fin de la vente et de faire grimacer le caïd le lendemain matin.

Après un round d'enchères assorti de boissons, toutes les tentatives visant à convaincre Vorse d'offrir plus bénéficient de □. Au bout de deux rounds, il est si aisé de l'influencer que le test reçoit un deuxième □. Si les PJ parviennent à le faire boire au moins quatre rounds, dégradez un dé de difficulté du test. S'il écluse pendant six rounds ou plus, en revanche, il finit par s'écrouler au pied du comptoir, inconscient et donc incapable de renchérir. Dans ce cas, Aris réclame l'aide d'un droïde de service pour hisser Tabarith dans un speeder taxi avant de quitter le gala.

VORSE TABARITH, PARRAIN [NÉMÉSIS]

Vorse Tabarith n'a pas besoin d'être précédé de son effrayante réputation pour se faire remarquer. Son impressionnante carrure et sa barbe hirsute poussent parfois quelques âmes courageuses à le surnommer « le Wookie », la plupart du temps hors de portée de voix.

Il n'est pas aussi grand qu'un indigène de Kashyyyk, mais ses larges épaules, son torse charpenté, son poids et sa musculature font bonne figure en cas de comparaison. Au quotidien, il porte des vêtements robustes mais luxueux, et souvent quelques bijoux voyants.

4	3	2	4	2	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CALC/D		
5	15	14	0	0	

Compétences : Charme 1, Coercition 3, Commandement 1, Connaissance (Pègre) 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 2, Magouilles 2, Négociation 2, Pugilat 3, Sang-froid 1, Système D 3, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat qui ciblent Vorse), Bénéfice du doute 1 (retire ■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie contre lui), Dégourdi 2 (retire ■■ à tous les tests de Connaissance [Pègre] et Système D), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui visent Vorse)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement). Il s'agit là de son équipement de base. Quand une démonstration de force s'impose, Vorse ne lésine pas sur l'armement : vibrolames, fusils blasters ou disrupteurs. Au MJ d'armer le parrain et ses hommes selon la situation.



MARUS GRAYSON – LE RETOUR DE BÂTON

L'hôte du gala tente ici un numéro d'équilibriste puisqu'il doit profiter de son statut de haut fonctionnaire impérial pour organiser l'événement sans trop attirer l'attention sur lui-même, ni sur le fait que la possession d'une gemme Corusca reste techniquement illégale. Tout au long de la fête, il fraye avec le gratin et se montre aussi courtois que possible avec chacun des enchérisseurs potentiels quelle que soit leur espèce, mais on le sent nettement plus à l'aise avec les humains. Il converse tour à tour avec chacun des sept, sans oublier de chercher à obtenir une audience auprès du baron administrateur Lando Calrissian, qui finit par faire une brève apparition officielle durant la soirée.

Une chose que Grayson n'avait pas prévue est la présence d'Arend et Aris Shen. Il ne savait même pas qu'ils vivaient désormais sur Bepin. Les éventuels échanges entre Marus et les Shen s'avèrent d'ailleurs très laconiques. Arend et Aris font tout pour paraître pleins d'autorité et maîtres de leurs émotions : le père est vêtu comme le requiert sa fonction gouvernementale, tandis qu'Aris porte une élégante robe qui la met superbement en valeur. Cette nonchalance apparente inquiète Grayson, qui a bien raison de s'alarmer. Les deux Pantoriens sont ici pour surveiller les PJ, chargés de rendre la monnaie de sa pièce à celui qui leur causa autrefois tant de tort.

Si les PJ décident d'approcher Grayson, son attitude dépend de leur statut : sont-ils là en tant que vainqueurs du Grand Prix, ou à un autre titre ? Quoi qu'il en soit, il s'avère assez distant, car d'autres personnes plus importantes méritent son attention. De ce fait, il ne prolonge la discussion que ce qui est nécessaire pour ne pas paraître impoli. Si le groupe évoque son passé avec Arend Shen, Marus cherche à minimiser l'affaire en admettant simplement qu'ils furent associés. Si on insiste sur la question, il prend congé des PJ et part murmurer quelques instructions à l'un des membres de sa sécurité. Même chose si les PJ évoquent Gantel Dro. Dans un cas comme dans l'autre, ses gardes sont sur le qui-vive jusqu'à la fin de la soirée (cf. **Donner l'alarme**, page 72).

MARUS GRAYSON, COMMISSAIRE AUX COMPTES IMPÉRIAUX CORROMPU [NÉMÉSIS]

2	2	4	4	3	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	ROUSE	VOLENTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CALC/D		
2	12	13	2	2	

Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (Éducation) 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 4, Distance (armes légères) 1, Négociation 4, Tromperie 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Détermination 1 (quand il subit involontairement du stress, Grayson en reçoit 1 point de moins, pour un minimum de 1)

Capacités : Morgue impériale (lorsqu'un non-humain cible Grayson par l'intermédiaire d'une compétence sociale, il ajoute ■ à son test)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglaige étourdissant), bouclier déflecteur personnel (+2 défense), habits protocolaires, navette personnelle (profil de la navette de classe Lambda, page 257 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), puce électronique cryptée dotée de 5 000 à 10 000 crédits.

SCÈNES DE FÊTE

Arend et Aris sont naturellement présents au gala pour garder un œil sur la progression des PJ et les remettre dans le droit chemin s'ils devaient s'égarer. Le baron administrateur Lando Calrissian fait également une brève apparition pour serrer quelques mains, notamment celles des vainqueurs du Grand prix de Bepin.

La section qui suit propose plusieurs incidents qui peuvent intervenir durant la soirée pour entraver les plans des PJ (à moins que ceux-ci ne parviennent à en tirer avantage). Au MJ de choisir ceux dont il veut se servir, mais sans oublier de ne pas étirer la durée du gala au-delà du raisonnable. Chaque élément ci-après correspond à un conflit entre deux invités et il est probablement plus intéressant pour le maître du jeu d'employer ceux qui mettent en scène les PNJ avec lesquels le groupe a déjà des liens.

Certaines situations sont provoquées par la présence des PJ, tandis que d'autres s'enveniment et viennent compliquer leurs plans s'ils n'interviennent pas promptement. Il vaut mieux éviter de narrer ces scènes si aucun personnage n'en est directement témoin : cela nuirait à la fluidité de la séance et ne restituerait pas la tension voulue. Notez cependant que le MJ peut laisser l'un ou l'autre de ces incidents intervenir dans le dos des PJ. Ils doivent alors en gérer les conséquences a posteriori. Il ne faut pas abuser du procédé, l'action et l'histoire devant se focaliser sur le groupe.

ENCHÈRE ET TENDRE (POS PODURA ET SHREYA ORDASSA)

Au cours de la vente, Pos Podura peut décider de se jeter à l'eau et d'approcher Shreya Ordassa pour lui déclarer sa flamme. Il se lance vraisemblablement à un moment où, venant de surmonter un accès de fébrilité, il déborde de confiance. Le MJ peut toutefois préférer le laisser confesser sa passion en bredouillant sous le coup de l'émotion alors que Shreya passe simplement près de lui. Si les PJ ont encouragé le Twi'lek amoureux ou se sont attaché à lui, la première option paraît préférable.

Cette déclaration a toutes les chances de briser le cœur de Pos Podura, car Shreya Ordassa l'a presque oublié depuis l'époque où il assistait à ses cours, sans compter qu'elle n'éprouve rien pour lui. Actuellement, l'humeur de la Togruta est si massacrante que la professeure risque fort de décocher quelques paroles blessantes à Pos. Si c'est le cas, il quitte le musée en pleurs. Il est également possible qu'elle profite de l'occasion

pour titiller la jalousie de Mil Mikkir (ce qui pourrait entraîner une variation du thème Querelle amoureuse, voir plus loin). Pour le Twi'lek, les conséquences les plus logiques de cette déclaration manquée devraient être un profond désespoir et l'abandon de la course au joyau.

Si les PJ sont de grands sentimentaux (ou qu'ils voient là une occasion de faire monter les enchères), ils peuvent tenter de jouer les entremetteurs. Pour ce faire, il est nécessaire qu'ils aient déjà sympathisé avec Pos ou Shreya, ou qu'ils réussissent un **test de Charme** ou **de Tromperie Difficile** (●◆◆) pour s'insinuer dans la scène sans provoquer de malaise. Convaincre Shreya de donner une chance à Pos Podura relève davantage de l'interprétation autour de la table que d'un processus technique : malgré sa froideur affichée, la professeure pourrait se laisser attendrir par la sincérité de son ancien élève et les efforts qu'il déploie pour mériter son attention. Si les personnages parviennent à rapprocher ce couple improbable, Pos Podura leur offre une tournée au tapcafé en leur promettant de les aider de son mieux s'ils en ont besoin. De son côté, Shreya redouble de détermination pour empêcher Mil de remporter la vente (+ 2 à son Niveau d'offre pour chaque round d'enchères suivant).

MAÎTRE CHANTEUR À UN COMPTOIR ACCOUDÉ (VORSE TABARITH ET MIL MIKKIR)

Vorse Tabarith est aujourd'hui un ivrogne qui doit davantage son influence à la brutalité dont il use pour instiller la terreur qu'à une stratégie réfléchie. Pour autant, on aurait tort de sous-estimer la ruse d'un seigneur de la pègre tel que lui. Il est possible qu'il remarque la présence de Mil Mikkir avant d'être imbibé d'alcool, ou dans un rare moment de lucidité entre deux chopes. Mil sait que Vorse détient des séquences holographiques très compromettantes. Le parrain a beau avoir l'esprit embrumé par l'alcool, il est encore assez lucide pour remarquer à son langage corporel que quelqu'un essaie d'échapper à son attention. Au bout de quelque temps, il devrait finir par se souvenir des enregistrements et chercher à exploiter la situation. Surtout si les PJ lui rafraîchissent la mémoire.

Le meilleur moyen d'impliquer les PJ dans cette scène consiste à en faire les instigateurs. S'ils sont en bons termes avec Vorse ou qu'ils l'ont suffisamment enivré pour le désinhiber, il peut leur demander si ce Chagrien qui vient de passer ne serait pas Mil Mikkir. S'ils lui fournissent des détails sur lui (notamment au sujet de ses précédentes visites à la Cité des Nuages), il devrait se rappeler des enregistrements holo. Si tel est le cas, Tabarith grogne quelques remerciements et part à la rencontre de sa proie.

La forme prise par la tentative de chantage dépend du niveau d'ébriété de Vorse. S'il est complètement ivre, ses insinuations paraissent comiquement absurdes, ou s'avèrent carrément violentes et grossières, auquel cas Tabarith est précautionneusement reconduit à l'extérieur du musée avec l'aide de son épouse très gênée. S'il est encore relativement lucide, en revanche, il exige du Cha-

grien que ce dernier acquière le Joyau de Yavin, comme rétribution pour son silence. L'idée devrait convenir dans une certaine mesure à Mil Mikkir, car elle lui évite de voir son nom traîné dans la boue tout en privant Shreya Ordassa de la pierre. Vorse renonce alors à la vente, tandis que Mikkir accroît son offre chaque fois que le droïde-clerc se présente. Pour tous les rounds d'enchères à venir, le MJ doit respectivement augmenter le Niveau d'offre de Mil Mikkir de 2 et l'enchère la plus élevée de 5000 crédits.

QUERELLE AMOUREUSE (MIL MIKKIR ET SHREYA ORDASSA)

Shreya Ordassa et Mil Mikkir s'évitent soigneusement pendant tout le gala, mais les mouvements de l'assistance à travers le musée (ou l'intervention des PJ) peuvent les mettre face à face à leur insu. On peut alors envisager un bref échange embarrassé, chacun s'efforçant de sauver les apparences avec courtoisie avant de s'esquiver. Il est cependant plus probable que l'amertume commune prenne le dessus et qu'on assiste à une escalade de piques outrepassant rapidement les limites de la bienséance.

Si les deux ex-amants se côtoient plus de quelques minutes, la conversation ne manque pas de dégénérer en dispute audible par tous les invités de la pièce et du hall d'exposition. Si des PJ sont présents, Shreya et Mil ne prêtent plus attention à eux, sauf s'ils interviennent. Si les personnages cherchent à calmer le jeu, ils doivent réussir un **test de Charme Difficile** (●◆◆) pour ramener les choses à un niveau socialement acceptable ou un **test de Charme Intimidant** (●◆◆◆) pour désamorcer complètement la situation. Une bonne interprétation des joueurs ou des liens préétablis entre les PJ et l'un ou l'autre des amants d'antan peuvent conférer  au test. Si la querelle n'est pas réglée en quelques minutes, Mil et Shreya commencent à se hurler dessus avec colère et les deux importuns sont reconduits à l'extérieur du musée (par des droïdes de sécurité), ce qui les élimine des rounds d'enchères suivants. Si les PJ parviennent à éviter le stade des hurlements, les anciens amoureux sont plus déterminés que jamais à remporter le Joyau de Yavin. Leur Niveau d'offre augmente de 2 à chaque nouveau round (et la meilleure offre de 5 000 crédits). Si le groupe réussit la prouesse d'apaiser les esprits, Shreya et Mil se montrent moins incisifs par la suite, leur Niveau d'offre et la meilleure enchère n'augmentent respectivement que de 1 et de 2 500 crédits à chaque round. Dans ce cas, l'impression favorable laissée par les PJ leur confère  à tous leurs tests d'interaction avec Mil et Shreya.

D'ESPION À ESPION (ZEKRA FOL ET KALTHO LE HUTT)

Bien que Kaltho le Hutt ait été utile au BSI par le passé, l'agent secret qui figure parmi les enchérisseurs sait bien qu'il n'a offert son aide que pour soigner ses intérêts et toujours selon ses propres termes. Tirsia Lek a tout fait pour éviter d'éveiller son attention, même sous sa fausse identité, car elle craint ce que le Hutt retors pourrait découvrir s'il se penchait sur son cas. Cependant, en ce qui



concerne ses investigations, les moyens de « Zekra Fol » pourraient s'avérer insuffisants pour véritablement incriminer Marus Grayson. Si elle se retrouve à devoir choisir entre mettre fin à son enquête et réclamer de l'aide à Kaltho, l'agent Lek se tourne vers le Hutt.

Cette scène peut se dérouler de deux manières, selon ce que Lek aura appris durant ses recherches (cf. page 39). Si l'espionne impériale dispose d'informations compromettantes sur les PJ, elle les force à collaborer : elle leur donne des instructions durant le gala et leur confie un datapad crypté à remettre à Kaltho. Lek compte sur eux pour qu'ils approchent le Hutt de la part d'un client anonyme prêt à payer pour des renseignements (le client n'est autre que le BSI, mais elle insiste sur l'impératif de discrétion). Il faut que Kaltho ou l'un de ses serviteurs accepte le datapad. Cela peut s'avérer plus délicat qu'il n'y paraît, et atteindre le Hutt n'est pas

facile (cf. page 34). Si le MJ veut compliquer les choses, il suffit que Kaltho prenne « le mystérieux client » pour l'un de ses nombreux ennemis, et de faire en sorte qu'il craigne que le datapad ne soit piégé. Le manœuvrer pour qu'il accepte ce cadeau potentiellement explosif doit nécessiter une interprétation experte, voire une manifestation de bonne volonté, comme de lui rendre un service plus tard.

Si Lek ne peut pas se servir des PJ, elle doit s'occuper elle-même d'approcher le Hutt sans compromettre sa couverture. Au MJ de décider si son entreprise est couronnée de succès, mais sa tentative monopolise l'attention de Kaltho pendant au moins un round d'enchères (jusqu'à trois). Pendant ce temps, ni Lek ni le Hutt n'accordent d'attention à qui que ce soit en dehors des droïdes-clerks, ce qui empêche les PJ d'influencer leurs enchères.



FAITES SAUTER LA BANQUE !

Le gala prend fin à une heure du matin, juste après la clôture de la vente ou longtemps après l'enchère finale, selon le cas. À l'intérieur du musée, le personnel et quelques droïdes s'activent pendant une bonne heure pour tout ranger et nettoyer avant de verrouiller l'établissement et de partir. En théorie, les PJ ont quitté les lieux en même temps que les autres invités, et au moins un membre du groupe doit honorer un important rendez-vous à la Banque Centrale de la Cité des Nuages (BCCN). Le ou les personnages doivent se connecter à un droïde bancaire, et pirater ses protections pour procéder au détournement de l'enchère gagnante. L'opération n'a rien de simple, d'autant que les possibilités de complications ne manquent pas.

LE DROÏDE BANCAIRE

Vu le nombre de postes de sécurité, de systèmes d'alarme et de portes anti-explosion à passer, il est impensable de s'introduire physiquement dans la banque. Il existe heureusement un moyen de parvenir à s'introduire dans son système informatique. À une époque, l'histoire et la construction inhabituelles de la Cité des Nuages ont poussé la banque à investir dans des droïdes sophistiqués capables d'assurer des transactions sécurisées sans être physiquement présents dans ses locaux. Le programme de ces droïdes est presque inviolable, mais il reste bien moins difficile de contourner leurs protections que de pénétrer directement dans le système central de la banque.

Pour ces transactions à distance, la BCCN a disposé plusieurs de ces droïdes bancaires sur plusieurs avenues et places des meilleurs quartiers de la ville, ainsi qu'au sein de quelques établissements commerciaux et gouvernementaux. Ceux qui opèrent depuis les institutions de la Cité des Nuages sont ultra-protégés, mais les droïdes qui arpentent les voies publiques sont vulnérables aux attaques d'un slicer déterminé et bien préparé.

