

STAR WARS

LA CAMPAGNE

DARK STRYDER

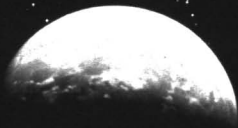


DESORIES
IN 2008 & 2009

AVEC UNE NOUVELLE ORIGINALE
DE TIMOTHY ZAHN

**WEST
END
GAMES**

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



Quatre années après la bataille d'Endor, la lutte continue contre ce qui reste de l'Empire. Devant une Nouvelle République qui libère les mondes autrefois dominés par les forces impériales, les derniers représentants de cette époque révolue n'ont plus d'autre choix que d'utiliser des méthodes encore plus désespérées pour conserver ce qui leur reste de pouvoir.

Dans le lointain secteur de Káthol, une flotte de la Nouvelle République tente de vaincre le Moff impérial Sarne. Pendant que les navires des deux factions s'affrontent en orbite, un nouveau petit groupe d'infiltration de la Nouvelle République, le commando Page, mène l'assaut contre la forteresse de Sarne...

LA SAGA COMMENCE

PAR TIMOTHY ZAHN

L'opération d'infiltration s'était, dans un premier temps, remarquablement bien déroulée. Le lieutenant Page avait même cru un moment que son commando pourrait s'en tirer sans la moindre éraflure sur la peinture du Ghtroc 720 qu'il avait emprunté. Mais les aléas du combat ou la Force ou quoi que ce soit qui influence ce genre de choses se plaisaient à rappeler aux protagonistes qui était le patron. Ainsi, à la toute dernière seconde, sur le périmètre du Complexe Gouvernemental Impérial, une P-tour Atgar 1.4 FD sembla soudain remarquer qu'un des vaisseaux de transport, tentant de se mettre à l'abri de l'assaut orbital massif conduit par la Nouvelle République, ne se rendait absolument pas sur l'un des sites d'atterrissage délimités. Sylva Tors avait juste eu le temps de crier "Accrochez-vous !", avant que les tirs de laser ne pulvérisent le répulseur tribord du vaisseau. Le Ghtroc termina sa course au sol. Il glissa sur des étendues de pelouses soigneusement entretenues, arracha deux massifs d'arbustes décoratifs et, accompagné d'une gerbe d'étincelles, s'enfonça à moitié dans la clôture mortelle du périmètre de défense. Le navire s'arrêta finalement, le grillage électrifié accroché à l'arrière.

"Bon boulot, Tors", grogna Page, ôtant son harnais de sécurité tout en jetant un coup d'œil au travers de la verrière du cockpit. Ce n'était pas ce que l'on pouvait appeler un atterrissage exemplaire mais il avait le mérite de les avoir amenés à peu près là où ils le voulaient. Pour un groupe de commandos, c'était déjà pas mal.

"Merci, mon lieutenant", répondit Sylva. "Vous ne voulez pas que cette chose puisse encore voler, n'est-ce pas ?".

"Apparemment non", dit Page en s'extrayant de son siège tout de guingois. Derrière lui, dans la zone de fret, les quatre autres commandos se dégageaient aussi de leurs harnais. "Tout le monde va bien ?", demanda Page.

"Tout est O.K.", répondit le sergent Keleman Ciro pour l'ensemble du groupe. "On apprécierait que vous appreniez à Tors à faire atterrir ces engins."

"J'ai jamais été bon avec le matériel emprunté", répliqua Sylva d'un ton sec. "Le piège est activé."

"Bien", dit Page en dégainant son blaster avant de se mettre en position sur un côté du sas extérieur. Kaiya Adrimetrum se trouvait déjà de l'autre côté, son blaster prêt et son autre main tenant fermement le système d'ouverture du sas. Il était totalement

dépourvu d'humour, même dans les moments les plus détendus et son visage était particulièrement sombre.

"On est en mission, Adrimetrum", lui rappela Page à voix basse. "Ne commence pas à en faire une affaire personnelle."

"Ne vous inquiétez pas, mon lieutenant", répondit Kaiya tout aussi doucement. Malgré tout, son visage demeurait toujours aussi sévère.

Le reste de l'équipe était maintenant en place. Page fit un signe à Kaiya. Le sas s'ouvrit alors sur l'extérieur, avec un bruit métallique indiquant que le mécanisme avait souffert dans le crash.

Page était hors de l'appareil avant même que la porte ne soit totalement ouverte. Il se mit aussitôt à couvert, son blaster prêt à faire feu. Kaiya et les autres membres du commando l'imitèrent rapidement. À environ trois cents mètres droit devant eux, les tours des administrations et les bâtiments à l'allure martiale abritaient le gouvernement du Moff Kentor Sarne se dressaient sur les collines alentour. L'éclat des étoiles, les tirs des turbolasers et ceux des canons à ions, dirigés contre l'armada de la Nouvelle République, se reflétaient sur les constructions de métal et de pierre blanche.

La flotte de la République n'avait pas d'autre choix que de subir les tirs adverses sans pouvoir y faire grand-chose. Le Moff Sarne avait transformé le seul continent de Kal'Shebbol en petite forteresse. Un champ d'énergie la protégeait des assauts orbitaux tandis qu'un impressionnant déploiement d'armes disséminées sur ses rives rendait délicate toute attaque au sol.

Avec du temps, il était évident que la République pourrait balayer ces défenses. Mais, avec le nombre de batailles engagées contre les forces de l'Empire dans des centaines de secteurs de la galaxie, le temps n'était pas un luxe qu'on pouvait se permettre. Surtout dans un secteur aussi reculé que celui de Kathol.

En conséquence, le champ d'énergie devait être neutralisé. D'où la présence du commando Page.

Que cela soit dû à son talent ou à sa chance, Sylva avait dirigé l'appareil vers une zone d'atterrissage, ou plutôt de crash, qui convenait parfaitement. Niché entre deux collines, le transporteur semblait hors de vue immédiate des stations de défense du périmètre. Aucun véhicule ne se dirigeait dans leur direction. Il n'y avait pas non plus de soldats de choc impériaux

PARTIE I : LA CAMPAGNE DARKSTRYDER



révoltés qui leur fondaient dessus pour se plaindre des dommages infligés au grillage de protection.

Ils pouvaient donc reprendre leur souffle. Du moins pendant quelques secondes.

"Mais où diable est-elle ?" murmura Ciro à l'oreille de Page.

"Laissez-lui une minute", répondit le chef des commandos en balayant la zone avec ses macrojumelles. Personne.

"Nous ne sommes pas exactement "tombés" sur le site prévu."

Ciro siffla doucement entre ses dents. "J'ai horreur de ça quand ce genre de chose arrive."

"Tu as besoin de développer ton sens de l'aventure", lui fit remarquer Page en balayant la zone une nouvelle fois. Lilla Dade était certainement le meilleur éclaireur de toute la division des Opérations Spéciales. S'il y avait un moyen de s'infiltrer dans ce complexe, elle le trouverait sûrement.

Si, bien sûr, elle ne s'était pas fait pincer au cours des trois jours qui s'étaient écoulés depuis son arrivée discrète sur la planète.

S'il y avait un moyen de s'infiltrer.

"On lui donne dix secondes de plus", dit-il au groupe. "Si elle ne se montre pas, on va employer des méthodes plus directes."

"Êtes-vous le lieutenant Page ?"

Page, allongé au sol, roula sur sa droite, avant même que son cerveau n'ait complètement enregistré la voix. C'était une voix profonde, inconnue, qui venait de sa gauche.

À pas plus d'un mètre à sa gauche.

Page s'accroupit. Son blaster et le fusil A280 de Vandro étaient braqués dans la direction d'où provenait la voix. Gottu éclaira l'endroit...

Il n'y avait rien.

"Qu'est-ce que cela signifie ?" souffla Vandro. Gottu promena le faisceau de sa tige lumineuse sur les environs, examinant la zone aux alentours du grillage arraché, scrutant les ténèbres qui voilaient ce qui pouvait se dissimuler sous le ventre du transporteur. Page jeta un rapide coup d'œil par-dessus son épaule, se demandant si la voix n'avait pas été une ruse quelconque pour permettre à des Impériaux d'arriver par derrière. Mais il n'y avait personne, et de toute façon, Kaiya et Syla surveillaient leurs arrières.

"Êtes-vous le lieutenant Page ?"

Page se tourna de nouveau. Apparemment, celui ou celle qui se trouvait là, voulait une réponse. "Ouf", dit-il. "Et vous ?"

"Je suis K'faal", dit la voix.

Et, au grand étonnement de Page, une ombre se détacha du transporteur.

Vandro jura de manière évocatrice. "Tout à fait d'accord", répondit Page en tentant de percer les ténèbres qui semblaient absorber la lumière de sa tige lumineuse. Maintenant qu'il se concentrait, il

pouvait discerner dans l'ombre la silhouette d'une créature large d'épaules ne dépassant pas un mètre de haut. Là où devaient se situer les yeux, il n'y avait que deux points rouges. "Que voulez-vous ?"

"Elle vous attend là-bas." La silhouette tendit derrière elle une ombre en forme de bras. "L'éclaireuse."

Page haussa un sourcil. "C'est tout ce qu'elle a dit ?"

"Non", grommela l'ombre. "Elle a ajouté : Avec des chansons voletant au-dessus des sous-bois."

Page interrogea Ciro du regard, mais il n'obtint qu'un petit haussement d'épaules en guise de réponse. Ce n'était pas la première fois que Lilla recrutait des indigènes au cours de ses petites missions de reconnaissance. Mais, arriver à trouver un Defel sur une planète aussi reculée que Kal'Shebbol, cela méritait d'être noté. "Conduisez-nous à elle."

Suivre une ombre qui marche s'avéra aussi délicat que l'imaginait Page. Mais il y parvint et, deux minutes plus tard, au détour d'une dernière colline, ils trouvèrent Lilla qui les attendait.

"Je me disais bien que cela devait être vous", murmura-t-elle émergeant de sa cachette dans l'un des arbustes décoratifs. "Tors a réussi à en aplâtré encore un à ce que je vois."

"Tous les grands artistes possèdent une signature inimitable", lui rappela Page en jetant un regard sur la colline à côté d'eux. Elle ne semblait en rien différente des autres dans le secteur. "Bon, où est l'entrée discrète que tu nous as dénichée ?"

"Vous n'allez pas me croire mais elle est juste ici", répondit Lilla.

Elle se dirigea vers un des côtés de la butte, suivie par Page qui se demandait ce qu'elle avait mijoté.

Soudain, à son grand étonnement, un morceau de la colline disparut, révélant un tunnel blindé souterrain.

Où plutôt ce qui restait d'un tunnel.

Ciro laissa échapper un léger sifflement. "Tu l'as dit", dit Page, abasourdi, en scrutant les ténèbres. Les murs, le plafond et le sol du tunnel avaient été littéralement découpés, laissant un trou d'un mètre de large dans le métal épais. Le flanc de la colline avait encore plus souffert. Le trou s'étendait sur plusieurs mètres, dans toutes les directions.

"Dade ?"

"Aucune idée", répondit Lilla. "Certaines rumeurs disent que les gardes personnels de Sarne auraient mené une sorte d'expérience ici. Elle aurait plutôt mal tourné."

Page acquiesça, sentant un picotement déplaisant dans la nuque. Dans le faisceau de la lampe de Gottu, il put voir que les bords du tunnel étaient noircis et tordus, comme si on les avait fondus ou brûlés. Mais uniquement les bords. Le reste semblait intact.

Quel genre de chalumeau pouvait percer un tel blindage sans affecter le métal à plus de deux mètres ?

D'ailleurs, quelle sorte d'hologramme ou de camouflage les Impériaux avaient-ils utilisé pour dissimuler cet endroit tel qu'ils l'avaient fait ?

Brusquement, il y eut, sur leur droite, un brillant éclair. Le grondement d'une explosion roula dans l'air nocturne. "Il semblerait qu'ils ont trouvé le transporteur", déclara Page. Il s'approcha du bord du tour pour se préparer à s'y engouffrer. "Allez ! On y va !"

Ses lumières et ses sources d'énergie apparemment coupées, le tunnel était plongé dans les ténèbres. Le groupe s'y enfonça. Grâce à leurs bottes très silencieuses, ils ne faisaient presque aucun bruit sur le sol métallique. Leurs tiges lumineuses étaient réglées au minimum. Page surveillait avec attention les quelques mètres visibles devant lui, cherchant les pièges ou les alarmes qui devaient se trouver inévitablement dans le tunnel.

Mais, à sa grande surprise, ils atteignirent le complexe sans en déclencher aucun. Aucune alarme n'avait résonné, si l'on excluait la réaction tardive et inefficace des cinq Impériaux de garde dans la salle de contrôle centrale, au bout du couloir.

"Vérifiez ces portes", ordonna Page, à peine dissipés les derniers échos des tirs de blasters. "Ciro ?"

"Je m'en occupe, lieutenant", répondit Giro penché sur l'une des consoles. "O.K. J'ai localisé la salle de contrôle principale du bouclier énergétique."

Page jeta un coup d'œil au plan affiché. Parfait ! Leur objectif se situait à mi-chemin au cœur du complexe, avec l'ensemble de la garnison du Moff Sarne entre la salle et le commando. "J'espérais quelque chose d'un peu plus commode."

"J'y travaille", grogna Giro tout en pianotant sur le clavier. "Il faut que je réussisse à obtenir les plans les plus secrets des étages classifiés... Voilà ! Voyons, il semblerait que Sarne dispose de sa petite issue de secours personnelle."

"Que cela est étonnant !", commenta Page ironiquement, en regardant l'endroit que lui indiquait Giro. La sortie était constituée d'un étroit tunnel légèrement courbe, disposant d'entrées dérobées dans la chambre et le bureau de Sarne. Le couloir menait également vers un hangar secret situé dans les collines, à environ un kilomètre à l'extérieur du complexe gouvernemental. "Cela ressemble à une issue de secours impériale tout à fait classique."

"Tout à fait, mais voilà ce qui est un peu plus intéressant", dit Giro, en sélectionnant le hangar. "Les Moffs disposent généralement d'un landspeeder ou d'une navette au bout de leur issue de secours. Juste ce qui leur faut pour se rendre là où se trouve leur vaisseau. Il semblerait que Sarne ait décidé de se passer de ces véhicules intermédiaires."

Page fronça les sourcils en étudiant le schéma. Giro avait raison : il y avait là un croiseur léger de classe *Carraque*. Lourdemement armé, lourdement blindé, le navire était tout prêt pour une fuite rapide. Et

si Sarne avait établi sa route de retraite directement vers l'espace... " Cela signifie qu'il doit avoir le moyen de couper le champ d'énergie de cet endroit. Soit dans le couloir, soit directement dans le navire."

"Tout à fait", répondit Giro en introduisant une carte électronique dans l'ordinateur pour obtenir une copie du plan. "Bien entendu, ce tunnel est certainement infesté par les meilleurs gardes de Sarne."

"Ce n'est pas un problème", le rassura Page. "Vandro et Gottu ont horreur de devoir se coltiner l'armement lourd s'ils ne peuvent pas s'en servir. Notre objectif est ici. Adrimetrum ?"

"Lieutenant ?", répondit Kaiya en s'approchant.

Page indiqua un autre endroit sur le plan. "Ça, c'est votre cible : le centre de détention privé de Sarne. Si ton ami Lofryhyn est encore en vie, il y a des chances pour qu'il y soit enfermé."

"Il est toujours en vie", affirma Kaiya d'une voix ferme.

Elle allait s'éloigner quand Page la saisit par le bras pour l'obliger à se tourner vers lui. "S'il ne l'est pas", dit Page en la regardant sévèrement droit dans les yeux pour la prévenir, "n'en fais pas une affaire personnelle. Tout ce que tu récolteras, c'est de te faire tuer, toi aussi".

L'espace d'un instant, les yeux de Kaiya s'embrasèrent. Puis son visage reprit son apparence impassible. "Compris, lieutenant."

"Bien, alors on y va." Page jeta un regard aux autres commandos qui gardaient les deux issues. "Gottu, Dade, vous allez avec elle."

"Et moi ?"

Page avait presque oublié l'ombre ambulante qui se tenait discrètement dans un coin. Dans une salle vivement éclairée, il était plus facile, mais tout aussi bizarre, d'apercevoir le Defel.

"Dade ?"

"On le prend avec nous", annonça Lilla, sortant son blaster supplémentaire avant de le tendre à la créature. "J'ouvre la marche. K'l'aal, tu me couvres."

Elle ouvrit une des deux portes et se glissa dans le couloir. Le Defel, Kaiya et Gottu lui emboîtèrent le pas. "Le temps nous est compté, les gars", dit Page. Il regarda une dernière fois le plan et fit signe au reste de l'équipe. "On y va."



La situation devenait catastrophique. Tout allait mal. La force d'assaut rebelle était en train de tailler en pièces la flotte de défense de la capitale dont le bouclier alimenté par d'antiques générateurs commençait à céder. Et voilà qu'un groupe rebelle des opérations spéciales aurait réussi à s'infiltrer dans le complexe.

Le Moff Sarne décida qu'il était grand temps de partir.

"Maintenez toutes les défenses", ordonna-t-il en descendant de la plate-forme d'observation surélevée de la salle de commandement. Il se dirigea vers la porte. "Renforcez la sécurité aux alentours des centres opérationnels importants. Je veux que l'on trouve ce groupe de Rebelles et qu'il soit neutralisé."

"À vos ordres !", acquiesça le capitaine responsable en détachant à peine les yeux des écrans de contrôle. Un officier impérial assez compétent, peu imaginaire mais dévoué. C'était presque dommage de devoir l'abandonner.

Mais il fallait bien pouvoir compter sur quelqu'un pour livrer ce combat jusqu'à la mort. Ou, tout du moins, jusqu'à la destruction de la capitale et de tous les modules DarkStryder que Sarne ne pourrait pas réunir avant de partir. Les Rebelles en avaient déjà entendu parler. Sarne n'avait aucune envie qu'ils mettent la main sur l'un de ces appareils.

Quatre de ses gardes personnels attendaient de l'autre côté de la porte ainsi que deux soldats de choc. "Vous deux", dit-il en désignant deux de ses gardes, "allez à l'ordinateur central. Ordre Oméga Cinq et faites attention aux Rebelles. Vous me rejoindrez ensuite à bord de l'*Ambition*".

"À vos ordres," répondit l'un des hommes avant que les deux ne partent en courant.

"Les autres viennent avec moi", ordonna Sarne en se dirigeant vers ses quartiers. "Vous venez aussi", ajouta-t-il en s'adressant aux soldats de choc. Des officiers impériaux impassibles couraient les rues, mais les troupes de choc se faisaient de plus en plus rares. Un homme dans sa position ne pouvait s'offrir le luxe de les "gâcher".

Deux de ses gardes personnels étaient en faction devant la porte de sa chambre. "Ouvrez", ordonna-t-il. "Ensuite, venez avec moi."

Le tunnel secret pour s'échapper se trouvait derrière une bibliothèque allant du sol au plafond, construite à même le mur, à côté de son lit. "Ramassez ces boîtes de données", dit-il à ses hommes. "Ne vous souciez pas de l'ordre. Vous, les soldats de choc, occupez-vous de ce coffre."

Une minute plus tard, les rayons de l'étagère étaient débarrassés, leur contenu répandu sur le sol. Sarne fit jouer le mécanisme ouvrant le panneau secret de la bibliothèque avant d'allumer le couloir. "Ne faites aucun bruit", dit-il aux deux gardes qui s'y engageaient. "Les autres, suivez-moi."

L'entrée était plutôt étroite, surtout pour le coffre que les deux soldats de choc transportaient, mais, au-delà, le tunnel s'élargissait un peu. Malgré cela, il valait mieux ne pas être claustrophobe. Sarne sentait son cœur battre la chamade au moment où ils approchaient du couloir menant à la porte dérobée de son bureau. Si les Rebelles avaient découvert cette sortie secrète et tendu une embuscade...

Mais personne ne leur avait tiré ou sauté dessus au détour du couloir ; devant eux, la voie était libre

jusqu'au hangar souterrain où les attendait le croiseur *Ambition*. Le navire était prêt au décollage, son équipage constitué de ses hommes et officiers les plus fidèles et les plus compétents. On y avait chargé toute la technologie DarkStryder que ses troupes avaient eu le temps d'amener à bord en si peu de temps.

"Seigneur !" souffla le garde qui fermait la marche. "J'entends quelqu'un qui arrive derrière nous."

"Position de défense", murmura Sarne en retour, en observant tout autour de lui. Il n'y avait rien d'autre qu'un tunnel vide jusqu'au hangar. Nulle part où aller, nulle part où se cacher.

Mais peut-être pouvait-il remédier à cela. Les soldats de choc avaient déposé le coffre pour se joindre aux quatre gardes du corps qui assuraient la défense arrière. Après l'avoir déverrouillé, Sarne souleva le couvercle.

Pendant un moment, il fouilla nerveusement dans son contenu, cherchant parmi les modules aux couleurs vives celui qu'il cherchait. Ce tétraèdre rouge ? Non, pas la bonne taille. Celui-ci ? Non, c'était une pyramide pas un tétraèdre. Celui-là ?

Oui, celui-là. Sarne le sortit du coffre, sentant les picotements habituels dans ses doigts. Il se demandait vaguement si son idée était aussi bonne que ça. Leur premier test avec ce module particulier de la technologie DarkStryder avait complètement dégénéré, détruisant une bonne partie du labyrinthe des tunnels de défense enfouis tout autour du complexe gouvernemental. Cela avait aussi coûté la vie à deux de ses hommes. Peut-être devrait-il attendre et faire confiance à ses gardes pour contenir les Rebelles, le temps qu'il s'échappe.

Les gardes du corps et les troupes de choc avaient pris une position de défense classique. Deux étaient allongés, deux à genoux et deux debout, leurs fusils blaster dirigés vers l'endroit où le couloir s'incurvait légèrement. Un autre module du coffre, un trapézoïde vert sombre qu'il avait réussi à manipuler, attirait l'attention de Sarne. Il le glissa dans sa tunique et ferma le coffre avant de reculer de quelques pas dans le couloir. Son bras tendu tenait le tétraèdre rouge pointé dans le dos de ses gardes. Il inspira et pressa la base de l'objet.

Brutalement, le sommet libéra une flamme bleue-vert. Sarne se mordit les lèvres pour réprimer son réflexe de fuite en sentant la vague de chaleur envelopper sa main. C'est ce qu'avaient fait ses deux hommes et ils avaient libéré sur eux l'énergie ardente. Sarne ne recula pas, il tenait le tétraèdre fermement tandis que la boule de feu grossissait, emplissant le couloir et formant un mur de feu d'un mètre de largeur. Soudain, au moment où les flammes atteignirent le plafond, il y eut une cascade d'étincelles jaunes et blanches. Un instant plus tard, les murs et le sol brûlaient également, dévorés par le feu.

Le picotement dans ses doigts cessa en même temps que la couleur rouge du module disparaissait pour devenir noir. Mort ou vidé, ou quoi que ce soit d'autre, cela arrivait à ces choses après une seule utilisation. Les techniciens en avaient démonté des centaines, personne n'avait trouvé le moyen de les recharger. Personne n'avait d'ailleurs trouvé comment cela fonctionnait.

Précautionneusement, Sarne fit un pas en arrière. Rien ne se passa, le module mort, ce qu'il avait libéré restait à sa place, dévorant inexorablement les dix centimètres de blindage du couloir comme un chalumeau découpant du plastique. Rien n'arrêtait les flammes et une forte odeur emplit le couloir.

Soudain, aussi brutalement que les flammes étaient apparues, elles vacillèrent et disparurent.

Sarne s'avança, jeta un coup d'œil au trou d'un mètre de large dans les murs du couloir. Excellent : il y avait maintenant assez de place pour que deux hommes tirent en étant abrités de chaque côté du couloir. "Reculez", dit-il doucement, "Reculez tous ici".

Quelques secondes plus tard, les quatre gardes du corps avaient pris position dans leurs nouveaux postes de tir. "Contenez-les", ordonna Sarne. "Vous, prenez le coffre et suivez-moi," dit-il aux soldats de choc.

Mais il était trop tard. Les soldats avaient à peine mis leur fusil en bandoulière et saisi les poignées du coffre, que les intrus apparurent au fond du couloir. Ils étaient quatre, trois hommes et une femme, vêtus de tenues de camouflage, équipés d'armes et de matériel de combat.

Des Rebelles.

"Feu !" cria Sarne. "Abattez-les !"

L'ordre était inutile. Mais il arrivait aussi trop tard. Démontrant un mépris flagrant pour leur propre vie, les deux Rebelles de tête s'étaient arrêtés à découvert, en plein milieu du tunnel. Ils ouvrirent le feu, tenant leurs blasters à deux mains. Quand les gardes du corps ripostèrent, les tirs rebelles s'écrasèrent et rebondissaient sur les murs blindés...

Deux des gardes crièrent et quittèrent leur abri de fortune. Ils tombèrent maladroitement dans la tranchée que les flammes avaient creusée dans le sol.

Sarne émit une série de jurons en sortant de sous sa tunique le module DarkStryder. Ses deux autres gardes continuaient à tirer mais la chute de leurs deux camarades morts les avait déstabilisés et leurs tirs en furent affectés. Cependant, les impacts étaient suffisamment proches pour effrayer n'importe quel adversaire normal. Mais ces ennemis n'étaient pas des gens ordinaires. C'étaient des fous de Rebelles, déterminés à capturer ou à tuer le Moff impérial de ce secteur.

Si Sarne ne réagissait pas très vite, ils allaient réussir. Les soldats de choc avaient laissé tomber le coffre pour se mettre à genoux, tentant d'épauler

leurs armes avant que les Rebelles ne changent de cibles. Ils laissaient Sarne à découvert, mais, pour une fois, c'est exactement ce qu'il voulait. Il pointa le module DarkStryder vers les Rebelles et pressa sa base.

Une brume pâle, spectrale, en jaillit. On aurait dit une sorte de faisceau lumineux traversant la fumée d'un feu de bois. L'étrange rayon passa au-dessus des soldats à genoux et évita les postes de tirs des gardes. Puis il s'élargit jusqu'à remplir tout le tunnel. Il se répandait à une vitesse incroyable vers l'autre bout du couloir.

Soudainement, et à la grande satisfaction des Impériaux, les tirs des Rebelles cessèrent. En une sorte de ralenti surnaturel, ils s'effondrèrent sur le sol, leurs corps secoués de convulsions. Sarne maintenait sa pression sur le module. Peut-être que s'il pouvait les soumettre suffisamment longtemps à la distorsion mentale, il pourrait les tuer...

Le flot d'énergie cessa et le trapézoïde devint noir. Tout en jurant, Sarne le jeta par terre. "Venez", ordonna-t-il à ses hommes.

"Qu'est-ce qu'on fait d'eux ?" demanda un des gardes en désignant les Rebelles qui gisaient sur le sol dans l'épais brouillard.

"Laissez-les", trancha le Moff, tout en désignant le coffre avec impatience. Ce serait tout à fait délectable d'en finir avec les Rebelles là où ils gisaient, mais cela prendrait un temps que Sarne ne pensait pas pouvoir gaspiller. Les forces de la Rébellion en orbite massacraient déjà sa flotte. Plus il attendrait pour fuir, moins il resterait de ses vaisseaux pour s'échapper avec lui.

De plus, il se pouvait que d'autres Rebelles suivent la première vague. Il valait mieux laisser le champ de distorsion mental les accueillir. "Ramassez le coffre et en route."



Un crissement de métal lointain résonna au travers de l'épaisse porte de sa cellule de détention, tirant Jessa Dajus du dernier épisode de ses cauchemars récurrents. Elle resta un moment sans bouger sur l'épais matelas, la dernière image de l'énorme araignée affamée s'effaçant lentement. Elle tenta d'identifier le léger bruit de craquement qui filtrait dans sa cellule.

Elle réalisa soudain ce que c'était. Des tirs de blaster. Un grand nombre de tirs.

Elle balança ses jambes sur le sol métallique de sa prison et se dirigea vers la porte. Des tirs de blasters, très bien ; ici, dans le centre de détention privé du Moff Sarne, cela ne pouvait signifier qu'une chose : la Rébellion était arrivée jusqu'à Kal'Shebbol.

Les tirs cessèrent. Jessa plaqua son oreille contre la porte, essayant d'entendre les bruits émanant de

l'autre côté, malgré les battements de son cœur. Elle se demandait quel camp avait gagné. Il y eut un seul tir d'un blaster lourd, puis un temps mort ; un second tir de la même arme et encore le silence. Les Impériaux avaient-ils gagné ? Exécutaient-ils sommairement les survivants ? Ridicule, Sarne voudrait interroger les prisonniers auparavant. Non, les Rebelles devaient avoir gagné et ouvraient les cellules à coup de blasters. Ils devaient chercher un prisonnier particulier ou libérer tout le monde pour accroître le désordre, précédant l'invasion, qu'ils étaient chargés de semer. À moins que l'invasion ait déjà commencé et dans ce cas...

Jessa retint son souffle, elle ne pouvait plus réfléchir en raison de la soudaine frayeur qui la paralysait. Une autre de ces étranges intuitions qu'elle avait de temps en temps. C'était toujours quelque chose qui arrivait sans prévenir, sans que Jessa le souhaite, mais l'intuition était toujours bonne.

Et si elle devait se fier à l'intensité de ce qu'elle ressentait...

"Hey !" cria-t-elle en frappant sur la porte. "Hey ! Vous, de l'autre côté ! Je dois vous parler. Maintenant !"

Il y eut un temps mort. Jessa prenait une profonde respiration pour se remettre à crier quand la porte de sa cellule vibra sous un tir de blaster avant de s'ouvrir.

Un homme et une femme, en tenues de camouflage, se tenaient dans l'embrasure. Elle tenant un pistolet rebelle Blas Tech DL-56 et lui serrait dans ses bras un fusil blaster A280K. "Tout va bien", dit la femme. Sa voix était ferme mais apaisante en même temps. "Nous sommes des amis."

"Ça ne va pas du tout", répliqua Jessa, tentant de se concentrer sur quelques fragments de la sensation qu'elle ressentait encore. "Nous sommes en danger. Un terrible danger. Quelque chose... je pense que c'est quelque chose que vous allez provoquer si vous continuez ce que vous êtes en train de faire."

Les deux Rebelles échangèrent un regard incrédule. "Pouvez-vous être un peu plus précise ?" demanda l'homme.

"J'aimerais le pouvoir", répondit Jessa, faisant un demi-pas hors de la cellule. Elle jeta un coup d'œil des deux côtés du couloir. Une autre femme, armée et vêtue d'une tenue de combat se tenait à droite. Elle parlait sérieusement avec un Wookiee au pelage brun-rouge, sa main libre tenant fermement le bras du massif bipède. Il lui semblait se souvenir que le nom du Wookiee était Lofryyhn ; un prisonnier versé dans la technique que le Moff Sarne avait acheté à des esclavagistes pour qu'il travaille aux docks et sur cette Corvette corellienne qu'il avait fait modifier. Quelques autres prisonniers se tenaient devant les portes de leurs cellules récemment ouvertes. Ils semblaient, pour la plupart, stupéfaits par ce qui venait de se passer. "Tout ce que je peux vous dire, c'est que

je l'ai senti quand vous avez commencé à ouvrir les portes des cellules à coups de blaster."

Le Rebelle fit un signe à la femme et au Wookiee. "Kaiya ?"

"Qu'y a-t-il ?" demanda la dénommée Kaiya en s'approchant du petit groupe avec le Wookiee.

"Cette prisonnière affirme qu'il y a un danger dans l'un des blocs de détention", annonça l'homme.

"Oui - cela s'appelle un renfort impérial", approuva sèchement Kaiya en examinant le visage de Jessa. "Vous avez connaissance d'un autre danger ?"

"Je ne sais rien d'autre", répondit Jessa qui commençait à être exaspérée. "J'ai simplement ces sensations".

Le Wookiee Lofryyhn se mit à grogner quelque chose. "Il veut savoir qui vous êtes", traduisit Kaiya.

"Je m'appelle Jessa Dajus", dit-elle, en observant du coin de l'œil le Wookiee. Il était possible qu'il sache qui elle était en réalité...

"Lieutenant Jessa Dajus. J'étais pilote de navette pour le compte de Sarne."

Les yeux de Kaiya se portèrent sur la cellule d'où Jessa avait été extraite. "Un atterrissage brutal de trop ?"

"Une autre des nombreuses purges", répliqua Jessa. "Je me suis retrouvée du mauvais côté lors de la dernière."

Le Wookiee émit un léger grognement et descendit le couloir. Jessa sentit ses muscles se contracter ; mais elle ne pouvait rien faire avec trois blasters rebelles pointés dans sa direction. "J'ai quelquefois servi à bord de navires de combat, également", ajouta-t-elle. "Généralement dans la patrouille personnelle de Sarne. Je sais comment il raisonne."

"Et quelle est donc sa pensée en ce qui concerne ses cellules de détention ?" demanda Kaiya.

"Kaiya, nous n'avons pas le temps de palabrer", annonça l'autre femme avant que Jessa ne puisse répondre. "Les secondes passent plutôt vite."

"Je sais", dit Kaiya, le front plissé en signe de réflexion. "Vous deux, vous feriez mieux de décrocher et de rejoindre les autres. Lofryyhn et moi, on se charge de libérer les derniers prisonniers avant de vous rejoindre."

"Ce n'est pas une bonne idée", affirma l'homme. "Si Dajus a raison à propos d'une embuscade ou de quelque chose qui nous attend sur le chemin du retour."

Il fut interrompu par le rugissement triomphant du Wookiee. Jessa regarda aux alentours et vit Lofryyhn qui se tenait devant une des cellules non ouvertes. Il tendait le bras vers le mécanisme d'ouverture. "Qu'est-ce que c'est ?" demanda le Rebelle.

"Vérification", dit Kaiya d'une voix satisfaite. "Lofryyhn dit que cette porte de cellule est piégée. En fait, elle est conçue pour faire s'écrouler le plafond sur tous ceux qui se trouvent dans le quartier de détention."

Elle regarda de nouveau Jessa, d'un air songeur. "Il doit y avoir ici des prisonniers très importants pour que Sarne ne souhaite pas que l'on mette la main dessus."

"Il n'est pas ce que l'on pourrait appeler un bon perdant", dit Jessa.

"Je le pense aussi." Kalya regarda des deux côtés du couloir. "Bon, nous n'avons absolument pas le temps de vérifier chaque cellule pour savoir si elles sont piégées. Il nous faut donc laisser là les autres prisonniers pour plus tard."

"On fonce vers la sortie de secours de Sarne", ajouta le Rebelle, en jetant un regard à Jessa. "Peut-être aimeriez-vous venir avec nous ?"

Jessa esquissa un sourire. L'invitation n'avait, bien naturellement, rien à voir avec le fait qu'ils appréciaient sa compagnie. Ils voulaient s'assurer qu'elle ne se rendrait pas au premier intercom pour appeler des renforts.

Mais la raison n'avait aucune importance. Ce qui en avait, en revanche, c'était de savoir si ce groupe faisait partie d'une invasion rebelle. Dans ce cas, il était plus que probable que Sarne était déjà en train de décamper pour se rendre à bord de son navire, afin de gagner la sécurité de l'espace profond. Si Kalya et son groupe étaient assez rapides, ils pouvaient peut-être avoir une chance de le rattraper.

Et Jessa souhaitait être présente pour voir ça. Elle le souhaitait ardemment.

"J'aimerais beaucoup vous accompagner", dit-elle au Rebelle. "Il y a une porte dissimulée dans le bureau de Sarne. Venez, je vais vous montrer où elle se trouve."



Il était singulier, pensa Page, que le mur de ce tunnel soit aussi intéressant.

Absolument fascinant, en vérité. Et ce coin où le mur et le sol se rejoignaient, totalement captivant.

Mais il y avait quelque chose qu'il devait faire, n'est-ce pas ? Quelque chose qui devait être en rapport avec ces murs peut-être ? Ou cela avait-il un rapport avec le frémissement venant de derrière lui ?

Un frémissement derrière lui ?

Page se força à redresser la tête et à la tourner, regrettant en ce faisant de ne plus voir le sol et le mur. Mais, de l'autre côté, il y avait aussi un sol et un autre mur mais également le sergent Ciro qui se traînait lentement.

C'était absolument passionnant, beaucoup plus que le mur et le sol en vérité. Pendant un long moment, Page observa les mouvements de Ciro, admirant le coloris et les plis de sa tenue de combat. Il s'émerveilla de la manière dont les lumières se reflétaient sur le blaster que le sergent avait en main.

Quelque chose attira son regard. Il baissa les yeux vers le sol et découvrit, enchanté, que lui aussi tenait un blaster. Serré dans sa main, il reposait sur le sol, pointé dans la direction opposée. Il pouvait voir son index sur la détente. Il bougea le doigt, l'observant, fasciné, se tortiller. Il le tortilla un peu plus et soudain, dans un bruit de tonnerre, du bout du blaster jaillit un faisceau de lumière.

Tout aussi soudainement, tout se dissipa comme un rêve brisé par une alerte rouge.

"À couvert !" dit-il sèchement, en s'adossant contre le mur. Il regarda à gauche et à droite du tunnel, s'attendant à y voir cinq escouades de troupes de choc impériales foncer sur eux.

Mais il n'y avait personne. Aucun soldat de choc ne venait profiter de ce que le Moff Sarne avait bien pu leur faire. Sarne n'était d'ailleurs plus là, ni les gardes sur lesquels ils avaient ouvert le feu.

"Que s'est-il passé ?" souffla Vandro. Il était à genoux, appuyé contre l'autre mur, tentant de diriger son A280 dans toutes les directions à la fois. "Ça semblait être un gaz anesthésiant."

"Ça n'en n'avait pas les effets, à mon avis", dit Page en regardant son chrono. Il pouvait au moins s'expliquer pourquoi les renforts impériaux ne s'étaient pas encore montrés : ce qui lui avait semblé être des heures de torpeur n'avait, en fait, pas duré plus de deux minutes. "On verra ça plus tard. Sarne n'a que deux minutes d'avance sur nous. On fonce."

Ils se précipitèrent dans le couloir mais, cette fois-ci, en faisant plus attention. Page n'était pas réputé pour être quelqu'un de trop prudent mais quelque chose dans ce qu'il venait de subir ne cessait de lui donner des frissons. Peut-être que les rumeurs concernant le secteur de Kathol et une nouvelle technologie très étrange n'avaient pas, comme il le pensait, été tellement exagérées.

Ils atteignirent les postes de tir qu'avaient occupés les hommes de Sarne. Le tunnel y était fondu comme le lieu par lequel ils étaient entrés. Cependant, cette fois-ci, aucun hologramme ou mirage ne dissimulait l'endroit. Page continuait à progresser, se demandant ce que Sarne pouvait encore leur réserver. Le tunnel s'incurva de nouveau et Page leva légèrement son blaster prêt à tout ce qui pouvait arriver.

Et, soudain, ils virent leur objectif. À moins de dix mètres d'eux, le tunnel débouchait dans un hangar taillé dans une caverne des collines adjacentes au complexe gouvernemental. Le croiseur de classe *Caraque* indiqué sur les plans était toujours là, sa carlingue réverbérant la lumière.

Page fit un pas de plus avant qu'un déluge de tirs de blasters ne s'abatte autour d'eux.

Il riposta avant même d'avoir situé ses adversaires : deux soldats impériaux se tenant de part et d'autre de l'ouverture du tunnel. À ses côtés, Ciro couvrait le couloir de ses propres tirs. Derrière, Page entendit le "clac" caractéristique du lance-grenades



David & Dan Day

Viper que Vandro avait armé sous son fusil blaster. Il y eut un cri d'avertissement. Page et Ciro se jetèrent au sol tandis que la grenade de Vandro leur passait au-dessus de la tête. Sylva, sans attendre, assura le tir de couverture. Page ferma les yeux.

Il perçut le flash, malgré tout, puis le coup de tonnerre de l'explosion, plus puissant dans l'espace confiné du couloir.

Alors que le lieutenant se relevait, ses oreilles sifflaient encore. Il se précipita en avant, tentant d'apercevoir dans la fumée des signes d'une quelconque opposition. Mais aucun soldat n'était venu remplacer ceux qui étaient tombés. Ils couvrirent rapidement les derniers mètres du couloir. Personne n'était visible. En fait, rien n'était visible.

Même pas le croiseur *Carraque*.

Ils jaillirent du tunnel dans la caverne. Ou plutôt dans le long ravin artificiel qui avait été une caverne, à peine trente secondes plus tôt. Le plafond avait disparu, détruit pour permettre au navire de décoller. En fait, le croiseur était encore visible. On pouvait discerner sa coque grâce à la lumière des étoiles et aux tirs des turbolasers de la bataille, loin au-dessus d'eux.

À côté de Page, l'A280 de Vandro cracha une dernière rafale. "Laisse tomber", lui conseilla le lieutenant. "Il est hors de portée."

Vandro baissa son arme, en marmonnant une série d'injures. "On était si près, lieutenant. Si près."

"Il ne perd rien pour attendre", dit Page, refoulant ses propres émotions en se détournant du navire. Sarne s'était échappé ; mais ils pouvaient encore accomplir la mission pour laquelle ils avaient été envoyés. Peut-être. "Ciro ?"

"Je l'ai trouvé", indiqua Ciro qui se tenait près d'une console de contrôle assemblée dans une niche à proximité du tunnel d'entrée. Il avait démonté, avec l'aide de Sylva, le dessus de l'appareil et tous deux trifouillaient à l'intérieur. "Il a préparé le bouclier pour qu'il se coupe, pas de problème."

"Pendant combien de temps ?" demanda Page en enjoignant à Vandro de monter la garde devant l'entrée du tunnel. Il rejoignit les commandos penchés sur la console.

"Pas très longtemps." Ciro sortit une foreuse à faisceau de sa trousse et la promena délicatement dans un enchevêtrement de fils électriques. "Deux secondes, peut-être. Ils ont d'évidence parfaitement minuté leur coup. Le truc va être de..."

Il y eut un clic soudain. "Ça commence", dit Sylva, jetant un coup d'œil aux indicateurs situés au-dessus de la console. "Le bouclier est abaissé."

"Je sais", grogna Ciro. "C'est là qu'il faut..." Il y eut un flash émis par le faisceau, puis deux autres se succédèrent rapidement. Page n'écoutait que les battements de son cœur alors qu'il comptait les secondes. Une, deux...

Trois, quatre, cinq. "Doit-il y avoir un autre clic ?" demanda-t-il.

"Il devrait", acquiesça Ciro en lui faisant une grimace. "Mais il n'y en aura pas. J'ai isolé le circuit. Avec le bouclier sur 'off'."

"Beau travail", dit Page, en faisant un signe de tête à Sylia. "Okay, Tors : contacte l'amiral et dis-lui que la grande porte est ouverte."

"À vos ordres, lieutenant", répondit Sylia, en sortant son communicateur. "Le commando Page a encore gagné."

Page leva les yeux vers le ciel étoilé. "Non, pas encore", murmura-t-il. "Pas encore."



"Je suis désolé, lieutenant", résonna la voix dans le communicateur alors que l'on faisait entrer Jessa dans le petit bureau où les hommes de Page avaient établi leur poste de commandement. Page était assis derrière son bureau, tapotant distraitement une carte de données. "Je sais à quel point vous voulez mettre la main sur cet individu", continua la voix, "mais je ne peux absolument pas vous fournir de vaisseau pour l'instant. Un amiral ou un Moff impérial sacrément coriace est en train de semer la pagaille dans le secteur de Bozhnee. Ackbar a réorganisé les flottes pour tenter de le contenir. Nous ne disposons que de trois jours pour en terminer ici, avant de retourner dans l'Amas de Minos récupérer le groupe de Virgilio et rentrer."

"Je comprends très bien, amiral", dit Page, en accueillant Jessa d'un regard et d'un discret hochement de tête. "Mais le problème ne se limite pas à traquer un Moff fugitif de plus. Sarne a découvert une nouvelle technologie qui n'est pas vraiment conventionnelle..."

"Oui, j'ai entendu parler de ces rumeurs", coupa l'amiral d'un ton bourru. "Si vous voulez mon opinion, tout ça me fait penser aux histoires sans queue ni tête qui abondent dans la Bordure Extérieure. Ou alors à de la désinformation impériale."

"Ce n'est pas de la désinformation, monsieur", répondit Page. "J'ai vu l'utilisation d'une de ces armes."

"Peut-être", grogna l'amiral. "Peut-être pas. Écoutez, si vous pouvez vous trouver un navire, je verrai si je peux réunir quelques-uns de mes hommes pour vous aider à constituer un équipage. Mais c'est tout ce que je peux faire. Je dois y aller maintenant ; tenez-moi au courant."

"Oui, monsieur. Terminé."

Page coupa son communicateur et porta son attention sur Jessa. "Lieutenant Dajus", dit-il en guise de bienvenue. "Vous en avez terminé avec votre rapport ?"

"Pour le moment", répondit Jessa. "Ils ont dit qu'ils pourraient vouloir me poser d'autres questions plus tard."

"Il va falloir vous y habituer", lui conseilla Page. "Vous êtes une des rares Impériales qui n'a pas été tuée ou chassée dans les collines. Ce qui fait de vous un élément très intéressant."

"Oh ! Il y a un tas d'autres Impériaux dans les environs", rétorqua Jessa. "Ils refusent tout simplement de l'admettre."

"C'est bien compréhensible", dit Page en regardant la ville populeuse par la fenêtre. "D'après ce que j'ai vu dehors, la majorité de la population semble plus que disposée à leur mettre la main dessus."

"Sarne n'était pas véritablement apprécié par la population", acquiesça Jessa, en jetant un coup d'œil dans le bureau. "En fait, je suis surprise que les gens n'aient pas encore brûlé cet endroit. Tout le monde savait très bien que l'Ubiquator menait ses opérations de sécurité interne à partir de ce bâtiment."

"C'est pour cela que je me suis installé ici", répondit sèchement Page. "Je voulais avoir accès à tous les documents qu'ils ont pu laisser derrière eux avant que les gens du coin ne deviennent un peu trop nerveux avec leurs briquets. Vous êtes venue me voir uniquement pour échanger quelques mots ?"

"Je suis venue vous demander ce que vous aviez l'intention de faire à propos de Sarne", dit Jessa. "Si j'en crois votre dernière discussion, cela me semble assez limité."

"Auriez-vous un intérêt particulier envers le Moff ?"

"Tout particulier." Jessa leva sa manche gauche en grimaçant de douleur. "Il m'a conviée à un de ses petits entretiens particuliers."

L'expression de Page ne changea pas. "Des marques de brûlures assez intéressantes", commenta-t-il, s'approchant pour regarder son bras de plus près.

"Il a utilisé un fouet de feu", dit amèrement Jessa en rabaisant sa manche. "Je suppose que j'ai de la chance qu'il ne m'ait pas confiée à de véritables spécialistes des interrogatoires."

"Je le suppose aussi", acquiesça Page. "Sachez, lieutenant, que je souhaite autant que vous trouver Sarne. Le problème est que nous ne savons même pas par où commencer."

Jessa pinça les lèvres, se demandant ce qu'elle pouvait révéler à cet homme. C'était un commando rebelle, après tout. Mais, pour l'instant, il était aussi la meilleure chance qu'elle avait de se venger de Sarne.

"Si j'étais vous, je commencerais par m'intéresser à quelque chose qui se nomme DarkStryder. C'est là qu'il a obtenu ces modules à la technologie si étrange."

"DarkStryder est un système ou un individu ?"

"Aucune idée", répondit Jessa. "Tout ça était top secret ; je pense que seuls quelques aides très haut placés de Sarne en ont à peine entendu le nom."

Il haussa un sourcil. "Et vous, vous en avez entendu parler ?"

Jessa haussa les épaules, tentant de conserver une expression désinvolte. "Il arrive aux pilotes des navettes d'entendre des choses. Quoiqu'il en soit, je suis sûre du nom. Si vous voulez en savoir plus, fouillez dans les ordinateurs."

"J'aimerais bien", dit Page amèrement "si on y avait laissé quelque chose à fouiller. Sarne a pensé à tout effacer avant de partir."

Jessa fronça les sourcils. "Qu'est-ce que vous entendez par 'tout effacer' ?"

"Tout a été effacé", dit Page. "Tous les documents concernant les agissements de son administration ; tous les fichiers du personnel ou ceux concernant les opérations ; toutes les informations concernant les installations civiles et militaires. Il a même effacé les données concernant les centaines d'années d'observation du secteur de Kathol ; on ignore même les noms des systèmes qui s'y trouvent, encore plus ce qu'ils abritent. Nous n'avons rien pour démarrer."

Jessa en convint. Elle aurait dû savoir que Sarne aurait trouvé un moyen de rendre effectif son ordre Oméga Cinq avant de s'échapper, d'effacer toutes traces de lui comme le couard qu'il était. "C'est pour cette raison que vous avez besoin d'un croiseur. Vous envisagez une chasse à long terme, pas une opération rapide."

"Vous avez tout compris", confirma Page. "Le sergent Lofryrhn nous a appris que Sarne l'avait fait travailler sur une navette corellienne qu'il faisait secrètement modifier. Mais il était toujours amené sur les lieux de ses travaux dans un appareil, sans pouvoir déterminer où cela se situait."

Jessa serra les dents. Elle prenait un terrible risque en laissant Page découvrir tout ce qu'elle savait sur les opérations de l'Empire dans ce secteur. Mais elle n'avait pas le choix si elle voulait retrouver Sarne. "Cela se trouve dans la Vallée de Sorbliss. Je peux vous indiquer où."

"Vraiment !" Si Page était surpris, il ne le montrait pas. "Vous autres, les pilotes de navettes, entendez plein de choses, n'est-ce pas ? Bien, allons voir si c'est encore là-bas."

Ils quittèrent le bâtiment et s'engagèrent dans les rues noires de monde. Tout en marchant, Page organisait leur voyage avec son communicateur. On croit souvent que les civils restent généralement enfermés chez eux après une grande bataille. En complète contradiction avec cette idée, tout autour d'eux se bousculaient des passants et le trafic des véhicules était intense. Visiblement la population locale accueillait à bras ouverts l'envahisseur rebelle.

"La navette va venir nous prendre là-bas", dit Page en désignant une place pittoresque, construite par les premiers colons. Il fit un pas dans cette direction.

Soudain, une silhouette encapuchonnée, vêtue d'une tunique grise et d'une robe noire, se dressa sur

son chemin. "Puis-je vous dire deux mots, lieutenant Page, si vous le permettez ?"

Page ne sursauta même pas, mais soudainement sa main serra un petit blaster. "Oui ?"

"Je me nomme Loh'khar." La silhouette rabattit sa capuche, révélant ainsi ses yeux brillants, sa peau pâle et, sur sa tête, les tentacules caractéristiques d'un Twi'lek. "Loh'khar le Fouineur. Je suis un marchand indépendant dont les moyens de transport ont malencontreusement été détruits au cours de l'opération plutôt bruyante de la nuit dernière."

Quelque chose se frotta à la jambe de Jessa. Surprise, elle baissa la tête et vit deux créatures couvertes d'écaillés rouges, pas plus hautes que sa taille, qui la reniflaient. Involontairement, elle fit un pas en arrière, heurtant un des passants derrière elle. "Désolée", dit-elle en se retournant et en s'agrippant aux épaules de l'individu pour éviter qu'ils ne tombent tous les deux.

C'était un personnage enveloppé des pieds à la tête d'une robe grise qui dissimulait son visage. Les robes à capuche étaient véritablement à la mode ces temps-ci ! Il grogna quelque chose d'inintelligible en réponse, tout en reprenant son équilibre avant de détalier. La main de Jessa, toujours sur son épaule, fit glisser la robe vers le bas.

"Viens là toi", dit-elle en faisant deux pas rapides pour le saisir par le bras. Ses doigts inquisiteurs confirmèrent ce qu'elle soupçonnait : il portait une arme à l'épaule. Elle le fit se retourner et écarta le capuchon de la robe.

Elle découvrit alors les yeux à multiples facettes et le groin vert d'un Rodien qui la dévisageait. "Voyons...", dit-elle sombrement, en le poussant fermement contre un mur hors du flot piétonnier. "Ne serait-ce pas Gorak Khzam, avec une tige-choc et tout le reste. Je ne pense pas que les nouveaux dirigeants de Kal'Shebbol voient d'un bon œil un civil portant une arme dans la rue."

Khzam eut un grognement de dédain. [Et qui va le leur dire ?] siffla-t-il en rodien. [Toi, Jessa Dajus, un officier impérial ?]

"Ex-officier impérial", corrigea Jessa, tout en maintenant le bras de l'extraterrestre immobilisé hors de portée de son arme. Les tiges-choc étaient des armes antipersonnel de courte portée, mais dans cette limite elles pouvaient être redoutables. "J'ai démissionné."

Le Rodien siffla encore. [Et vous souhaitez entrer dans les bonnes grâces de la Nouvelle République en me livrant à ses représentants ?]

"Je considère que cela fait partie de l'effort commun pour embellir la galaxie", répliqua Jessa. "Sans parler du fait que c'est un excellent début pour regonfler mes finances. La prime sur ta tête doit être de, voyons voir, dix mille maintenant ?"

Le regard de Khzam balaya rapidement la foule des piétons tout autour d'eux. [Votre démission est assez surprenante], dit-il à voix basse. [Il est étrange



Davis & Don Day

que le Moff Sarne ait permis à une personne de votre importance de quitter son service. Il est encore plus étrange qu'il vous ait laissée vivre.)

Jessa sentit son estomac se contracter. Le Rodien pouvait-il savoir qui elle était vraiment ? "Tu surestimes la valeur des pilotes de navette."

Les oreilles de Khzam ondulèrent. (Allons, colonel Dajus. Il est inutile de me jouer la comédie. Ou dois-je appeler le lieutenant Page ?)

Jessa desserra lentement sa prise sur le bras de Khzam. Il savait, très bien. "Je pense qu'il est inutile de le déranger."

(Bien sûr que non), lui assura l'extraterrestre, ses oreilles ondulant encore une fois. (Soyez sans crainte, colonel, votre secret ne risque pas d'être dévoilé par moi. Et, je pense, le mien ne risque pas de l'être avec vous ?)