Seuls trois droïdes bancaires sont encore accessibles après l'heure de la fin de la vente. Le premier se trouve sur un quai en bordure des niveaux industriels jusqu'à la clôture des derniers chargements, soit généralement vers une heure du matin. Le deuxième se tient près d'un bar de Port Town qui ferme aux alentours de deux heures du matin. Le troisième reste en poste toute la nuit ou presque dans le quartier touristique, où la vie nocturne se prolonge souvent jusqu'à l'aube. Il ne retourne à son entrepôt que pour une heure de maintenance avant d'entamer sa nouvelle journée de travail.

Une fois que les PJ ont choisi leur cible, il suffit de l'intercepter sur le chemin de l'entrepôt pour s'en emparer. L'opération se traduit par un test de Discrétion ou de Magouilles dont la difficulté dépend de l'environnement où se déroule l'enlèvement (**Facile** [◆] pour le droïde des quais, **Moyen** [◆◆] pour celui près du bar, et **Difficile** [◆◆◆] pour celui du parvis). Améliorez un dé de difficulté du test si les PJ ne prennent pas de mesures particulières pour réduire le droïde au silence ou le neutraliser (par l'intermédiaire d'un bouchon d'entrave ou en le ionisant).

CONDITIONS DU TEST DE PIRATAGE

Dans les sections précédentes sont présentées plusieurs options permettant aux PJ d'améliorer leurs chances de surmonter les protections du droïde bancaire. Ces mesures se traduisent chacune par une modification de la réserve de dés du test final. Voici un petit rappel de ces modificateurs :

- **Engager un PNJ slicer** (page 41) : le test d'Informatique utilise la réserve de dés du slicer. S'il s'agit d'un des PNJ proposés page 41, Z5-83 est prêt à procéder à deux tests supplémentaires (cf. **On ne renonce pas !** page 70), tandis que Naboka refuse catégoriquement de retenter l'opération s'il échoue une première fois.
- **Confectionner une broche** (page 40) : un ou plusieurs [■] ou [□], selon le résultat du test visant à créer la broche.
- **Échantillonner le cryptage du réseau** (page 40) : jusqu'à [□][□][□] si le slicer n'en dispose pas.

- **Contourner Lobot** (page 41) : si les PJ parviennent à se soustraire à la vigilance de Lobot, il leur faut simplement réussir un **test d'Informatique Intimidant** [◆◆◆◆] au lieu d'un **test opposé**. S'ils ne l'ont distrait que partiellement, ils dégradent un dé de difficulté du test opposé. Si Bea, la secrétaire de Lobot, l'a informé que des individus louches enquêtent sur son compte, ajoutez [□] à tous les tests d'Informatique ultérieurs visant à s'introduire dans le réseau de la Cité des Nuages.
- **Neutraliser le droïde bancaire** (page 69) : si les PJ n'ont pas pu empêcher le droïde de déclencher son alarme, améliorerez un dé de difficulté du test.

TABLE 2-1 : UTILISATION DES , ,  ET  AU TEST DE PIRATAGE

Coût	Résultat
★	Un succès permet aux PJ de transférer la recette de la vente de la pierre vers le compte de leur choix.
	Pas d'avantage immédiat, mais le slicer a créé une porte de derrière pour des tâches ultérieures. S'il retente le test comme décrit à la section On ne renonce pas ! (page 70), il bénéficie d'un  . Cette option peut être choisie plusieurs fois.
 	Une faille de sécurité importante permet au slicer de créer une porte de derrière. S'il retente le test comme décrit à la section On ne renonce pas ! (page 70), il peut améliorer un dé d'aptitude de sa réserve. Cette option peut être choisie plusieurs fois.
   ou 	Le slicer bénéficie d'un accès limité au compte d'un autre enchérisseur, ce qui lui permet de détourner des fonds supplémentaires. La somme totale augmente de 10 000 crédits. Cette option ne peut être choisie que si le test est une réussite, mais elle peut être prise plusieurs fois le cas échéant.
	Tenter de déchiffrer un codage si complexe épuise le slicer. Il subit un point de stress. Cette option peut être choisie plusieurs fois, mais ne permet pas de dépasser le seuil de stress du slicer.
 	Le slicer bute contre une portion de cryptage particulièrement retorse. Le piratage nécessite quinze minutes de plus. Ce résultat peut être choisi plusieurs fois.
   ou 	Une équipe de sécurité de la Garde Ailée composée d'autant d'agents que de PJ est alertée de l'intrusion par le réseau de la banque. L'escouade parvient sur le site de la tentative de piratage après quatre heures de recherches. Si les PJ n'y sont plus, les agents continuent leur traque. Ce résultat peut être choisi plusieurs fois, ce qui dépêche plusieurs équipes de sécurité, répondant à plusieurs alertes. Alternativement, chaque nouvelle occurrence du résultat réduit d'une heure le temps mis par l'équipe pour se présenter sur les lieux du délit, car le réseau de la banque tente de tracer les malfaiteurs. Chaque résultat supplémentaire peut servir à ajouter une équipe ou à réduire le temps d'arrivée, mais pas les deux à la fois.
	Une contre-mesure parvient à acquérir la signature électronique du slicer. Pour toutes les tentatives ultérieures de piratage des réseaux de la Cité des Nuages, on améliore un dé de difficulté du test, car il est désormais nécessaire de masquer cette empreinte. Ce malus s'applique tant que le slicer n'a pas changé tous ses outils. La signature peut également servir de preuve pour l'inculper dans l'affaire du vol de la pierre.

SLICER AUX MANETTES

Une fois que les PJ ont mis la main sur le droïde bancaire et sont en lieu sûr, le slicer peut tenter d'accéder au réseau pour procéder au transfert. Pour ce faire, il faut se connecter au droïde et réussir un **test d'Informatique contre Sang-froid Difficile** (♦♦♦) pour mettre ses moteurs et son alarme hors service. Si les PJ ont posé un bouchon d'entrave, ils peuvent dégrader deux dés de difficulté. Enfin, un PJ vigoureux peut essayer d'immobiliser l'engin avec un **test d'Athlétisme** ou de **Pugilat Difficile** (♦♦♦). Une réussite ajoute   au test opposé d'Informatique. En cas d'échec, le droïde active son alarme et cherche à s'échapper. La tentative de piratage ne peut commencer qu'une fois que le droïde est neutralisé d'une manière ou d'une autre. S'il parvient à donner l'alerte, il faut améliorer un dé de difficulté du test d'Informatique visant à s'introduire dans le réseau de la banque.

DROÏDE BANCAIRE G-100 [NÉMÉSIS]

Quand Cybot Galactica entreprit la conception du droïde bancaire G-100, l'objectif était d'obtenir un produit qui mettrait la clientèle à l'aise aussi bien qu'un caissier organique, et qui serait également invulnérable aux agressions et hermétique aux tentatives de fraudes. En définitive, la corporation a privilégié la sécurité au détriment de l'esthétique, si bien que le G-100 présente un aspect ramassé peu engageant, avec ses plaques en duracier militaire.

 3 VIGUEUR	 2 AGILITÉ	 4 INTELLIGENCE	 1 RUSE	 3 VOLONTÉ	 1 PRÉSENCE
 ENCAISSEMENT 8	 SEUIL DE BLESSURE 10	 SEUIL DE STRESS 4	 DÉFENSE CAC/10 0	 0	 0

Compétences : Sang-froid 2

Talents : Perspicace 3 (améliore 3 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le droïde bancaire)

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

Équipement : émetteur réseau intégré

Une fois que les PJ se sont occupés du droïde, le slicer peut employer son émetteur à liaison montante intégré pour communiquer avec le réseau de la banque et transférer les fonds. Cependant, le cryptage et les protections du droïde sont très impressionnants, d'autant plus que Lobot, l'administrateur réseau de la cité, les soutient avec son dispositif de contre-piratage.

La tentative d'intrusion se traduit par un **test opposé d'Informatique contre Informatique**, le slicer luttant contre un sous-programme mis au point et exécuté par Lobot (à moins qu'il n'ait été mis hors jeu d'une façon ou d'une autre cf. encadré **Conditions du test de piratage**). Cette contre-mesure correspond à l'attention que Lobot peut consacrer à la tâche. Il faut y associer une Intelligence de 5 et un rang de 2 en Informatique (moins que ce que le cyborg possède lui-même, mais suffisant pour la plupart des tâches).

Les options pour la dépense des résultats des dés du test de piratage sont indiquées sur la **Table 2-1 : Utilisation des ☺, ☹, ☹☹ et ☹☹☹ au test de piratage**, page précédente. À moins que le contraire ne soit spécifié, ces options ne peuvent être choisies qu'une fois.

ON NE RENONCE PAS !

Le test pour s'introduire dans le système du droïde bancaire est très ardu, ce qui est tout à fait normal vu les enjeux. Sachant ce que les PJ ont à gagner, mais aussi à perdre, ils ne sont peut-être pas disposés à accepter l'échec. Si le slicer du groupe est prêt à tenter de nouveau sa chance, il en a la possibilité, avec de nouveaux modificateurs.

Tout d'abord, il faut améliorer un dé de difficulté du test par tentative manquée : les mesures anti-intrusion se déclenchent progressivement et Lobot commence à se pencher sérieusement sur l'incident. En revanche, le slicer apprivoise le système peu à peu, même s'il est forcé de moins en moins furtif. Ainsi, il peut garder les ★ obtenus lors de la tentative précédente (y compris ceux qui ont été annulés par des ▼) et les appliquer à son nouveau test. Pour chaque ★ utilisé ainsi, le MJ peut assortir le résultat du nouveau test d'un ☹. On n'a le droit de retenter le piratage que trois fois (chaque nouvel essai demandant une demi-heure de travail au slicer), après quoi la sécurité intégrée du droïde s'active et verrouille complètement son système.

INVIOLE ?

Il est possible que malgré les préparatifs et les efforts persistants des PJ, la tentative d'intrusion n'obtienne pas les résultats escomptés. L'interception du droïde bancaire peut échouer, ou les protections informatiques s'avérer trop puissantes. Quelle que soit la raison, le groupe a la possibilité d'essayer une autre manière de réaliser le transfert. La méthode la plus simple consiste à enlever un employé de la banque sur le chemin du travail, mais cette option risque de rebuter certains joueurs.

Si le groupe est partant malgré tout, un **test de Discretion Moyen (◆◆)** réussi permet de surprendre un caissier. Les employés ont pour instruction de ne pas résister en cas de braquage, mais d'alerter la Garde Ailée à la première occasion et de décrire si possible les voleurs dans le détail.



Si les PJ ne veulent pas menacer des innocents pour arriver à leurs fins, les enchérisseurs peuvent apparaître comme de meilleurs instruments. En effet, il est possible d'en manipuler ou d'en convaincre un pour qu'il demande un ajournement du transfert (pour une irrégularité dans la vente par exemple), ce qui peut donner le temps aux PJ de préparer un autre piratage ou de mettre une nouvelle stratégie au point. Pour cela, il faut bien entendu que les PJ entretiennent de très bons rapports avec le PNJ en question.

Et puis, si les PJ n'ont rien contre un peu de chantage, il suffit de leur rappeler que les enchérisseurs sont presque tous des individus méprisables à l'égard desquels entretenir des scrupules n'est pas de mise. En forcer un à coopérer est parfaitement envisageable, quelles que soient les relations qui le lient aux personnages.

OFFICIEUSEMENT

Si le groupe attire l'attention de la Garde Ailée de Bepin, il dispose d'une botte secrète : Aris Shen a soudoyé l'un des contrôleurs de la tour de la Paix en prévoyance des événements de la nuit. Il est censé réagir si une patrouille de la garde s'approche des PJ alors qu'ils « travaillent ».

Au cas où le groupe se retrouve dans une situation tendue face à des membres de la Garde Ailée et que les choses menacent de dégénérer, le contact d'Aris intervient et fait diversion en lançant un appel concernant un grave incident à proximité. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le sergent de la Garde Ailée s'interrompt soudain. Il porte la main à son oreille, abaisse son arme et plisse le front, attentif. Vous discernez tout juste la voix pressante et presque paniquée qu'émet son écouteur. Les traits du sergent traduisent l'inquiétude qui le tenaille. Alors, il se tourne vers ses hommes et beugle : « Fuite de tibanna au niveau 224 ! On s'occupera de ceux-là plus tard, il y a une vraie urgence ! Allez ! Pas de temps à perdre ! » Après quelques instants de flottement, ses troupes rengainent leurs armes et se hâtent vers le turbolift le plus proche..

Ce subterfuge ne fonctionne qu'une seule fois. Le contact d'Aris n'a pas les moyens de multiplier les « malentendus » de ce genre. À peine la patrouille repartie, les PJ reçoivent un message urgent de la Pantorienne les enjoignant à plus de prudence et à éviter toute rencontre avec la Garde Ailée. Si la situation devait se reproduire, ils seraient livrés à eux-mêmes.

CONSÉQUENCES À PLUS LONG TERME

Aris a beau essayer d'égarer la Garde Ailée de Bepin, elle ne peut pas l'empêcher de récolter des preuves sur les lieux de crimes, que cela concerne des meurtres ou le vol d'une gemme de Corusca de grande valeur.

Si les PJ agissent en dépit du bon sens, qu'ils ne dissimulent pas leurs traits, oublient d'éliminer les traces vidéo de leur passage, ou laissent des empreintes

digitales ou de l'ADN dans les lieux-clés, il ne faut pas attendre bien longtemps pour que la Garde Ailée découvre leur identité et élucide toute l'affaire. Dans ces conditions, les personnages feraient bien d'éviter la Cité des Nuages à l'avenir. Selon la gravité de leurs crimes, ils pourraient même se retrouver recherchés dans tout le secteur, soit par des chasseurs de primes soit par des autorités officielles (cf. **Qui détient la gemme ?** page 95 pour plus de détails).

DISPARAÎTRE SANS LAISSER DE TRACE

En imaginant que tout se passe comme prévu et que les fonds soient bien transférés, il reste une question importante à régler : le droïde bancaire est conçu pour enregistrer toutes les transactions qu'il effectue et les transmettre si nécessaire. Cela signifie que de lourdes preuves contre les PJ subsistent dans sa mémoire. Ces archives sont conservées dans une sorte de « boîte noire » contenue au plus profond des circuits internes du droïde, derrière des épaisseurs de lourd blindage et plusieurs mécanismes verrouillés. Pour accéder à cette boîte, il faut démonter entièrement le droïde, ce qui demande au moins deux heures de labeur et la réussite d'un **test de Mécanique Intimidant (◆◆◆◆)**.

Une fois le droïde démantelé, il devient possible de s'emparer de la boîte noire ou de la détruire, sachant qu'être pris avec constitue une preuve accablante. On peut se débarrasser des pièces détachées du droïde en les dispersant entre plusieurs receleurs pour empêcher qu'on le reconstitue et qu'on l'identifie. Cela nécessite de réussir un **test de Système D Difficile (◆◆◆)**. Une autre solution, probablement plus simple, consiste à se rendre au bord du disque que constitue la Cité des Nuages et à jeter les morceaux (ou le droïde entier) par-dessus bord.

Si l'un des personnages se considère comme un défenseur des droits des droïdes, il peut s'opposer à une telle approche : après tout, un tel acte est l'équivalent d'un meurtre perpétré sur un être de chair. Certes, les droïdes bancaires sont régulièrement soumis à des effacements de mémoire et n'ont pas l'occasion de développer une personnalité, mais un PJ guidé par la compassion peut parfaitement estimer que le droïde mérite de « vivre ».

Dans tous les cas, il est impossible de récupérer la mémoire sans désosser le droïde et l'effacement de ces données ne peut s'effectuer qu'au moyen d'un accès physique à la boîte noire. Si le droïde est censé rester en vie, il faut le convaincre de coopérer et de devenir un complice dans cette histoire. Dans le meilleur des cas, cela demande de réussir un **test de Charme contre Calme Moyen (●●)** et il faut lui promettre une couchette à bord du vaisseau du groupe pour qu'il puisse fuir loin de la banque centrale de la Cité des Nuages.

QUITTE OU DOUBLE

Une fois l'argent de la vente détourné (ou non) vers le compte d'Arend ou un autre, il est temps pour les PJ de passer à l'étape suivante de leur plan et de s'introduire dans le musée pour s'emparer de la pierre. Ils doivent exécuter l'opération après minuit, entre la fin du gala et le moment où le nouveau propriétaire du joyau est censé se présenter pour le récupérer, le lendemain matin.

Les héros ne sont toutefois pas les seules personnes présentes dans la Cité des Nuages à envisager le vol de la gemme. Elaiza les suit de près, en prenant soin de se faufiler d'un abri à l'autre, de ruelles sombres en renforcements cachés. Si les personnages joueurs ne prennent pas des mesures spéciales pour surveiller les alentours, ils ne la remarquent pas, mais s'ils manifestent une vigilance accrue, ils devraient avoir droit à des **tests opposés de Perception contre la Discrétion d'Elaiza** (◆◆◆◆).

Ceux qui réussissent aperçoivent un bout de robe dépassant d'un angle de cloison. La Jedi disparaît dans les ombres ou se mêle à la foule d'un casino bondé dès qu'elle se voit détectée. Si les personnages entament une poursuite sérieuse, elle recourt à son pouvoir de la Force Déplacement pour placer des obstacles en travers de leur route en faisant tomber des objets (comme des bidons de tibanna vides).