Jessa grimaça. Laisser quelqu'un comme Gorak Khzam se promener en liberté... Mais elle n'y pouvait rien. "Fiche le camp", grogna-t-elle. "File."

Sans ajouter un mot, il disparut dans la foule. Jessa se retourna pour découvrir que la conversation de Page avec le Twi'lek était finie. "Un de vos amis ?" demanda-t-il, en faisant un signe de tête dans la direction où Khzam était parti.

"Pas vraiment." Jessa désigna le Twi'lek qui s'éloignait. "Laissez-moi deviner. Son navire a été endommagé et il veut qu'il soit réparé."

"Plus ou moins", répondit Page. "Il semblait plutôt contrarié que l'on ne puisse rien lui payer."

"Il va falloir vous y habituer", lui fit remarquer Jessa. "Il vont bientôt tous venir vous présenter leurs factures."

"Ils ont déjà commencé", dit Page. "Venez ; la navette doit nous attendre."



Le sas donnant sur l'étroit compartiment permettant d'accéder au moteur, s'assombrit et, précédé d'un grognement, Lofryyh apparut. Son pelage brun-rouge était souillé par de la saleté et de la graisse. "Alors ?" demanda Page.

Le Wookiee grogna ses commentaires : les modifications que Sarne voulait apporter au moteur sub-luminique de la Corvette coréllienne étaient incomplètes mais, au moins, les Impériaux n'avaient pas eu le temps de tout saboter avant de fuir. "Cela aurait pu être pire", commenta Page. "Très bien. On ferait mieux de jeter un coup d'œil aux hyperpropulseurs maintenant."

Il entendit des bruits de pas derrière lui. Il se retourna au moment où Sylva Tors et un civil en bleu de travail taché entraient dans la pièce. "À quoi ressemble le hangar supplémentaire ?", leur demanda-t-il.

"Cela aurait pu être mieux", dit Sylva. "Le hangar a été conçu pour des intercepteurs TIE, qui n'ont jamais été installés. On peut se débrouiller pour permettre à cinq Ailes-X d'y être entreposés, mais ce sera assez étroit. On peut aussi se servir des tunnels d'arrimage pour en ajouter neuf de plus à l'extérieur. Tofarain a jeté un coup d'œil à l'équipement d'entretien. Il m'a dit que tout fonctionnait correctement."

Page porta son attention sur le civil. Dodu et bourru, Bropher Tofarain avait rencontré, hier, Sylva et Lilla au cours de leur inspection de l'astroport endommagé. Il avait réclamé que l'on répare ce qui restait de son hangar de dépannage dans l'astroport. Le nouvel ami de Lilla, le ténébreux Defel Kl'aal, avait menacé l'individu de lui lacérer le visage s'il ne laissait pas les deux femmes tranquilles. Lilla, toujours pratique, avait préféré suggérer que Sylva le conduise ici, dans la Vallée de Sorbiss, et qu'il se mette au travail. "Est-ce vrai, Tofarain ?" demanda-t-il.

"Tout à fait, lieutenant", répondit le mécanicien. "Naturellement, il y a encore du boulot à faire sur l'ensemble du vaisseau."

"Je sais", répondit Page. "La question est : est-ce que Lofryhn peut garder les systèmes en état de fonctionnement pendant que l'on effectue tout ce travail ?"

"Tout seul ?" demanda Tofarain. "Aucune chance. Désolé, Wook, mais il n'a pas l'ombre d'une chance. Mais le Wook et moi, ben, ça, c'est une autre histoire. En plus...", il se tapa sur le torse et pointa un doigt dans la direction de Page, "avec moi, vous disposez également d'un expert en pilotage. Et d'une superbe navette."

Page jeta un regard à Sylva et leva les sourcils en signe d'interrogation. "J'ai vu sa navette à l'astroport", confirma-t-elle. "Elle semblait au moins capable de voler."

"Elle est superbe", protesta Tofarain comme si on avait blessé son amour-propre. "Elle a subi un paquet de modifications, que j'ai faites moi-même. C'est un véritable rêve de la piloter. Vous m'engagez et vous pouvez en disposer gratuitement. Elle fait partie du lot."

"Je vais y réfléchir", répondit Page sèchement. Mais, en vérité, il n'avait pas vraiment le choix. La navette aurait besoin, au minimum, d'une centaine d'hommes d'équipage. Il n'y avait aucune chance que l'amiral lui laisse disposer d'autant de personnel. Pour faire voler ce navire, ils devraient avoir recours à un recrutement intensif parmi la population civile de Kal'Shebbol.

Ils n'obtiendraient pas non plus le nombre de pilotes d'Ailes-X souhaité par Sylva. Huit peut-être, si l'amiral était de bonne humeur. Il était aussi possible qu'ils réussissent à obtenir deux de ces Défenseurs dépourvus d'hyperpropulseurs.

Son communicateur émit un petit bruit. Il ouvrit la communication. "Page."

"Vandro, mon lieutenant. Je suis dans la tourelle numéro un", annonça la voix dans l'appareil. "Le turbolaser semble opérationnel à l'exception des accumulateurs énergétiques. Il en manque quatre et il y en a deux autres qui sont dans un sale état."

"Ça n'a rien d'étonnant si l'on en juge par l'état général du navire", répondit Page. "J'ajouterais les accumulateurs sur la liste ; la seule chose que peut faire l'amiral, c'est de refuser."

"Ou hurler de rire", commenta Vandro en grimaçant. "C'est plus que probable", approuva Page. "Ciro et Adrimetrum sont toujours en train de vérifier l'infirmerie ?"

"Aux dernières nouvelles, oui. Voulez-vous que je les contacte ?"

"Non, j'ai besoin de leur parler de vive voix. Continue à vérifier les turbolasers des tourelles et fouine un peu partout. Peut-être que Sarne a stocké quelques accumulateurs de rechange quelque part."

"Très bien."

Page trouva Giro et Kaiya dans l'installation médicale en compagnie d'un Mon Calamari du nom de Akaneh. C'était un des prisonniers de Sarne, découvert dans le centre de détention. "C'est dans quel état ?" demanda-t-il.

"Ça semble relativement complet", répondit Giro. "Les installations chirurgicales sont un peu insuffisantes, mais le docteur Akaneh dit qu'avec l'aide de ses Droïds médicaux, on peut se débrouiller."

"S'ils existent encore", ajouta Akaneh. Sa voix grave de Mon Calamari était étonnamment douce. "Le Moff Sarne a confisqué l'ensemble de mon unité chirurgicale quand il m'a fait arrêter."

"De quoi étiez-vous accusé ?" demanda Page.

Le Mon Calamari, gêné, fit cligner ses grands yeux. "Le Moff Sarne s'embarassait rarement d'une raison pour emprisonner quelqu'un."

"Je comprends", dit Page. "J'aimerais que vous vous mettiez tout de suite au travail dans le laboratoire médical, docteur. Giro, Adrimetrum, venez avec moi sur la passerelle."

Quelques minutes plus tard, le trio arrivait à destination. "Je vous expose le problème", dit Page quand ils furent tous assis sur les confortables fauteuils de la passerelle. "Dans environ vingt-huit heures, la flotte devra partir. La question est : est-ce que cet engin sera capable de partir avec elle ?"

"Je ne vois pas très bien ce que le départ de la flotte a à voir avec ça", grogna Giro. "Jusqu'à présent, l'amiral ne nous a pas franchement noyés sous les équipements et le personnel."

"Non et, à mon avis, il n'est pas prêt de commenter", ajouta Page. "En fait, ce délai est plutôt le mien. Je veux que vous soyez partis à la recherche de Sarne avant que je quitte Kal'Shebbol."

Ils comprirent simultanément. "Nous ?" demanda Giro incrédule. "Vous voulez dire Adrimetrum et moi ?"

"Exactement", leur confirma Page. "Toi, Ciro, en tant que commandant et toi, Adrimetrum, en tant que premier officier."

Les deux commandos échangèrent un regard stupéfait. "Avec tout le respect qu'on vous doit, mon lieutenant", dit Ciro, "aucun de nous deux n'est véritablement qualifié pour commander un croiseur."

"On ne peut pas dire qu'une navette corellienne soit véritablement un croiseur", répondit Page, balayant l'objection. "C'est juste une grosse vedette armée."

"Ça va certainement beaucoup impressionner Sarne quand on l'attrapera avec. On ne peut pas attendre que la Nouvelle République puisse nous fournir un véritable vaisseau de guerre?" demanda Kaiya.

Page regarda la vallée par le cockpit avant. "Je ne pense pas que nous puissions nous permettre d'attendre", dit-il calmement. "Vous avez vu tous les deux ce que peut faire cette technologie DarkStryder. Sarne s'en est emparé; mais je ne pense pas qu'il la contrôle totalement. Nous ne pouvons le laisser en obtenir plus que ce qu'il a actuellement."

"Mais pourquoi me bombarder commandant?" demanda Ciro, encore tout chamboulé. "Adrimetrum a plus d'expérience; elle a au moins dirigé un temps son propre groupe de résistance."

"Mais tu es le seul qui continuait à se déplacer quand Sarne nous a balancé cette espèce de champ qui nous a ramolli le cerveau", lui rappela Page. "Pas vraiment rapidement, tu te contentais de ramper, mais au moins tu bougeais. Cela prouve que tu as une résistance au-dessus de la moyenne à ces choses. Ce qui peut faire la différence dans une situation critique. Quoi qu'il en soit, ma décision est prise."

"À vos ordres", dit Ciro. "Et pour l'équipage?"

"J'ai commencé à établir une liste", répondit Page en lui tendant son bloc de données. "J'ai bien peur que vous deviez vous arranger avec beaucoup de civils."

"Sans compter les ex-Impériaux", ajouta Kaiya en lisant par-dessus l'épaule de Ciro. "Lieutenant Jessa Dajus a déjà admis qu'elle était une des pilotes de Sarne."

"Et le docteur Akanseh a avoué qu'il a déjà pratiqué son art au service du Moff", acquiesça Page. "Mais n'oubliez pas qu'ils étaient tous les deux dans le centre de détention."

"Et en ce qui concerne ce Defel, KI'aal?" demanda Ciro. "Il n'était pas un prisonnier."

"Non, mais il était avec Dade deux jours avant notre arrivée", leur rappela Page. "Il ne l'a pas trahi, et il ne nous a pas trahis. Souvenez-vous bien que travailler pour un homme comme Sarne ne signifie pas forcément que ce soit de gaieté de cœur. Je pense que tous ceux qui lui étaient véritablement fidèles sont partis avec lui."

"Je l'espère", dit Ciro, le front plissé en étudiant la liste. "Qui est ce Gorak Khzam affecté à la sécurité?"

"C'est un marchand rodien qui affirme avoir parcouru le secteur de Kathol pendant dix ans", lui signala Page. "Il y a pas mal de mystères et de trous dans son pedigree professionnel; mais, sachant que l'on ne dispose de presque aucune information sur les systèmes dans lesquels vous allez voyager, je pense que le jeu en vaut la chandelle."

"Khzam est donc là pour nous dire où aller", commenta Kaiya, "puis ce sera à Dajus de nous dire ce que Sarne peut bien faire, là où on l'aura trouvé."

"C'est à peu près l'idée", répondit Page. "Et n'oubliez pas ces prémonitions que semble avoir Dajus. Il est possible qu'elle soit sensible à la Force d'une façon ou d'une autre."

"Ou alors, elle en sait plus sur les activités de Sarne que ne le devrait un simple pilote de navette et elle se sert de ses prémonitions pour fournir une explication raisonnable", dit Kaiya.

"C'est tout à fait possible", admit Page. "Autre chose: il semble que Dajus et Khzam se connaissent. Cela ne veut pas forcément dire qu'ils sont amis."

"De mieux en mieux.", ajouta sèchement Ciro. "Je vois que l'ami wookiee de Kaiya est sur la liste également."

"Ainsi que ce mécanicien civil, Bropher Tofarahn", acquiesça Page. "Ils seront au cœur de votre groupe de maintenance."

"Quoi qu'il en soit, c'est un début", dit Ciro en tendant le bloc de données. "On aurait intérêt à faire passer le mot dans les rues de la ville, en signalant que l'on recrute."

"Je me suis déjà arrangé pour que cela soit fait", dit Page. "J'ai aussi demandé à l'entourage de l'amiral de passer en revue les listes des équipages pour voir les hommes dont ils pourraient se passer."

Kaiya fit la grimace. "On va certainement se retrouver avec la crème."

"Je sais", admit Page. "Vous devrez faire de votre mieux avec ce que vous aurez."

Ciro toussota. "Je suppose qu'il ne nous fournira aucun Aile-X."

"Je lui ai déjà demandé", répondit Page. "Il m'a dit que, si c'était possible, ton frère serait en tête de liste."

Ciro eut un grand sourire. "Merci, lieutenant."

"De rien." Page se leva. "Je me rends en ville pour superviser les opérations de recrutement. Vous auriez intérêt à vous mettre au travail. Les prochaines vingt-huit heures vont être chargées."



Les vingt-huit heures passèrent comme un rêve fiévreux, plein d'angoisse, de confusion et de frustration. Le moment du départ arriva.



Davies & Dean Day

Kaiya se tenait sur la passerelle, dans un coin en retrait, pour observer l'équipage hâtivement recruté tenter désespérément d'activer tous les systèmes du vaisseau fraîchement baptisé *"Étoile Lointaine"*. La passerelle résonnait des bruits des conversations ponctuées de quelques ordres et d'un grand nombre de jurons prononcés à voix basse. Ce n'était pas vraiment habituel sur un navire de la Nouvelle République.

Cependant, d'une certaine manière, c'était comme un retour au foyer. La première fois qu'elle avait défié l'Empire, Kaiya se trouvait sur Siluria III, membre d'un groupe de combat constitué uniquement d'amis et de gens qu'elle connaissait. Au moins ici, les civils à bord du navire étaient censés avoir une certaine expérience dans leur domaine d'activité.

"Adrimetrum ?" appela un grand homme au teint blafard assis à la console de contrôle de l'*Étoile Lointaine*. Si Kaiya ne se trompait pas, c'était le lieutenant Darryn Thyte : un ancien pilote d'Aile-X qui avait dû renoncer à la chasse après avoir perdu un bras sur Vaenrood. "J'ai un véhicule en approche sur la route qui mène ici. Attendons-nous de la visite ?"

"Pas que je sache", répondit Kaiya en se plaçant derrière l'opérateur pour regarder l'écran. C'était un véhicule civil sur coussin d'air, plutôt ancien. Tendait le bras par-dessus l'épaule de Thyte, elle brancha l'intercom pour contacter le hangar. "Ciro, c'est Adrimetrum. On a de la visite."

"Je sais", répondit Giro. "Le lieutenant Gorjaye l'a localisé il y a une minute en effectuant des tests sur son Aile-X."

"Pourquoi ne m'a-t-elle rien dit ?" demanda Thyte avant que Kaiya puisse répondre. "Commandant, c'est moi l'officier chargé du centre opérationnel, cela inclut les communications, la navigation et les senseurs. Si Gorjaye pense qu'elle peut faire mon boulot, elle peut se pointer ici et essayer."

"Personne n'a dit que quelqu'un d'autre pouvait faire votre travail, lieutenant", dit Giro en tentant de le calmer. Il n'avait pas encore décollé et déjà il se sentait fatigué de devoir composer avec l'attitude acerbe de Thyte. "Adrimetrum, retrouve-moi au sas bâbord pour que l'on voit de qui il s'agit."

Le temps que Kaiya atteigne le sas, le véhicule était à l'arrêt. Giro attendait déjà, accompagné du Defel K'haal presque entièrement dissimulé dans les ombres du couloir d'accès. Dans le ciel, au-dessus des arbres, Kaiya vit passer l'Aile-X du lieutenant Ranna Gorjaye. La porte du camion s'ouvrit.

"Ah ! Commandant Giro, je présume ?" dit joyeusement le Twi'lek en sautant du véhicule sur le sol poussiéreux. "Je me nomme Loh'khar. On m'appelle également le Fouineur."

"Je sais, le lieutenant Page m'a parlé de vous", dit Giro, sans même essayer de dissimuler son agacement. "Je ne souhaitais pas me montrer impoli,

Loh'khar, mais on doit respecter un délai très court. À moins que vous ayez acquis de nouveaux talents au cours des vingt dernières heures, nous ne pouvons toujours pas vous utiliser à bord de l'*Étoile Lointaine*."

"Ah ! Mais peut-être le pourrez-vous, en définitive", affirma Loh'khar. Il souriait à pleines dents en s'approchant du côté du véhicule. "Ou, au moins, peut-être cela pourrait-il vous être utile." D'un grand geste, il détacha le panneau de côté et l'ouvrit.

Kaiya écarquilla les yeux. "Ce ne seraient pas des...?"

"Cinquante accumulateurs énergétiques pour turbolasers tout neufs", confirma le Twi'lek en souriant. "Ils n'ont même jamais été sortis de leurs emballages."

"Où diable avez-vous pu trouver ça sur Kal'Shebbol ?" demanda Ciro. "On a fouillé toute cette planète pour en dénicher."

Loh'khar fit un vague signe de la main. "C'est un talent, commandant", répondit-il d'un air dégagé. "Une capacité, en fait. Elle ne s'acquiert pas aisément... mais elle est utile tout de même. Non ?"

Ciro soupira et secoua la tête. "Cela ne fait aucun doute", concéda-t-il. "Je pense que nous pouvons nous serrer pour accueillir un homme de plus. Venez à bord. Je vais envoyer des hommes pour décharger la marchandise."

"C'est inutile." Le Twi'lek siffla et trois petites créatures couvertes d'écaillés rouges sortirent de la cabine. Gazouillant comme des enfants tout excités, elles prirent chacune un accumulateur et se mirent à gravir la rampe d'accès. Posant leur charge contre le mur, elles redescendirent pour continuer à décharger le camion.

Ciro jeta un regard à Kaiya. "Je pense que l'on peut se serrer pour en accueillir quatre de plus", corrigea-t-il. "J'espère que tu es prête pour tout ça."

Kaiya regarda le Twi'lek et les trois petites créatures. Non, pas vraiment, dut-elle s'avouer. Trop de choses arrivaient trop vite dans cette mission. Des civils, des hommes de la Nouvelle République, des ex-Impériaux. L'équipage était un mélange explosif dès le début. En y ajoutant quelques rancunes personnelles et en saupoudrant le tout de quelques sombres secrets, on obtenait tous les ingrédients pour une bonne guerre civile.

Mais cela devait être fait. L'*Étoile Lointaine* devait réussir. Car, au bout du voyage, les attendait le Moff Sarne.

Et DarkStryder.

"Bien sûr que je suis prête", répondit-elle à Ciro. "Allons-y."

ET C'EST AINSI QUE TOUT COMMENCE...

TABLE DES MATIERES

Partie I : LA CAMPAGNE DARKSTRYDER

La saga commence	2
Ordre de mission de l'Étoile Lointaine	19
Bienvenue dans la campagne DarkStryder	20
Présentation de l'Étoile Lointaine	23
L'équipe de commandement	47
L'équipage de soutien	62
Véhicules et vaisseaux de soutien	75
Droïds	81
Gérer la campagne DarkStryder	87

Partie II : LES AVENTURES

Présentation du secteur de Kathol	98
Notes pour le MJ concernant l'équipage	105
Galerie des personnages	111
Présages	120
L'artefact d'Aaris	125
La mort est une éventualité	138
Piège sur Shintel	152
Crise	167
Un traître dans nos rangs	181
Plan de l'Étoile Lointaine	
Fiches/Cartes	

C R E D I T S

Créé par : Peter Schweighofer, Doug Shuler, Bill Smith, Eric Trautmann et Timothy Zahn
 Conception additionnelle : Daniel Scott Palter, Richard Hawran, Stephen Crane, Paul Sudlow

Conception de la campagne :

"La saga commence" par Timothy Zahn
 "Bienvenue dans la campagne DarkStryder" par Bill Smith
 "Présentation de l'Étoile Lointaine" par Doug Shuler et Bill Smith
 "L'équipe de commandement" par Peter Schweighofer
 "L'équipage de soutien" par Peter Schweighofer
 "Véhicules et vaisseaux de soutien" par Bill Smith
 "Droïds et équipement" par Pablo Hidalgo, Miranda Horner, Doug Shuler et Bill Smith
 "Gérer la campagne DarkStryder" par Doug Shuler et Bill Smith

Conception des aventures :

"Présentation du secteur de Kathol" par Bill Smith
 "Notes pour le MJ concernant l'équipage" par Bill Smith
 "Galerie de personnages : Qulok's First - Rojer 621" par Peter Schweighofer
 "Galerie de personnages : Pirates de Des'Maric - Veildanol" par Bill Smith
 "Présages" par Bill Smith
 "L'artefact d'Aaris" par Peter Schweighofer
 "La mort est une éventualité" par Paul Sudlow
 "Piège sur Shintel" par Paul Sudlow
 "Crise" par Eric Trautmann et Paul Sudlow
 "Un traître dans nos rangs" par Eric Trautmann et Paul Sudlow

Développement et Édition : Bill Smith et Paul Sudlow
 Édition additionnelle : Miranda Horner, Peter Schweighofer, Eric Trautmann
 Coordinateur du projet : Bill Smith
 Conception du poster et des cartes : Stephen Crane
 Conception du livre : Tim Bobko

Graphismes : Tim Bobko, Stephen Crane, Tom O'Neill, Brian Schomburg

Couverture : Christopher Moeller
 Illustrations des cartes : David Deitrick, Christopher Moeller, Doug Shuler, Mike Vilardi
 Illustrations du poster : David Deitrick
 Illustrations intérieures : Tim Bobko, David Day, Terry Pavlet, Brian Schomburg, Philip Tan
 Logo Darkstryder : Richard Hawran
 Tests et conseils : John Beyer, Chris Doyle, Wayne Humfleet, George R. Strayton
 Remerciements à : Sue Rostoni, Allan Kausch et Lucy Wilson de Lucasfilm Ltd.; Timothy Zahn; et Richard Hawran, Daniel Scott Palter et les départements graphiques et éditoriaux de West End Games pour avoir assemblé ce projet.

VERSION FRANÇAISE

Éditeur :

Jeux Descartes
 1 rue du Colonel Pierre Avia
 75503 PARIS Cedex 15

Traduction

Philippe Tessier
 Directeur de collection
 Henri Balczesak

Rewriting et adaptation

Dominique Balczesak et Jean-luc Blaise

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL InÉdit
 Titre original : DarkStryder Campaign

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation.
 Édition française par Jeux Descartes.
 Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et dépôt légal Mars 1998. ISBN 2-7408-0163-7



43:45

Destinataire : Commandant Keleman Ciro, *Étoile Lointaine*
Expéditeur : Lieutenant Page
Sujet : Ordre de mission de l'*Étoile Lointaine*



Keleman :

Voici les ordres concernant l'*Étoile Lointaine*. Ils prennent effet immédiatement.

Le Haut Commandement de la Nouvelle République pense qu'il y a d'autres sujets d'inquiétude plus importants : il ne prend pas au sérieux la menace représentée par Sarne ou cette technologie DarkStryder. Je vous connais bien et je sais à quel point cette mission est importante.

OBJECTIFS DE LA MISSION

1. Trouver Sarne. Sarne nous a bien eus à Kal'Shebbol. Il a filé sans que nous ayons pu obtenir son vecteur hyperspatial. Il sait qu'il est traqué mais, comme tous les prédateurs, c'est là qu'il est le plus dangereux.

Nous pouvons tenir la capitale du secteur, mais nous savons pertinemment que Sarne est capable d'organiser une contre-attaque. Il est suffisamment vindicatif pour vouloir détruire ses anciennes possessions plutôt que de nous les laisser. Il est également assez intelligent pour réunir d'une manière ou d'une autre une force assez importante pour nous donner du fil à retordre quand il revendra.

Votre mission est de le débusquer, de réunir toutes les forces de la Nouvelle République se trouvant à portée de communicateurs et de lui faire mordre la poussière.

Malgré les objections que pourrait avancer le Conseil Provisoire de la Nouvelle République, je me fiche éperdument qu'il soit en vie pour être jugé pour ses crimes de guerre. Je n'encourage pas le meurtre mais je suis tout à fait prêt à sacrifier une vie pour en épargner des millions d'autres. Vous avez toute autorité pour utiliser n'importe quelle méthode pour l'arrêter.

2. Déterminer d'où provient la technologie DarkStryder. Vous savez que je voulais venir ici à cause de la technologie DarkStryder de Sarne. Bien que je sache parfaitement que le commandement est persuadé que ces rumeurs ont autant de consistance que les histoires de planètes hantées, je pense que nous savons tous les deux qu'il n'en est rien.

L'examen que nous avons effectué sur les deux artefacts que nous avons retrouvés n'a rien révélé. Ces engins ne fonctionnent avec aucun système conventionnel connu.

Découvrez où Sarne a trouvé cette technologie et ce dont il dispose. Vous devez vous emparer de la technologie DarkStryder ou, au moins, vous assurer que Sarne n'y ait plus accès.

3. Repérer et rendre compte de la présence de toute force impériale dans le secteur et dans l'espace inexploré au-delà du Rift de Kathol. Sarne a fui mais il n'a pas rappelé tous ses navires impériaux. Certains sont restés en arrière pour harceler les planètes et les forces de la Nouvelle République.

Kel,

J'aurais souhaité être là pour cette mission mais je sais que tu peux t'en tirer. Il peut te manquer l'expérience du commandement mais tu as ce qu'il faut pour réussir.

Kaiya est susceptible de se montrer un petit peu trop agressive quand ça devient personnel, mais elle respectera ses promesses. Tu peux lui faire confiance.

La première tournée est pour moi quand tu seras de retour !

Page



BIENVENUE DANS LA CAMPAGNE DARKSTRYDER

Le décor est planté. Vous pouvez désormais vous plonger dans la campagne de DarkStryder. Rejoignez l'équipage de la Corvette Corellienne *Étoile Lointaine* pour son voyage aux limites de l'espace impérial, au cours d'une quête désespérée pour retrouver le Moff Sarne et l'empêcher de se servir de la mystérieuse technologie DarkStryder contre la Nouvelle République.

LA SITUATION

Le Moff Sarne, ainsi qu'une grande partie de sa flotte personnelle, a fui la capitale du secteur de Kathol, Kal'Shebbol. L'équipe de commandement de l'*Étoile Lointaine* a été sélectionnée par le lieutenant Page et a reçu l'ordre de recruter un équipage parmi la population civile de Kal'Shebbol.

Alors que la flotte de la Nouvelle République retourne dans l'Amas de Mînos pour continuer la lutte contre les seigneurs de la guerre impériaux, une force symbolique est restée sur Kal'Shebbol pour y restaurer l'ordre et y établir un gouvernement provisoire. Une flotte de défense de la Nouvelle République se rendra sur la planète dans les trois mois... si cela est possible.

Pendant ce temps, l'*Étoile Lointaine* et son équipage se sont embarqués pour ce qui sera, sans doute, une longue et dangereuse mission. Toutes les données des ordinateurs du gouvernement de Sarne ont été effacées, privant la Nouvelle République de toute information : aucune connaissance des routes hyperspatiales, rien sur les nombreuses colonies du secteur et, naturellement, aucune indication sur les forces du Moff Sarne ni sur la localisation de ses bases militaires principales. L'*Étoile Lointaine* doit se fier aux connaissances de son équipage mais aussi aux cartes de navigation négociées ou confisquées aux marchands indépendants.

Avec le concours de l'Officier de Sécurité, Gorak Khzam, un ancien marchand, le navire a réussi à établir les coordonnées de navigation de trois systèmes colonisés proches. La mission commence au moment

où le commandant Ciro ordonne le saut dans l'hyperespace...

LA CAMPAGNE

La *Campagne DarkStryder* est différente des autres campagnes de *Star Wars* pour plusieurs raisons. Les personnages sont affectés à un seul vaisseau, l'*Étoile Lointaine*, et ont des objectifs de mission précis. Leur priorité étant la capture du seigneur de la guerre impérial, le Moff Sarne.

Cette campagne peut être définie comme étant réaliste et héroïque. L'ambiance y est plus sombre que dans la plupart des campagnes de *Star Wars*. Cependant, on retrouve dans *DarkStryder* l'esprit héroïque et optimiste qui est au cœur de l'univers de *Star Wars*.

L'équipage de l'*Étoile Lointaine* est confronté à une mission presque impossible à mener à bien et ne dispose que du minimum de ressources. Le navire est seul, sans aucune base ou station de ravitaillement pour l'aider. Les personnages seront confrontés à des situations de crise au cours desquelles ils devront faire preuve de bravoure et d'esprit de sacrifice. L'échec sera souvent synonyme de tragédie. Dans cette campagne, des personnages vont mourir, certains à cause de leurs propres erreurs, d'autres en raison d'événements arbitraires, comme cela arrive dans la réalité.

L'équipage a dû être constitué à partir d'un grand nombre d'individus dont le passé n'a pu être étudié en profondeur. Bien que la majorité d'entre eux soient loyaux envers la Nouvelle République, d'autres ne servent que leurs propres intérêts. Certains ne cherchent que le profit, d'autres souhaitent s'échapper de Kal'Shebbol. On trouvera des ex-impériaux qui, se faisant passer pour des sympathisants de la Nouvelle République ne désirent, en réalité, que servir les intérêts de Sarne et les leurs. De nombreux hommes d'équipage dissimulent des secrets et sont prêts à compromettre la mission de l'*Étoile Lointaine* pour leur intérêt.

Au cours de la mission, le navire perdra beaucoup de ses membres. De nouvelles recrues seront cependant découvertes sur les mondes visités par le vaisseau, pendant que l'équipage de commandement tentera de maintenir la motivation de l'équipage.

Comme cette campagne est plus dure qu'une autre, chaque joueur devrait pouvoir interpréter plusieurs personnages, choisir un ou deux individus présentés dans le paragraphe consacré à l'équipage. Il est tout à fait possible d'en créer d'autres. Au cours d'une même partie, un joueur peut interpréter tous ses rôles au fur et à mesure que les scènes changent. Cette forme de jeu à "personnages multiples" permet aux joueurs d'exploiter une mine d'opportunités. Cela les encourage aussi à comprendre que leurs divers héros peuvent subir un destin tragique.

En interprétant les personnages présentés dans ce livre, les joueurs doivent accepter que certains événements de cette campagne dépendent d'actions que doivent accomplir certains protagonistes. Le MJ peut décrire arbitrairement qu'un individu donné entreprend une action spécifique, quelles que soient les objections du joueur, comme dans un script. Quelquefois, il peut arriver qu'un personnage soit obligé d'effectuer une action qui ne plaît pas à son joueur. Ce dernier doit pourtant accepter ce fait s'il choisit d'interpréter un des héros de la campagne.

ORGANISATION DU LIVRE

DarkStryder se compose de deux parties. La première se consacre à la campagne, la seconde aux aventures. Sont fournis également les plans de l'*Étoile Lointaine*, ainsi que 50 fiches d'identification.

L'Étoile Lointaine : Vous trouverez toutes les informations concernant ce navire, ainsi que les chasseurs et les véhicules qui se trouvent à bord.

Les fiches d'identification : Ces cartes sont des accessoires pour le MJ et pour les joueurs. Au recto, un dessin représente un personnage, un Droïd ou un véhicule. Au verso, sont indiquées les caractéristiques.

Le MJ peut utiliser ces cartes pour ajouter un effet visuel à sa campagne. Plutôt que de décrire un protagoniste, il peut se contenter de montrer son portrait.

Les joueurs peuvent également se servir de ces cartes s'ils jouent un des héros de la campagne.

La première partie de ce livre, consacrée à la campagne, fournit tout ce qu'il faut savoir pour utiliser l'*Étoile Lointaine* et son équipage. Le MJ devra intégrer toutes ces données pour établir un environnement complet pour l'aventure.

Cette première partie inclut :

Présentation de l'Étoile Lointaine : Une description détaillée de la Corvette Corellienne modifiée. Ces

informations doivent être utilisées avec le plan du navire.

Fiche de personnage : Elle peut être photocopiée et utilisée pour noter les caractéristiques des personnages.

L'équipe de commandement : L'équipage central du navire. De nombreuses aventures tourneront autour de ces individus et des décisions qu'ils prennent.

L'équipage de soutien : L'*Étoile Lointaine* transporte une centaine de personnes. Elles sont le cœur et l'âme du navire et exécutent les ordres de l'équipe de commandement. Ceux qui sont présentés dans cette section ne sont que quelques échantillons des diverses personnalités qui peuvent se trouver à bord.

Véhicules et vaisseaux de soutien : Le navire transporte plusieurs Alles-X, des Défenseurs (un chasseur à court rayon d'action), une navette et un navire capable de se poser sur une planète.

Droïds : Les divers Droïds que l'on peut trouver à bord : Droïds astromecs, Droïds de sécurité, Droïds médicaux, etc.

Gérer la campagne DarkStryder : En quoi la *Campagne DarkStryder* diffère des autres campagnes. Vous y trouverez des indications concernant le jeu multirôle, la manière d'orienter les événements et d'établir l'ambiance des aventures.

La seconde partie détaille le secteur de Kathol et présente les six premières aventures de la campagne de l'*Étoile Lointaine*.

Cette seconde partie inclut :

Présentation du secteur de Kathol : Une brève introduction aux planètes et aux systèmes que l'on peut utiliser dans la campagne. Chaque endroit donné peut être le point de départ d'une aventure.

Notes pour le MJ concernant l'équipage : Les motivations et les faits concernant les différents membres d'équipage.

Fiche d'équipage : Une fiche permettant de noter les caractéristiques des nouveaux membres d'équipage au fur et à mesure de leur création.

Galerie de personnages : Description des protagonistes importants que peuvent rencontrer les aventuriers. Bien que la plupart travaillent pour le Moff Sarne, ou servent leurs propres intérêts, certains peuvent devenir des alliés.

Les aventures : Les six aventures sont conçues pour être jouées dans l'ordre. La cinquième et la sixième sont liées et cela peut être intéressant, mais pas obligatoire, de les jouer à la suite. Les autres aventures sont indépendantes. Les personnages et les situations pouvant changer au cours de chaque aventure, le MJ peut facilement insérer d'autres aventures dans sa campagne.

"Présages" : *L'Étoile Lointaine* découvre un monde puni par Sarne, pour servir d'exemple à ceux qui voudraient rejoindre la Nouvelle République. Cette aventure est conçue pour être la toute première de la campagne.

"L'artefact d'Aaris" : *L'Étoile Lointaine* découvre une expédition archéologique impériale qui est lentement exterminée par de mystérieux prédateurs. Les Impériaux ont également mis à jour les ruines d'une civilisation autrefois avancée.

"La mort est vaguement envisageable" : Le navire approche finalement de Gandle Ott, l'un des postes de commerce les plus reculés du secteur de Kathol. Au cours d'une aventure décontractée, l'équipage du navire tente de séduire un monde qui pourrait vouloir rejoindre la Nouvelle République.

"Piège sur Shintel" : Le Moff Sarne a abandonné une base impériale, laissant des soldats dans un système isolé sans moyen de communiquer et sans navires équipés de moteurs hyperluminiques. *L'Étoile Lointaine* y découvre des alliés insoupçonnés... et des ennemis cachés.

"Crise" : *L'Étoile Lointaine* a désespérément besoin d'un équipement de diagnostic informatique. Loh'Khar le Fouineur sait exactement où se procurer ce qu'il faut si les héros sont prêts à en payer le prix.

"Un traître dans nos rangs" : Kaiya Adrimetrum est gravement blessée au cours d'un combat. Le docteur Akanseh découvre qu'elle a été empoisonnée. L'antidote se trouve sur un des mondes sauvages du secteur de Kathol... mais pourront-ils l'obtenir à temps ?

CE N'EST QUE LE DÉBUT...

Bientôt, West End Games publiera d'autres suppléments sur la *Campagne DarkStryder*, qui mèneront l'équipage du navire vers la confrontation ultime avec le Moff Sarne et la révélation de la technologie DarkStryder. Une grande aventure vous attend !

L'ÉTOILE LOINTAINE

L'Étoile Lointaine est la Corvette corellienne dont on a confié le commandement au commandant Ciro, pour traquer le Moff Sarne. Ce navire, qui a été largement modifié, est équipé d'un grand hangar permettant d'accueillir des chasseurs et des vaisseaux de transport. La nécessité d'avoir un équipage important implique une certaine promiscuité dans un navire où se côtoient de nombreux individus. Les tensions y sont exacerbées et les émotions assez contrastées. L'Étoile Lointaine dispose de peu de place habitable, il est faiblement éclairé, rafistolé et doit affronter une force hostile dans un environnement inexploré. L'ensemble contribue à fournir une parfaite opportunité pour l'aventure.

HISTORIQUE

L'équipage de l'Étoile Lointaine sait uniquement que le vaisseau est une ancienne corvette que le Moff Sarne a fait modifier dans le but de l'utiliser pour des missions militaires et exploratoires dans les régions sauvages du secteur de Kathol. Ces régions sont connues sous le nom de Zone Reculée de Kathol.

Le hangar intérieur était conçu pour accueillir des chasseurs TIE. L'intérieur du navire, quant à lui, était pourvu d'ordinateurs de dernière génération et de systèmes de détection performants. On y avait également stocké beaucoup de matériel. Il était évident que Sarne avait conçu de grands projets pour cet appareil. Le vaisseau avait été baptisé "le Renégat" avant d'être nommé l'Étoile Lointaine par la Nouvelle République. Son histoire constitue une importante trame d'aventures et d'intrigues.

L'ANGE DE LA LIBERTÉ

Le *Messageur de la Liberté*, nom originel de la corvette, fut affrété par le gouvernement chandrillan pour être un navire diplomatique. Il fut construit il y a environ soixante ans, dans les chantiers navals de la Corporation Technique Corellienne.

Il fut conçu avec le maximum de confort et équipé pour répondre à tous les besoins. Certaines cabines étaient tout à fait grandioses, décorées d'œuvres provenant des quatre coins de la galaxie. Les serveurs Droïds étaient nettoyés et révisés toutes les semaines. Chaque soir, des spectacles étaient assurés par des professionnels et on attribuait des conseillers humains à chaque délégation.

Le *Messageur de la Liberté* devint rapidement célèbre en tant que véritable symbole de paix. Il était présent lors de la signature du traité qui vit la

Confédération de Marzoon rejoindre la Vieille République. C'est ce navire qui transporta une douzaine de Jedi pour ramener l'ordre après le Soulèvement de Vaykaars qui menaçait des centaines de mondes des colonies.

Quand l'âge sombre, la Guerre Noire, s'abattit sur la Vieille République, le rôle du navire changea. Il fut modifié de fond en comble pour être militarisé. Les cabines diplomatiques furent remplacées par des postes de tirs et par des soutes à munitions. Les salles de loisirs devinrent des baraquements pour les troupes, tandis que les magnifiques ponts de maintenance des Droïds se transformèrent en dépôts pour réparer l'armement et en station d'alimentation pour les blasters. Bataille après bataille, sa coque fut balafrée mais le *Messageur de la Liberté* continua de servir en tant que navire de guerre d'une manière aussi admirable qu'il avait servi de vaisseau diplomatique.

C'est à la bataille d'Ord Torrenze que le navire effectua sa plus grande et presque ultime mission. Des forces d'invasion dévastaient la surface de cette planète autrefois magnifique tandis que des millions de civils tentaient d'évacuer. La seule route permettant la fuite était bloquée par des navires de guerre, laissant des milliers de vaisseaux désarmés à la merci des turbolasers ennemis. Le *Messageur de la Liberté*, à la tête d'une flotte dépêchée pour libérer le monde assiégé, parvint, pendant un moment, à semer la confusion dans les rangs des agresseurs. La corvette et sa flotte se contentèrent de se diriger droit sur la flotte d'invasion, faisant feu de toutes ses pièces. Pendant que l'ennemi ripostait, les navires d'évacuation eurent le temps de fuir, sauvant ainsi des millions de vies. Malheureusement, la bataille engendra des pertes : le générateur central du *Messageur de la Liberté* subit une surcharge aux derniers instants du conflit. Le fier navire plongea alors vers la planète en feu, son équipage mortellement irradié. On s'en souvient comme du navire ayant sauvé des millions de vies.

LE RENÉGAT

Des années plus tard, les débris du *Messageur de la Liberté* furent récupérés lors du développement militaire de l'Empire. Il fut équipé pour le combat, rebaptisé le *Renégat* et son commandement fut confié à un jeune officier impérial appelé Kentor Sarne. Il fut affecté à la 15^{ème} Flotte de Réserve du Noyau et contribua à une demi-douzaine de campagnes contre des pirates raids éclairés contre des dépôts de ravitaillement rebelles. Les performances de Sarne lui valurent une rapide promotion.

Le *Renégat* continua à servir dans la réserve jusqu'à il y a environ une dizaine d'années. À cette époque, le Moff Sarne (du secteur de Kathol), récemment promu, demanda à ce que le navire fut affecté à sa flotte. Le *Renégat* continua son service avec éclat et joua un rôle éminent dans la répression des émeutes de Charis.

Il y a quatre ans, l'Empereur Palpatine trouva la mort au cours de la Bataille d'Endor. Dépourvu d'un chef suffisamment fort pour maintenir la cohérence des multiples factions rivales de l'Empire, l'ordre tyrannique commença à s'effondrer. Alors que la Nouvelle République commençait à unir des mondes, ce qui restait de l'Empire éclata en multitudes de factions dirigées par des seigneurs de la guerre déterminés à unir la galaxie sous leur domination. Le secteur de Kathol, une région très isolée de l'espace, fut presque entièrement ignoré pendant cette période de lutte. Tandis que le Moff Sarne consolidait son pouvoir, le *Renégat* et ses autres bâtiments de guerre furent de plus en plus souvent utilisés comme des instruments de terreur contre une population civile mécontente.

Il y a un an, Sarne a fait retirer le *Renégat* du service actif pour le placer sous son commandement direct. Le navire fut transféré au chantier naval privé du Moff, dans la Vallée de Sorbiss sur Kal'Shebbol où il commença à subir un programme massif de reconversion.

Sarne désirait que le vaisseau soit modifié pour devenir un navire d'exploration à long rayon d'action, équipé de suffisamment de chasseurs pour dominer toute colonie perdue ou civilisation primitive. Secrètement, il avait l'intention d'utiliser le navire pour chercher et récupérer tous les artefacts DarkStryder qui pouvaient être dissimulés sur les mondes du secteur de Kathol et dans la Zone Reculée de Kathol. Ce n'était qu'un des éléments du plan de Sarne, que seul le Moff connaît véritablement.

Après l'installation du principal hangar pour les chasseurs, le *Renégat* était presque terminé et son lancement prévu. C'est alors que la Nouvelle République arriva.

Quand la flotte d'invasion effectua un bombardement orbital sur Kal'Shebbol et après qu'une petite équipe d'infiltration eut brisé les défenses de Sarne, le Moff n'eut pas d'autre choix que d'évacuer sa forteresse, laissant derrière lui une Corvette corellienne presque terminée et pleine de quelques secrets cachés.

L'ÉTOILE LOINTAINE

Après avoir pris le contrôle du *Renégat*, on laissa au commando de la Nouvelle République, Keleman Ciro, 28 heures pour rassembler un équipage et terminer les travaux de rénovation. Le navire fut rebaptisé *l'Étoile Lointaine* et la plupart des cabines furent transformées en zones de stockage. On attribua une couchette pour deux membres d'équipage,

les provisions furent entassées et le personnel fut recruté au sein de la population civile de Kal'Shebbol.

MODIFICATIONS RECENTES

l'Étoile Lointaine a subi de nombreuses modifications au cours de ses dizaines d'années de service. Les transformations les plus récentes, ordonnées par le Moff Sarne, ont profondément modifié le navire.

SENSEURS

Le navire est désormais muni de senseurs performants et de systèmes de recherche qui doublent la portée des senseurs d'origine. Ces systèmes sont plus sensibles que ceux que l'on peut trouver à bord d'un Destroyer Stellaire Impérial.

Cela donne au vaisseau un avantage important : il peut détecter et analyser un navire avant que celui-ci ne le détecte. Par contre, ce nouvel appareillage prend encore plus de place que l'ancien et consomme plus d'énergie. Il est en partie responsable de la politique d'économie énergétique à bord de *l'Étoile Lointaine* (voir Statut Opérationnel Actuel).

ARMEMENT

Les turbolasers de *l'Étoile Lointaine* bénéficient de nouveaux systèmes de visée, dits "d'accrochage par anticipation". Les artilleurs, habitués aux systèmes classiques, ont cependant du mal à s'y adapter.

Les techniciens insistent sur le fait que le système de visée ne peut qu'améliorer leur capacité et que, si les opérateurs laissent au système une chance de se fixer, leurs performances en sont véritablement améliorées. Les artilleurs ne souhaitent qu'une chose : que les programmes d'acquisition standards soient réinstallés.

Tout cela étant dit, le programme et l'ego des artilleurs s'équilibrent. Il en résulte un mélange plus tôt correct entre un artilleur et sa machine.

Le système d'acquisition fournit une assistance aux tirs classiques (ordinateur de visée : 2D). Mais, si l'ordinateur de tir peut suivre une cible pendant 10 secondes (2 tours), le système informatique d'assistance à l'acquisition accroît les capacités de l'ordinateur de visée à 4D. Cela donne un avantage décisif contre des systèmes de visée classiques. Le tout est de réussir à garder la cible en vue pendant 10 secondes. Pour obtenir ce bonus, l'opérateur ne peut rien faire d'autre que de viser pendant 2 tours. Il bénéficie également du bonus de préparation de +1D à son test de compétence (voir *Star Wars, Seconde Édition Révisée et Développée*, p. 81).

BLINDAGE

La coque et le blindage de *l'Étoile Lointaine* ont subi d'importantes modifications. Le navire est

désormais plus robuste qu'une Corvette corellienne classique (l'indice de Coque est de 5D). Ce blindage a accru l'épaisseur de la coque (presque deux mètres d'épaisseur sont réservés au blindage, aux conduites d'alimentation et aux cloisons renforcées). Cette armure implique que le vaisseau a plus de chance de survivre à une attaque.

HANGAR D'ATERRISSAGE/ TUNNELS D'ARRIMAGE

Le Moff Sarne avait décidé d'ajouter un grand hangar d'atterrissage et trois tunnels d'arrimage pour les navettes et les Intercepteurs TIE. Sachant que le vaisseau pénétrerait dans un secteur hostile de l'espace, il se doutait que des navires de soutien complémentaires seraient nécessaires pour que la corvette survive à sa mission.

Lorsque la Nouvelle République s'est emparée du vaisseau, le hangar n'était pas tout à fait terminé. Bien que la piste d'envol, le sas principal et le générateur de champ magnétique soient installés (rendant le hangar opérationnel), les ingénieurs impériaux n'avaient pas eu le temps de terminer les installations pour les chasseurs TIE.

La Nouvelle République découvrit que l'on pouvait y substituer quatre Ailes-X à l'intérieur et un cinquième sur le monte-charge menant au niveau de la maintenance. On put également profiter de l'espace étroit entre chaque Aile-X pour y glisser quatre chasseurs Défenseurs. Cependant cela ne laisse aucune place pour manœuvrer et un lancement rapide de chasseurs de soutien est impossible.

Le sas principal est suffisamment large pour que presque n'importe quel croiseur de guerre ou navire de transport léger puisse s'y arrimer. L'équipage de l'*Étoile Lointaine* utilise le sas principal pour charger des véhicules terrestres ou du matériel encombrant dans la navette de combat Aegis.

Les trois tunnels d'arrimage, qui sont reliés au niveau consacré à la maintenance (un niveau en dessous de la piste d'envol principale), peuvent accueillir trois navires chacun. En temps normal, les Ailes-X et les Défenseurs sont fixés sur les sas latéraux tandis que les navettes et les navires de transport sont arrimés au bout des tunnels. Le sas situé à l'extrémité peut également être utilisé pour un arrimage entre vaisseaux.

En principe, la structure de la coque d'une Corvette corellienne ne peut supporter une telle configuration. Mais les ingénieurs, en ajustant la signature hyperspatiale des moteurs, ont réussi à intégrer le hangar et les tunnels d'arrimage.

COMMUNICATEURS

Grâce aux opérations de modification ordonnées par Sarne, l'*Étoile Lointaine* dispose d'un transmetteur subspatial hautement performant. Bien que le Moff n'ait pu l'équiper d'un transmetteur hyperonde (ces

systèmes de communication sont extrêmement chers et utilisés principalement par les navires de commandement militaires de l'Empire et de la Nouvelle République), les capacités du transmetteur subspatial ont été accrues pour qu'il puisse atteindre une portée de 100 années-lumière, ce qui est environ quatre fois la portée de la plupart de ce genre d'appareils.

Ce système peut transmettre des signaux à tout récepteur se situant à portée, mais il ne faut pas oublier que la distance de communication standard est de 25 années-lumière, de sorte que peu de réponses pourront parvenir à l'*Étoile Lointaine*.

Le Moff Sarne avait préparé cet appareil pour que le *Renégat* lui transmette des rapports réguliers sur sa mission d'exploration sans avoir à se relier aux réseaux de communication subspatiaux civils et militaires. Cela garantissait une transmission inviolable. Naturellement, il disposait d'un transmetteur similaire sur Kal'Shebbol, mais qui a été détruit lors de l'assaut de la Nouvelle République.

L'équipe de communication de l'*Étoile Lointaine* tente de reconfigurer le transmetteur subspatial. Il est presque certain que les forces de Sarne surveillent les fréquences préprogrammées. Les techniciens tentent de découvrir une fréquence non surveillée (du moins l'espèrent-ils) pour pouvoir envoyer des rapports au gouvernement provisoire de la Nouvelle République sur Kal'Shebbol. Les ingénieurs essaient également de mettre au point des techniques de codage, afin de tromper les techniciens impériaux.

Enfin, l'équipe chargée des communications sur l'*Étoile Lointaine* a l'intention d'utiliser le transmetteur pour capter les émissions du Moff Sarne. Bien que la plupart des codes originaux aient été changés, il peut en rester certains qui permettront d'intercepter quelques émissions.

STATUT OPERATIONNEL ACTUEL

Globalement, le niveau de tension à bord du navire est assez élevé. Il y a peu de place, le confort est réduit au strict minimum et l'équipage ne dispose d'aucune intimité. L'équipement est rafistolé et peut tomber en panne n'importe quand. Des caisses et des caissons sont entassés dans tous les coins et dans tous les couloirs, donnant l'impression d'une sacrée pagaille à l'intérieur du vaisseau.

Au fur et à mesure que l'*Étoile Lointaine* s'aventure de plus en plus loin dans l'inconnu, le stress du combat et du voyage en espace profond deviendra de plus en plus important : les disputes et les bagarres entre les membres de l'équipage se feront plus fréquentes, obligeant l'infirmier à soigner autant de nez cassés que de blessures plus conventionnelles. Plusieurs factions se créeront au sein de l'équipage et les tempéraments s'échaufferont fréquemment.

■ L'ÉTOILE LOINTAINE

Engin : Corvette, fabriquée par la Corporation Technique Corellienne
 Type : Vaisseau militaire modifié
 Échelle : Vaisseaux de Guerre
 Longueur : 150 mètres
 Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre - Corvette corellienne
 Équipage : 120, artilleurs : 10, minimum 50/40
 Compétence de l'Équipage : voir la description individuelle de chaque membre
 Capacité de la Soute : 3 000 tonnes métriques
 Autonomie : 3 mois
 Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
 Navordinateur : oui
 Maniabilité : 2D
 Vitesse Spatiale : 7
 Vitesse Atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h
 Coque : 5D
 Écrans : 2D
 Senseurs :
 Passif : 50/1D+1
 Détection : 100/3D+1
 Recherche : 200/4D+1
 Focalisation : 6/5D
 Armes :
 6 Turbolasers Bitubes (Tirent séparément)
 Arc de Tir : 2 tourelles, 1 avant/gauche, 1 gauche/arrière, 1 avant/droite, 1 droite/arrière
 Servants : 1(4), 3(2)
 Compétence : Canons de Vaisseaux de Guerre
 Ondulateur de Visée : 2D, 4D (après deux tours de visée)
 Portées Spatiales : 3-15/35/75
 Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 km
 Domages : 4D+2

On peut affirmer sans crainte que les différents membres d'équipage de l'Étoile Lointaine ne s'aiment pas beaucoup mais ils vont devoir apprendre à se faire confiance. Il arrivera un moment où ils devront s'unir pour survivre... ou ils en paieront tous le prix.

INSTALLATION DE FORTUNE

La grande majorité des circuits de l'Étoile lointaine sont bricolés et la plupart des équipements neufs ont subi d'importantes modifications pour pouvoir être intégrés à l'ensemble. La sagesse voudrait que des éléments qui ne sont pas adaptables ou qui ne sont pas prévus pour être utilisés dans de telles conditions soient tout simplement remplacés par des modèles plus pratiques. Malheureusement, ne disposant que d'un temps limité et de peu de pièces de rechange, les techniciens du navire ont fait ce qu'ils ont pu. L'Étoile Lointaine devait être entièrement opérationnelle en moins de 28 heures. Les délais ont été respectés mais les résultats sont en conséquence.

Alors que les hommes et les artilleurs parcourent les couloirs, il ne faut pas hésiter à évoquer en détail les câbles, les tuyaux et les conduites se croisant sur le sol ou recouvrant le plafond. De la vapeur peut

s'échapper de certains panneaux installés sur les murs, du lubrifiant peut tomber goutte à goutte sur le sol du mess ou de l'eau s'accumuler sous une grille.

Les ingénieurs du navire restent pragmatiques : les considérations esthétiques ne peuvent être prises en compte si elles limitent les performances du vaisseau. Lofryyhn et ses techniciens tirent des câbles au travers des couloirs, installent des tuyaux sur les murs et ne s'embarrassent pas pour dissimuler les raccords énergétiques, les circuits et les interfaces afin qu'ils soient faciles d'accès. Le spectacle à l'intérieur du navire est assez cauchemardesque mais les ingénieurs peuvent atteindre des composants vitaux de façon extrêmement rapide, ce qui est probablement le plus important si un croiseur impérial s'en prend à l'Étoile Lointaine.