S'INTRODUIRE DANS LE MUSÉE

Plusieurs approches permettent aux PJ de pénétrer dans le musée d'art Figg et Associés, chacune comportant des risques et des avantages propres. On peut entrer par le bas ou par le haut, la droite ou la gauche ou encore en forçant la porte principale. Une dernière méthode consiste à se laisser enfermer à l'intérieur. La sécurité des lieux est efficace et les PJ peuvent déclencher l'alarme à tout moment, comme détaillé dans l'encadré **Donner l'alarme**.

ENTRER PAR LE GRAND VIDE CENTRAL

D'après les diagrammes du musée, l'un des moyens d'accès les plus aisés à emprunter est le puits du vide-ordures. Remonter par ce passage que personne ne surveille apparaît comme l'approche la plus raisonnable. Par là, les PJ ne risquent ni d'endommager les installations ni d'impliquer des passants.

Le grand vide central de la Cité des Nuages est un énorme tunnel vertical qui permet la stabilisation de toute la ville et le fonctionnement des grands répulseurs qui la maintiennent en l'air. Cette merveille d'ingénierie

DONNER L'ALARME

Outre les forces de sécurité présentes à l'intérieur du musée, des alarmes silencieuses alertent directement la tour de la Paix si elles détectent une intrusion. Plusieurs choses peuvent déclencher ces alarmes, notamment les résultats ou des PJ. Quelques situations susceptibles de provoquer une alerte :

- Nallith remarque une activité suspecte sur les écrans de contrôle.
- L'un des droïdes de nettoyage détecte ou croise un intrus.
- Le droïde de sécurité détecte ou croise un intrus.
- Une barrière électromagnétique est percée.
- Les PJ manquent une tentative de crocheteage de serrure.
- Un garde détecte ou croise un intrus.

Si l'alerte est donnée, les conséquences sont les suivantes :

1. Le droïde de sécurité se dirige aussitôt vers la source de l'alarme (cf. page 80).
2. Un signal est relayé vers la tour de la Paix où quatre agents et un sergent de la Garde Ailée se rassemblent pour se rendre au musée. Ils y arrivent en 5 minutes (profils page 12).
3. Les portes donnant accès à la pièce où l'alarme a été donnée se referment brusquement. Tant que l'alarme est active, elles ne s'ouvrent que pour le droïde de sécurité ou les membres de la Garde Ailée qui disposent d'une carte d'accès spéciale. On peut crocheter le verrou en réussissant un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆◆), ou le débloquer au moyen d'un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆◆) réussi.
4. Les barrières électromagnétiques s'arment (cf. page 79).

Il est possible de désactiver l'alarme au comptoir d'accueil en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆◆).

est si grande et si résistante qu'elle ne peut être endommagée que par les armes montées sur des vaisseaux capitaux. Elle est tout de même protégée par quelques mesures de sécurité.

Pour accéder à l'embranchement d'évacuation du vide-ordures, dans le grand vide central, les PJ ont le choix entre passer par les niveaux supérieurs et descendre en rappel, ou tenter l'ascension depuis Port Town.

EN RAPPEL

La méthode la moins éprouvante pour accéder au vide-ordures consiste à pénétrer par le sommet du grand vide pour procéder à une descente en rappel jusqu'au niveau vingt-deux. Il existe d'autres passages aux niveaux supérieurs, mais ils sont plus lourdement gardés, ne serait-ce que pour la sécurité des touristes.

Chaque accès est protégé par deux agents de la Garde Ailée (cf. page 12). Les PJ peuvent tenter une diversion pour leur faire quitter leur poste. Quelle que soit la ruse employée, il faut réussir un **test opposé de Tromperie contre Sang-froid** (♦♦) pour les distraire, suivi d'un **test opposé de Discrétion contre Vigilance** (♦♦) pour se faufiler en catimini jusqu'à l'entrée, suivi d'un **test de Magouilles Moyen** (♦♦) pour ouvrir la porte sans clé.

Le groupe peut aussi attaquer les gardes ou essayer de les étourdir. En général, les accès au grand vide sont isolés des endroits fréquentés, mais si les PJ bâclent leur assaut, les forces de l'ordre sonnent rapidement l'alarme, après quoi les renforts se présentent en quelques minutes. S'ils tuent ou réduisent les gardes au silence, deux heures s'écoulent avant que l'on découvre que personne ne surveille l'accès et que l'alerte soit donnée. Il est bien entendu possible de faire disparaître les corps en les jetant dans le vide.

Une fois à l'intérieur du grand vide, les PJ doivent descendre jusqu'à la bouche du vide-ordures en se servant de matériel spécialisé, comme un harnachement de rappel ou des répulseurs (l'opération ne prend alors que deux ou trois minutes), ou simplement en se débrouillant avec les prises offertes par les parois (ce qui demande environ vingt minutes et un **test d'Athlétisme ou de Coordination Facile** [♦]).

DEPUIS PORT TOWN

Accéder au puits du vide-ordures depuis Port Town demande une longue et pénible ascension, mais cette possibilité présente l'avantage d'éviter la Garde Ailée.

Si les PJ ne se sont pas mis tout Port Town à dos, ils ne devraient pas avoir de difficulté à trouver l'une des écoutilles employées par les ingénieurs pour pénétrer dans le grand vide. D'ailleurs, si le groupe a des contacts parmi les Ugnaughts ou les contrebandiers de ce quartier, il peut se faire guider jusqu'à un accès de ce type pour un petit pourboire (environ 50 crédits).

S'ils n'ont pas ce genre de relations, les PJ trouvent une écoutille en cas de réussite à un **test de Système D Difficile** (♦♦♦). Ils risquent cependant de susciter la méfiance (cf. **Éveiller les soupçons**, page 75) s'ils empruntent un tel accès sans prendre la précaution de se déguiser ou de procéder en cachette (**test de Magouilles ou de Discrétion Moyen** [♦♦]).

L'ascension est longue entre Port Town et le niveau 22 de la Cité des Nuages, et bien que la plupart des PJ soient sans doute à même de supporter l'escalade, la tâche demeure éprouvante. L'épreuve s'avère moins dure si les personnages prennent leur temps : s'ils y consacrent une heure, ils n'ont pas à se soumettre au moindre test. Les échelles qui relient les niveaux sont bien agencées et les portiques et balcons ne manquent pas pour les individus qui ont besoin de reprendre leur souffle.

Pour réduire le trajet à quarante-cinq minutes, il faut réussir un **test d'Athlétisme Moyen** (♦♦). Les PJ qui échouent ont le choix entre suivre le rythme en subissant 2 points de stress et se faire distancer par leurs compagnons. Accomplir l'ascension en trente minutes demande un **test d'Athlétisme Difficile** (♦♦♦) dont l'échec offre trois possibilités : subir 4 points de stress pour suivre le rythme, n'en subir que 1 pour terminer l'ascension en quarante-cinq minutes, ou se retrouver complètement à la traîne.



ALÉAS DANS LE VIDE-ORURES

Quatre fois durant la nuit, des ordures sont déversées dans le vidoir depuis la remise du musée. Si les PJ se trouvent dedans à ce moment-là, ou en approchent durant leur ascension du grand vide, ils risquent de recevoir des déchets sur la tête. Se retrouver sous la pluie d'ordures entraîne un **test d'Athlétisme** ou de **Coordination Moyen** (◇◇) auquel il faut retirer un dé si les PJ sont toujours dans le grand corridor central. Chaque déversement est précédé par une courte bouffée de vent suivie d'un bruit de glissement ou d'un tintamarre de petits chocs. Le MJ devrait avertir les joueurs quand cela se produit : si les PJ prennent des précautions particulières, ajoutez ■ à la réserve du test visant à éviter les ordures.

NID DE RAWWKS

Que les PJ progressent vers le vide-ordures en gravissant les échelles ou descendent en rappel depuis les niveaux supérieurs, ils finissent par déranger une nichée de rawwks, mammifères de la taille de faucons qui évoluent parmi les nuages gazeux de Bepin et nidifient sur des objets solides tels que les portiques du grand vide ou carrément sur des beldons. Ces animaux n'ont pas l'habitude de s'en prendre aux créatures de taille humaine, mais ils protègent actuellement leurs petits, ce qui les rend plus agressifs qu'à l'accoutumée.

Les PJ ont droit à un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) pour détecter la présence des rawwks avant d'empiéter sur leur territoire. En cas de réussite, lisez ou paraphrasez ce qui suit (si les PJ descendent en rappel au lieu de monter, vous devrez adapter certains termes) :

Vous n'êtes plus très loin de l'entrée du vide-ordures lorsque vous détectez du mouvement au-dessus de vos têtes. Vous remarquez plusieurs petites formes velues, serrées dans une crevasse qui court le long d'un portique à six mètres de vous. Ces créatures ailées au large museau et à la queue garnie de plumes mesurent moins de quarante centimètres et ne semblent pour la plupart pas hostiles. Pourtant, quelques-unes commencent à déployer lentement leurs ailes et ouvrent une large gueule aux dents effilées.

Les PJ peuvent identifier les créatures au moyen d'un **test de Connaissance (Xénologie) Difficile** (◆◆◆). Ceux qui le réussissent savent qu'il s'agit de rawwks, probablement en train de protéger leurs petits, ce qui devrait inciter à les contourner. Ce sont des mammifères volants originaires de Bepin qui chassent en émettant un cri strident capable de sonner leurs proies.

Les PJ disposent de plusieurs possibilités. S'ils décident de passer aussi loin que possible de la nichée, ils doivent effectuer un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆).

En cas de réussite, les rawwks les laissent tranquilles et il ne se passe rien de plus. En cas d'échec, chaque PJ peut recommencer s'il subit 1 point de stress.

Si les PJ continuent leur progression vers les créatures ou s'ils leur tirent dessus, elles attaquent. Dans ce cas, les rawwks se répartissent en un nombre de groupes de sbires égal au nombre de personnages, chaque groupe comportant quatre individus. Ils planent pour se retrouver à portée courte et crient jusqu'à ce que leurs adversaires paraissent sonnés. À ce moment-là, ils se jettent sur leur proie toutes dents dehors. Les rawwks défendent leurs nids jusqu'à la mort, mais se replient si les PJ repartent et cessent leurs tirs.

RAWWK [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Pugilat

Talents : aucun

Capacités : Créature volante (les rawwks peuvent voler, cf. page 202 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**)

Équipement : cri étourdissant (Distance [armes légères] ; dégâts 3 ; critique - ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Perforant 1), morsure (Pugilat ; dégâts 2 ; critique - ; portée au contact ; Perforant 1)

L'ASCENSION DU VIDE-ORDURES

Une fois que les PJ parviennent à la hauteur du niveau 22, ils peuvent distinguer l'extrémité du vidoir qui donne sur le musée.

L'ascension du vide-ordures n'est pas particulièrement difficile et l'endroit se révèle même plus large et propre que ne pourraient le craindre les PJ. Il faut environ quinze minutes pour passer du corridor du grand vide à l'ouverture de la remise du musée d'art Figg et Associés. Si les PJ cherchent à gagner du temps, ils peuvent réduire l'ascension de cinq minutes en réussissant un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆). Le gain est de dix minutes s'ils obtiennent 1 1 au test.

Une fois parvenus au bout du conduit, il suffit aux personnages de se hisser dans la remise. Le MJ devrait avertir les PJ que les droïdes de nettoyage occupent peut-être la pièce et qu'ils pourraient détecter la présence d'intrus si le groupe tarde à sortir du vide-ordures. En outre, à plusieurs reprises durant la nuit, des déchets sont déversés dans le puits.

PÉNÉTRER DEPUIS UN BÂTIMENT ADJACENT

Si les PJ disposent du matériel nécessaire pour pratiquer une brèche dans les murs de la Cité des Nuages, ils peuvent envisager de s'introduire dans le musée depuis un bâtiment mitoyen, ou depuis le niveau inférieur ou supérieur. Les constructions adjacentes au musée sont ouvertes toute la nuit et les PJ peuvent y entrer sans s'attirer trop de problèmes... Du moins jusqu'à ce qu'ils se mettent à poser des explosifs ou à défoncer des murs.

Il va sans dire que cette tactique très risquée ne peut manquer d'alerter les forces de sécurité du musée, du bâtiment dans lequel se trouve l'équipe et de la tour de la Paix. Si les PJ font part d'un tel plan à des contacts comme Aris Shen, ces derniers tentent tous de les dissuader sans détour.

Un groupe lourdement armé et particulièrement agressif peut persister dans cette voie audacieuse avec une chance réelle de remporter la mise. Voici quelques éléments que le MJ peut employer si les PJ optent finalement pour cette approche.

AU BELDON AFFAMÉ

Situé sur la gauche du musée, ce restaurant accueille une foule cosmopolite de gourmets venus déguster des plats de gibiers locaux. Le rawwk farci accompagné d'un cocktail gazeux est une spécialité populaire.

L'établissement est gardé par deux videurs qui disposent du même profil que les agents de sécurité de Grayson (cf. page 78), le fusil antiémeute en moins. Une Brute barabel et une Brute gamoréenne (cf. page 392 et 413 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) essaient de profiter d'un repas paisible et ne se font pas prier pour se joindre à une rixe s'ils sont dérangés. Si le serveur sullustéen donne l'alerte, une escouade de la Garde Ailée se présente sur les lieux dans les cinq minutes.

Le mur qui sépare le *Beldon affamé* du musée est bâti dans le même plastibéton blanc qu'on trouve un peu partout dans la cité. Il faut lui infliger de gros dommages si l'on veut y pratiquer un trou assez grand pour laisser passer une personne. L'effraction devrait être essentiellement gérée de manière narrative et n'aboutir que si le

ÉVEILLER LES SOUPÇONS

Dans ce chapitre, les PJ font de nombreuses choses qui peuvent susciter la méfiance ou placer la garde en état d'alerte avant même qu'ils n'entrent dans le musée. Si le groupe effectue au moins deux des actions citées ci-après, les gardes ajoutent ■■ à leurs tests de Vigilance et de Perception pour remarquer la présence des PJ.

- Se renseigner auprès de l'Exex au sujet du vide-ordures, sans un bon prétexte.
- Demander des plans auprès de l'Exex.
- Se faire expulser du musée pour quelque raison que ce soit avant la tentative de vol.
- Échouer par trois fois en cherchant un vendeur d'armes dans Port Town alors que les PJ tentent de se procurer du matériel de spécialiste.
- Recourir à la violence ou aux menaces dans une interaction avec Burr, Gantel ou Nallith.
- Être aperçu en train de pénétrer dans le grand vide sans alibi.

TABLE 2-2 : PROGRAMME DE LA SÉCURITÉ DU MUSÉE (TEMPS STANDARD DE CORUSCANT)

Heure	Tâche
23 : 00	Le musée ferme ses portes au public. Les hôtes du gala encore présents sont invités à rejoindre la sortie. Les hommes de Burr Naxis entament le premier tour de garde.
00 : 00	Les derniers visiteurs enfin partis, Nallith, C3-B8 et le droïde WA-7 quittent le musée. Le droïde de sécurité commence sa ronde à la réception. Son tour complet du musée prend environ une heure.
00 : 10	Le droïde nettoyeur de vitres CLE-004 quitte la remise pour suivre le même parcours que le droïde de sécurité. Il passe environ 5 minutes dans chaque pièce.
01 : 00	Le droïde CLE-004 retourne à la remise pour jeter l'eau sale dans le vide-ordures. Le droïde utilitaire de série T3 quitte la remise pour suivre le parcours du droïde de sécurité, en passant environ dix minutes dans chaque pièce.
02 : 30	Le droïde utilitaire de série T3 retourne à la remise pour déverser les déchets dans le vide-ordures.
03 : 00	Burr Naxis et ses hommes ont bientôt terminé leur tour de garde. Deux des gardes se rendent à l'entrée du musée et attendent l'arrivée de l'équipe de Gantel.
03 : 10	Gantel et ses hommes se présentent au musée. Deux d'entre eux se postent à la réception tandis que les autres se rendent à la galerie des enchères.
03 : 20	Burr Naxis et ses hommes quittent la galerie des enchères pour rejoindre la sortie du musée.
03 : 30	Burr Naxis et ses hommes quittent le musée. Les hommes de Gantel ferment la porte principale et entament leur ronde.
09 : 00	Nallith, C3-B8 et le droïde WA-7 se présentent au musée. Ils préparent le nécessaire pour la nouvelle journée.
10 : 00	Le musée ouvre ses portes au public.

groupe recourt à des explosifs (en réussissant un **test de Mécanique Moyen** [◆◆]) ou à une arme dotée de l'attribut Brèche.

LA BOÎTE À TRINE

Dans ce casino sans prétention sis sur le flanc droit du musée, on joue principalement à la trine. Ce jeu consiste à tenter de créer des formes géométriques à partir de bâtons colorés pichés dans un grand pot. Cette activité ne possède pas le prestige du sabacc et l'établissement ne figure pas parmi les meilleurs casinos de la Cité des Nuages, mais on peut amasser de petites sommes pour de petites mises, ce qui en fait un pôle d'attraction pour les joueurs en manque de chance qui n'ont plus grand-chose à perdre.

La *Boîte à trine* est surveillée par trois gardes bénéficiant du profil des agents de la sécurité de Grayson (cf. page 78), le fusil antiémeute en moins. Parmi les clients, on compte un Compagnon chasseur de primes et deux Voyous des rues (cf. page 400 et 396 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, respectivement). Si les PJ commencent à faire du grabuge, ces trois-là interviennent sans ménagement, une superbe réceptionniste Twi'lek sonne aussitôt l'alarme et une escouade de la Garde Ailée se présente sur les lieux dans les cinq minutes.

La paroi qui sépare le casino du musée est coulée dans un lourd durabéton noir. L'effraction devrait être essentiellement gérée de manière narrative et n'aboutir que si le groupe recourt à des explosifs (en réussissant un **test de Mécanique Moyen** [◆◆]) ou à une arme dotée de l'attribut Brèche.

LA BRÈCHE

Que le groupe se présente dans l'un ou l'autre de ces établissements, le personnel vient à sa rencontre et offre cordialement de prendre sa commande ou de lui trouver une table. Si les PJ ne veulent pas éveiller les soupçons, il faut qu'ils réussissent un **test de Charme** ou de **Tromperie Moyen** (◆◆), selon le prétexte évoqué pour justifier leur présence. Il est également nécessaire de dissimuler tout armement ou explosif. Si les PJ n'en font rien ou s'ils cherchent à intimider le personnel pour qu'on leur fiche la paix (**test de Coercition Difficile** [◆◆◆]), la Garde Ailée est alertée dans les cinq minutes.

Si les PJ réussissent un **test de Perception Moyen** (◆◆), ils peuvent calculer quel mur communique avec quelle partie du musée et choisir l'endroit exact où ils arrivent. S'ils percent depuis le *Beldon affamé*, il est possible d'aboutir dans la réserve, la boutique, la cuisine du tapcafé, les toilettes, la salle d'exposition « Merveilles de la galaxie », voire la galerie des enchères (s'ils ont obtenu un ☉). S'ils s'introduisent dans le musée depuis la *Boîte à trine*, leur brèche peut déboucher dans la galerie aux holopics ou dans la salle d'exposition « Reflets de Xim ».

Si le test de Perception est réussi avec ☹, le groupe entre dans l'angle mort des caméras de surveillance. En revanche, si le test génère ☹, les caméras enregistrent l'intrusion. En cas de ▼, la brèche débouche bien dans le musée, mais loin de l'endroit prévu.

Un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) permet de déterminer un point particulièrement vulnérable pour pratiquer la brèche. Dans ce cas, les PJ bénéficient de ■ à leur tentative d'effraction. S'ils obtiennent ☹☹,

en revanche, la tentative vise un point particulièrement résistant de la paroi, ce qui assortit le test d'effraction de ■.

On ne défonce pas une paroi en béton sans provoquer un chahut de tous les diables. Les droïdes de sécurité et les gardes du musée sont aussitôt avertis de la présence des PJ, même en cas d'efforts de discrétion.

PAR EN DESSOUS ET PAR DESSUS

Les différents niveaux de la Cité des Nuages sont séparés par d'épaisses couches de métal intégrant des pièces structurales en laminanium. Les PJ n'ont aucune chance d'y pratiquer une brèche, quel que soit le nombre de détonateurs thermiques utilisés. Ils ne feraient qu'attirer la Garde Ailée.

SE CACHER JUSQU'À LA FERMETURE

Une approche plus subtile pour accéder au musée après la fermeture consiste à trouver une cachette à l'intérieur, avant la fin du gala, pour s'y poster jusqu'à ce que les droïdes de nettoyage aient fini de remettre la salle des enchères en ordre. Il existe quelques endroits qui font l'affaire : la remise de la boutique, les toilettes et la cuisine du tapcafé. Si les PJ parviennent à tromper le système de surveillance, ils sont à l'abri dans la cuisine. Pour ce qui est de la remise de la boutique, ils n'ont qu'à réussir un **test de Discrétion contre Vigilance** (●) pour éviter d'être repérés par les droïdes WA-7 et COO qui se contentent d'une vérification rapide en fin de journée.

À noter que tout PJ qui choisit cette option ne peut participer à l'opération de piratage se déroulant à minuit. En revanche, il est en mesure de faciliter grandement l'accès de ses compagnons au musée.

ASSAUT FRONTAL

La dernière possibilité pour les PJ consiste à pénétrer dans le musée par la porte principale. S'ils veulent la faire sauter, le principe est le même que pour un accès par un bâtiment adjacent. Sauf que contrairement au cas des

établissements mitoyens, aucun test de Perception n'est ici nécessaire. Cependant, un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) permet de distinguer les points les plus résistants et les plus fragiles de la porte, ajoutant □ ou ■ comme décrit plus haut. Si les PJ tentent de déverrouiller la porte en contournant le système de sécurité, ils doivent réussir un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆) assorti de ■■.

Plutôt que d'éventrer ou de pirater la porte, le groupe peut attendre la relève des gardes qui intervient aux alentours de trois heures du matin. Les héros qui choisissent cette occasion pour passer à l'action n'ont pas à pratiquer de brèche, mais il leur faut se faufiler à l'insu des deux équipes de sécurité.

LES GARDES DU MUSÉE

Tout au long de la nuit, six gardes sont présents dans le musée (cinq sbires et un meneur). Au moment de la relève, ils sont même douze pendant un bref intervalle. Deux hommes montent constamment la garde dans la galerie des enchères qui renferme la pierre, deux autres patrouillent dans le musée et les deux derniers se détendent au tapcafé. Chaque paire est un groupe de sbires, hormis celle qui comprend le meneur.

La ronde des gardes suit celle du droïde de sécurité avec une salle de retard. Chaque fois que le duo entend le droïde changer de pièce, il vient le remplacer pour surveiller la zone quittée. Quand les deux hommes pénètrent dans le tapcafé pour la deuxième fois de leur ronde, ils s'y arrêtent, tandis que ceux qui les y attendaient prennent la relève en se dirigeant vers la galerie des enchères, dans le sillage du droïde de sécurité. Cette séquence préserve la fraîcheur des gardes malgré une tournée relativement longue.

La nuit du cambriolage, le changement d'équipe intervient à trois heures et vingt minutes : à trois heures, les deux gardes qui assurent la ronde se rendent à la réception et ouvrent la porte principale, Gantel et son équipe apparaissent dix minutes plus tard. Deux hommes de cette nouvelle escouade se postent à la réception avec ceux qui ont ouvert la porte, tandis que les quatre autres se rendent à la galerie des enchères. Ainsi, pendant vingt minutes, le musée compte douze gardes au lieu de six.

À trois heures trente, Burr Naxis et son équipe quittent le bâtiment. Les deux hommes de Gantel restés à la réception referment la porte principale et entament leur ronde. Les profils des agents de sécurité et des chefs d'escouade de Grayson apparaissent page 78.



Les gardes ne sont pas payés pour parlementer avec les intrus, mais plutôt pour « tirer d'abord et poser les questions après ». Si on les attaque, leur tactique de prédilection consiste à se retrancher dans la galerie des enchères pour s'abriter derrière les meubles et les écrans (+1 en défense) et tirer sur les cibles les plus proches. Les gardes adaptent leur approche s'ils se rendent compte que le matériel transporté par les PJ les expose particulièrement. Ainsi, ils évitent de se regrouper s'ils voient que leurs adversaires disposent d'explosifs.

Il est possible que le groupe ait ébranlé le moral des gardes un peu plus tôt dans l'aventure, en colportant la rumeur selon laquelle Grayson n'aurait pas l'intention de les payer. Si tel est le cas, les PJ se rendent compte que certains membres de l'équipe de Burr ne se montrent pas aussi vaillants qu'il le faudrait. Dans ces conditions, les deux gardes postés au tapcafé fuient le musée dès les premiers tirs. Ces hommes sont si dégoutés de l'attitude de Grayson qu'ils ne prennent même pas la peine d'avertir la Garde Ailée de Bepin. Ils profitent peut-être même du chaos pour s'emparer de quelques œuvres avant de prendre la poudre d'escampette. Dans le cas de Gantel Dro, le MJ doit interpréter ses réactions selon ses éventuelles relations avec le groupe dans l'**Épisode I** (cf. pages 33-34).

Sans cela, les agents de sécurité luttent avec détermination et n'abandonnent le musée que s'ils subissent de lourdes pertes. Si l'un des meneurs (Burr Naxis ou Gantel) tombe, les autres gardes continuent de combattre jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux, après quoi ils tentent de se replier et d'alerter la Garde Ailée.

BURR NAXIS ET GANTEL DRO [RIVAUX]



Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes légères) 3, Perception 3, Sang-froid 1, Vigilance 2

Gantel uniquement : Discrétion 3, Magouilles 2

Talents : aucun

Capacités : Gantel uniquement : Ombreux (les Defels absorbent certaines longueurs d'onde lumineuses, ce qui les rend quasiment invisibles dans la pénombre. Dans le noir ou la pénombre, un Defel bénéficie de ■■ à tous ses tests de Discrétion.), Sensibilité à la lumière (les Defels sont sensibles aux lumières vives, ce qui provoque chez eux une douleur aiguë et un aveuglement temporaire en cas d'exposition directe. Un Defel exposé à une lumière vive sans lunettes de protection subit ■■ à tous les tests de compétence.)

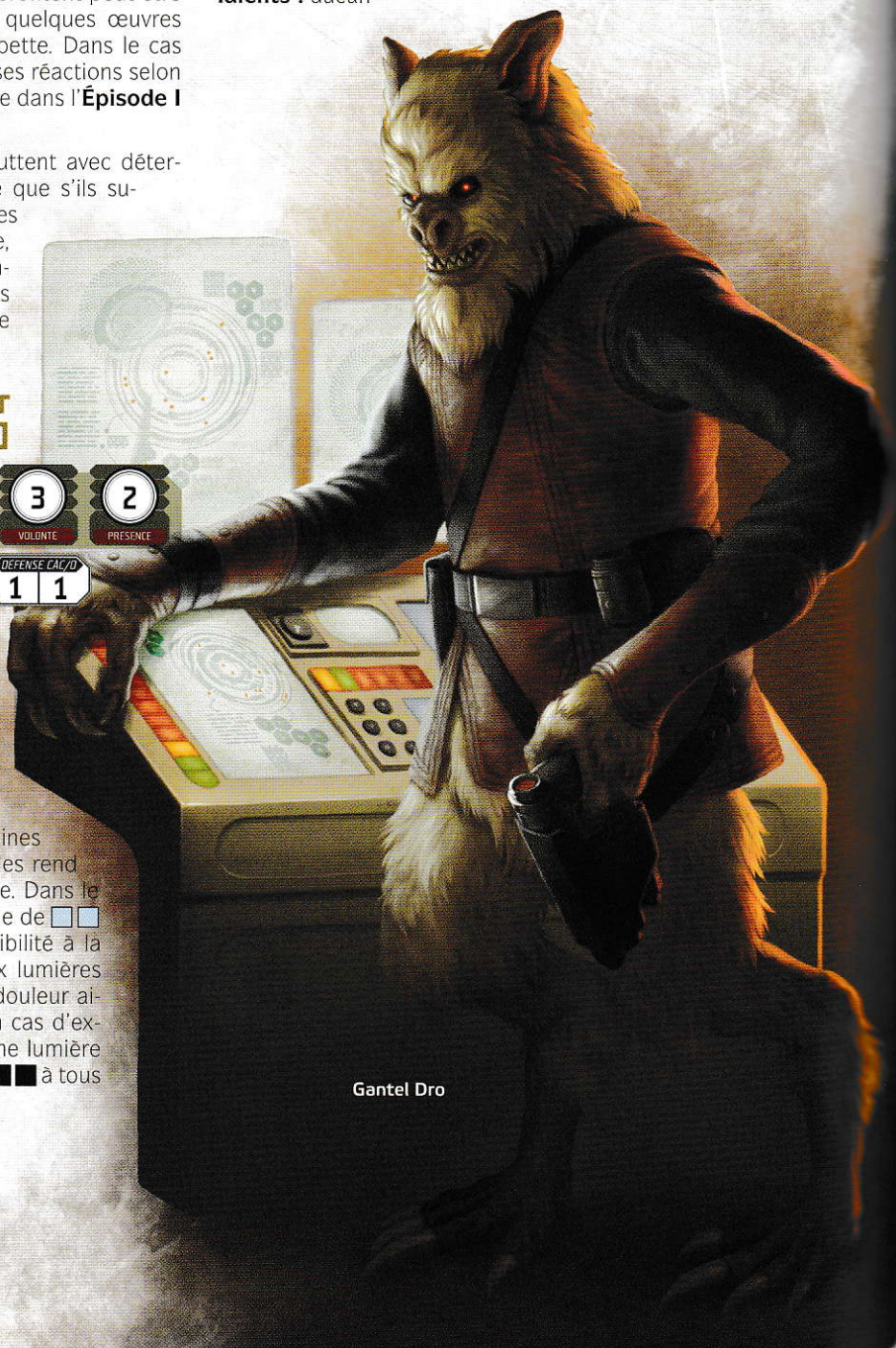
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), uniforme renforcé (+1 défense, +1 encaissement), comlink. Gantel uniquement : lunettes de protection aux capacités de vision infrarouge (ajoute ■ aux tests opposés de Discrétion ciblant Gantel)

AGENT DE SÉCURITÉ PRIVÉ [SBIRE]



Compétences (groupes uniquement) : Corps à corps, Distance (armes lourdes), Perception, Sang-froid, Vigilance

Talents : aucun



Gantel Dro

Capacités : aucune

Équipement : Fusil antiémeute (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Automatique, Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), uniforme renforcé (+1 défense, +1 encaissement), comlink

MESURES DE SÉCURITÉ DU MUSÉE

Une fois à l'intérieur du musée, les PJ doivent encore surmonter un certain nombre d'obstacles et de menaces : droïdes de sécurité, gardes de Grayson, caméras, barrières électromagnétiques et micro-transpondeurs, tous détaillés dans les pages qui suivent.

DISPOSITIFS STATIQUES

Tous les dangers ne sont pas mobiles dans le musée. Les caméras de sécurité enregistrent constamment des éléments qui peuvent être analysés plus tard, les barrières électromagnétiques protègent de nombreuses œuvres et des micro-transpondeurs ont été placés dans des socles de statues ou des cadres d'holopics de manière à pouvoir les pister en cas de vol.

CAMÉRAS

Chaque salle dispose d'une petite caméra de surveillance dissimulée dans le coin supérieur droit de la pièce. Pour en localiser une, les PJ doivent explicitement la chercher et réussir un **test de Perception Difficile** (◆◆◆).

En dehors des heures d'ouverture, personne ne contrôle le flux vidéo, mais tout est enregistré. Ainsi, les PJ ne risquent pas de déclencher une alarme en s'exposant aux caméras, mais les images archivées peuvent permettre aux autorités de remonter jusqu'à eux après le cambriolage.

Si les PJ pensent à examiner ce matériel pour chercher où sont stockés les enregistrements, ils découvrent que le flux remonte jusqu'à la réception en réussissant un **test d'Informatique Facile** (◆). Une fois là-bas, il est possible de désactiver les caméras avec un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). On peut également effacer les séquences compromettantes ou créer une boucle vidéo en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆).

BARRIÈRES ÉLECTROMAGNÉTIQUES

Des champs magnétiques protègent les œuvres. Si un objet ou un individu s'approche à moins d'un centimètre de la pièce exposée, le champ invisible s'illumine sous la forme d'une grille rouge affichant le message « *Prière de ne pas toucher aux œuvres* », en aurebesh. Si l'élément perturbateur ne recule pas, l'alarme est aussitôt donnée.

Une fois l'alerte déclenchée, toutes les barrières électromagnétiques du musée s'arment. Quiconque touche alors une œuvre reçoit une décharge équivalente à un coup infligeant 10 points de dégâts étourdissants.

Les projecteurs électromagnétiques qui produisent ces barrières sont fixés de part et d'autre des œuvres.

On peut les mettre hors service en recourant à un armement ionique. Un projecteur ainsi éteint se réactive au bout de cinq minutes, puis sonne immédiatement l'alerte.

MICRO-TRANSPONDEURS

Il s'agit de minuscules capsules de 15 mm de long que l'on insère dans le cadre des holopics et le socle des statues. On peut ainsi suivre la trace d'un objet volé sur une distance de 100 parsecs. Un PJ qui examine un objet pour détecter spécifiquement la présence d'un micro-transpondeur le découvre en réussissant un **test de Perception Intimidant** (◆◆◆◆).

Le Joyau de Yavin n'est pas doté d'un tel dispositif, car son insertion aurait compromis la pureté de la pierre. En revanche, le socle sur lequel il repose en dissimule un. Si les PJ l'emportent ou qu'ils s'emparent d'autres œuvres d'art, ils peuvent être pistés tant qu'ils restent à portée.

AGENTS MOBILES

Les dangers suivants sont mobiles. Le MJ doit garder trace de leurs déplacements quand les PJ évoluent dans le musée (cf. **Table 2-2 : Programme de la sécurité du musée [Temps standard de Coruscant]**, page 76).

DROÏDES DE NETTOYAGE

Le CLE-004 est un petit droïde conçu spécifiquement pour le nettoyage des vitres. Il est équipé d'un répulseur qui lui permet de flotter pendant qu'il astique sans relâche les fenêtres avec son polissoir électrostatique. Il sort de la remise une heure après la fermeture du musée pour entamer sa ronde de l'établissement, qui suit le même parcours que celle du droïde de sécurité. Il lui faut cinq minutes pour nettoyer toutes les vitres d'une pièce, avant de passer à la suivante. Une fois qu'il a terminé, il retourne à la remise.

L'autre droïde est un modèle utilitaire de série T3, équipé d'une cireuse et d'une poubelle. Il attend le retour CLE-004 dans la remise, puis suit le même parcours en consacrant dix minutes à chaque salle.