ÉCONOMIE D'ÉNERGIE

La nature même de la mission de la corvette nécessite une économie de l'énergie. Les soutes et les autres secteurs non-vitaux sont scellés pour économiser les systèmes de survie. Les cabines et les quartiers des équipages ne sont éclairés en permanence qu'à la moitié des conditions normales. Les couloirs ne sont illuminés que par les éclairages des panneaux de contrôle, qui projettent des ombres multiples contre les murs et donnent un aspect fantomatique aux plus grandes salles. Certaines jonctions de couloirs, toujours par mesure d'économie, ne sont équipées que d'éclairages verts au sol ou de lumières bleutées.

Dans certaines sections du navire, les conduites de chauffage ont été fermées pour préserver la chaleur. Il fait tellement froid, en particulier dans les hangars de réparation et d'entretien des Droïds, que l'on peut voir sa propre respiration. Là où est entreposée la nourriture, les conteneurs sont même recouverts d'une mince couche de givre.

La partie la plus chaude du navire se situe dans les salles des machines où la température est si élevée que l'équipage est en sueur en permanence.

UN ÉQUIPAGE DÉMESURÉ

L'Étoile Lointaine a besoin d'un important équipage. Pour compenser le manque de systèmes de réparation et l'incertitude quant à la durée du service, l'équipage comprend de nombreux ingénieurs et techniciens supplémentaires. On y trouve aussi un grand nombre de scientifiques, de spécialistes en informatique, de pilotes et de soldats : le navire doit être prêt à toute éventualité.

Il n'y a que 30 cabines classiques réservées à l'équipage, chacune n'étant pourvue que de deux couchettes. Le navire ayant besoin d'un équipage de 120 personnes, la plupart doivent donc partager leur couchette avec une autre personne : l'une se repose tandis que l'autre est de service. Dans quelques quartiers, certains ont simplement décidé de dormir à même le sol : c'est inconfortable, froid et, certaines

fois, humide mais c'est mieux que de supporter certains membres d'équipage.

TOURS DE SERVICE

Malgré l'importance de l'équipage, la main-d'œuvre est à peine suffisante pour faire tourner le navire. Les tours de service sont organisés en deux périodes de 12 heures. Chaque individu est occupé à un poste à plein temps pendant son tour de service et bénéficie en théorie de 12 heures de repos.

La grande majorité des tours de service se passent dans les salles des machines ou sur la passerelle.

Il y a également des postes à temps partiel. Dans ce cas, un membre d'équipage répartit son temps entre plusieurs de ces postes. Ce sont généralement des activités de maintenance ou de test des différents éléments des nombreux systèmes à bord du navire.

Les postes d'alerte sont assignés en cas de danger signalé. Le commandant ne déclenche une alerte que lorsqu'un combat semble imminent, quand le navire se prépare à quitter l'hyperespace ou lorsque l'*Étoile Lointaine* entre dans l'orbite d'un monde et que le navire peut être vulnérable à une attaque surprise.

Il y a de nombreuses autres tâches à bord qui ne peuvent pas être confiées aux Droids ou lors des tours de service normaux. Le commandant Ciro a réglé le problème en assignant des postes pendant les tours de repos. Ils consistent généralement en des tâches anodines qui ne nécessitent pas une connaissance pointue d'un sujet ou une grande attention.

Ces postes particuliers sont organisés en périodes de quatre heures et assignés équitablement à tous. L'équipage a donc en permanence des journées de 16 heures ou un tour de repos de quatre heures pour dormir, un poste assigné pendant son repos théorique, suivi d'une autre période de quatre heures de sommeil.

Il ne fait aucun doute que ce régime de 12 heures de travail tous les jours et ses affectations supplémentaires pendant les périodes de détente pèseront lourdement sur l'équipage, mais il n'y a pas d'autre moyen pour s'occuper de tout à bord du navire.

LES DROÏDS

L'*Étoile Lointaine* a besoin d'un renfort de 100 Droids. La plupart de ces unités, par exemple les astromecs R2 et R3 sont nécessaires pour accomplir des tâches extrêmement spécialisées, telles que l'assistance à l'astrogation ou les réparations externes lorsque le navire se déplace à la vitesse sub-luminique. Les Droids consomment aussi moins de ressources qu'un être organique, on trouvera donc de nombreuses unités de service pour s'occuper des tâches domestiques.

Bien qu'ils soient vitaux pour la bonne marche du vaisseau, ils encombrant les couloirs en se déplaçant lentement de pièce en pièce. Ils sont considérés par certains, comme une nuisance et plus d'un Droid s'est présenté à la maintenance avec l'empreinte d'une botte sur l'un de ses côtés.



Brian Schomburg

Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre consacré aux Droids.

ENTREPÔTS ET PROVISIONS

Les soutes de l'*Étoile Lointaine* sont remplies de pièces détachées, de composants, de nourriture et d'autres provisions. De nombreuses sections du navire ont été converties en zones de stockage. Tout espace libre est utilisé pour entasser des caisses qui peuvent contenir des accumulateurs, des convertisseurs énergétiques de rechange ou de la nourriture conditionnée.

Pour le stockage, la priorité est accordée aux appareils techniques, tels que les composants pour Droids et ordinateurs, les pièces détachées pour les chasseurs et les navettes ainsi que pour les moteurs et l'armement de l'*Étoile Lointaine*.

La raison en est que le vaisseau peut raisonnablement espérer découvrir un certain nombre de planètes disposant de nourriture et d'eau. Mais il y a de fortes chances pour qu'il soit impossible d'y trouver de la haute technologie.

Les équipements, à bord du vaisseau, sont extrêmement réglementés. Un Droid magasinier est chargé de les réquisitionner et de les attribuer. Il s'assure aussi de leur prompt restitution à la fin d'une mission. Il est important de noter ce qu'utilisent les aventuriers, d'aventure en aventure, pour s'assurer qu'ils ne gaspillent rien. Le magasinier leur rappellera sûrement leurs responsabilités quant à l'utilisation intelligente des appareils.

Les équipements classiques seront accessibles sans trop de problèmes. Cela inclut : les vêtements, le couchage, les tiges lumineuses, les communicateurs, les respirateurs et tous les autres objets communs (les armes ne sont pas considérées comme des objets communs). Le Droid magasinier alloue l'équipement sur requête personnelle (et une négociation appropriée) et ne s'attendra pas à le revoir de sitôt.

D'autres équipements sont en faible quantité et ne seront prêts que pour une raison valable, tel un ordre direct d'un officier supérieur ou si le membre d'équipage a été chargé de récupérer cet objet pour une mission spécifique. Cette catégorie de matériel inclut : les blasters, les packs énergétiques, les capsules de "gaz à blaster", les macrojumelles, les équipements et vêtements contre le froid, les gants, les scanners, le matériel d'escalade et tout autre objet utile.

Enfin, il y a les objets rares, précieux ou difficilement remplaçables qui ne peuvent être empruntés que sur ordre direct du commandant. Ces objets comprennent : les détonateurs thermaux, les lunettes infrarouges, les déverrouilleurs électroniques et tout autre objet tellement inhabituel qu'il ne peut y en avoir qu'un ou deux à bord.

Pour la nourriture, l'*Étoile Lointaine* a été équipée de plusieurs chambres froides et de hangars frigorifiques pour permettre une conservation à long terme des aliments et des liquides pouvant se détériorer rapidement. Il est fréquent que les cuisiniers aient à se débrouiller avec de la nourriture militaire classique : des compléments en minéraux et en vitamines, des plats tout préparés, des fruits déshydratés et des jus en conserve. Pour faciliter le stockage, les rations ont été placées dans des grands conteneurs pour éviter les emballages extravagants qui enveloppent généralement ce genre d'alimentation.

Le navire peut espérer tenir trois mois avant d'être à court de provisions essentielles. Naturellement, il y a toujours le risque de l'empoisonnement de la nourriture, d'une contamination (à cause de parasites, des radiations et d'autres aléas) ou d'un sabotage des conteneurs de nourriture.

Des gardes et des Droids de service patrouillent régulièrement dans les entrepôts où est conservée la nourriture pour garantir sa sécurité. Des aventures complètes peuvent tourner autour de la nécessité de s'emparer de réserves de nourriture dans un dépôt impérial ou de négocier avec une race extraterrestre ou une colonie éloignée pour obtenir des provisions.

LES SECRETS DE SARNE

Avant que l'*Étoile Lointaine* ne tombe entre les mains de la Nouvelle République, le Moff Sarne avait pu bénéficier de plusieurs années pour modifier la structure de base du vaisseau. Les pièges suivants sont inconnus de l'équipage du navire et ne seront découverts qu'au cours des aventures.

Ces surprises doivent être utilisées avec parcimonie. Elles doivent compliquer les aventures mais sans bouleverser entièrement la campagne. Il est aussi plus intéressant de s'assurer que l'équipage n'obtient pas trop d'indices sur ce qui pourrait arriver. Il doit toujours y avoir une autre source que l'on puisse blâmer, que cela soit un Droid défectueux, un saboteur ou tout simplement, la panne d'un appareil. L'équipage ne doit commencer à entrevoir l'étendue des manigances de Sarne qu'après l'aventure "Piège sur Shintel".

BALISE DE COMMUNICATIONS

Le Moff Sarne n'a jamais eu l'intention de commander lui-même le *Renégat*, mais il n'avait pas non plus l'intention de faire entièrement confiance au commandant du navire. Non seulement Sarne ne fait jamais confiance mais c'est aussi un mauvais perdant.

Il a donc ajouté un petit programme dans les ordinateurs contrôlant les communications, dont la fonction est de transmettre régulièrement la localisation de l'*Étoile Lointaine*. Le moment de la transmission est choisi aléatoirement quelque part entre 22:00 et 03:30. Quand le programme s'active, il envoie dans l'espace un signal informant Sarne de la position et du cap suivi par le vaisseau. La transmission est limitée à 100 années-lumière du transmetteur subspatial. Sarne saura tirer tous les avantages de cette petite surprise qui lui permet de prévoir les prochains déplacements du navire et de maintenir constamment l'*Étoile Lointaine* hors de portée.

LE SYSTÈME INFORMATIQUE

Sarne était assez retors pour placer quelques pièges dans le système informatique afin, le cas échéant, de provoquer certains désagréments mineurs ou majeurs. Ils sont dissimulés dans les ordinateurs et peuvent être activés au cours d'une certaine période, après un événement particulier ou tout simplement à des intervalles aléatoires. À l'origine, Sarne avait prévu ce système pour contrôler les actions du *Renégat*, sachant pertinemment que son vaisseau pourrait être utilisé contre lui par son commandant impérial.

Les pièges n'ont pas besoin d'être activés directement par Sarne. Ils s'activent automatiquement si le vaisseau ne reçoit pas le code unique de commandement de Sarne, tous les dix jours. Le Moff n'ayant pas vu l'intérêt de le transmettre, les pièges sont donc

activés. Pour plus d'informations sur le système informatique, reportez-vous aux aventures "Piège à Shintel" et "Crise".

Des petits incidents doivent survenir au début des premières aventures de la campagne. La plupart doivent être interprétés par l'équipage comme des défaillances de l'équipement dus aux bricolages intensifs nécessaires à la bonne marche du navire. Le MJ est libre d'inventer des anomalies mineures et gênantes, telles que des petits ennuis informatiques, quelques défauts dans les senseurs, dans les systèmes de visée des armes ou d'autres équipements similaires.

PROGRAMME DE PRISE DE CONTRÔLE DES DROÏDS

Il y a également, incorporé dans l'interface utilisée par les Droïds astromecs, un petit virus qui est capable de redéfinir la programmation de base d'un Droïd pour en faire un saboteur. Ce piège peut facilement être neutralisé mais demeurera assez ennuyeux jusqu'à ce qu'il soit découvert. Cela affectera plus certainement les unités R2 et R3 qui sont les plus aptes à se connecter directement avec le système informatique du vaisseau.

La nature du sabotage peut aller du problème ennuyeux jusqu'à la situation critique. Voici quelques suggestions :

- Reprogrammation d'un saut dans l'hyperespace avant d'effacer les données de l'ordinateur de navigation, laissant ainsi le vaisseau au milieu de nulle part.
- Vider les batteries énergétiques pour que le navire se retrouve à court de puissance à un moment critique.
- Ouvrir les valves et vider les réserves d'eau potable dans l'espace, privant l'équipage d'eau jusqu'à ce que le navire atteigne une planète habitable.

SECTIONS A BORD DE L'ÉTOILE LOINTAINE

Les sections majeures sont indiquées pont par pont, pour permettre au MJ et aux joueurs des s'y retrouver au cours de leurs aventures.

PONT SUPERIEUR : ARMEMENTS

DISPOSITIF DE SENSEURS

Cette zone contient les postes principaux de détection et permet de fournir à la salle centralisant

COMMUNICATIONS A BORD

L'Étoile Lointaine est munie d'un réseau d'intercoms incorporés dans tous les ordinateurs et les postes de travail. Des stations de communication sont installées dans les quartiers de l'équipage, ainsi qu'à intervalles réguliers dans les couloirs. Un intercom peut être activé en effectuant le code à deux chiffres de la station que l'on veut contacter ; sans numéro spécifique, le message est transmis à la salle de communication et correctement aigüillé.

Les intercoms ont tous la possibilité de transmettre et de recevoir des messages. La console du commandant, la station de communication, le hangar d'atterrissage et la salle des machines sont également équipés de transmetteurs/récepteurs vidéo et holographiques.

De plus, chaque station de communication peut être reliée au système global pour transmettre des données sur les écrans vidéo ou à d'autres consoles informatiques.

Le système est incorporé aux murs du navire, il peut donc être neutralisé par une attaque ionisante ou par de sérieux dommages.

Certains membres de l'équipage du navire disposent également de communicateurs personnels pour des transmissions plus sûres ou en cas de panne du système normal.

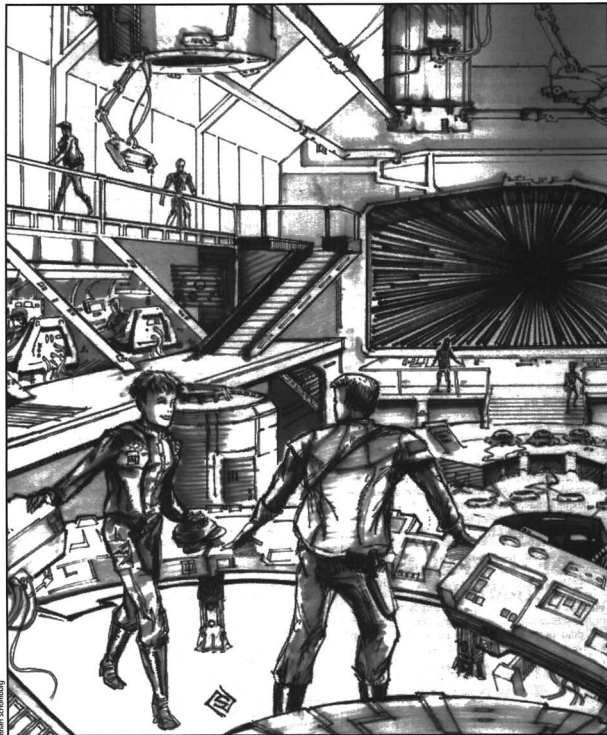
les détections (pont deux) et au centre de commandement (ponts deux et trois) des analyses détaillées de l'espace environnant le navire. Trois opérateurs travaillent ici en permanence.

La salle est circulaire ; au centre, un amas d'équipements de détection occupe presque toute la place. Les murs sont couverts de banques de données informatiques. Les trois postes des opérateurs sont disposés à intervalle régulier autour du dispositif.

La pièce est très peu éclairée pour permettre aux opérateurs de lire les analyses défilant sur les écrans. Étant située juste au-dessus des salles des machines, il y fait assez chaud.

Le dispositif de senseurs est relié à la parabole, à l'extérieur du navire, qui est en constante rotation pour fournir des informations provenant de toutes les directions. Bien que la plupart des équipements de détection se situent à l'intérieur de la station, les véritables senseurs sont fixés à la base de la parabole ou y sont intégrés.

L'Étoile Lointaine est équipée de systèmes de détection conventionnels, ce qui inclut des électrophotorecepteurs (les EPR ; ils scrutent, à courte portée, le spectre visible, l'ultraviolet et l'infrarouge), des émetteurs-récepteurs multi-spectres (les ERMS ; ils analysent les objets et donnent des informations sur les signatures énergétiques), ainsi que des récepteurs



Brian Schomburg

■ Le centre de commande

énergétiques spécifiques (les RES ; ils peuvent détecter des émissions électromagnétiques comme les signaux des communicateurs, les balises de navigation, la chaleur, la lumière émise par les lasers, etc.). Tous ces systèmes sont décrits dans le *Star Wars Sourcebook, Seconde Édition*. En ce qui concerne le jeu, ce poste se charge de la détection passive et du mode recherche des senseurs du navire.

TURBOLASERS

C'est d'ici que sont contrôlés les turbolasers du pont supérieur du navire. L'*Étoile Lointaine* est doté de six turbolasers qui constituent la défense principale du vaisseau. La salle est peu éclairée et les tests constants qu'effectuent les systèmes d'armement émettent un grondement continu.

Artilleur est un poste à plein temps. L'opérateur s'installe sur le siège situé à la base de la tourelle. Tous les instruments de tir et de visée sont directement intégrés à l'arme. Les données concernant les cibles sont transmises par les senseurs. Les ordres de tir sont contrôlés par la salle de commandement. Toutefois, en combat, il est fréquent qu'un artilleur soit entièrement libre de sélectionner ses cibles.

Les deux postes de technicien ne servent qu'en cas d'alerte, sinon ils sont vacants. Ces techniciens disposent de consoles informatiques situées entre le premier pont et le pont supérieur. Les deux postes ne dépassent donc qu'à moitié sur le pont supérieur.

Le premier technicien est chargé des systèmes de contrôle du turbolaser de ce pont, ainsi que du turbolaser tribord (côté droit du navire) sur le pont un. À l'aide de ses ordinateurs, il peut ajuster à distance les systèmes de visée, l'alignement des turbolasers et le système de refroidissement pour permettre aux armes de ne pas surchauffer.

Le second technicien s'occupe, pour les mêmes armes, de la répartition de l'énergie. Les turbolasers sont alimentés par le générateur énergétique qui leur est associé, mais également par les batteries pour turbolasers sur le pont un et par le réacteur principal.

Si les techniciens sont absents, on peut tout de même utiliser les turbolasers mais avec une pénalité. S'il en manque un, les difficultés sont augmentées de +5 pour le turbolaser de ce pont. Si les deux sont absents, les difficultés sont augmentées de +10 pour le turbolaser de ce pont ainsi que pour celui situé à tribord. De plus, si les deux techniciens ne sont pas présents, chaque turbolaser ne peut tirer que 20 fois puis qu'on ne peut alimenter les armes en énergie.

Ces armes utilisent énormément de puissance et peuvent rapidement épuiser leurs réserves. En temps normal, avec des techniciens, chaque turbolaser peut tirer environ 50 fois avant d'épuiser ses batteries. Dans ce cas, les armes doivent attendre une bonne minute, le temps que les générateurs accumulent assez de puissance, pour tirer de nouveau. Ce délai peut être réduit si l'on dérive de l'énergie du

réacteur principal mais au détriment des autres systèmes vitaux tels que les moteurs ou les boucliers.

Une fois un combat terminé, le générateur consacré aux turbolasers en rechargera les batteries. C'est généralement une des priorités puisque ces armes sont les défenses principales du vaisseau. Recharger complètement les batteries demande environ 50 minutes.

ENTREPÔT SUPÉRIEUR ARRIÈRE

C'est une zone de stockage classique. Un seul poste, occupé par un individu qui n'est pas en service, est prévu pour tous les entrepôts de ce pont et ceux du pont un. Un Droid de service SE-4 assiste le membre d'équipage.

Comme pour tous les entrepôts de l'*Étoile Lointaine*, le système de fermeture est une simple serrure mécanique. Pour la crocheter, il faut réussir un jet Facile de *Sécurité*. Si le jet échoue, cela déclenche une simple sirène d'alarme qui peut être entendue à un pont de distance.

L'entrepôt est faiblement chauffé et éclairé afin d'économiser les ressources du navire. On peut trouver ici des caisses contenant des équipements de survie, des respirateurs, des tentes de survie, des tiges lumineuses et d'autres équipements de première urgence.

ENTREPÔT SUPÉRIEUR AVANT

Il est également maintenu dans le noir et dans le froid. Il renferme des communicateurs, des pièces de rechange pour accumulateurs, des équipements d'escalade, des générateurs à fusion portables, des tentes de survie et des générateurs d'écran portables.

Les générateurs d'écran permettent de créer un champ protecteur de 1D-4D à l'échelle des personnages sur une zone de quatre mètres carrés. Ces écrans sont généralement utilisés pour protéger les postes de tirs et les stations vitales des bases.

PONT UN

RÉACTEUR PRINCIPAL

Le réacteur principal est le cœur de l'*Étoile Lointaine*. Il occupe les quatre ponts des salles des machines. Il fournit de l'énergie aux moteurs, aux turbolasers, aux stations de rechargement du hangar d'atterrissage (pour les chasseurs et les navettes), aux communications, aux senseurs, aux écrans, aux systèmes de survie, aux ordinateurs et à tous les autres systèmes.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DES MOTEURS - NIVEAU A

Cette station contrôle et régule les capacités des quatre rangées supérieures de réacteurs. On y trouve en permanence, deux techniciens, un Droid astromec R3 et un Droid d'alimentation.

Cette pièce étant au cœur des salles des machines, elle est extrêmement chaude et peu confortable. Les éclairages d'urgence et les moniteurs illuminent l'ensemble d'une étrange lueur rouge sombre.

C'est d'ici que sont contrôlés les quatre moteurs, ainsi que leur réglage par rapport aux autres moteurs. Les deux techniciens peuvent y réguler la puissance allouée à chaque propulseur, équilibrer la dispersion de chaleur, diriger le contrôle énergétique et effectuer des réparations d'urgence sur les moteurs.

Cette station est pourvue de deux turbo-ascenseurs et d'un puits d'accès permettant de se rendre aux salles des machines des ponts deux à quatre (Le puits d'accès permet aussi d'atteindre les deux postes du dispositif de senseurs). Le fait que le puits soit ouvert et que le sol soit grillagé implique que le personnel se trouvant aux différents postes de cette section peut voir et entendre tout ce qui se passe dans les salles des machines.

ACCÈS DIRECT À LA RÉPARTITION DE L'ÉNERGIE

Un seul technicien est ici en permanence. C'est de ce poste qu'est effectuée la répartition de l'énergie entre tous les systèmes du vaisseau, à l'exception des moteurs. Suivant les recommandations transmises par le centre de commandement, l'officier octroie de la puissance aux turbolasers, au hangar d'atterrissage, aux systèmes informatiques, aux communications, aux senseurs, aux boucliers, au système de survie et aux autres appareils.

CONTRÔLE DU RÉACTEUR PRINCIPAL

C'est d'ici que le réacteur principal de l'*Étoile Lointaine* est régulé et entretenu ; si ce poste subissait une panne catastrophique, le vaisseau serait complètement neutralisé et cela pourrait provoquer une explosion, due à une surcharge du réacteur, qui anéantirait le navire. Une équipe de deux techniciens, trois Droids astromechs R3 et un Droid d'alimentation est présente en permanence.

TURBOLASERS (4)

Chaque poste de turbolaser est tenu par un artilleur qui n'est présent qu'en cas d'alerte. Chaque turbolaser subit une visite d'entretien au moins une fois par semaine. On vérifie et on remplace, le cas échéant, les circuits, les régulateurs énergétiques, les galvanomètres, les tubes lasers et les équipements permettant le bon fonctionnement des canons.

Ces tourelles sont légèrement plus petites que celles qui sont situées sur les ponts inférieur et supérieur. En effet, ces turbolasers intègrent un ordinateur de visée dont la plupart des systèmes sont installés sur les batteries inférieures et supérieures des turbolasers. La plupart des réglages techniques, comme la régulation de puissance et les recalibrages mineurs,

SALLES DES MACHINES

Les salles des machines sont les zones les plus importantes à bord de l'*Étoile Lointaine*. Les différents postes doivent travailler ensemble pour assurer le bon fonctionnement du navire. Lofryhnn exige le meilleur de ses ingénieurs et ses techniciens. Ces zones comprennent :

- Pont un : Système de contrôle des moteurs niveau A, Accès direct à la répartition de l'énergie, Contrôle du réacteur principal.

- Pont deux : Système de contrôle des moteurs niveau B, Système de contrôle de l'hyperpropulsion, Systèmes de contrôle de la propulsion sub-luminique.

- Pont trois : Répartition énergétique entre les moteurs A-C, Systèmes de contrôle auxiliaires, Contrôle de la régulation énergétique et de la chaleur.

- Pont quatre : Système de contrôle des moteurs niveau C, systèmes auxiliaires.

La priorité de Lofryhnn est l'entretien préventif en raison de ce que subissent les moteurs du navire. Les salles des machines sont grandes, constituées de trois niveaux équipés de sols grillagés, de passerelles et d'échelles d'accès allant jusqu'au-dessus du sol plein du 4^{ème} pont.

La plupart des stations informatiques sont dépouillées de leurs panneaux d'entretien pour faciliter les réparations. Cela permet aux ingénieurs d'accéder immédiatement aux composants endommagés et d'effectuer les vingtaines de réparations mineures nécessaires chaque jour.

sont effectués à partir des postes des techniciens sur le pont supérieur (pour les turbolasers tribord) ou sur le pont inférieur (pour les turbolasers bâbord).

BATTERIES POUR LES TURBOLASERS

Les douzaines de batteries nécessaires à l'alimentation des armes sont contenues dans d'énormes coffrages blindés. Chaque coffrage renferme trois batteries de un mètre cube chacune. Une batterie peut être remplacée en à peu près cinq minutes. Chaque batterie peut être chargée et déchargée puis encore chargée plusieurs fois. Elles ne sont remplacées qu'après 3 000 tirs.

Les coffrages sont blindés en prévision d'une surcharge qui entraînerait la libération de toute l'énergie en une seule fois. Un tel blindage ne peut certainement pas supporter une telle explosion, et quiconque se trouvant à proximité des coffrages a de grandes chances d'être tué. Mais il réduit de manière significative le risque que la surcharge d'une seule batterie

ne détruit tout le pont. Heureusement de tels incidents sont rares... mais cela arrive.

ENTRÊPÔT AVANT DU PONT UN

Ce grand entrepôt renferme les communicateurs, les pièces détachées pour accumulateurs, des ustensiles d'escalade, des générateurs à fusion portables, des tentes de survie, des générateurs de champ portables et des batteries supplémentaires. On peut également y trouver les pièces détachées pour les turboscenseurs, pour les turbolasers (cela inclut les convertisseurs d'énergie et les systèmes de couplage), des coffrages et des pièces de rechange pour les batteries des turbolasers.