Ni l'un ni l'autre ne bénéficie d'une programmation poussée. Si besoin est, reportez-vous au profil du droïde utilitaire, page 411 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. S'ils tombent sur quelque chose d'inhabituel, ils ont droit à un **test de Perception** (◆◆) **opposé à la Discrétion de la cible**. En cas de réussite, le droïde en question se hâte d'aller prévenir son homologue de sécurité ou les gardes. En cas d'échec, il continue sa ronde comme si de rien n'était. Les droïdes de nettoyage doivent être neutralisés en un round de combat, sans quoi ils préviennent les autres patrouilles (cf. **Donner l'alarme**, page 72).

LE DROÏDE DE SÉCURITÉ

Un droïde de sécurité surveille le musée selon le parcours indiqué sur la carte de la page 30. Il arpente chaque zone pendant cinq minutes avant de passer à la suivante, mais sa surveillance n'inclut pas la boutique, la cuisine du tapcafé, les toilettes ni la remise. S'il note un élément inhabituel (durant les heures d'ouverture) ou des intrus (le reste du temps), il formule une mise en garde laconique et donne l'alerte. Si on l'attaque, il tente de maîtriser les malfaiteurs avec son lance-filet et son pistolet blaster réglé en mode étourdisseur.

La tournée du droïde de sécurité est plutôt lente. Il lui faut 60 minutes pour boucler le circuit indiqué en jaune sur la carte. Si les PJ ont bien étudié sa route, ils peuvent estimer sa position à tout instant, le MJ n'a qu'à s'en remettre à leurs conjectures. S'ils n'ont pas fait cet effort, le MJ doit lui-même évaluer la progression du droïde en considérant qu'il reste 5 minutes dans chaque pièce. Ainsi, il pénètre dans la salle d'exposition consacrée à Xim (**salle 4**) à 00 : 10, dans la galerie des enchères (**salle 7**) à 00 : 25 et dans le tapcafé (**salle 10**) à 00 : 45.

Une approche plus simple consiste à placer le droïde dans le tapcafé quand les PJ s'introduisent dans le musée et à suivre ses déplacements à partir de là. Dans ce cas, on considère simplement qu'il entre dans une nouvelle pièce par round de jeu structuré. Deux gardes le suivent à portée courte, avec un décalage d'une salle. Ainsi, quand le droïde surveille le tapcafé, les gardes se chargent de la boutique.

DROÏDE DE SÉCURITÉ [RIVAL]

2	2	1	2	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SÉUL DE BLESSURE	DEFENSE CAE/AD			
5	10	0 0			

Compétences : Distance (armes légères) 3, Vigilance 3

Talents : Vigilance accrue (Les alliés à portée courte ajoutent ☐ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux ☐☐)

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

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant) ; lance-filet (Distance [armes légères] ; dégâts - ; critique - ; portée courte ; Enchevêtrement 5, Munitions limitées 1)



BUTIN POTENTIEL

Il n'est pas impossible que des personnages particulièrement cupides profitent de l'occasion pour s'approprier d'autres objets de valeur. La plupart des pièces du musée, comme les tableaux de la galerie holoparc ou les panoramas gazeux de l'entrée, sont trop imposantes pour être volées sans préparation préalable, sans compter qu'il faut du temps et des efforts pour trouver des acheteurs pour ce genre de chose. Si les PJ persistent néanmoins à laisser libre cours à leur kleptomanie malgré la rentabilité très douteuse de l'opération, voici quelques articles qui pourraient les intéresser :

- Réception, boutique et tapcafé : les caisses renferment chacune 3d100 crédits. On peut en forcer l'ouverture en réussissant un **test de Magouilles Intimidant** (◇◇◇◇).
- Salle « Reflets de Xim » : un blaster antique d'une valeur maximale de 2 000 crédits.

Une petite statue du Despote en pierre semi-précieuse qui peut valoir jusqu'à 2 500 crédits. Les deux objets sont équipés de micro-transpondeurs et protégés par des barrières électromagnétiques.

- Salle « Merveilles de la galaxie » : les dernières excavations pratiquées dans les Cryptes de glace de Coruscant ont permis d'exhumer douze fragments de pierre et de métal gravés. Leur valeur peut échapper à la plupart des observateurs, mais un connaisseur pourrait déboursier 200 crédits par pièce. La reproduction flottante du Phare de Belcoth peut atteindre 2 500 crédits. Tous ces objets sont équipés de micro-transpondeurs et protégés par des barrières électromagnétiques.

LA GALERIE DES ENCHÈRES

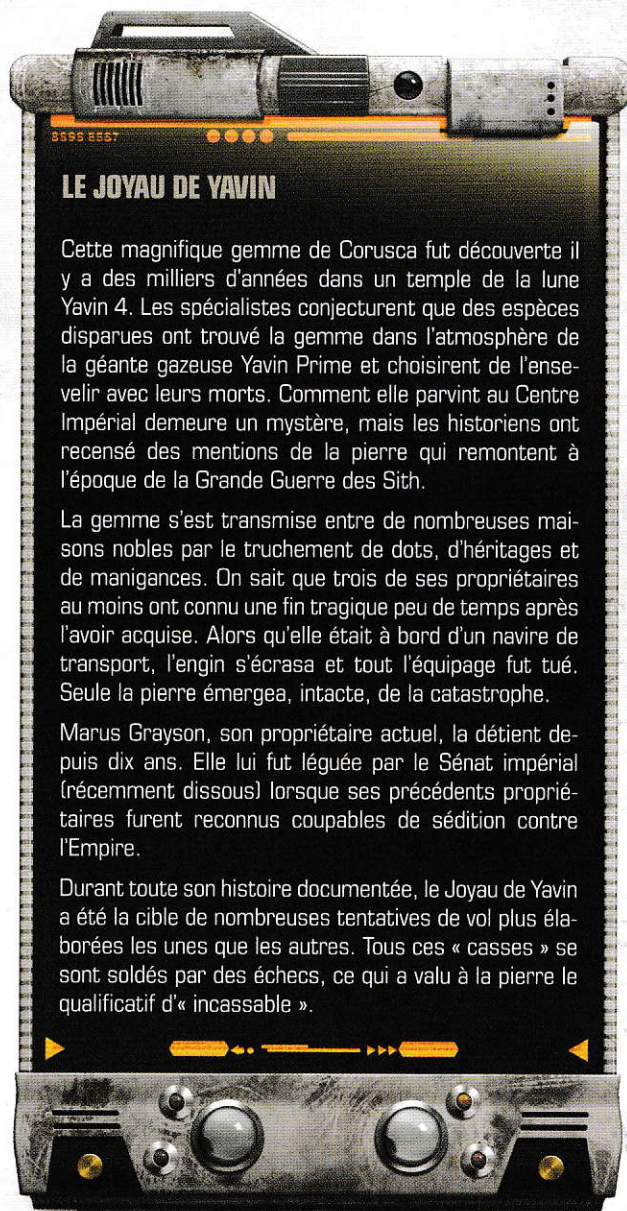
Les portes qui donnent sur la galerie des enchères sont ouvertes. Lisez ou paraphrasez ce qui suit dès l'entrée des PJ dans la salle :

Les nombreux écrans qui recouvrent les murs vous informent dans diverses langues de l'histoire et des propriétés des gemmes de Corusca. Des images et des répliques de bijoux et de vêtements sertis de ces gemmes garnissent également les vitrines, même si ces reproductions restent bien loin d'égaler l'éclat embrasé de l'original. D'un côté de la pièce, sur une petite table, un socle en marbre noir supporte le Joyau de Yavin. Dans la pénombre du musée, la pierre brille d'une éclatante lumière interne

La pierre est cernée par plusieurs barrières électromagnétiques (cf. page 79). Le socle de marbre renferme en outre un micro-transpondeur (cf. page 79). Les PJ ne sont pas tenus de l'emporter avec la gemme, mais l'objet, de très belle facture, peut facilement atteindre 1 000 crédits. Quelle que soit l'heure, deux gardes de Marus Grayson sont postés ici.

Des personnages joueurs audacieux peuvent se faufiler dans la galerie en réussissant un **test opposé de Discrétion** (●◇), puis désactiver la fermeture des portes et tenter d'éliminer les gardes avant qu'ils aient le temps d'utiliser leur comlink. Si les PJ sont parvenus à se doter des mêmes uniformes qu'eux, ils ont droit à un **test opposé de Tromperie** (●◇) avec un bonus de □□ pour s'approcher au contact des deux hommes sans éveiller les soupçons. S'ils ne parviennent pas à neutraliser les gardes de Grayson en un round (ou à les empêcher d'activer leur comlink d'une manière ou d'une autre), l'alerte est donnée (cf. encadré page 72).

Si les PJ s'intéressent aux holoécrans, lisez le contenu du datapad figurant sur l'encadré de droite.



LE JOYAU DE YAVIN

Cette magnifique gemme de Corusca fut découverte il y a des milliers d'années dans un temple de la lune Yavin 4. Les spécialistes conjecturent que des espèces disparues ont trouvé la gemme dans l'atmosphère de la géante gazeuse Yavin Prime et choisirent de l'ensevelir avec leurs morts. Comment elle parvint au Centre Impérial demeure un mystère, mais les historiens ont recensé des mentions de la pierre qui remontent à l'époque de la Grande Guerre des Sith.

La gemme s'est transmise entre de nombreuses maisons nobles par le truchement de dots, d'héritages et de manigances. On sait que trois de ses propriétaires au moins ont connu une fin tragique peu de temps après l'avoir acquise. Alors qu'elle était à bord d'un navire de transport, l'engin s'écrasa et tout l'équipage fut tué. Seule la pierre émergea, intacte, de la catastrophe.

Marus Grayson, son propriétaire actuel, la détient depuis dix ans. Elle lui fut léguée par le Sénat impérial (récemment dissous) lorsque ses précédents propriétaires furent reconnus coupables de sédition contre l'Empire.

Durant toute son histoire documentée, le Joyau de Yavin a été la cible de nombreuses tentatives de vol plus élaborées les unes que les autres. Tous ces « casses » se sont soldés par des échecs, ce qui a valu à la pierre le qualificatif d'« incassable ».

UNE ÉPREUVE DE FORCE

Quand les PJ pénètrent dans la pièce qui abrite la gemme, ils ont normalement surmonté les obstacles que représentaient les hommes de Grayson, d'éventuels passants ou des membres de la Garde Ailée. C'est justement à cet instant qu'Elaiza ressurgit et fait sa seconde offre pour s'approprier le Joyau de Yavin.

Elaiza surveillait le musée dans le secret espoir que quelqu'un vienne subtiliser la gemme pour pouvoir l'intercepter. Elle compte ensuite le convaincre de la lui céder ou forcer les choses si besoin est. Ce n'est pas sa manière habituelle de procéder, mais son sabre laser doit absolument être réparé : l'acquisition de la gemme est une priorité incontournable.

Adeptes du code des Jedi, Elaiza préférerait que la rencontre se règle sans bain de sang. Elle sait que son sabre laser n'est plus fiable et ne se bat donc qu'en dernier ressort. Si elle peut dérober la pierre sans recourir à la violence, elle saute sur l'occasion. Mais si le groupe s'empare de la gemme, lui bloque le passage ou fait mine de vouloir en découdre, elle se montre plus agressive.

Elaiza cherche d'abord à convaincre le groupe de lui laisser la pierre. Elle commence par saluer les PJ en ces termes :

« N'avancez plus. Je vous conjure de m'écouter et de faire demi-tour. Nul besoin de violence entre nous. Je suis persuadée que cette pierre représente pour vous une manne de crédits que je ne pourrai pas dédommager, mais je vous demande de me la céder. »

Si les PJ cherchent à en savoir davantage, Elaiza ajoute :

« Je suis déterminée à ramener les valeurs de vérité et de paix dans la galaxie, mais je ne peux affronter mes ennemis sans arme. Cette gemme me permettra de lutter contre ceux qui cherchent à réduire la galaxie en esclavage par la haine et la terreur. »

À la question de son appartenance à l'ordre Jedi, Elaiza paraît hésitante et se contente d'admettre qu'elle n'a plus entendu ce terme depuis longtemps.

Si ses arguments n'ont pas su convaincre les PJ, elle recourt à son pouvoir d'Influence en affirmant froidement que « cette gemme ne vous causera que des soucis si vous ne me la confiez pas » au personnage qui la détient. Si elle réussit les tests demandés pour le convaincre par le mensonge, pendant trois rounds le PJ ciblé croit sincèrement qu'il doit lui céder la pierre. Si cette approche s'avère infructueuse, Elaiza affronte le groupe. Elle commence par engager le combat à distance, en utilisant son pouvoir de Déplacement pour projeter des objets, tout en continuant à exiger qu'on lui donne la gemme. Si les choses commencent à tourner véritablement en sa défaveur, elle finit par dégainer son sabre laser.

Elaiza est vaillante et déterminée, mais pas suicidaire. Si elle subit au moins 13 points de blessure, elle bat en retraite. Les PJ entendront de nouveau parler d'elle : dès qu'elle aura recouvré une santé suffisante, elle partira à leur poursuite pour savoir ce qu'il est advenu de la pierre.

CAMPAGNE ÉTENDUE : MAÎTRE ELAIZA

Le groupe peut profiter d'un rapprochement avec Elaiza si l'un de ses membres cherche à développer sa sensibilité à la Force ou à apprendre des pouvoirs de la Force. Si l'un des PJ est déjà un adepte formé de l'ancienne religion, Elaiza peut l'aider à exploiter son potentiel. Sinon, elle peut encadrer ceux qui souhaitent éveiller leur sensibilité à la Force en leur permettant d'acquérir l'arborescence de talents universelle du Fugitif de la Force.

Elaiza a prévu de rentrer à Nar Shaddaa. Si les PJ l'y accompagnent, elle est capable de les mettre en relation avec divers PNJ impliqués dans les affaires louches liées à l'Espace Hutt. En s'associant avec elle, les héros peuvent participer à des opérations de contrebande et se constituer un réseau de contacts et d'employeurs, dont des parrains Hutts et des cadres de l'Alliance Rebelle.

ELAIZA, JEDI EN EXIL [NÉMÉSIS]



Compétences : Calme 3, Charme 2, Coercition 3, Corps à corps 2, Discrétion 2, Perception 4, Sabre laser 4, Sang-froid 2, Système D 3, Tromperie 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Perception des émotions (ajoute 1 à tous les tests de Charme, Coercition et Tromperie), Perception du danger (une fois par partie, retire 1 à n'importe quel test), Technique Ataru (Elaiza associe Agilité à sa compétence Sabre laser), Valeur de Force 3

Capacités : À la limite (une fois par test de Force, permet de subir 1 point de stress pour utiliser ● comme s'il s'agissait d'un ○), Pouvoir de la Force : Déplacement (○ : peut déplacer jusqu'à deux objets de gabarit 1 à portée moyenne, attaques à distance possibles [cf. page 284 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**]), Pouvoir de la Force : Influence (○ : inflige 2 points de stress à une cible au contact. ○ : effectue un test



opposé de Sang-froid contre Sang-froid combiné à un test de Pouvoir d'Influence ; en cas de réussite, peut forcer la cible à adopter un certain état émotionnel ou à croire à un mensonge pendant 3 rounds ou 5 minutes [cf. page 282 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**],

Équipement : sabre laser d'Elaiza (Sabre laser ; dégâts 10 ; critique 1 ; portée au contact ; Brèche 1, Briseur, Déflexion 2, Parade 1, Sanguinaire 2). Le cristal serti dans le sabre laser d'Elaiza est usé et endommagé. Une fois le sabre laser enclenché, effectuez un test de Force spécifique pour l'arme au début de chaque tour suivant. Sur un résultat de ●, le sabre laser se met à clignoter et utilise le profil suivant jusqu'à ce qu'on l'éteigne pendant un tour (Sabre laser ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact). Sur un résultat de ●●, le sabre laser se désactive et ne compte même plus comme une arme.

ELAIZA COMME RELATION

On peut imaginer que les PJ cèdent la pierre à Elaiza ou qu'ils trouvent un compromis satisfaisant. Il est vrai que la Jedi considère l'acquisition de la gemme comme

une priorité, mais elle reste une personne raisonnable et très attachée à la paix et à l'harmonie. Ainsi, elle reste à l'écoute des propositions des PJ, pour peu qu'elle obtienne à terme ce qu'elle veut. Elle pourra rentrer dans leur jeu un moment, à moins qu'ils ne la convainquent qu'il existe un autre moyen de réparer son sabre laser.

Elaiza a le sens de l'honneur et ne se montre pas ingrate si les PJ l'aident à remettre sa précieuse arme en état. Elle propose même de les aider s'ils rencontrent un problème dans le futur, à condition que cela ne lui fasse pas enfreindre le code des Jedi. Elle voit par exemple d'un mauvais œil tout ce qui passe par la destruction inutile de biens ou le meurtre d'innocents. Si les personnages commettent de tels actes pour réussir le cambriolage, il y a peu de chances qu'elle leur propose un jour la moindre alliance.

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE II

Récompenses standards en points d'expérience pour l'**Épisode II** :

- Pour avoir fait monter les enchères à 250 000 crédits ou plus : 5–10 XP ;
- Pour avoir détourné les fonds de la vente : 10 XP ;
- Pour s'être introduits dans le musée d'art Figg et Associés : 5 XP ;
- Pour avoir volé le Joyau de Yavin : 10 XP ;
- Pour avoir évité qu'Elaiza s'empare de la pierre : 5 XP.





III FUI TE VERS LES NUAGES

« Tout le monde aimerait prendre le large vers le soleil couchant, mais ce qu'on laisse derrière soi a tendance à nous rattraper. »

*— Lando Calrissian,
baron administrateur de la Cité des Nuages*

L'Épisode III débute dans la foulée du cambriolage. Jusqu'ici, les personnages ont été récompensés pour leur discrétion et leur astuce, mais l'heure n'est plus aux subtilités puisqu'il devient évident que l'affaire ne se limite pas à un vulgaire vol de pierre précieuse. Des fusillades éclatent quelle que soit la direction prise par les PJ dans leur fuite, et il devient urgent de trouver un vaisseau, n'importe lequel, capable de les emmener loin de Bespin. Ce chapitre contient les sections suivantes :

- **La fuite** : les PJ sont récupérés par l'airspeeder d'Arend Shen et se rendent compte que quelque chose cloche.
- **Il est temps de revoir le plan** : tous les acteurs ont dévoilé leur jeu. Les PJ doivent décider à qui se fier et de qui se venger.
- **Débandade dédaléenne** : si le groupe cherche à fuir la Cité des Nuages, trois factions différentes se lancent à ses trousses dans les niveaux labyrinthiques de la ville flottante. Le célèbre holoparc Grand Galaxy apparaît comme sa seule chance de semer ses poursuivants.
- **Campagne étendue** : les décisions et les actions des PJ tout au long de l'aventure peuvent faciliter ou compliquer la suite de leur histoire.

Maintenant qu'ils ont quitté le musée, les PJ pensent peut-être que le plus dur est fait. Malheureusement, les choses sont en train de se compliquer considérablement. Même si les personnages sont parvenus à voler le Joyau de Yavin, la pierre est bien trop connue pour qu'ils puissent s'en débarrasser sur la planète : sa valeur est telle que payer des assassins pour éliminer le groupe paraît bien plus rentable que tenter d'acheter la gemme. Ainsi, les PJ feraient bien de se méfier de tout le monde, y compris de leurs prétendus alliés.

Arend Shen a fait équiper le speeder prévu pour la fuite des PJ d'une bombe censée tous les tuer, détruire l'appareil, et ne disperser les débris que sur une zone relativement réduite. Il a posté des agents à proximité pour récupérer le joyau sur les lieux de l'accident, convaincu que la pierre restera intacte. L'opération présente un certain risque, car rien n'assure que ses hommes pourront retrouver la pierre. Pour éviter cette déconvenue, il dispose également d'individus à sa solde parmi les diverses équipes de secours et de sauvetage de la ville pour lui permettre de continuer les recherches incognito. Cette manœuvre est simplement le fruit de sa cupidité : il préfère risquer de perdre la gemme plutôt que de devoir partager les bénéfices de sa vente avec ceux qu'il a engagés pour l'opération.

LA FUITE

Une fois que les PJ ont eu affaire à Elaiza, l'issue la plus simple consiste à contacter Arend pour l'informer du résultat du cambriolage. S'ils n'ont pas pu mettre la main sur la pierre, il est possible qu'ils veuillent filer en douce avant que les Shen ne le découvrent (passez alors directement à la section **Il est temps de revoir le plan**, page suivante). S'ils contactent effectivement Arend, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

L'enthousiasme d'Arend Shen est bien perceptible quand vous lui annoncez la bonne nouvelle :

« Magnifique ! Je savais que vous en étiez capables ! Nous allons tous nous en mettre plein les poches, vous le savez ? » Après une courte pause, il reprend : « Bon, je vous localise sur le scanner. Je vais faire diversion pour éviter qu'on vous gêne. Un speeder automatique va se présenter dans quelques minutes pour vous transporter en lieu sûr. Nous pourrions alors discuter de la manière de transférer la gemme. Encore bravo ! »

Les PJ n'ont pas à douter de la sincérité de sa réaction. Et pour cause : ils viennent de le rendre immensément riche, et il ne lui reste plus qu'à les éliminer le plus vite possible pour qu'il soit impossible de faire le lien entre le vol de la pierre et sa personne.

UNE ATTENTE PESANTE

Arend s'est bien informé sur le Joyau de Yavin et sait notamment que les gemmes de Corusca sont pratiquement indestructibles, du moins face aux moyens conventionnels disponibles sur la planète. Les quelques minutes d'attente avant l'arrivée du speeder ne sont qu'un prétexte pour permettre à ses hommes de se mettre en position, afin de récupérer la pierre une fois les PJ tués par l'explosion.

Ces quelques instants paraissent durer des heures et les sirènes qui retentissent depuis peu (sans doute suite à votre cambriolage) ne font rien pour atténuer votre angoisse. Enfin, un airspeerder des plus ordinaires, piloté par un droïde, s'extirpe du trafic et se pose sur la plateforme où vous attendiez anxieusement. La porte s'ouvre dans un sifflement discret et dévoile l'intérieur de l'engin. Peut-être allez-vous pouvoir enfin partir ?

Des PJ observateurs pourraient peut-être flairer le piège. Des crépitements discrets dans le système automatisé du speeder laissent clairement penser que l'électronique de l'engin présente des problèmes, ce qui devrait alerter le groupe.

DÉTECTION DE LA BOMBE

Un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Moyen** (♦♦) permet à un personnage de noter que les appareils du speeder ont été trafiqués. Si aucun membre du groupe n'a les compétences requises pour remarquer cette anomalie, un **test de Perception Difficile** (♦♦♦) permet d'aboutir à la même conclusion. Si rien de tout cela ne met les PJ sur la piste, le MJ peut forcer les choses en glissant un Deus Ex Machina : une prémonition soudaine pour un personnage sensible à la Force ou l'impression que quelque chose cloche pour un autre. Quoi qu'il en soit, l'airspeerder est programmé pour exploser trente secondes après l'embarquement des PJ.

Même si les personnages détectent le problème et localisent la bombe, son désamorçage reste compliqué, car le compte à rebours est très court. Ils doivent donc réussir un **test de Calme** ou de **Mécanique Difficile** (♦♦♦). En cas d'échec, les PJ constatent que l'appareil décompte : « trois, deux, un... » En fait, il est plus simple et rapide de prendre le contrôle de l'airspeerder pour le poser sur une plateforme (**test de Pilotage [planétaire] Moyen** (♦♦)).

Une fois posés, les personnages joueurs n'ont plus qu'à réussir un **test d'Athlétisme** ou de **Coordination Facile** (♦) pour se jeter hors du véhicule. S'ils ne parviennent pas à s'approcher suffisamment d'une surface solide avant de sauter du speeder, la difficulté du test passe à **Moyenne** (♦♦), car ils doivent également saisir une prise pour ne pas tomber (cf. **Chutes**, page 215 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**, portée courte). Le personnage qui détient la gemme doit réussir un **test de Coordination Difficile** (♦♦♦) pour ne pas la lâcher, à moins qu'elle ne soit bien rangée dans un sac à dos ou un contenant sécurisé.

Si les PJ ne parviennent pas à empêcher l'explosion ni à sortir du speeder, la chance peut encore leur sourire : Arend n'a utilisé qu'une petite quantité d'explosifs. Il souhaite que la déflagration endommage suffisamment le speeder pour que la gemme soit facile à récupérer, mais souhaite éviter qu'elle soit éjectée trop loin ou que les dommages collatéraux attirent trop l'attention. Si le groupe n'a pu éviter le désastre, il subit l'explosion de plein fouet, mais garde encore une chance d'y survivre. La déflagration inflige 10 points de dégâts (réduits par l'encaissement), plus les éventuels dégâts de chute. Ces deux types de dommages (ceux de l'explosion, puis ceux de la chute) peuvent être réduits grâce à l'utilisation de points de Destin du côté lumineux pour introduire dans le récit des éléments narratifs comme des garde-fous, des plateformes panoramiques et d'autres structures où se rattraper (cf. **Chance et deus ex machina**, page 27 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**).

IL EST TEMPS DE REVOIR LE PLAN

Quelques instants plus tôt, les PJ venaient de réaliser le casse du siècle et se voyaient plus riches que dans de leurs rêves les plus fous. Ils savent désormais que la trahison règne et que le nombre de leurs alliés se réduit tandis que celui de leurs ennemis augmente dramatiquement. L'épave fume encore près d'eux quand ils sont assaillis par quatre agents d'Arend Shen à bord d'un airspeeder (cf. profil des Larbins de Shen, ci-après). Les assaillants entament la rencontre à portée moyenne des personnages. Si le groupe ne fait pas son rapport à l'heure prévue, les hommes de main d'Arend trouvent tout de même un moyen de traquer les héros juste après leur départ du musée (qu'Elaiza les accompagne ou non).

LARBINS DE SHEN [SBIRE]

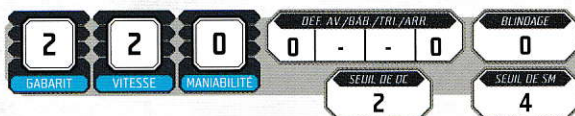


Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Coercition, Distance (armes lourdes), Pugilat, Système D
Talents : Coup mortel 1 (+10 aux résultats des blessures critiques infligées à ses adversaires)

Capacités : aucune

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglaie étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), vêtements épais (+1 encaissement)

AIRSPEDER ARROW-7 MODIFIÉ



Type de véhicule/Modèle : airspeeder/civil

Constructeur : Aratech Repulsor

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 20

Passagers : 6

Coût/rareté : 12 000 crédits/2

Emplacements disponibles : 2

Armes : blaster à répétition léger monté à l'arrière (ce profil emploie l'échelle personnelle et non planétaire ; portée extrême ; arc de tir : arrière ; dégâts 11 ; critique 3 ; Automatique, Perforant 1)

ACCULÉS

À ce stade de l'histoire, il y a de fortes chances que les PJ n'aient plus d'alliés (sauf ceux obtenus par interprétation au cours de l'aventure), tandis que la trahison d'Arend

Shen les met en porte à faux avec plusieurs groupes qui disposent de moyens significatifs à employer contre eux. La situation est désespérée, et ils savent qu'ils ne tiendront pas longtemps à ce rythme. Rapidement, les PJ entrent en conflit avec certains des groupes suivants, voire tous.

LE RÉSEAU DE SHEN

Arend Shen ne dispose pas d'une organisation à proprement parler. Il s'agit plutôt d'un réseau étendu de bons à rien, chassés de l'administration de la Cité des Nuages au cours de ces dernières années à l'occasion de la campagne de lutte contre la corruption menée par le baron administrateur. Ces personnes n'ont plus grand-chose à perdre en s'occupant du sale boulot d'Arend et ne savent d'ailleurs souvent même pas pour qui elles travaillent en réalité.

La plupart d'entre elles sont bien trop connues sur Bepin pour participer directement au vol du Joyau de Yavin, c'est pourquoi le Pantorien a fait appel à des intervenants extérieurs. Maintenant que les personnages joueurs représentent un handicap pour lui, Shen voit son réseau de parias comme la réponse idéale à la situation. La plupart de ces individus ignorent complètement ce qui se trame et ne servent Arend que parce qu'il leur a promis de faire effacer tout leurs manquements passés des banques de données de la cité. Cette carotte suffit à beaucoup, et si certains sont en mesure de deviner quel est l'enjeu de l'opération, aucun n'a les moyens de gérer un butin aussi brûlant qu'une gemme de Corusca. Et puis, il faudrait être fou pour prendre un tel risque alors que tous les individus armés de la ville semblent courir derrière la gemme.

LES FORCES DE SÉCURITÉ DE GRAYSON

L'unité privée de Grayson est constituée de professionnels, hommes et femmes, qui s'enorgueillissent de leur réputation et de leurs prouesses passées. Le vol du Joyau de Yavin ne fait qu'entacher cette carrière idéale et compromettre leur solde. Ils ont donc tout intérêt à ce que les personnages joueurs soient appréhendés. La situation est encore plus tendue pour Gantel, dont la vie se trouve carrément dans la balance (sauf si la menace que Grayson représente pour lui a été écartée). Le Defel est également aux trousses des PJ s'ils ne l'ont pas associé à leur plan. Les profils de Gantel et des agents de sécurité apparaissent dans l'**Épisode II**, page 78.

La détermination des gardes à récupérer la pierre est telle qu'ils n'hésitent pas à enfreindre le règlement de la ville s'il les gêne.

LE CAPITAINE SELIS ET LA GARDE AILÉE

Dès que la disparition du Joyau de Yavin est remarquée ou que l'alerte est donnée au musée, la Garde Ailée met le capitaine Bialar Selis sur l'affaire.

Jeune agent, Selis se heurta à la corruption endémique de la Garde Ailée. Il végétait en bas de la hiérarchie et

n'était assigné qu'à des tâches subalternes. Son idéalisme et son enthousiasme résistèrent pourtant à ces épreuves pendant des années, jusqu'à l'arrivée de Calrisian. Ce dernier procéda à quelques changements radicaux dans l'administration de la ville et la Garde retrouva un semblant de morale. Il n'en fallait pas davantage pour que Selis commence à gravir les échelons. Il assume aujourd'hui le grade de capitaine, le plus haut pour un officier actif sur le terrain. À deux occasions, il a décliné une promotion pour pouvoir continuer à travailler ainsi. C'est un adversaire redoutablement tenace pour tout criminel, un officier au rendement exceptionnel, ce qui en fait une figure très appréciée de la Cité des Nuages. Son assignation à l'enquête sur le vol de la pierre est synonyme de sérieux écueil pour les PJ.

Outre celui du capitaine Selis, le MJ peut se reporter aux profils de l'agent et du sergent de la Garde Ailée, pages 12 et 13.

CAPITAINE BIALAR SELIS [NÉMÉSIS]



Compétences : Coercition 2, Commandement 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 4, Pilotage (planétaire) 2, Sang-froid 2, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bon flic (peut dépenser 2 d'un test de Charme ou de Négociation pour améliorer deux dés d'aptitude d'un test d'interaction sociale d'un allié face à la même cible)

Capacités : Capitaine de la Garde Ailée (au prix d'une manœuvre, peut donner des ordres à des alliés de la Garde Ailée à portée moyenne, pour leur octroyer 1 à leur prochain test)

Équipement : pistolet blaster Relby-K23 (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Bonne qualité, Perforant 2, Réglage étourdissant), matraque étourdissante (Corps à corps ; dégâts 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), uniforme blindé de la Garde Ailée (+1 défense, +1 encaissement), comlink, menottes magnétiques (se libérer de ces entraves demande de réussir un **test de Coordination Intimidant** [♦♦♦♦])

DOUCE VENGEANCE

Les PJ veulent peut-être rendre la monnaie de sa pièce à Arend Shen, qui vient de les trahir, mais s'ils préfèrent tenter de quitter Bepin au plus vite avec le Joyau de Yavin en poche, passez directement à la section **Débandade dédaléenne**, page 92. Si les personnages sont dans le premier cas, la section qui suit indique comment gérer l'affrontement avec le grand méchant.

Arend Shen est pragmatique et prévoyant, à la limite de la paranoïa. Ses précédentes entrevues avec les personnages joueurs se sont déroulées dans des lieux n'ayant aucun lien véritable avec lui ou quiconque est à son service. Le Pantorien ne fait pas de vagues dans le milieu du crime, il se contente de collaborer avec quelques rares individus qui disposent d'une couverture civile ou avec Vorse Tabarith, par l'intermédiaire de sa fille Aris. S'il y a une chose qu'Arend ne supporte pas, c'est de laisser des indices qui permettraient de remonter jusqu'à lui.

CAMPAGNE ÉTENDUE : DEVENIR RESPECTABLES

Les personnages joueurs peuvent opter pour une solution inattendue : se fier aux autorités pour régler la situation. Cette approche peut survenir dès le début de l'épisode : ils vont directement à la rencontre de la Garde Ailée, voire du baron administrateur Calrissian pour exposer leur version des faits. Ou bien ils peuvent ne choisir cette option qu'une fois après avoir capturé Arend Shen. Le problème est que le Pantorien est très influent dans certains milieux, tandis que les PJ sont pratiquement des inconnus. Le seul élément dont ils disposent pour convaincre les autorités de leur histoire, ne serait-ce qu'un certain temps, reste le Joyau de Yavin, à condition qu'ils soient prêts à le restituer.

Si le PJ s'engage sur cette voie, Lando Calrissian est prêt à les écouter, même si son souci principal est de juguler les débordements médiatiques et publics que risque d'engendrer le vol de la pierre. Si les héros l'assurent qu'ils vont tout faire pour redresser la situation et pour éviter que la réputation irréprochable de sa cité en tant que destination touristique ne soit entachée, il se montre prêt à pardonner leur forfait. Ce compromis s'accompagne d'une Obligation : Faveur de 5 points associée à Lando, qui ne manquera pas de l'invoquer ultérieurement.

C'est d'ailleurs principalement pour cette raison qu'il a trahi les personnages joueurs. Le Joyau de Yavin aurait suffi à tous les enrichir prodigieusement, mais la seule idée que des gens puissent sillonner la galaxie en connaissant son implication était tout bonnement inconcevable. Le problème pour Arend, désormais, c'est que tous les efforts qu'il a déployés pour apparaître comme un citoyen honnête facilitent grandement les recherches le concernant. Ainsi, les PJ ne devraient avoir aucun mal à localiser sa demeure en consultant les registres publics.