DÉPÔTS

Ils sont semblables aux entrepôts classiques. Ils renferment des équipements de survie, des respirateurs, des tentes de survie, des tiges lumineuses, des médicaments, des équipements médicaux ainsi que des ustensiles de base pour le navire tels que les couchettes, les panneaux d'éclairage, des pièces détachées pour le système intercom et des colmateurs de carlingue d'urgence. Une grande partie du dépôt tribord est consacré au conditionnement de la nourriture. On y trouve donc plusieurs grands conteneurs prévus à cet effet.

CENTRE DE CONTRÔLE PRINCIPAL INFORMATIQUE

C'est ici que sont situés les principales banques de données et les principaux ordinateurs du navire. Il y a en permanence deux techniciens et quatre Droïds astromec R3.

Bien que chaque station du vaisseau dispose de ses propres ordinateurs, ils ne sont utilisés que pour effectuer des calculs de base et pour transcoder les informations qui sont transmises au centre de contrôle principal.

Les ordinateurs que l'on trouve ici sont répartis en plusieurs stations spécifiques comme la machinerie, l'ordinateur d'astrogation principal, l'ordinateur d'astrogation de secours, les ordinateurs de communication et les ordinateurs de contrôle des senseurs.

La console de maintenance peut être utilisée pour effectuer des diagnostics de maintenance sur tous les autres ordinateurs de cette salle et du vaisseau. Cette procédure prend environ une heure par système et nécessite que le poste contrôlé soit désactivé au cours de ce laps de temps. Chaque ordinateur est prévu pour être vérifié ainsi une fois par semaine. Cependant, le programme intense de l'*Étoile Lointaine* ne permet d'effectuer ces tests qu'à la suite d'une panne majeure d'un ordinateur.

L'entrepôt avant du centre de contrôle contient des moniteurs de rechange, des processeurs et d'autres pièces détachées vitales en cas de panne ou de surcharge importante.



Brian Schomberg

PONT DEUX

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DES MOTEURS - NIVEAU B

C'est d'ici que sont entretenues et surveillées les trois rangées centrales de moteurs. Ce poste est occupé en permanence par deux techniciens, un Droid astromec R3 et un Droid d'alimentation.

Cette station est similaire à celle gérant les moteurs du niveau A sur le pont un : elle veille au bon fonctionnement des trois moteurs, coordonne leur fonctionnement entre eux et avec les autres moteurs. Les deux techniciens peuvent, à partir de ce poste, répartir de l'énergie, ajuster la dispersion de chaleur, s'occuper des contrôles de l'énergie et effectuer des réparations d'urgence.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DE L'HYPERPROPULSION

Ce poste est occupé en permanence par deux techniciens. Ces systèmes coordonnent le fonctionnement

des motivateurs d'hyperpropulsion et de chaque composant des moteurs ioniques. Ce poste veille à ce que l'hyperpropulsion soit fonctionnelle en équilibrant les performances de chaque moteur. Cela consiste, par exemple, à moduler l'alimentation du réacteur principal, à réguler le débit de chaque moteur et à effectuer l'interface entre les propulseurs, les motivateurs d'hyperpropulsion et les ordinateurs d'astrogation. On peut effectuer à distance une grande partie de la maintenance. Cependant, certaines tâches ne sont réalisables qu'en se glissant dans les étroits puits d'entretien des moteurs.

Les fonctions des ordinateurs d'astrogation du centre de commandement et de ceux situés dans le centre de contrôle informatique principal peuvent être dérivées ici en cas de panne catastrophique. Les ingénieurs de l'hyperpropulsion peuvent couper les moteurs en cas de surcharge ou de panne majeure.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DE LA PROPULSION SUB-LUMINIQUE

Deux ingénieurs en propulsion ionique sont assignés en permanence à ce poste. Cette station a pour but de coordonner le fonctionnement de chaque moteur ionique en équilibrant leur alimentation en énergie et en affinant leur réglage afin qu'ils fonctionnent au maximum de leurs capacités. Les ingénieurs doivent équilibrer l'alimentation du réacteur principal, réguler le débit et effectuer l'interface entre les moteurs et les ordinateurs de navigation de l'*Étoile Lointaine*. On peut effectuer à distance une grande partie de la maintenance. Cependant certaines tâches ne sont réalisables qu'en se glissant dans les étroits puits d'entretien des moteurs.

DÉPÔTS

Ces petites zones de stockage, situées près des salles des machines, contiennent des pièces de rechange pour la propulsion hyperluminique et la propulsion sub-luminique ainsi que pour les stations qui y sont rattachées. On peut y trouver de tout, des régulateurs alluviaux aux motivateurs d'hyperpropulsion en passant par les installations électriques et les consoles principales. Cependant, les principaux composants des moteurs sont trop gros pour que l'*Étoile Lointaine* puisse en transporter.

À la différence du secteur des salles des machines, le dépôt est très bien rangé et ordonné. Chaque composant est marqué et étiqueté. Les blocs de données conservent dans leurs mémoires les diagrammes techniques des moteurs et les diagnostics pour effectuer des réparations rapides. Cette organisation permet aux ingénieurs du navire d'accéder assez vite aux pièces détachées pour pouvoir réparer rapidement et ainsi éviter une catastrophe majeure à bord.

SALLE DE CONTRÔLE DU HANGAR

La salle de contrôle du hangar est située sur le pont deux, dominant le hangar d'atterrissage principal du pont trois. Un superviseur s'y tient en permanence, bien que l'on considère qu'il s'agit là d'un poste de repos : le roulement s'effectue toutes les quatre heures avec des personnes n'étant pas en service. Un Droïd astromec assiste le superviseur. Cette unité R3-K8 est munie d'une boîte vocale (voir *Fantastic Technology*) et sa programmation de base lui permet de communiquer directement avec le superviseur. Cependant, dans de nombreux cas, il est plus efficace de fournir les données aux moniteurs et aux projecteurs holographiques. En cas d'alerte, un superviseur adjoint est affecté à ce poste.

La salle est assez grande et remplie de consoles informatiques. Un grand projecteur holographique est installé en son centre : il projette en permanence l'image de l'*Étoile Lointaine* et de tout navire se trouvant dans un rayon de mille kilomètres alentour. Le hangar est raccordé aux communicateurs externes du navire pour que le superviseur puisse écouter les directives du centre de commandement. Des moniteurs de surveillance projettent des images des tunnels d'arrimage. D'autres montrent une vue interne et externe de chaque sas.

Une fois qu'un vaisseau en approche a fait part de son intention de se poser dans le hangar d'atterrissage ou de s'arrimer à un sas, les contrôles d'approche sont transférés dans cette salle.

Le travail du superviseur consiste à coordonner les atterrissages, les décollages et les arrimages de tous les vaisseaux de l'*Étoile Lointaine*. En temps normal, ce n'est pas une tâche trop éreintante : le superviseur fait uniquement attention à ce que les chasseurs en patrouille ne percutent pas un navire atterrissant ou décollant. Cependant, en situation de combat, le superviseur doit se débrouiller pour lancer tous les chasseurs en service en quelques minutes. Les choses peuvent très rapidement devenir mouvementées.

Le superviseur est chargé de réguler l'utilisation de la plate-forme élévatrice (qui permet d'accéder au pont d'entretien situé au-dessous), du contrôle du champ magnétique et des autres opérations essentielles pour le hangar d'atterrissage. Il est également responsable du déploiement des services d'urgence (tels que les équipes d'incendie ou les officiers médicaux) en cas de crash et de celui des services de sécurité lorsqu'un navire étranger s'arrime à l'*Étoile Lointaine*.

QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE AVEC DOUCHES

Chaque bloc réservé à l'équipage est constitué de cinq chambres comprenant chacune deux couchettes utilisées par des personnes différentes à chaque changement de service, toutes les douze

"SUR-COUCHAGE"

Pour que le navire dispose d'un équipage complet, chaque couchette s'est vu assigner deux membres d'équipage qui se relaient pour dormir. Une telle mesure est appelée du "sur-couchage" et, bien qu'elle soit nécessaire pour cette mission, elle a certains effets psychologiques néfastes.

Sur une période prolongée, le moral et la discipline peuvent s'en ressentir. Une sensation d'inconfort va également naître parmi les individus concernés, qui s'explique par la légère différence entre la température de chaque corps : lors de la relève, un individu s'effondrera dans un lit qui est encore réchauffé par la chaleur naturelle de la personne précédente. Ainsi le couchage semblera inconfortable. Cela provoque un sentiment de malaise général, les membres d'équipage ressentant inconsciemment qu'ils ne peuvent même pas se détendre complètement dans leur propre lit.

heures. Une même cabine accueille donc quatre membres d'équipage.

Les chambres sont spartiates avec des murs gris sombre, mais elles peuvent être redécorées. Elles sont équipées d'un minuscule placard de rangement qui doit être divisé en quatre. Au-dessus de chaque couchette, il y a une petite lumière de lecture et un terminal relié au système informatique du navire. Le membre d'équipage doit y connecter son propre bloc de données. Chacun dispose d'un petit casier personnel.

Certains ont décidé de dormir tout simplement par terre sur des nattes. Ces quartiers froids et humides sont devenus un sujet de plaisanterie parmi l'équipage. Nombreux sont ceux qui affirment mieux dormir à leur poste que dans leur chambre. Pour économiser l'énergie, les chambres sont faiblement éclairées et légèrement plus fraîches que ce qu'un humain considère comme une température confortable.

MESS

L'organisation du mess est confié à trois personnes pendant leurs heures de repos et à quatre Droïds de service SE-4. Environ un quart de la superficie du mess est occupée par les cuisines.

Le reste de la pièce est garni de rangées de tables et de chaises. C'est ici que l'équipage vient prendre ses repas servis régulièrement. Il est fréquent de trouver sur les tables des jeux de sabacc à moitié terminés, des chargeurs utilisés et des verres vides. Aux heures de pointe, cette salle peut accueillir 40 personnes et devient quelque temps le centre du monde. Pendant cette période, les Droïds SE-4 se déminent comme des fous et parviennent, on ne sait comment, à débarrasser les tables et à préparer la nourriture

pendant que l'équipage profite de ces quelques minutes de relaxation.

Entre deux tours de service, le mess sert de salle de détente improvisée où l'on vient jouer au sabacc ou simplement discuter si la salle d'entraînement est bondée.

L'inconfort des cabines transforme cette salle en refuge pour ceux qui sont trop fatigués pour dormir ou qui en ont simplement assez de leur "colocataire". Parfois, on peut y trouver des individus allongés sur un matelas dans un coin.

SALLE D'ENTRAÎNEMENT

C'est une salle réservée à l'entraînement et à la détente de l'équipage. Il y a à disposition des équipements à poids variables pour se muscler, des tapis de jogging, un petit stand de tir, un ring de combat ainsi qu'une cage d'entraînement pour parfaire ses compétences de mêlée ou juste pour dépenser son trop-plein d'énergie. Il n'est pas rare que certaines querelles se règlent par quelques coups d'armes d'entraînement. L'équipage de l'*Étoile Lointaine* a même improvisé un championnat amical de boxe.

Le long de l'un des murs, il existe un petit espace avec deux tables de jeu entourées de coussins. Chaque table est programmée pour plus d'une centaine de jeux différents. Il y a une petite pièce donnant sur le mess où l'on consomme boissons et casse-croûte. On y trouve cinq petites tables autour desquelles le personnel qui n'est pas de service profite de boissons chaudes et bavarde. Une petite bibliothèque d'holo-vidéos est également prévue. Elle propose des programmes de divertissement et d'entraînement.

BARGE DE SAUVETAGE

Les ponts deux et trois disposent chacun d'une seule grande barge de sauvetage logée à côté des quartiers de l'équipage. Chaque barge peut accueillir 20 personnes qui disposeront de trois semaines d'air, de nourriture et d'eau. Les équipements de survie comprennent quatre blasters de chasse, quatre tentes de survie (étanches même dans les pires conditions), des tiges lumineuses, des medpacs, des communicateurs, des fusées de détresse et un transmetteur subsatial émettant un signal d'urgence sur cinq années-lumière de distance. L'émetteur d'une barge de survie est réglé sur ceux des autres barges de l'*Étoile Lointaine*.

Les barges sont de simples appareils qui disposent d'assez de carburant pour un lancement et pour effectuer deux manœuvres. Une barge atterrit grâce à des propulseurs freinant sa chute et à un grand parachute.

Dès qu'une barge est activée, une alarme lumineuse s'éclaire sur la passerelle. Le lancement peut y être annulé manuellement.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DES ÉCRANS DE PROTECTION

Cette station suit les directives de l'officier du centre de commandement chargé du contrôle des écrans de protection. C'est d'ici que sont déployés les écrans à particules ou les écrans énergie/ rayon enveloppant le vaisseau. Le poste est tenu en permanence par un technicien et un Droïd astromec R3.

Le technicien est chargé de réguler l'alimentation des différents générateurs d'écrans qui assurent la protection des quatre angles de tir du vaisseau (avant, arrière, côté droit, côté gauche) ; il faut utiliser la compétence *Écrans de Vaisseau* appropriée pour se servir des boucliers de l'*Étoile Lointaine*.

Comme la plupart des vaisseaux, les écrans à particules de l'*Étoile Lointaine* sont presque toujours activés. Ils ne sont baissés que pour le lancement ou la récupération d'autres navires. Ces écrans protègent contre les armes physiques, telles que les missiles, les torpilles à protons et les petits débris flottant dans l'espace. L'indice de coque de l'*Étoile Lointaine* inclut la protection des écrans. Quand ces derniers sont abaissés, il faut réduire cet indice de 2D pour une valeur de 3D.

Les écrans énergie/rayon consomment une telle quantité d'énergie qu'ils ne sont généralement activés qu'en combat. Ils sont efficaces contre les canons lasers et les turbolasers mais pas contre les canons à ions. Comme l'indiquent les règles concernant les écrans page 127 de *Star Wars, Seconde Édition Révisée et Développée*, l'écran peut être déployé sur un seul angle de tir du navire pour une protection de 2D ou sur deux angles de tir pour une protection de 1D.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DES SENSEURS

Ce poste de senseurs est lié aux dispositifs de senseurs des ponts inférieur et supérieur. Il suit les directives de la station de senseurs du poste de commandement. Des rangées et des rangées d'ordinateurs affichent les données des différents dispositifs de détection. Ce poste est assumé à plein temps par un technicien et un Droïd astromec R3.

Le rôle principal de cette station est de coordonner les efforts des différents opérateurs, d'alimenter l'ordinateur de contrôle principal en informations, d'analyser toute nouvelle donnée et de déterminer quelles sont les informations suffisamment importantes pour être transmises à l'officier responsable des senseurs. Ce dernier peut, n'importe quand, jeter un coup d'œil à n'importe quelle information à partir de son poste. Toutefois, le travail principal de cette station est de filtrer les informations importantes parmi le flot de données sans valeur.

QUARTIER DU COMMANDANT

Ce sont les quartiers assignés au commandant de l'*Étoile Lointaine*. Ils sont un petit plus spacieux que

les cabines de l'équipage, mais la chambre sert aussi de bureau. Elle dispose donc d'une table de travail, d'un terminal et de rangements pour les divers documents, blocs de données et autres objets importants.

Le seul avantage majeur dont profite le commandant par rapport au reste de l'équipage, est de posséder une chambre individuelle. À part ça, il s'agit d'une pièce aussi spartiate que les autres, aux murs gris et au plancher grillagé. Le commandant Ciro a même décidé de réduire l'éclairage et le chauffage de sa cabine, en partant du principe que le meilleur moyen de commander était de montrer l'exemple.

BARGE DE SAUVETAGE

Elle ne transporte que 12 personnes mais est identique à celle décrite un peu plus haut.

CONTRÔLE DE L'ENVIRONNEMENT

Cette station contrôle le système de survie et les autres fonctions vitales du vaisseau. Ce poste est tenu par un simple membre d'équipage en dehors de ses heures de service.

L'endroit est garni de convertisseurs d'oxygène et d'eau, alimentés par le centre de recyclage et les laboratoires hydroponiques. Ils conservent les réserves d'air et d'eau du navire. C'est aussi de cette station que sont contrôlés la chaleur, l'éclairage et les systèmes électriques. Elle est également équipée de plusieurs générateurs de gravité, de compensateurs d'accélération et d'amortisseurs inertiels. Leurs systèmes de contrôle sont aussi situés ici. De nombreux relais et micro-générateurs sont disposés dans tout le vaisseau pour maintenir un environnement constant. Les générateurs de gravité assurent une gravité standard à bord. Les compensateurs d'accélération et les amortisseurs inertiels conjuguent leurs efforts pour neutraliser les effets des manœuvres soudaines effectuées par l'*Étoile Lointaine*. Bien que les dispositifs ne soient pas parfaits et que l'équipage puisse ressentir des secousses soudaines et être déséquilibré, ils permettent de stabiliser suffisamment le navire pour éviter que ses passagers ne soient projetés dans toutes les directions.

En théorie, cette station peut être utilisée pour modifier l'atmosphère, la chaleur et la gravité de chaque compartiment (si le dispositif d'isolation de ce compartiment est activé). Cependant, puisque l'ensemble de l'équipage est composé d'individus respirant de l'oxygène et habitués à une gravité moyenne, aucune partie du vaisseau n'a subi une telle reconfiguration.

CENTRE DE COMMANDEMENT

Le centre de commandement (surnommé "Cecce" par l'équipage) est le cœur de toutes les opérations à bord de l'*Étoile Lointaine*. La plupart des décisions y sont prises. C'est une pièce de deux étages, en permanence bondée, remplie d'ordinateurs,

d'écrans, de techniciens, de Droids et dotée d'une impressionnante baie vitrée en transparisteel, située à l'avant.

La vue panoramique est généralement ignorée par ceux qui travaillent aux consoles puisque leurs écrans de contrôle individuels leur en apprennent plus qu'un simple coup d'œil à l'extérieur. La majesté du spectacle est cependant rarement ignorée.

Entre les postes informatiques et les consoles de relais, un réseau de passerelles reliées entre elles permet de se déplacer dans toute cette confusion.

Trois Droids astromec R3 alimentent en données les centres tactiques, de détection, de communication et la salle des machines. Les Droids peuvent s'encaster dans des habitacles qui ne laissent dépasser que leur tête ; ils ressemblent alors à des dômes au-dessus des consoles informatiques.

Il y a également des interfaces de connexion pour Droids à l'avant du centre de commandement, qui permettent à une douzaine d'unités R3 d'entrer en interface avec la propulsion hyperluminique et les ordinateurs d'astrogation. Le bruit constant émis par les Droids échangeant des données engendre un fond sonore électronique dans tout le centre. Le faible éclairage et la lueur des écrans contribuent à créer une ambiance assez particulière.

Il y a huit postes à plein temps dans le centre de commandement ainsi que quatre postes d'alerte. Les postes à temps plein du niveau supérieur sont : le poste de commandement (commandant Ciro), celui de Navigation (qui dirige l'orientation et la vitesse du navire en propulsion sub-luminique) et le poste des Opérations Tactiques, qui gère l'armement, les écrans et la sécurité interne du vaisseau. Ce dernier poste est normalement celui de Gorak Khzam.

Les postes à temps plein du niveau inférieur (pont trois) sont : le poste d'opérations sub-luminiques (relevant de l'autorité du poste de Navigation et responsable du contrôle des moteurs en propulsion sub-luminique) et le poste d'opérations hyperluminiques (relevant de l'autorité du poste de navigation et responsable du contrôle des moteurs en propulsion hyperluminique ainsi que des ordinateurs d'astrogation). Le poste de contrôle des écrans relève de l'autorité du poste des opérations tactiques. Son rôle consiste à diriger avec la plus grande précision le contrôle des écrans de protection. Le poste de communication est responsable des senseurs et des communications. Il est en général sous la responsabilité de Darryn Thyte. Le dernier poste à temps plein est celui du contrôle informatique qui est responsable de la coordination de tous les autres postes opérationnels avec le Centre de Contrôle Informatique Principal.

Les quatre postes d'alerte, qui sont tous situés sur le pont inférieur (pont trois), sont le poste de contrôle des senseurs (qui assiste le poste de communication), le poste de contrôle des ressources (répartition de l'énergie en cas d'alerte), le poste de contrôle des

machines (facilite la coordination entre le centre de commandement et les stations des salles des machines ; Lofryrhn dépêche généralement un de ses meilleurs assistants à ce poste, en cas d'alerte) et le poste de contrôle armements qui transmet des données complémentaires aux tourelles turbolasers et seconde le poste des opérations tactiques.

Il y a deux Droids de sécurité K4 dans le centre de commandement : le premier se trouve près du puits d'accès sur le pont deux (derrière le poste de commandement), l'autre sur le pont trois. Le puits d'accès grimpe jusqu'au centre de contrôle informatique principal sur le pont un et jusqu'à l'entrepôt supérieur avant. Il descend jusqu'aux laboratoires hydroponiques sur le pont quatre et jusqu'à l'entrepôt inférieur avant.

QUARTIERS D'URGENCE

Les quartiers d'urgence sont utilisés en cas d'alerte prolongée. Ils sont destinés aux membres d'équipages ayant effectué des périodes de travail supplémentaires et qui doivent se reposer tout en restant à la disposition du centre de commandement et d'autres postes vitaux. Ces quartiers peuvent accueillir 12 individus sur quatre couchettes doubles et quatre matelas au sol.

SALLE DE CONTRÔLE DES DROÏDS-SONDES

Les Droids messagers et les Droids d'exploration de l'*Étoile Lointaine* sont contrôlés et dirigés à partir de cette station. Il y a ici deux membres d'équipage à mi-temps ainsi qu'un Droid astromec R3.

Le rôle de cette station est de réparer, de programmer et de contrôler les Droids d'exploration, ainsi que de programmer et de lancer les Droids messagers. Les Droids sondes sont stockés dans ce poste pour être facilement accessibles.

C'est également ici que sont entreposées toutes les cartes stellaires, les coordonnées d'astrogation et les données d'exploration réunies par les Droids sondes. Les ordinateurs d'astrogation et les ordinateurs du centre de contrôle informatique principal peuvent accéder directement à ces banques et en dupliquer les données.

BARGE DE SAUVETAGE

Elle ne transporte que 12 personnes mais est identique à celle décrite un peu plus haut.

PONT TROIS

RÉPARTITION DE L'ÉNERGIE ENTRE LES MOTEURS A-C

C'est d'ici que l'on surveille et que l'on régule l'alimentation principale fournie par le réacteur aux onze moteurs de l'*Étoile Lointaine*. C'est un des endroits

PROCÉDURES D'URGENCE

En plus des barges de sauvetage et des capsules de survie, l'*Étoile Lointaine* dispose de plusieurs compartiments où sont entreposés des scaphandres spatiaux de survie. Il y a un tel compartiment dans chaque couloir principal d'un pont. Les ponts un et quatre disposent chacun de 8 tenues de ce type. Les ponts deux et trois, de 18 chacun. Les compartiments des stations des salles des machines et la zone du centre de commandement ont chacun 12. Les compartiments ne sont pas fermés mais leur ouverture déclenche une alarme lumineuse non-prioritaire sur la console de sécurité du centre de commandement.

Chaque compartiment contient d'autres équipements d'urgence. Six capsules anti-incendie (contre les feux chimiques et électriques), six respirateurs, quatre medpacs et un dispositif d'un mètre de diamètre pour colmater une fissure (c'est un composant plastique qui ressemble à un vêtement jusqu'à ce qu'il soit déplié. Il est activé par un simple bouton). La réparation de fortune ne tiendra pas plus de deux minutes. Ce n'est pas beaucoup mais cela laisse largement le temps de colmater la brèche avec le matériel nécessaire.

On peut se servir de ces tenues dans le cas où des membres de l'équipage ne pourraient atteindre une barge de sauvetage ou une capsule de survie ou si la paroi d'une section du navire est percée. Chaque tenue dispose de trois heures d'oxygène et émet un signal de détresse qui s'active automatiquement en même temps que les réservoirs d'oxygène. Les combinaisons sont également équipées d'un petit propulseur pouvant être utilisé cinq fois et d'un petit projecteur au sommet du casque.

les plus importants des salles des machines puisqu'une simple panne pourrait neutraliser entièrement la propulsion du navire et entraîner une surcharge catastrophique.

On compte deux postes à plein temps dans cette station, complétés par trois postes d'alerte, trois Droïds astromecs R3 s'occupant de la répartition et du contrôle de l'énergie et quatre Droïds d'alimentation pour fournir un complément en énergie en cas de baisse de puissance. Lofryyn est généralement à son poste, supervisant ce qui se passe dans les salles des machines. Un Droid de sécurité K4 est chargé de déceler toute tentative évidente de sabotage.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE AUXILIAIRE

C'est une station de contrôle d'urgence qui sert de poste central dans le cas où le centre de contrôle des salles des machines ou le centre de commandement

seraient neutralisés. Les ordinateurs qui s'y trouvent sont programmés pour dériver les divers systèmes permettant de contrôler le navire vers ce poste ou vers les deux stations auxiliaires sur le pont quatre. Cette station nécessite deux postes à plein temps. On peut y trouver un Droid astromec et, en cas de réorganisation importante du poste de commandement et des contrôles des salles des machines, six stations supplémentaires seront opérationnelles.

CONTRÔLE DE LA RÉGULATION ÉNERGÉTIQUE ET DE LA CHALEUR

C'est ici que sont contrôlés et contenus l'énergie dégagée par une surcharge et l'excès de chaleur.

Les moteurs ioniques et le réacteur principal génèrent une incroyable quantité de chaleur qui doit être évacuée pour leur permettre de rester dans les limites de la température de sécurité. La station contrôle la profusion de petits ventilateurs de dispersion et de plaques de déflexion qui expulsent la chaleur hors de ces zones sensibles pour l'évacuer dans l'espace.

La station est également munie de bobines accumulatrices qui servent à absorber et à redistribuer l'énergie libérée par une surcharge. Cela peut arriver après une panne d'une des stations des salles des machines, après un incident dans le cœur du réacteur principal, une surcharge due à un ordinateur, un bouclier ou un turbolaser. Un tir de turbolaser ou d'une arme ionique adverse peut aussi provoquer une surcharge. Cette station est la dernière ligne de défense avant qu'une surcharge d'énergie ne détruise un système vital.

On peut trouver ici deux techniciens à temps partiel, qui vérifient chacun à leur tour les différents systèmes et s'occupent de l'entretien nécessaire. En cas d'alerte, les techniciens se rendent immédiatement à ce poste puisque la dispersion de la chaleur et les surcharges sont deux éléments fondamentaux en combat.

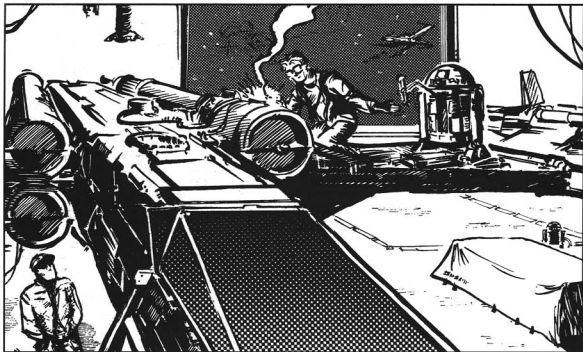
QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE AVEC DOUCHES

Ces quartiers sont identiques à ceux situés directement au-dessus sur le pont deux.