Pour trouver des renseignements sur les propriétés publiques et personnelles d'Arend, il suffit de se connecter à l'ordinateur central de la Cité des Nuages, accessible depuis la plupart des terminaux libres. Un PJ qui réussit un **test d'Informatique** ou de **Système D Moyen** (◆◆) apprend ainsi qu'il possède :

- une résidence dans le grand parvis (page 90) ;
- un cabinet près du Hall administratif de Figg (page 90) ;
- un établissement dans le quartier marchand de Port Town (page 91) ;
- un yacht privé immatriculé dans les niveaux supérieurs, et actuellement amarré au parvis (page 91).

Les PJ peuvent remonter l'une de ces pistes pour localiser Arend Shen, mais sa position actuelle n'est pas répertoriée dans l'ordinateur central. C'est donc à eux de choisir où se rendre en premier. Si les joueurs avancent des arguments convaincants au sujet de la localisation du Pantorien, le MJ n'a aucune raison de ne pas les récompenser.

S'il préfère laisser le hasard décider, il lui suffit de lancer un d100 à chaque lieu visité. Au premier, Arend est présent sur un résultat de 25 ou moins. Au deuxième, ils le trouvent sur un résultat de 50 ou moins. Au troisième, sur un résultat de 75 ou moins. Ils le dénichent automatiquement dans le quatrième endroit inspecté.

Le MJ doit également vérifier si parmi les forces qui traquent les PJ, certaines parviennent à les localiser à ce stade. Chaque fois que le groupe se rend sur un nouveau site, l'un de ses membres a droit à un **test de Discrétion**, **Système D** ou **Tromperie Difficile** (◆◆◆) pour semer les poursuivants d'une manière ou d'une autre. Sur un résultat de ▼, l'un des groupes ennemis (au choix du MJ) rattrape les PJ ; deux groupes sur un résultat de ▼

AVEC DES AMIS COMME ELLE...

Si les personnages joueurs n'ont pas noué de liens particuliers avec Aris au fil de l'aventure, Arend a chargé sa fille de s'assurer de leur élimination. Après tout, les PJ constituent une preuve ambulante de son implication, sans compter qu'ils pourraient avoir détourné l'argent vers un autre compte. Accompagnée de deux groupes de quatre larbins (cf. page 87), elle file le groupe tandis qu'il remonte la piste de son père et les traque dans l'holoparc en même temps que les forces de sécurité de Grayson et que la Garde Ailée (cf. page 12).

ARIS SHEN [NÉMÉSIS]

2	3	2	4	3	3
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	FOUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CALC/D		
3	12	14	0	0	

Compétences : Calme 2, Charme 3, Connaissance (Pègre) 4, Distance (armes légères) 3, Négociation 3, Perception 2, Système D 4, Tromperie 3, Vigilance 1

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Arme en main (une fois par round, peut dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une brouille), Beau parleur 2 (quand elle effectue des tests de Charme, Aris peut dépenser ☼ pour gagner ✨ ✨ supplémentaires), Charmeur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer 1 test de Charme ou de Tromperie)

Capacités : Bon sens du port fantôme (lorsqu'elle achète des produits, légaux ou non, Aris peut réduire leur rareté de 1 sans encourir d'augmentation du prix)

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant). Uniquement lors de l'**Épisode III** : pistolet blaster IR-5 « Intimidator » (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée moyenne ; Automatique, Imprécis 1), vêtements épais (+ 1 encaissement)

assorti de ☼ ☼ ; et les trois groupes convergent vers la position des héros pour un ▼ accompagné de ☼. Si les personnages parviennent à se soustraire à l'ensemble de leurs poursuivants, ces derniers font leur retour lors de la tentative d'évasion de la planète (cf. page 94).

AREND SHEN [NÉMÉSIS]



Compétences : Calme 4, Charme 4, Coercition 2, Connaissance (Éducation) 5, Connaissance (Pègre) 4, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Négociation 5, Perception 2, Système D 4, Tromperie 3

Talents : Adversité 3 (améliore 3 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Beau parleur 2 (quand il effectue des tests de Charme, Arend peut dépenser ☼ pour gagner ☼☼ supplémentaires), Détermination 1 (quand Arend subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins, pour un minimum de 1), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant Arend)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), vêtements épais (+1 encaissement), crêdistick de 5 000 crédits

RÉSIDENTE DE SHEN

La résidence privée d'Arend Shen se situe dans une section de la ville que les touristes et les ouvriers assurant le bon fonctionnement de la Cité des Nuages ont rarement l'occasion de voir. Les habitants de ce quartier sont fortunés et tiennent à leur intimité. Si les personnages joueurs agissent avec réserve et évitent d'attirer l'attention, le voisinage n'a pas de raison de les remarquer. En revanche, ces mêmes résidents acquittent de copieux impôts, qui justifient notamment la présence renforcée de la Garde Ailée dans le secteur. Pour chaque quart d'heure passé dans ces rues, un test du même type qu'exposé précédemment doit être tenté pour éviter de tomber nez à nez avec une équipe de la Garde Ailée.

La demeure d'Arend n'est pas la plus opulente de la ville, mais elle reste inabordable pour quatre-vingt-dix pour cent des citoyens de Bespin. Elle est composée d'un vestibule, d'un salon surbaissé où Arend peut se détendre, d'une salle à manger en mezzanine offrant une vue spectaculaire sur l'horizon septentrional, d'une grande cuisine équipée pour son personnel droïde (Arend ne confie l'élaboration de ses repas à personne) et de quatre superbes chambres avec salle de bain individuelle. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, la porte d'entrée est gardée par trois droïdes de sécurité K4.

Si Arend est présent quand les PJ se rendent chez lui, il est installé dans sa chambre, tandis qu'une demi-douzaine de larbins (cf. profil page 87) occupent le salon. Même s'il est dans une autre de ses résidences, il a tout de même posté ses hommes ici dans l'espoir de régler le problème si les PJ viennent toquer à la porte.

DROÏDE DE SÉCURITÉ K4 [RIVAL]

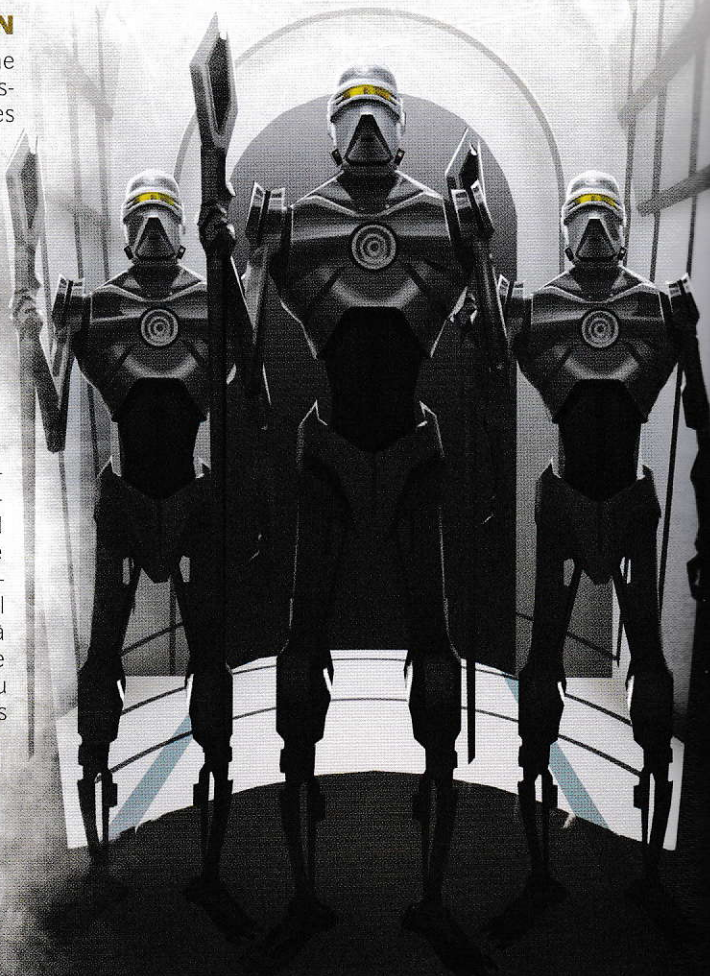


Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes légères) 3, Vigilance 2

Talents : aucun

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

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglaige étourdissant), bâton de sécurité (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Désorientation 2, Parade 1, Perforant 2), blindage (+1 défense, +1 encaissement)



CABINET DE SHEN

Les bureaux dont dispose Arend dans le quartier gouvernemental sont fermés durant la nuit. Contrairement à l'impression que Shen a pu laisser aux PJ durant leur première entrevue, ses intérêts sont très diversifiés. Ainsi, ces locaux passe-partout contiennent peu d'indices sur les affaires qui s'y trament.

Ces bureaux ne sont ni luxueux ni particulièrement bien meublés, du moins pas à la hauteur de la fortune d'Arend. Ils occupent un bâtiment entier, ce qui suffit à témoigner de la prospérité du propriétaire. Une salle d'attente austère accueille les visiteurs ordinaires, tandis que diverses salles privées un peu moins proches de l'entrée sont réservées aux invités de marque. Le bureau personnel d'Arend est vaste, avec un salon et un bar privé (dans lequel il se détend si les PJ le trouvent ici). Il est équipé de portes anti-explosion qui peuvent être condamnées en cas d'attaque. On compte également deux autres bureaux un peu moins grands pour les plus proches subordonnés d'Arend, une demi-douzaine de pièces plus réduites pour les cadres moyens, un ensemble de box pour les employés assurant les tâches ingrates et une section technique pour les ordinateurs et droïdes qui complètent le personnel.

Arend n'a rien laissé au hasard et n'a pas lésiné dans sa préparation du vol de la gemme. Sa compagnie a ainsi récemment signé un contrat avec l'entreprise de sécurité qui protège le Joyau de Yavin. Ce fut pour le Pantorien l'occasion de se renseigner sur les tactiques des gardes, ainsi que d'infiltrer leurs systèmes. Le contrat en question est toujours en cours, même si le gros des forces a été appelé d'urgence pour retrouver le Joyau de Yavin.

Ainsi, quatre gardes (voir le profil des membres des forces de Grayson page 78) sont présents dans les locaux au moment de la visite des PJ.

LES SOCIÉTÉS SECONDAIRES D'AREND

Ces sociétés ont été éclipsées par les autres entreprises d'Arend depuis de nombreuses années. Elles ne doivent leur survie qu'à l'attachement qu'éprouve encore leur propriétaire, pourtant peu enclin au sentimentalisme, pour les affaires qui lui ont permis de monter son empire. Il s'agit d'un petit chapelet d'échoppes de Port Town qui fait le bonheur de nombreux touristes. En d'autres termes, c'est un endroit où Arend espère bien que personne ne viendra le débusquer.

Dix hommes de Shen sont postés sur la promenade qui longe ces boutiques, à l'affût de quiconque pourrait lui chercher des noises. On leur a fourni des holopics des PJ qu'ils doivent spécifiquement repérer. Reportez-vous au profil des larbins de Shen, page 87.

YACHT DE SHEN, LE VENTURE

Le yacht de Shen est bien connu des habitués du grand parvis. Ainsi, les PJ s'y rendront peut-être dans leur traque du perfide entrepreneur, et chercheront peut-être

même à s'en emparer pour fuir la planète. Arend pourrait effectivement se trouver à bord, en train de préparer sa propre évasion. Le vaisseau est amarré à la plateforme d'accostage P4 d'*Au bout des nuages* (cf. page 17).

Le *Venture* est un yacht modifié pour combler les attentes de Shen en matière de luxe et de vitesse. Contrairement à ses autres propriétés, sa sécurité n'est pas assurée par des forces extérieures, mais uniquement par son équipage. Si les PJ trouvent Arend ici et l'agressent, il réactive aussitôt les transpondeurs qu'il avait fait retirer de la voiture des nuages « prêtée » au groupe pour le Grand prix et qu'il conservait ici. Cela alerte la Garde Ailée, qui intervient pendant le combat qui se déroule dans le yacht. L'une des patrouilles de la Garde, composée de deux équipes de deux voitures des nuages, se présente dans les dix minutes si les personnages joueurs entament les hostilités contre l'équipage du yacht (trois groupes de trois).

4	3	+2	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			20	20

Type de véhicule/Modèle : yacht/Courier

Constructeur : Nubia Star Drives

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 14)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 5 artilleurs, 11 matelots

Charge utile : 50

Passagers : 25

Provisions : 1 mois

Coût/rareté : 185 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 3

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

Canons blaster légers montés à tribord et à bâbord (portée proche ; arc de tir : tribord ou bâbord ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1)

MATELOT [SBIRE]

2	3	2	1	2	2
VIGEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
	ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D		
	3	6	0 0		

Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Pilotage (espace)

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de mécanicien (+1 encaissement)

DÉBANDADE DÉDALÉENNE

Durant leur séjour dans la Cité des Nuages, les PJ ont très probablement participé à un délit ou à un autre, pour lesquels ils sont activement recherchés. Dans ces circonstances, quitter Bespin représente sans doute une perspective séduisante.

Sachant qu'ils sont actuellement recherchés de tous côtés, une idée devrait s'imposer aux PJ : se rendre à l'énorme astroport de commerce de la Cité des Nuages pour y récupérer leur vaisseau, pour en « emprunter » un autre ou pour embarquer sur le navire de quiconque voudra bien leur vendre un aller simple. Ils ont déjà peut-être arrangé leur évasion avec l'un des enchérisseurs ou avec Aris (si elle est dans leur camp) et n'ont qu'à le retrouver au pied de leur navire. Si le vaisseau mouille à Port Town, il suffit d'adapter certains détails pour refléter l'aspect plus inquiétant des lieux.

L'astroport de commerce de la Cité des Nuages est à la fois très dangereux pour les PJ (en raison de la sécurité et des nombreuses caméras de surveillance qui l'équipent) et idéal pour se fondre dans la foule. Outre son commerce touristique très fructueux, la ville accueille un grand nombre d'entreprises dont beaucoup vendent ou achètent du gaz tibanna. Les représentants de corporations et autres industriels sont généralement peu enclins à s'embarquer à bord des énormes barges amarrées dans les niveaux inférieurs de la cité. L'astroport de la Cité des Nuages est de loin le plus emprunté du système et l'un des plus actifs du secteur. En temps normal, les personnages n'auraient aucun mal à semer leurs poursuivants dans cette multitude, mais il se trouve que leurs ennemis sont bien préparés.

Les trois factions qui traquent les PJ surveillent l'astroport de près. Si le groupe tente de mettre les voiles depuis cet endroit, il est forcément détecté par l'une ou l'autre. L'identité de la faction la plus réactive dépend des besoins de la campagne. Au MJ de prendre l'option qui paraît la plus intéressante ou la plus à même de susciter une bonne scène. La description qui suit part du principe que c'est la Garde Ailée qui localise en premier les PJ. La poursuite engagée par les forces officielles finit par alerter les deux autres factions, mais ni les brutes les plus violentes d'Arend ni les hommes les plus cupides de Grayson n'osent s'interposer ouvertement entre la Garde Ailée et ses proies. La réputation du capitaine Selis est telle que tous préfèrent éviter d'attirer son attention, et surtout de s'en faire un ennemi.

L'astroport de la Cité des Nuages est si vaste et accueille une foule si importante que vous commencez à espérer vous y volatiliser. Vous n'ignorez pas, cependant, que les installations de ce type sont forcément équipées de nombreuses caméras de surveillance et surveillées par des légions de gardes armés. Vous venez juste de passer les portes d'embarquement quand vous entendez dans votre dos une voix autoritaire vous ordonnant de vous arrêter. Ce n'est décidément pas votre jour.

Le capitaine Selis s'assure dans un premier temps que les PJ ne peuvent pas quitter l'astroport pour se dissimuler dans la ville. Comme la Garde Ailée bloque toutes les issues, les héros ne peuvent que s'enfoncer plus profondément dans le complexe. De ce fait, ils risquent de se retrouver coincés face aux postes de contrôle internes. La voie la plus directe pour aller d'un bout de l'astroport à l'autre consiste dans ces circonstances à traverser l'une des attractions les plus appréciées de la Cité des Nuages : l'holoparc Grand Galaxy.

DÉBAUCHE HOLOGRAPHIQUE

L'holoparc Grand Galaxy est l'un des complexes holographiques les plus élaborés de tout le secteur et il occupe un vaste espace réservé en plein cœur de l'astroport. Les voyageurs tout juste débarqués peuvent l'admirer dès qu'ils passent les portes, tandis que ceux qui repartent conservent ce spectacle comme dernier souvenir de leur extraordinaire séjour sur Bespin.

Le décor du parc varie régulièrement et simule une succession de paysages bien connus d'autres planètes, fidèlement reproduits en trois dimensions dans des couleurs plus vraies que nature. On y retrouve les habitants, la faune, la flore, le trafic aérien et terrestre, ainsi que tout ce qui caractérise l'environnement des mondes représentés. Il en résulte des images d'un réalisme saisissant, qui immergent les voyageurs au point de leur donner l'impression de véritablement fouler les passerelles forestières de Kashyyyk, alors qu'ils ne font que traverser une vaste salle de la Cité des Nuages. L'endroit est également équipé de nombreux détecteurs et analyseurs de mouvement qui influent sur le déroulement des séquences holographiques, provoquant chez les spectateurs l'illusion de pouvoir agir sur l'environnement traversé. L'holoparc n'a pas son pareil pour ravir les touristes, mais peut se révéler périlleux quand les tirs commencent à fuser entre le groupe et la Garde Ailée.

Une fois que les personnages y ont pénétré, le MJ doit consulter la **Table 3-1 : Planètes de l'holoparc** pour déterminer le paysage qui les accueille. Tous les deux

TABLE 3-1 : PLANÈTES DE L'HOLOPARC

d100	Paysage
01-23	Aldérande (page 93)
24-47	Christophsis (page 93)
48-71	Coruscant (page 94)
72-95	Kashyyyk (page 94)
96-00	La Garde Ailée désactive les projecteurs holographiques et la vaste salle apparaît sans fard.

rounds de jeu structuré, l'environnement change à la fin du round (ou toutes les deux minutes dans le cadre d'une séquence narrative). Selon les environnements affichés, les symboles obtenus lors des jets de dés (qu'il s'agisse de ceux effectués pour un combat, une poursuite ou autre) peuvent susciter des effets particuliers indiqués ci-après.

ALDÉRANDE

La brise caresse les herbes hautes qui recouvrent les collines vertes et ondoyantes, sillonnées de quelques ruisseaux issus de lointains sommets. Il semble difficile d'imaginer un paysage plus idyllique. Même les cités que l'on devine à l'horizon semblent avoir poussé dans cet environnement et ne perturbent nullement l'harmonie naturelle de ce monde.

L'holoparc propose encore la planète malgré sa destruction récente, par nostalgie et par devoir de mémoire, mais également pour symboliser la haute culture et la beauté des Mondes du Noyau.

-  : un thranta, créature volante que l'on trouvait sur Aldérande, plane avec nonchalance sous forme holographique. Un personnage peut grimper sur la plateforme à répulseurs qui projette l'illusion et ainsi bénéficier d'une position surélevée pendant deux rounds. Cela confère  à toutes ses attaques à distance.
-  : le personnage est soudain immergé dans un troupeau de nerfs, mammifères herbivores qui ne se soucient absolument pas de ce qui se passe autour d'eux. Les animaux confèrent un abri au PJ, qui peut tenter un **test de Discrétion Moyen** ( ) au prix d'une manœuvre pour s'esquiver de la bataille.
-  : une attaque ennemie arrache son arme à un personnage. L'objet tombe dans les herbes holographiques. Au prochain round, et bien que l'arme soit à portée de main, le personnage doit consacrer une manœuvre à la récupérer. Il peut sinon subir 1 point de stress pour la ramasser immédiatement.
-  : le sol sur lequel se tient le personnage subit des perturbations géothermiques (l'Empire a d'ailleurs colporté la rumeur qu'un tel phénomène serait responsable de la destruction de la planète). Des répulseurs reproduisent l'énorme secousse, qui inflige 2 points de stress au personnage et le privent d'une manœuvre.

CHRISTOPHISIS

Soudain, votre environnement visuel chatoie et se déforme pour laisser place à un paysage étrangement linéaire. De grands pics de cristal vert ont été façonnés pour abriter des habitations et des immeubles. Le tout forme une vaste cité qui se dresse vers le ciel d'un bleu profond. Les habitants élégamment vêtus et parés d'ornements faciaux se promènent sereinement dans des rues astucieusement agencées. La scène entière rayonne d'un sentiment de calme et de tranquillité.

Christophsis est un monde relativement méconnu de la Bordure Extérieure, et qui doit sa présence dans la séquence à son esthétique unique et plaisante.

-  : l'ombre de l'une des tours de cristal est projetée sur le personnage, et la luminosité baisse de son côté. Il se retrouve ainsi dans la pénombre, ce qui lui confère une défense de 1 lors du prochain round.
-  : le personnage parvient à endommager un cristal proche de sa cible, produisant une pluie de fragments holographiques qui étourdit son adversaire pendant un round.
-  : les rayons du soleil holographique de Christophsis filtrent au travers d'une des tours de cristal qui les concentre directement sur le personnage, comme un projecteur dans la pénombre générale. Ajoutez  à tous les tests de combat ciblant le personnage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
-  : la cible du PJ dispose d'une manœuvre gratuite pour plonger derrière une grande fontaine publique, ce qui lui confère une défense de 2 jusqu'à ce qu'elle se déplace de nouveau.

CORUSCANT

Un bref scintillement annonce l'apparition du paysage urbain familier de Coruscant. Les cieux sont emplis de processions d'airspeeders dont la variété paraît infinie. Le trafic discipliné confère à l'ensemble l'aspect d'un quadrillage dominant la mégapole grouillante. L'ancien siège du Sénat Galactique est visible à l'horizon, mais fait bien pâle figure à côté de l'énorme édifice connu de toute la galaxie : le Palais Impérial, demeure de l'Empereur Palpatine.

Contrastant avec la représentation bucolique d'Aldérande, Coruscant symbolise tout ce que le Noyau a de stérile, malgré un vernis de style et d'élégance.



- : un speeder frôle la cible du personnage, ce qui la désoriente pendant un round.
- : le personnage parvient à s'abriter à l'angle d'un bâtiment, ce qui augmente sa défense à distance de 2 jusqu'à ce qu'il exécute une manœuvre de déplacement et redevienne visible.
- : un grand transport spatial apparaît soudain au-dessus de la tête du personnage et de ses alliés. Le vaisseau holographique limite sensiblement leur vision, ce qui ajoute à tous leurs tests de combat tant qu'ils ne consacrent pas une manœuvre à sortir de la zone.
- : la cible disparaît dans une foule de passants holographiques, ce qui lui permet de tenter un **test opposé de Discrétion contre la Perception du personnage** au prix d'une broutille. Si elle l'emporte, le personnage la perd de vue.

KASHYYYK

Les hologrammes vacillent et vous vous retrouvez sur des passerelles en bois qui relient de nombreux grands arbres. En dessous de vous, à une distance vertigineuse de plusieurs centaines de mètres, vous apercevez une épaisse canopée verte à travers laquelle on ne distingue pas la moindre trace de terre ferme.

Kashyyyk est un monde relativement connu. La situation critique des Wookiese reste un tabou dans l'Empire, mais les représentations de la planète à des fins purement esthétiques sont tolérées.

- : les grandes feuilles d'un arbre wroshyr illusoire ondulent à la faveur d'une brise imaginaire. Elles dissimulent le personnage et lui offrent un abri équivalent à au prochain round.
- : une grande créature aux allures de libellule remonte des profondeurs de la canopée pour émerger entre les pieds du personnage tandis qu'il affronte son adversaire. Elle fond sur ce dernier, ce qui ajoute au prochain test de combat du PJ.
- : une nuée d'oiseaux agr rouges surgit soudain. Le personnage lâche son arme en tentant de retrouver son équilibre.
- : le pont de cordes sur lequel se tient le PJ est secoué par le vent. Le personnage lutte contre l'impression qu'il va tomber dans le vide et doit réussir un **test de Sang-froid Difficile** (◆◆◆) pour ne pas subir 2 points de stress et ne pas dégrader un dé de maîtrise de sa prochaine action.

La fusillade de l'holoparc doit se dérouler comme une scène de poursuite et se terminer quand les PJ distancent leurs adversaires (portée longue), les ont éliminés ou fait déguerpir, ou quand dix rounds se sont écoulés.

APRÈS LA BATAILLE

La bataille contre la Garde Ailée, les larbins d'Arend et l'équipe de Grayson laisse peu de place aux tergiversations. La Garde a bloqué toutes les issues, ce qui a poussé les PJ au cœur de l'astroport. Le premier assaut ne fait intervenir que quelques adversaires (deux groupes de sbires composés chacun de deux agents de la Garde Ailée, et un sergent), mais les renforts ne vont pas tarder à arriver. S'extraire de l'astroport apparaît comme une tâche de plus en plus désespérée.

Le groupe doit donc trouver une autre issue, soit en passant par les coursives de maintenance, les égouts ou tout autre passage aussi inconfortable que sordide, soit en s'en tenant au plan initial : atteindre son vaisseau pour prendre le large. L'évasion peut se dérouler dans la violence la plus débridée, mais dans ce cas, les PJ deviennent des criminels recherchés de premier plan (ajoutez 10 points d'Obligation : Criminel).

Prendre les commandes d'un autre vaisseau peut apparaître plus acceptable que de détruire toute une aile d'un astroport de commerce bondé. Les PJ se retrouveront sans doute recherchés par l'Empire, certes, mais uniquement dans la Bordure Extérieure et non dans toute la galaxie.

Les mesures de sécurité habituelles sont en place, ce qui signifie que les personnages doivent réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) pour accéder au vaisseau. Par ailleurs, n'ayant pas pu faire chauffer l'appareil, ils doivent améliorer un dé de difficulté de tous les tests de Pilotage (espace) intervenant durant l'évasion.

Une fois dans les airs, le vaisseau des PJ est poursuivi par au moins une douzaine de voitures des nuages des forces de défense de Bespin, regroupée en escadrons de quatre (cf. l'encadré **Sbires et véhicules**, page 239 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Il s'agit d'une équipe d'intervention spéciale qui assure la sécurité de plusieurs communautés de la planète, dont la Cité des Nuages.

VOITURE DES NUAGES STORM IV

2	4	+1	DEF. AV / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SN
			5	7

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

Constructeur : Bespin Motors

Altitude maximale : 100 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artillerie

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)

PILOTE DES FORCES DE DÉFENSE DE BESPIN [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Calme, Pilotage (planétaire)

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : combinaison de vol

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE III

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode III :

- Pour avoir semé les poursuivants dans l'holoparc : 10 XP ;
- Pour s'être alliés avec Aris Shen : 5 XP ;
- Pour avoir retrouvé et vaincu Arend Shen : 15 XP ;
- Pour avoir vaincu ou semé la patrouille des voitures des nuages : 5 XP ;
- Pour avoir quitté Bepin avec le Joyau de Yavin : 5 XP.

CAMPAGNE ÉTENDUE

Le **JOYAU DE YAVIN** peut se conclure de diverses manières, selon la façon dont les héros ont réglé le problème « Arend Shen », interagi avec les factions qui les ont poursuivis et géré la possession de la pierre elle-même. Quelles que soient les circonstances de leur départ de Bepin, il est fort possible que cette aventure ait accru le total d'Obligation des PJ. Qu'ils se retrouvent avec une prime sur leurs têtes semble le plus probable, mais il est également plausible qu'ils soient redevables envers des individus qui les ont aidés durant l'évasion.

Ce qui se passe à l'issue de l'aventure dépend essentiellement de trois paramètres.

AREND SHEN A-T-IL SURVÉCU ?

Les PJ se sont peut-être vengés de façon radicale de celui qui a tenté de les piéger en leur faisant commettre un incroyable cambriolage avant d'essayer de les éliminer. Arend était peut-être paranoïaque, mais à aucun moment il n'a songé qu'il pourrait se faire tuer. Il n'a par conséquent prévu aucune mesure posthume.

S'il est toujours vivant, en revanche, il voit les PJ comme une menace qui plane sur sa liberté, un danger qu'il faut éradiquer. S'il se trouve déjà derrière les barreaux, sa soif de vengeance n'en est que plus dévorante et il est prêt à tous les sacrifices pour atteindre les personnages et obtenir réparation. Arend figure parmi les pires ennemis que l'on puisse se faire, car il a le bras extrêmement long, aussi bien dans les sphères officielles qu'au sein de la pègre. Il peut par exemple compliquer l'existence des PJ des manières suivantes :

- Arend peut mettre à prix la tête d'un ou plusieurs PJ. En tant que citoyen riche et fortuné (si c'est toujours le cas, bien sûr), c'est une option parfaitement légale qui permet de rendre la vie des personnages pour le moins intéressante.

- Arend peut profiter de ses nombreux contacts professionnels pour faire mettre le vaisseau du groupe sur la liste noire de plusieurs astroports réputés de la Bordure Extérieure. Les PJ sont alors obligés de se poser dans des ports fantômes aux tarifs exorbitants.

QUI DÉTIENT LA GEMME ?

La gemme de Corusca est prodigieusement précieuse, mais il se révèle extrêmement difficile de vendre cet objet que l'on ne peut confondre avec aucun autre. Si les PJ décident de le faire, ils se rendent vite compte du problème. Les personnes intéressées et qui ont les moyens de l'acquérir sont plus enclines à tenter de s'en emparer. Même chose pour les receleurs moins fortunés, prêts à offrir jusqu'à 10 000 crédits, mais surtout à assassiner les détenteurs de la gemme. Le Joyau de Yavin est donc avant tout un lourd fardeau.

Néanmoins, au lieu d'essayer d'obtenir un paiement en espèces, ce qui semble problématique, les personnages peuvent décider de céder la pierre à un individu ou à un groupe auprès duquel ils ont contracté une Obligation. Tout dépend du type d'Obligation en question, mais cette méthode pourrait réduire significativement le montant de leur dette auprès de leurs associés. Les PJ peuvent même faire annuler une prime sur leur tête, et la valeur de la gemme peut couvrir une Obligation familiale. Dans ces conditions, on peut considérer que confiée à la bonne personne, la pierre vaut au moins 50 points d'Obligation, à répartir entre les membres du groupe comme les joueurs l'entendent.

Une autre possibilité consiste à contacter les autres enchérisseurs pour voir s'ils seraient prêts à acquérir la gemme sous le manteau. S'il n'est pas celui dont les fonds ont été détournés vers le compte d'Arend, Kaltho est prêt à discuter avec les PJ à condition qu'ils parviennent à obtenir une audience à sa cour de Nar Shaddaa. Il commence par offrir 50 000 crédits, mais comme il est très

dur en affaires, il n'accepte de déboursier davantage que face à un négociateur très habile. Pos Podura est quant à lui plus difficile à retrouver, mais si les PJ y parviennent, il propose 20 000 crédits sans sourciller et offre aussitôt le Joyau de Yavin à Shreya en lui déclarant sa flamme. Qui sait quelles conséquences inattendues son geste peut avoir ?

QUI TRAQUE QUI ?

La chasse à l'homme lancée contre les personnages joueurs sur Bepin ne s'arrête pas avant que la Garde Allée n'ait la conviction d'avoir appréhendé les coupables. Dans ces circonstances, si les patrouilleurs prennent conscience de l'implication d'Arend Shien, ils se montrent moins implacables envers le groupe, surtout s'ils retrouvent la gemme ou sont convaincus de sa destruction. Les choses sont différentes si le joyau est toujours dans la nature et que les autorités de la ville voient les PJ comme seuls responsables de sa disparition. Dans ce cas, le niveau de priorité de l'affaire augmente au point d'impliquer les forces du secteur, puis celles d'autres régions de la galaxie.

Le meilleur moyen d'illustrer cette escalade consiste à ajouter au moins 5 points aux Obligations Prime ou Criminel des PJ. Les récompenses promises aux individus capables d'arrêter les personnages pour qu'ils restituent la pierre sauront allécher les chasseurs de primes. Qu'ils aient été victorieux ou soient repartis la queue entre les jambes, les personnages joueurs vont très vite découvrir que leur vie s'est radicalement compliquée depuis leur petite escapade sur Bepin.

GÉRER LA MANNE

Si les PJ parviennent à terminer l'aventure avec une grosse quantité de crédits, leurs perspectives de jeu risquent de faire un bond. Plusieurs garde-fous permettent d'éviter qu'ils se retrouvent immensément riches (le joyau ne peut être vendu légalement, le détournement est validé vers l'un des comptes d'Arend), mais le groupe peut émerger de cette histoire avec des dizaines de milliers de crédits. Il existe quelques « gouffres à crédits » qui peuvent servir dans ce genre de cas.

- Rembourser leur vieux vaisseau ou en acquérir un nouveau. Cela permet aux PJ de s'acquitter d'une Obligation liée à leur navire ou d'en obtenir un meilleur sans alourdir leur Obligation.
- Acquérir des parts dans une « entreprise de transport » ou financer la création de leur propre réseau de contrebande dans leur zone de prédilection. Cela peut se traduire par l'achat d'un dock attitré sur leur planète ou leur station préférée, afin d'y stocker des marchandises et de s'y réfugier quand il s'agit de se faire oublier des Impériaux.



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

LE JEU DE RÔLE

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

Au cœur de la Bordure Extérieure, le gratin de la galaxie afflue à la Cité des Nuages pour enchérir sur le Joyau de Yavin, une gemme de Corusca. Mais un objet aussi rare et précieux ne peut qu'exciter la convoitise des individus les plus louches de la ville, qui ourdissent un plan pour s'en emparer.

Rassemblez une équipe dans les ports fantômes de Bespin et montez une opération réputée impossible : mettre la main sur le Joyau de Yavin. Mais choisissez bien vos alliés et surtout, prenez garde à qui vous doublez. Des centaines de milliers de crédits sont en jeu, et seule une équipe bien rodée pourra mener à bien le cambriolage parfait avant de disparaître dans les nuages.

Cette aventure complète comprend :

- Un cambriolage spectaculaire en plusieurs parties, adapté aux vétérans et aux personnages débutants.
- Des véhicules nouveaux et emblématiques, de la célèbre Garde Ailée jusqu'au yacht de classe *Courier*, ainsi que de nouvelles améliorations de véhicules.
- Un guide complet permettant de créer des campagnes dans la Cité des Nuages de Bespin, et détaillant le quartier touristique, Port Town ainsi que les niveaux industriels.

EDGE

Disney



FANTASY
FLIGHT
GAMES

LUCASFILM



starwars.com

LE JOYAU DE YAVIN
SKU : UBISWR09
ISBN : 978-84-15889-99-1
PRIX : 29,95 €

EDGEENT.COM



9 788415 889991