INFIRMERIE

C'est l'un des endroits les mieux éclairés à bord. La température y est agréable et on peut y trouver des plats chauds. Les stations médicales et chirurgicales sont dirigées par le docteur Akansh, son assistant et trois Droïds médicaux 2-1B. Trois membres de l'équipe médicale sont présents en permanence.

L'infirmerie dispose de 10 lits de récupération, de deux cuves à bacta et d'une antenne chirurgicale isolée. Si l'infirmerie est à court de lits, les patients supplémentaires sont envoyés aux quartiers de l'équipage, juste au bout du couloir. Les membres d'équipage



Brian Schimberg

qui occupaient normalement les lits sont relogés dans les quartiers d'urgence, près du centre de commandement ou, tout simplement, certains lits sont affectés à trois personnes.

En raison des excellentes conditions qui règnent dans l'infirmerie, l'équipage plaisante souvent sur la possibilité d'être blessé pour pouvoir y passer quelques jours agréables. L'infirmerie est rarement pleine. Les Droïds font de leur mieux pour que chaque patient puisse repartir au plus vite. De plus, la programmation des Droïds est parfaitement adaptée à un équipage composé de plusieurs espèces.

QUARTIERS DES OFFICIERS

Ces quatre chambres sont semblables à celles des quartiers de l'équipage mais sont légèrement plus spacieuses. Dans chacune d'elle, il y a deux couchettes qui sont attribuées chacune à un seul officier qui dispose ainsi de son couchage particulier. Les cabines sont pourvues de toilettes, d'un grand placard pour chaque officier, d'une lampe de lecture et d'un terminal au-dessus de chaque lit. On peut aussi y trouver deux postes de travail équipés d'un bureau, d'un terminal informatique, d'un lecteur de données, d'un projecteur holographique et de petites étagères pour entreposer des blocs de données, des documents et des effets personnels comme des hologrammes ou des souvenirs.

BARGE DE SAUVETAGE

Pouvant accueillir 20 personnes, cette barge est identique à celle du pont deux.

SALLE D'ATTENTE DES PILOTES

Tous les pilotes qui sont en service ont pour instructions d'attendre ici quand ils ne sont pas sur le pont d'envol. La pièce est équipée de plusieurs chaises, d'un projecteur holographique et de plusieurs écrans qui affichent les informations importantes, les tactiques de combat et les directives de Gorjaye à ses pilotes. On peut aussi y trouver des moniteurs informatiques, des moniteurs projetant des images du hangar d'atterrissage et une vue de la salle de contrôle du hangar, des systèmes intercom et un poste de communication directe avec le centre de commandement.

L'*Étoile Lointaine* dispose de l'équivalent d'une escouade (12 chasseurs), constituée de 8 Ailes-X et de 4 Défenseurs. Six pilotes sont de service par périodes de 12 heures. Deux pilotes sont en patrouille, soit dans le hangar d'atterrissage près de leur vaisseau, soit dans l'espace naviguant autour de l'*Étoile Lointaine* quand celui-ci est à une vitesse subluminaire et que le centre de commandement a ordonné une telle surveillance. Les quatre autres pilotes restent dans la salle d'attente. Les patrouilles sont constituées de 2 Ailes-X ou 2 Défenseurs. Il est rare que l'on mélange les deux types d'appareils.

En cas d'alerte, tous les pilotes doivent rejoindre la salle d'attente en deux minutes pour assister au briefing. Gorjaye effectue souvent des tests d'alerte pour s'assurer que ses pilotes seront prêts quand on en aura besoin.

HANGAR D'ATTERRISSAGE

Le hangar d'atterrissage de l'*Étoile Lointaine* est haut de deux étages et occupe presque la moitié de l'intérieur du navire. Il est équipé de murs anti-souffles d'un mètre d'épaisseur, isolant le reste du vaisseau d'un incendie ou d'un crash dans le hangar. Un mur anti-souffle est également installé pour protéger les turbo-ascenseurs, les entrées des couloirs et les puits d'accès qui mène au hangar de maintenance.

Il y a trois postes d'entretien et de contrôle à temps complet, ainsi que cinq postes à temps partiel et cinq postes d'alerte. Trois Droïdes R3 manipulent les divers équipements du hangar, ainsi que quatre Droïdes d'alimentation et quatre unités d'appontage. Deux Droïdes de sécurité K4 sont de service, en permanence.

Le hangar est protégé du vide par un champ magnétique invisible qui permet de maintenir une atmosphère. L'intensité du champ peut être réglée à partir de la salle de contrôle du hangar pour permettre aux vaisseaux d'atterrir et de décoller sans exposer le hangar au vide.

La salle dispose de dix stations de rechargement en énergie, pour des vaisseaux spatiaux, qui sont encastrées dans le sol et couvertes de plaques anti-souffles. Une plaque anti-souffle est installée directement devant la plate-forme d'élévation. On la dresse quand un chasseur est lancé, pour absorber le souffle arrière des moteurs ioniques du chasseur. Le matériel d'urgence comporte une douzaine de gicleurs au plafond, projetant de la mousse anti-incendie. Ils peuvent atteindre n'importe quelle partie du hangar pour étouffer un feu. Il y a également, dans le hangar de maintenance, un chariot de "crash" à répulseurs. En cas de crash catastrophique qui pourrait menacer tout le hangar, le chariot est amené sur la piste pour pousser les débris dans l'espace.

Le hangar de maintenance contient aussi deux drones d'entretien. Ces petits vaisseaux sont des véhicules de réparation aux capacités limitées, ne disposant que de trois heures d'oxygène et de petits propulseurs d'appoint. Ils ne mesurent pas plus de trois mètres et sont ancrés à l'intérieur du hangar par un câble de 150 mètres. Ces unités sont équipées d'un petit rayon tracteur, de projecteurs magnétiques et de deux appendices de manipulation permettant des réparations plus délicates. Les techniciens utilisent ces véhicules pour superviser le travail des Droïdes astromecs R3 effectuant des réparations à l'extérieur.

On peut installer sur la piste d'atterrissage quatre Ailes-X (un de chaque côté des turbo-ascenseurs et deux dans le coin arrière) et un Aile-X supplémentaire

sur la plate-forme élévatrice. Dix chasseurs Défenseurs peuvent être positionnés devant le bouclier anti-souffle protégeant les turbo-ascenseurs et les deux autres peuvent être alignés face aux Ailes-X situés dans le coin.

Le hangar d'atterrissage est très étroit et le lancement des chasseurs peut prendre plusieurs minutes en raison des manœuvres délicates nécessaires pour amener un chasseur sur son aire de lancement. La plus petite erreur peut provoquer la collision entre deux canons lasers, ce qui risque de les désaligner complètement et donc de priver les pilotes d'ordinateur de visée (0D dans ce cas). Une erreur majeure peut provoquer un crash sur la piste, détruisant plusieurs vaisseaux et certainement neutraliser le hangar jusqu'à sa réparation.

Les protocoles de lancement indiquent que les Défenseurs doivent être largués en premier (s'ils sont dans le hangar). Puis c'est au tour du chasseur à tribord (droite) à l'arrière du hangar. Pendant que le chasseur situé à l'arrière du côté gauche est mis en position, les deux chasseurs garés près des turbo-ascenseurs utilisent leurs répulseurs pour se mettre en position de lancement avant d'être éjectés.

Quand un vaisseau a besoin d'entretien ou de réparation, il est placé, soit à bâbord vers l'arrière, soit sur la plate-forme élévatrice. Au cours d'un combat ou d'un voyage dans l'hyperespace, un épais bouclier de protection peut colmater l'entrée du hangar pour le protéger des attaques et des débris.

Si un pilote désire prendre deux minutes pour manœuvrer et s'éjecter, il est inutile d'effectuer un jet de compétence. Quand il veut décoller en moins de 90 secondes, il doit réussir un jet Très Facile de *Pilotage de Chasseur Stellaire*. Pour une minute, la difficulté est Facile. Pour un lancement en 30 secondes, la difficulté est Moyennement Facile. Les difficultés pour l'atterrissage sont les mêmes.

Si le jet échoue de 1 à 5 points, cela implique qu'il y a eu un petit accident et que le vaisseau a légèrement heurté le hangar ou un autre vaisseau. Son système de tir est un peu dérégulé (l'ordinateur de visé perd 1D jusqu'à réparation). La réparation nécessite la réussite d'un jet Très Facile de *Réparation de Chasseur Stellaire* et trois heures de travail.

Si le jet échoue de 6 à 10 points, il y a eu une collision plus sérieuse. L'armement est totalement dérégulé (ordinateur de visée à 0D) ou la maniabilité en a pris un coup (Maniabilité -1D) ou encore le moteur a été endommagé (-1 en vitesse spatiale). Les réparations nécessiteront la réussite d'un jet Facile de *Réparation de Chasseur Stellaire* et six heures de travail.

Si le jet échoue de 11 points ou plus, la collision est majeure, neutralisant tous les appareils concernés (les réparations nécessiteront au moins la réussite d'un jet Moyennement Difficile de *Réparation de Chasseur Stellaire* et 12 heures de travail).

SAS PRINCIPAL D'ARRIMAGE

Le sas d'arrimage principal court sur presque toute la largeur du hangar d'atterrissage. Il est utilisé pour s'arrimer avec la navette de combat Aegis et tout autre vaisseau de grande taille que l'*Étoile Lointaine* pourrait rencontrer. Le sas est également équipé d'un projecteur de champ magnétique au cas où les portes seraient endommagées lors d'une collision.

Le sas comprend trois portes rétractables d'environ 10 mètres de large. Elles peuvent être ouvertes séparément pour s'adapter à des véhicules de différentes tailles.

Ce sas d'arrimage est le plus souvent utilisé pour charger des véhicules de combat ou du matériel de grande taille à bord de l'Aegis après qu'ils ont été remontés du hangar de maintenance sur le pont quatre.

STATION DE RÉPARATION D'URGENCE

Cette station est reliée au centre informatique principal et au centre de commandement. Son rôle est de maintenir le navire opérationnel en cas de dommages critiques. La station permet de relier les systèmes énergétiques et informatiques à différents postes à bord du navire pour que les systèmes essentiels soient de nouveau opérationnels. Si une des stations principales du vaisseau est neutralisée, les contrôles informatiques et le contrôle des opérations peuvent être reliés aux ordinateurs qui se trouvent ici, au prix d'une baisse significative de leurs performances. Cette station nécessite un poste à plein temps, quatre postes d'alerte et une unité astromec R3.

BARGE DE SAUVETAGE

Elle ne transporte que 12 personnes mais est identique à celle décrite un peu plus haut.

SALLE DE REPOS DES OFFICIERS

Cette salle, qui n'est rien de plus qu'un entrepôt converti, a été attribuée aux officiers. Les autres membres d'équipage sont les bienvenus, mais il est clair que les officiers peuvent à tout moment leur demander de quitter la pièce. Dans les faits, il s'agit d'une salle de détente pour ceux qui ont besoin d'un peu de place pour respirer et qui ne veulent pas se retrouver dans la salle d'entraînement avec certaines personnes. Cette pièce sert également de salle de conférence quand la salle tactique est trop occupée pour accueillir une réunion.

Dans chaque coin et sur chaque étagère, il y a des boîtes et des caisses contenant divers équipements comme des composants pour ordinateurs, des câblages électriques, des prises, des systèmes de refroidissement, des capsules d'oxygène et des capsules d'eau. La salle est petite et l'on y est plutôt à l'étroit, mais c'est un des seuls endroits à bord véritablement personnalisés.

Bien que la plupart des décorations ne soient pas réglementaires, le commandant Ciro a permis que cette pièce puisse refléter les caractères individuels de l'équipage. On peut trouver sur les murs ou sur les étagères : un casque de soldat de choc impérial (avec un trou de blaster), un œuf stérile de dragon krayit et les bannières et blasons des mondes d'origine des officiers. Fixé au plafond, il y a un filet énergétique ayant appartenu à un chasseur de primes peu connu (une contribution de Gorjaye), ainsi qu'un pack énergétique ayant servi, à ce qu'il paraît, à alimenter le sabre laser de Dark Vador. C'est Loh'khar qui a fourni cet objet avec un clin d'œil. On peut aussi remarquer un détonateur thermal neutralisé, dont seuls les petits voyants lumineux fonctionnent encore. Il a été volé par des membres de l'équipage qui s'en sont servi pour bizuter de nouvelles recrues. Voir les bleus totalement paniqués semble une source d'amusement inépuisable pour certains membres de l'équipage.

Il y a enfin une petite console de jeu équipée d'un lecteur de blocs de données, un projecteur holographique, un déjarik et d'autres jeux holographiques, une petite sphère de décoration et quelques jeux de sabacc.

SALLE DES COMMUNICATIONS

Cette salle contient le principal dispositif de communication, ce qui englobe le système interne du réseau ainsi que le transmetteur subsatial. S'y trouve, en permanence, un technicien en communication qui est secondé en cas d'alerte.

La pièce est en grande partie envahie par le dispositif de communication, les ordinateurs et le transmetteur subsatial. D'ici, on peut communiquer sur n'importe laquelle des milliers de fréquences établies et le dispositif peut être reconfiguré pour capter des fréquences non-standard dans le cas où le navire souhaiterait trouver des signes de civilisation, aux environs d'un monde inexploré.

La salle dispose aussi d'un ordinateur de décryptage qui analyse toute émission brouillée et tente de décoder les transmissions impériales. Le système sert également à brouiller les transmissions de l'*Étoile Lointaine* quand cela s'avère nécessaire.

CENTRE DE COMMANDEMENT

C'est le niveau inférieur du centre de commandement se trouvant sur le pont deux.

SALLE DU CONTRÔLE TACTIQUE

La salle du contrôle tactique est la principale salle de réunion et de stratégie du navire. Il y a deux postes attribués au personnel de repos ainsi qu'un Droid astromec R3.

On peut trouver dans cette pièce des panneaux de plastex transparents qui servent à noter les informations tactiques et stratégiques, ainsi que les orbites

des planètes et les dangers de navigation. On peut projeter des données sur les panneaux qui sont reliés à des ordinateurs et munis de processeurs optiques.

Les panneaux de plastex sont souvent illuminés par des leurs rouges ou vertes. Avec un éclairage réglé au minimum, tout cela donne une ambiance fantomatique, presque comme si cette pièce était hantée. Le long des murs, plusieurs unités d'affichage détaillent l'état du vaisseau, les affectations de l'équipage et le niveau de puissance. Les informations les plus importantes sont dirigées vers le projecteur holographique central.

La table holographique est large de trois mètres. Elle est recouverte d'un écran plat sur lequel on peut faire défiler des informations bi-dimensionnelles, ce qui est largement suffisant pour la plupart des discussions. Cependant, le projecteur holographique est très pratique pour développer certaines idées et l'on s'en sert donc souvent.

L'hologramme est particulièrement utile pour pouvoir observer quelque chose sous tous les angles. Les profils des navires intersidéraux peuvent être introduits dans la machine et analysés. On peut aussi recevoir ou transmettre des messages holographiques, ce qui fait de cette salle un excellent centre de planification.

CENTRE DE RECYCLAGE

Ce centre est responsable du traitement et du recyclage de l'eau, de l'air et des déchets. C'est une fonction essentielle pour permettre d'étendre la distance opérationnelle de l'*Étoile Lointaine*. Deux techniciens y sont présents à temps partiel. Ils s'occupent de l'entretien et effectuent quelques réglages mineurs. La machinerie étant plutôt simple, il est donc rare qu'elle tombe en panne et ne nécessite pas une surveillance constante. Cependant, la panne du système de recyclage pourrait sérieusement compromettre la mission de l'*Étoile Lointaine* puisque le vaisseau serait alors obligé d'effectuer des haltes plus fréquentes pour refaire le plein d'air et d'eau.

La pièce contient plusieurs cuves de traitement et de recyclage. L'eau et les gaz (comme le dioxyde de carbone), qui ne peuvent être recyclés mais qui sont riches en valeur nutritionnelle, sont envoyés dans les laboratoires hydroponiques (pont quatre). L'eau recyclée est réinjectée dans les cuves d'eau potable (pont quatre). L'air est tout simplement réintroduit dans le système de ventilation du contrôle de l'environnement.

Tout déchet récupérable est reconditionné pour être utilisé à d'autres fins. Par exemple, un boîtier brisé de communicateur peut être fondu et reconverti en couvert. Toutes ces denrées récupérées sont dirigées vers l'atelier de mécanique et vers les hangars de maintenance et de réparation. Les déchets non-récupérables sont incinérés dans le réacteur principal.

LABORATOIRE SCIENTIFIQUE A

Ce premier laboratoire est géré par un chercheur, à plein temps, et par deux assistants, à temps partiel. Il dispose de stations de recherche consacrées à la zoologie, à la botanique et à la xénobiologie. On peut y trouver des cages de stase pour les échantillons, des tables d'examen et de dissection, ainsi que des senseurs et des ordinateurs d'analyse. Ce laboratoire est principalement chargé d'examiner les nouvelles plantes et les nouveaux animaux pour déterminer s'ils sont comestibles et évaluer le danger qu'ils peuvent représenter. Ce laboratoire sert également à la recherche toxicologique.

LABORATOIRE SCIENTIFIQUE B

On y trouve un chercheur à temps plein et deux assistants à temps partiel qui s'occupent des recherches géologiques, atmosphériques, météorologiques, océanographiques et chimiques. Le laboratoire est équipé de cages de stase et de scanners.

Ces scanners peuvent examiner un échantillon donné pour en déterminer sa toxicité et sa possible utilisation à bord du vaisseau. Par exemple, un métal donné peut-il être utilisé pour fabriquer des pièces détachées pour les moteurs ioniques ?

Dans ce laboratoire, on peut aussi effectuer de la recherche spatiale : analyse des échantillons d'astéroïdes, analyse des informations collectées par les senseurs sur les nébuleuses, les nuages de poussière, les étoiles et autres corps célestes.

BARGE DE SAUVETAGE

Elle ne transporte que 12 personnes mais est identique à celle décrite un peu plus haut.

PONT QUATRE

SYSTÈMES DE CONTRÔLE DES MOTEURS NIVEAU C

Cette station surveille et contrôle les performances des quatre rangées inférieures de moteurs. Ce poste est tenu en permanence par deux techniciens, un Droid astromec R3 et un Droid d'alimentation.

Elle est similaire à la station du niveau A sur le pont un : elle contrôle les quatre moteurs, leurs performances et leur intégration à l'ensemble de la propulsion. Les techniciens peuvent réguler la puissance, la dispersion de chaleur, le contrôle de l'énergie et effectuer des réparations d'urgence à partir de leurs postes.

SYSTÈMES AUXILIAIRES

Ces deux stations, commandées par le système de contrôle auxiliaire, servent de postes de contrôle de secours pour n'importe quel système des salles des machines. Si une section des salles des machines est en surcharge, une partie des fonctions de cette station peut être dérivée sur les ordinateurs auxiliaires.

En cas de panne critique d'un système, tout un poste des salles des machines peut être transféré sur l'une de ces stations auxiliaires.

Ces deux postes nécessitent deux techniciens à temps plein et un Droid astromec R3. En cas d'alerte, quatre membres d'équipage supplémentaires leur sont affectés.

ARMURERIE

C'est ici que sont conservées toutes les armes non-personnelles. Les membres de l'équipage sont autorisés à porter une arme sur eux à la discrétion du commandant de bord. Un seul garde est présent à temps partiel, ainsi qu'un Droid K4 de sécurité qui empêche tout accès non autorisé.

L'armurerie dispose d'une serrure électronique. Il faut, pour l'ouvrir, réussir un jet Moyennement Difficile de *Sécurité*. Si le jet échoue, une alarme se déclenche sur le poste de sécurité dans le centre de commandement.

L'armurerie contient : 150 pistolets blasters (dommages : 4D), 25 fusils blasters (5D), 5 EWHB-10 blaster mitrailleur BLAF (8D)*, 400 packs énergétiques rechargeables pour blaster (il faut deux heures pour recharger un quand il est relié à un générateur à fusion portable), 50 capsules de gaz à blaster, 200 grenades standard (4D), 100 grenades fumigènes, 5 lance-grenades portables, 30 vibro-haches (VIG+3D), 25 vibro-lames (VIG+1D), 100 casques protecteurs, 100 vestes protectrices, 5 canons à ions d'épaule* (3D, échelle speeders, dommages ionisants), 5 lance-missiles portables PLX-2*(6D) et 5 lance-projectiles CSPL-12*.

* voir p. 120-124 du *Guide de l'Empire*.

ATELIER DE MÉCANIQUE

Lofryhn a fait installer un grand atelier de mécanique pour fabriquer les grandes pièces détachées servant aux moteurs ioniques, aux répulseurs et aux chasseurs Aile-X et Défenseurs. L'atelier nécessite deux postes de travail à temps partiel. On peut y trouver un Droid manutentionnaire et trois unités astromecs R3.

Les capacités de l'atelier sont limitées. Chaque composant doit être usiné à partir des schémas de l'ordinateur. Certains composants ont besoin d'un nombre incroyable de petites pièces spécifiques. Si ces pièces ne sont pas dans un des entrepôts du navire, elles doivent être fabriquées. L'atelier ne peut produire ni puces ni circuits informatiques ou autres objets similaires de haute technologie. Il faut donc fréquemment puiser dans les entrepôts du navire pour avoir de telles pièces ou espérer atteindre un monde qui en dispose.

BATTERIES PRINCIPALES

Plusieurs rangées d'énormes batteries renferment la source principale de l'énergie de réserve pour

remplacer le réacteur. En cas d'une panne de ce dernier, l'*Étoile Lointaine* peut fonctionner six heures à partir de ces batteries tant qu'il n'engage ni l'hyperpropulsion ni les turbolasers. Si le vaisseau effectue un saut dans l'hyperespace, les batteries ont assez d'énergie pour alimenter le saut et rester deux heures dans l'hyperespace. Après quoi, le navire retourne dans l'espace normal, probablement à des années-lumière de toute colonie.

Les batteries sont directement rechargées à partir du réacteur. Elles ne sont généralement utilisées qu'en combat ou en cas d'urgence, mais elles peuvent fournir à l'*Étoile Lointaine* de la puissance à n'importe quel moment. Quand elles sont vides, elles peuvent être rechargées directement en 6 heures ou en 12 heures, si l'énergie issue du réacteur est répartie entre le rechargement et les opérations normales (hors combat) du vaisseau.

BATTERIES DE RÉSERVE

Les batteries de réserve ont la même fonction que les batteries principales. Elles sont d'un modèle moins récent et, bien qu'elles prennent plus de place que les autres, elles ne peuvent fournir au navire que quatre heures d'énergie. Si les batteries sont utilisées pour un saut dans l'hyperespace, elles ne peuvent maintenir le bâtiment en vitesse hyperlumineuse que pendant 45 minutes.

ENTREPÔT DE NOURRITURE

La plupart des réserves de nourriture du navire sont dans ce compartiment. Des caissons de réfrigération conservent au frais la nourriture périssable, tandis que les végétaux, les graines et la viande ont été congelés. La nourriture choisie pour le voyage est nutritive et fade.

La pièce est un véritable labyrinthe de caisses entreposées les unes sur les autres, de caissons et de conteneurs. C'est exactement ce que souhaite le Droid R-97 magasinier, pour qui c'est la meilleure manière de gérer la distribution des ressources. Un seul Droid de service R-4 est présent ici en permanence.

ENTREPÔT

C'est le plus grand entrepôt de l'*Étoile Lointaine*. Il contient un peu de tout, des puces informatiques, des uniformes, des graines, des matelas, des médicaments, des cuves bacta, des pièces détachées pour répulseurs et même quelques caisses de packs énergétiques pour blasters. La plupart des équipements dont on pourrait avoir besoin y sont stockés en quantité.

Il n'y a généralement personne ici. Le système de survie est donc réglé au minimum pour économiser l'énergie. Seul R-97, les Droids monte-charge et un Droid SE-4 de service parcourent les allées de caisses et de conteneurs de cette salle. La pièce est peu éclairée et il y fait assez froid.

HANGAR DE MAINTENANCE ET DE RÉPARATION

Le hangar de maintenance et de réparation est la principale zone d'entretien du navire et des véhicules. Toutes sortes de pièces détachées pour le navire et les répulseurs y sont entreposées, des plus petites bobines pour répulseurs, en passant par les servomoteurs des canons lasers jusqu'à des morceaux entiers de moteurs ioniques pour la navette de combat Aegis.

Il y a en permanence un mécanicien de service, deux assistants à temps partiel et un assistant en période de repos qui est responsable de dénicher les éléments réclamés par le chef mécanicien. Deux Droïds astromecs R3 et les trois derniers Droïds de manutention sont également assignés à ce poste. Le hangar est encombré de composants, de pièces détachées, d'outils et d'équipements divers en plus des véhicules.

Les véhicules terrestres sont généralement entreposés ici quand ils ne sont pas à bord des deux navettes. On peut également y trouver T'achak T'andar, le responsable chadra-fan des répulseurs, penché sur ses machines pour leur apporter quelques "améliorations" non-autorisées. La plate-forme élévatrice qui mène au hangar d'appoint est utilisée pour monter des pièces détachées pour les Ailes-X ou les navettes qui sont trop grandes pour être descendues dans le hangar de maintenance. Les chasseurs Défenseurs peuvent également y être amenés.

TUNNELS D'ARRIMAGE

L'Étoile Lointaine est équipée de trois tunnels d'arrimage fixés sur la coque extérieure, qui peuvent accueillir les chasseurs, les navettes mais aussi d'autres vaisseaux spatiaux. Ces tunnels sont situés à l'extérieur du hangar de maintenance sur le pont quatre. On accède à chaque tunnel par un sas.

Les programmes d'hyperpropulsion ont été modifiés pour compenser la masse supplémentaire des tunnels et des navires transportés. Ils n'ont donc aucun effet tangible sur les performances du navire en propulsion hyperspatiale.

L'extérieur de chaque tunnel dispose de trois sas : l'un à l'extrémité et les autres de chaque côté. Chaque sas est muni d'un collier d'arrimage et d'un système de fixation pour maintenir en place le vaisseau arrimé et disposer d'un sas totalement étanche. Le pilote n'a qu'à passer par le sas du tunnel pour gagner le cockpit de son appareil.

Une fois qu'un pilote est en position, il n'a qu'à actionner un interrupteur à bascule pour activer le mécanisme de séparation. Le cockpit se verrouille automatiquement, le collier d'arrimage se désengage et le vaisseau est propulsé dans l'espace par des petites charges explosives. Ce sont les mêmes mécanismes que ceux qui sont utilisés pour les capsules

de survie. Ils n'y a aucun risque d'endommager le vaisseau.

L'angle des charges est réglé pour pousser le navire vers le haut ou vers le bas afin qu'il n'entre pas en collision avec un autre appareil arrimé ou avec un autre tunnel. Malgré cela, les procédures de lancement doivent être attentivement supervisées par la salle de contrôle du hangar pour s'assurer qu'aucun vaisseau en partance ne se croise dans les couloirs de navigation.

Certains pilotes ont horreur de ce petit délai et s'arrangent pour que leurs moteurs soient déjà en marche avant même que les explosifs aient libéré le chasseur. L'équipe de commandement n'apprécie pas ce genre de pratiques qui mettent en danger le navire et son équipage. Tout pilote procédant à un lancement "sur les chapeaux de roues" est réprimandé.

RAMPE DE DÉCHARGEMENT

La rampe est située dans le hangar de maintenance. Lorsque le vaisseau atterrit sur une planète, elle s'étend jusqu'au sol. Elle est équipée d'un sas et il faut 10 minutes pour la mettre en position ou la rétracter.

HANGAR DE RÉPARATION DES DROÏDS

Le navire dispose d'un hangar de réparation pour entreposer et entretenir les douzaines de Droïds du bord. On trouve ici, un technicien de service à temps complet, des postes à temps partiel et un poste de repos. La plupart des travaux de maintenance sont effectués par DD-19 (le Droïd "maître-esclave") et son assistant, SE-4-17, un Droïd de service peint d'un noir mat particulièrement menaçant.

Ce hangar dispose de quatre importantes stations de réparation, avec des membres de rechange, des composants, des cortex cérébraux artificiels, des vocabulaires et autres équipements essentiels pour les Droïds. De nombreux Droïds circulent dans toute la salle et ils ne cachent pas que les techniciens ne sont que tout juste tolérés ici.

RÉSERVOIRS D'EAU POTABLE

L'Étoile Lointaine est dotée d'une douzaine de grands réservoirs pour entreposer l'eau potable. Chacun est relié individuellement au réseau de distribution d'eau du navire. Ils sont aussi équipés d'une série de déflecteurs pour réduire le mouvement de l'eau pendant les voyages spatiaux. Le navire dispose de plusieurs réservoirs séparés plutôt que d'un seul grand réservoir, pour éviter qu'une contamination n'affecte toutes les réserves ou qu'une seule brèche ne les détruise. Quand le navire se pose sur un nouveau monde, la priorité est d'évacuer l'eau usée et de refaire le plein d'eau potable, celle-ci ayant tendance à croupir après deux semaines de conditionnement.

LABORATOIRES HYDROPONIQUES A ET B

Deux grands laboratoires hydroponiques permettent de cultiver des fruits, des végétaux et d'autres plantes essentielles et d'augmenter ainsi les réserves limitées du navire. Le produit des récoltes est particulièrement apprécié et change des rations conditionnées quotidiennes. Deux postes à temps partiels sont assignés à chaque laboratoire ainsi que trois J9 travailleurs roches.

Les laboratoires sont quadrillés de canalisations et de lampes facilitant les cultures. Le laboratoire A est prévu pour simuler un climat tempéré et le B pour simuler un climat tropical. Les Droids sont capables de s'occuper eux-mêmes des hangars mais sont supervisés et dirigés par les techniciens.

PONT INFÉRIEUR

DISPOSITIF DE SENSEURS

À l'instar de celui du pont supérieur, il s'agit d'une petite pièce étroite mais qui n'est occupée que par un seul technicien spécialisé dans les senseurs et les communications.

Ce dispositif est constitué de rangées de senseurs très sensibles qui sont reliés aux senseurs du pont supérieur. En fait, ils déterminent l'indice de focalisation (en terme de jeu) du vaisseau. Cependant, la batterie de senseurs du pont supérieur doit être parfaitement fonctionnelle pour pouvoir utiliser le mode focalisation.

Les senseurs fournissent aussi des données sur les cibles des systèmes d'armement du navire (si cette station n'est pas dirigée par un technicien, la difficulté des attaques des turbolasers est augmentée de +5).

Enfin, les appareils de communications de l'*Étoile Lointaine* sont installés ici. Cela inclut les intercoms et le dispositif du transmetteur subsatial. Bien que la plupart des communications soient regroupées dans le système de la salle des communications et du centre de commandement, ce dispositif doit être contrôlé par un individu pour que les communications soient transmises correctement.

SOUTE ARRIÈRE

Cette soute est utilisée pour stocker de la nourriture supplémentaire (à la température standard des pièces), ainsi que des senseurs de rechange et des composants pour turbolasers. R-97 dispose d'un Droid de service SE-4 pour que tout reste en ordre. Sont également entreposés ici des tenues de survie, des tentes de survie, des équipements de base pour le vaisseau, des composants pour les Alles-X et les navettes, ainsi que toute une collection d'autres objets. Si un entrepôt donné manque d'un certain produit, il y a une bonne chance d'en retrouver dans un caisson perdu au milieu de cette soute.

SOUTE AVANT

Elle est aussi utilisée pour le stockage de la nourriture. On peut y trouver en permanence un Droid de service SE-4. Elle contient également des équipements pour les laboratoires hydroponiques : lampes de culture, tuyauteries et même des graines. Il y a des pompes à eau de rechange, des pièces détachées pour des générateurs de gravité et des diffuseurs de chaleur utilisés pour le contrôle de l'environnement. Dans un petit coin de la soute sont entreposées des pièces détachées pour Droids, ainsi que quelques vieilles unités astronec R3 à différents stades de désassemblage.

TURBOLASER

La tourelle turbolaser est à peu près la même que la grande tourelle du pont supérieur. L'artilleur y est affecté à temps plein et son poste de tir est situé dans la tourelle.

Les deux postes de techniciens sont installés au milieu du pont quatre et du pont inférieur. Les deux techniciens ne sont présents qu'en cas d'alerte. Ils sont alors responsables du contrôle des systèmes et de la répartition de l'énergie entre la tourelle et les deux turbolasers bâbord sur le pont un.

CAPSULES DE SURVIE (8)

Chaque capsule peut transporter quatre personnes. À part cela, elles ont une fonction identique aux barges de sauvetage et disposent de trois semaines de vivres pour leurs passagers.

LA CAMPAGNE DARKSTRYDER

FELI E DE PE AGE

NOM _____
GRADE _____
POSTE OCCUPÉ _____
TYPE _____

ATTRIBUTS

DEXTÉRITÉ _____

SAVOIR _____

MÉCANIQUE _____

PERCEPTION _____

VIGUEUR _____

TECHNIQUE _____

POINTS DE FORCE _____
POINTS DU CÔTÉ OBSCUR _____
POINTS DE PERSONNAGE _____
DÉPLACEMENT _____
ÉQUIPEMENT _____

PRÉSENTATION _____

PERSONNALITÉ

NOTES

L'ÉQUIPE DE COMMANDEMENT

L'équipe de commandement de l'*Étoile Lointaine* est constituée des personnages centraux de la *Campagne DarkStryder*. Même si de nombreux autres joueront un rôle très important dans cette campagne, la plupart des décisions majeures seront prises par cette équipe.

Les biographies qui suivent sont assez détaillées et certaines sont accompagnées d'informations que ne devront pas connaître les joueurs, tout du moins pas tout de suite. Le maître de jeu devrait fournir aux joueurs une photocopie de ces biographies après avoir occulté les informations secrètes. Il peut aussi décrire certains éléments concernant le personnage sans révéler toute l'histoire. Jessa Dajus est, tout particulièrement, un personnage à propos duquel il faut livrer peu d'informations.

Le MJ doit s'assurer que seuls des joueurs confirmés choisissent des personnages ayant quelque chose à cacher, en particulier Khzam et Dajus. Ces secrets et ces motivations doivent être interprétés de manière particulièrement délicate. S'il le faut, le MJ peut encourager les joueurs concernés pour que leur jeu soit plus approprié.

COMMANDANT KELEMAN CIRO

Ancien sergent du commando Page, Keleman Ciró s'adapte rapidement à son nouveau poste en tant que commandant de la Corvette de la Nouvelle République *Étoile Lointaine*. Malgré son manque d'expérience dans l'art du commandement, Ciró a fait preuve d'une étonnante résistance quand il a subi les effets du module de perturbation mentale DarkStryder, ce qui a amené le lieutenant Page à penser que la volonté de Ciró pourrait être un facteur décisif au cours de la mission de l'*Étoile Lointaine*.

Ciró était étudiant en programmation informatique et avait envisagé une carrière tranquille passée devant des écrans d'ordinateurs. Cependant, au fur et à mesure que la poigne de fer de l'Empire se refermait sur Dolomar, son monde natal, Keleman se retrouva attiré dans un groupe de résistance locale. Après avoir participé à une série d'assauts de guérilla qui renversèrent le gouverneur impérial de Dolomar, il décida de rejoindre les rangs de la

Nouvelle République. Son frère, Noell, y voyant une occasion de quitter son monde isolé, s'engagea également. Alors que Noell était affecté au corps des pilotes de la Nouvelle République, Keleman entama un intense entraînement pour être muté dans les commandos. Après des performances exceptionnelles au cours de ses premières missions, il fut transféré dans le commando Page. En deux ans de service au sein de cette prestigieuse unité, il a prouvé sa valeur à maintes reprises.

Ciró est sûr de ses capacités, particulièrement de ses compétences informatiques mais il lui manque la foranterie de nombreux commandos de la Nouvelle République. Il préfère démontrer sa valeur par ses actions.

En tant que commandant de l'*Étoile Lointaine*, Ciró est réservé mais exigeant : il n'a pas le goût des démonstrations de colère et de fureur. Il attend de ses hommes qu'ils suivent ses ordres immédiatement et sans poser de questions. Il choisit souvent d'écouter les différents avis avant de prendre sa décision avec un minimum d'explications. Ceux qui choisissent de suivre ses instructions seront récompensés en conséquence, alors que ceux qui veulent n'en faire qu'à leur tête pourront éventuellement être largués sur la prochaine planète habitable. Ciró sait que, pour survivre, son équipe doit être soudée et qu'elle doit se consacrer à sa mission. Il n'a pas le temps de prendre en compte les désirs personnels de chacun.

Ciró n'est pas à l'aise pour commander un équipage aussi important, mais la confiance que Page a en ses capacités le persuade qu'il réussira à accomplir son devoir, même s'il peut y avoir quelques sérieux problèmes à court terme.

C'est un humain de taille moyenne aux cheveux noirs. Il a une trentaine d'années mais il est en meilleure forme que certains hommes de vingt ans.



Terry Fenwick

■ Keleman Ciro

Type de personnage : Commando
DEXTÉRITÉ 3D+2
 Arme Blanche 4D+1, Blaster 5D+2, Blaster de Véhicules 4D+2, Esquive 6D
SAVOIR 3D
 Cultures 3D+2, Races Extraterrestres 4D, Systèmes Planétaires 4D+2, Volonté 7D+1
MÉCANIQUE 2D+1
 Équitation 2D+2, Répulseurs 3D
PERCEPTION 3D+2
 Commandement 4D+1, Discrétion 5D+1, Persuasion 5D, Recherche 4D+2
VIGUEUR 3D+1
 Escalade/Saut 4D+2
TECHNIQUE 2D
 Démolition 3D+1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D+2
Point de Force : 1
Points de Personnage : 11
Déplacement : 10
Équipement : Bloc de données, communicateur, pistolet blaster (4D), veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques)

KAIYA ADRIMETRUM

Premier officier à bord de l'*Étoile Lointaine*, Kaiya est une femme sérieuse, dotée d'une forte volonté. Sa force de caractère, elle la doit à une série d'événements qu'elle n'a pu contrôler ; elle s'attend à revivre de tels événements à bord du vaisseau.

Adrimetrum a commencé son combat contre l'Empire parce que ce régime a détruit sa vie. Son mari fut tué par les forces impériales au cours de l'occupation de Siluria III. Elle organisa avec ses amis et ses proches une cellule révolutionnaire et dirigea une attaque contre le gouverneur impérial de la planète.

Ses combattants de la liberté et elle furent rapidement recrutés dans l'Alliance Rebelle par Corwin Shelvay qui réussit à les convaincre que leurs efforts révolutionnaires pourraient avoir encore plus d'effet ailleurs (pour plus d'informations, reportez-vous p. 10-13 des *Fragments de la Bordure Extérieure*).

Depuis, c'est une combattante qui affronte l'Empire tout en essayant de protéger ceux qui se battent à ses côtés. Elle a tendance à développer des liens affectifs très forts avec

les individus de ses équipes de commandos. Bien que cela renforce le travail d'équipe et accroisse l'efficacité du groupe, la mort est devenue un lourd fardeau à porter. Adrimetrum a servi dans de nombreux groupes au cours du combat de l'Alliance Rebelle

contre l'Empire. Elle s'est tellement distinguée au combat qu'elle a été récemment invitée à rejoindre le commando Page. Depuis, elle a gagné le respect et la confiance du lieutenant Page.

C'est une femme extrêmement sérieuse, âgée d'à peine trente ans. Bien qu'elle conserve son apparence de jeune fille, avec ses cheveux noirs coupés court et ses traits délicats, ses yeux brun foncé trahissent une lassitude et un cœur épuisé par la bataille.

Adrimetrum est un chef de qualité, qui inspire la loyauté à ses hommes. Elle est le complément idéal du commandant Ciro. Elle est forte et inflexible. Elle sait aussi quand elle doit donner libre cours à sa nature agressive pour atteindre ses buts. Adrimetrum aime négocier quand elle est en position de force.

Une de ses principales préoccupations est de protéger les membres de son unité. Cela influe sur la plupart de ses décisions. Elle est protectrice envers les membres d'équipage, presque comme une mère. Elle ressent leurs douleurs quand ils sont blessés mais accepte les risques quand ils sont envoyés au combat. Cependant, à l'instar d'une mère défendant ses enfants, si on les menace ou si l'équipage ou ses objectifs sont mis en péril, elle peut devenir un terrifiant adversaire. Quand on la menace, elle utilise tous les moyens nécessaires pour accomplir sa mission.

Face au danger, Adrimetrum conserve une attitude calme et raisonnée. Quelquefois, cependant, le fardeau de sa responsabilité envers la vie des autres pèse lourdement sur sa conscience et émuose son sentiment de sécurité et d'autorité. Tout au fond d'elle, elle se sent ordinaire, une femme moyenne, la femme qu'elle était sur Siluria III, mais elle sait qu'elle ne peut permettre que l'équipage la voit ainsi. Elle concentre toute son énergie sur ses préoccupations ainsi que sur les objectifs du navire.

Adrimetrum s'est fait de nombreux amis au cours des années, comme par exemple l'ancien technicien wookiee d'une de ses équipes, Lofryyhn. Après avoir entendu dire que son ami était emprisonné dans la capitale de Kal'Shebbol par le Moff Sarne, elle a demandé à faire partie de la flotte envoyée libérer cette planète et elle s'est assurée d'être incorporée au commando d'élite chargé de délivrer les prisonniers.

■ Kaiya Adrimetrum

Type de personnage : Commandant au sein de la Nouvelle République
DEXTÉRITÉ 3D+2
 Blaster 6D, Esquive 5D
SAVOIR 3D+2
 Bureaucratie 5D+2, Inégalité 5D, Intimidation 4D+1, Maintien de l'Ordre 4D, Survie 6D, Volonté 5D
MÉCANIQUE 2D+2
 Communications 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D, Senses 6D
PERCEPTION 3D+1
 Commandement 7D+2, Escroquerie 5D+1, Investigation 4D+2, Marchandage 5D+1, Persuasion 6D



Chris Moebler

VIGEUR 2D+2

Résistance 4D+2

TECHNIQUE 2D

Démolition 5D, Premiers Soins 5D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 6D+2

Points de Force : 3

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, communicateurs, pistolet laser lourd (5D)

OFFICIER DE LA SÉCURITÉ GORAK KHZAM

Ce Rodien est responsable de la sécurité interne du navire. Il affirme connaître plusieurs systèmes du secteur de Kathol du Moff Sarne en raison de ses années passées en tant que marchand indépendant. Son expérience lui permet de comprendre plus facilement les différentes colonies et cultures du secteur et d'obtenir certains contacts éventuellement susceptibles d'aider l'*Étoile Lointaine*. Khzam passe la plupart de son temps sur la passerelle, supervisant les opérations. Il se trouve souvent près de Ciro et d'Adrimetrum pour leur offrir ses suggestions et ses conseils stratégiques quand ces derniers le lui demandent. Il semble se préoccuper des besoins et de la sécurité de l'équipage. Le commandant Ciro fait souvent appel à lui pour critiquer et commenter ses idées dans certaines situations.

Khzam est un individu singulier. Certains aspects de son comportement sont pour le moins étranges. Il évite tout contact physique avec les autres, au point de refuser de s'engager en combat au corps à corps. Il est aussi préoccupé par la distance qui le sépare des autres individus. Le plus sûr moyen de le perturber est d'envahir son "espace personnel", en s'approchant à moins de 50 centimètres de sa personne. Il dit souvent aux autres : "Kozak lo neets-ka" - "conserve tes distances".

Il semble condescendant en ce qui concerne les autres extraterrestres, tout particulièrement ceux qui appartiennent aux races officiellement réduites en esclavage par l'Empire. Khzam est très prudent face à ces extraterrestres et les évitent quand il le peut. Il est, en permanence, à l'affût de quelque chose, comme si quelqu'un le surveillait. Il n'est jamais pressé de fournir des informations ou des conseils, sauf si on le lui demande directement. De temps en temps, il agit comme s'il voulait donner son opinion mais se force à attendre qu'on le questionne.

De tous les membres d'équipage du vaisseau, il est celui qui a le plus de choses à cacher. Il a appartenu à un syndicat d'esclavagistes qui opérait autrefois dans le secteur de Kathol et dans quelques secteurs voisins. Il était chargé de la sécurité des Esclavagistes Sabiador, le groupe qui recherchait activement des extraterrestres pour alimenter les arènes du Moff

Sarne. Personnellement, il considère avec mépris la plupart des espèces extraterrestres "inférieures". Pour Khzam, tout ce qui est joli ou exotique doit être réduit à l'état d'esclave : ce ne sont que des êtres inférieurs.

Les Esclavagistes Sabiador n'existent plus, leurs membres se sont dispersés dans tout le secteur de Kathol, l'Amas de Minos et les régions au-delà.

Khzam craint que son passé soit découvert. Il a rejoint l'*Étoile Lointaine*, principalement pour fuir la vengeance d'un quelconque ancien esclave. Heureusement pour lui, très peu de gens, en dehors des Esclavagistes Sabiador, connaissent sa véritable identité. Pour les autres, il peut très bien être un simple marchand. L'expédition de l'*Étoile Lointaine* était pour lui le seul moyen de quitter Kal'Shebbol et également le seul navire à se rendre là où il voulait aller, l'espace inconnu. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que plusieurs anciens esclaves feraient partie de l'équipage. Pour l'instant, son identité n'a pas été découverte. Il n'a aucun scrupule à cacher ses secrets, en inventant des histoires, quand il est assez subtil pour le faire, ou en utilisant la manière forte. Khzam évite de croiser tout ancien esclave potentiel parmi l'équipage, juste au cas où.

Peu d'individus connaissent le passé mouvementé de Khzam. Le lieutenant Dajus sait qui il est. Elle sait qu'il était un des fournisseurs d'esclaves du Moff Sarne, mais elle sait aussi qu'il est parfaitement au courant de son véritable rang au service du Moff. S'il y a un être à bord que Khzam considère comme son ami, c'est le Defel Kl'aal. Ils partagent l'amour de la chasse et partent souvent tous les deux sur des planètes habitées pour traquer le gibier. Kl'aal pourrait changer d'attitude s'il connaissait les véritables motivations du Rodien.

Khzam est calme et calculateur, si ce n'est plutôt sauvage et avide de sang. Il a tendance à tirer le premier et à justifier ses actes par la suite. Il s'assure cependant qu'aucun autre membre de l'équipage ne soit témoin de telles actions et se débrouille toujours pour avoir un alibi. Le premier but de Khzam est de survivre. Il est en permanence à la recherche d'un monde accueillant où il pourrait se cacher si son passé était découvert. Il garde toujours à l'esprit un plan de secours au cas où il devrait fuir.

Il ne voit aucun inconvénient à se joindre aux équipes envoyées sur des planètes inhabitées ou apparemment dépourvues de civilisation. Il évite de



Chris Moseley

visiter les mondes très peuplés ou les avant-postes impériaux, c'est-à-dire tous les endroits où il pourrait être reconnu.

■ Gorak Khzam

Type de personnage : Officier rodien
DEXTÉRITÉ 4D+2
 Arme de Jet 5D+2, Blaster 7D+2, Esquive 5D+2, Grenade 6D
SAVOIR 2D
 Affaires 4D, Cultures 3D+2, Évaluation 4D, Inégalité 6D+2, Intimidation 5D, Races Extraterrestres 5D+2, Survie 5D, Systèmes Planétaires 6D
MÉCANIQUE 2D
 Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 4D+1, Écrans de Vaisseau 4D, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 5D
PERCEPTION 3D+2
 Commandement 5D, Discrétion 7D, Escroquerie 6D, Marchandage 5D+2, Recherche 4D+2
VIGUEUR 3D+2
 Escalade/Saut 4D+2
TECHNIQUE 2D
 Réparation de Blaster 4D, Sécurité 6D
Points de Force : 3
Points du Côté Obscur : 2
Points de Personnage : 13
Déplacement : 10
Équipement : Communicateur, 2 couteaux de lancer (VIG+1D), mini-blaster (3D), pistolet blaster lourd (5D), tige-choc d'épaule (cachée sous le manteau ; VIG+1D, 4D (étourdissant), difficulté : Moyennement Difficile)

LIEUTENANT DARRYN THYTE

Thyte est l'amer officier chargé des opérations sur la passerelle. Son rôle est de maintenir l'ordre et l'efficacité du centre de commandement du vaisseau. Il est les yeux et les oreilles du commandant à l'extérieur du navire, des communications aux lectures des senseurs. Il est le navigateur. La passerelle est sous

sa responsabilité et il s'y sent chez lui. Il protège féroce-ment son territoire.

Thyte est un ancien pilote d'Alle-X. Plusieurs mois avant que la flotte de la Nouvelle République ne libère Kal'Shebbol, il partit en mission de soutien pour des troupes au sol, dans les montagnes de Vaenrood. L'artillerie impériale détruisit une des ailes de son chasseur et il s'écrasa. Au cours de l'accident, son cockpit se déverrouilla et se referma sur son bras droit qui fut en partie arraché. Les médecins réussirent à remplacer son membre par une prothèse cybernétique grossière, le seul modèle qu'ils avaient sous la main à ce moment-là. La main

artificielle, peu sophistiquée, ne dispose presque d'aucune fonction de précision ou de sensibilité. Elle est cependant équipée d'une interface informatique qui lui permet de manipuler des données, s'il dispose aussi d'une interface visuelle.

Après le crash, Thyte a été retiré du service actif en tant que pilote, ce qui a profondément modifié son attitude. Les camarades de son escadrille furent plus que soulagés de voir partir cet homme austère. Il resta dans la flotte à laquelle il avait été affecté en tant qu'officier de passerelle à bord d'un vaisseau de guerre. Quand il eut vent de la mission de l'*Étoile Lointaine*, il demanda à être muté sur le vaisseau. Il pense qu'il peut y prouver sa valeur et, peut-être, échapper à ses démons.

Thyte souhaite par-dessus tout pouvoir voler de nouveau mais il souffre d'un sérieux problème de "confiance en soi". Il sait que s'il réintègre le service actif au sein d'une escadre de chasseurs, son attitude et son handicap lui vaudront d'être mis à part des membres de son groupe. En conséquence, Gorjaye refuse catégoriquement que le Lieutenant Thyte soit affecté à un chasseur. Il est donc de service sur la passerelle, où il peut encore voir un peu d'action sans piloter un appareil.

L'imposante et pâle silhouette de Thyte hante la passerelle du vaisseau à n'importe quelle heure. On le rencontre rarement ailleurs, sauf si son devoir l'exige. Il déteste quitter le bord pour partir en mission, ce qui peut indiquer qu'il a peur de voler dans des petits appareils. Sa peau est pâle et contraste avec ses yeux noirs. Il a une forte présence sur la passerelle. Il peut être très énergique et exigeant quand il a affaire avec les autres membres de la passerelle. Il n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds.

Thyte est très indépendant et sait ce qu'il doit faire à son poste. Ce qui est normal. Si quelqu'un connaît la passerelle de l'*Étoile Lointaine*, les possibilités de ses instruments, de ses senseurs et de ses systèmes de communications, c'est bien Thyte. De plus, il est le seul ayant une quelconque expérience en astrogation pour les vaisseaux de guerre. Et il le sait. Il fait partie de cette sorte d'officiers qui n'exécutent pas un ordre, il se contente d'accepter les suggestions de ses supérieurs. Il sait que l'équipage du navire a suffisamment besoin de lui pour tolérer son attitude. Il semble toujours être à la limite de l'indiscipline et de la gifle.

Thyte passe souvent à l'offensive, prenant les devants pour exposer son opinion à ceux qui l'entourent, tout en restant dans l'ombre, et provoquer ainsi un sacré remue-ménage à bord du vaisseau. Il hait le lieutenant Gorjaye, qui commande l'escadre de chasseurs, principalement parce qu'elle vole et pas lui.

■ Lieutenant Darryn Thyte

Type de personnage : Officier de passerelle
DEXTÉRITÉ 1D*
 Blaster 1D+1*, Esquive 4D+2



Chris Moebler

SAVOIR 2D

Bureaucratie 5D, Intimidation 4D+1, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 1D*

Astrogation 7D+2, Canons de Vaisseau 1D+1*, Communications 6D+2, Écrans de Vaisseau 3D*, Écrans de Vaisseau de Guerre 2D+2*, Pilotage de Chasseurs Stellaires 1D+1*, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+1, Senseurs 7D, Transports Spatiaux 1D+1*

PERCEPTION 3D

Commandement 6D, Investigation 5D, Persuasion 4D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 3D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D+2, Programmation de Droid 4D, Sécurité 6D

* réduits à cause des blessures.

Capacité spéciale :

Main cybernétique : la main de Thyte est équipée d'attaches pour des instruments spécialisés et d'une interface informatique. Grâce à cette interface, il peut se connecter à la plupart des ordinateurs, mais ne peut s'en servir que s'il existe un écran de données lui permettant de voir les données qu'il manipule. Cette interface donne +1D en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*.

Points de Force : 3

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D)

LIEUTENANT JESSA DAJUS

Ancien officier impérial au service du Moff Sarne, le lieutenant Jessa Dajus est certainement le membre d'équipage le plus mystérieux. Bien que cette jeune femme affirme avoir retourné sa veste, tout le monde n'est pas convaincu par ses explications.

Dajus prétend vouloir se venger de Sarne. Elle dit avoir piloté des navettes impériales sous les ordres de Sarne et qu'elle a été emprisonnée lors d'une purge dans l'administration et le personnel militaire. Elle raconte qu'elle agissait en secret pour miner la puissance du Moff sur Kal'Shebbol et ainsi libérer la planète de ses injustices. Si elle n'avait pas été un prisonnier aussi important dans les geôles du Moff, Dajus n'aurait pas été torturée. Les brûlures qu'elle porte au bras gauche semblent le prouver.

L'équipe de commandement de l'*Étoile Lointaine* pensait qu'à priori, il serait dangereux d'accueillir à bord un membre d'équipage comme Dajus. Mais ils décidèrent de courir ce risque pour l'avoir sous la main en tant que conseillère pour les tactiques impériales. Personne d'autre, sur Kal'Shebbol, ne semble en connaître beaucoup sur les opérations de Sarne dans le secteur de Kathol. Bien que Dajus ne sache pas tout, elle paraît être au courant de beaucoup de choses, surtout en ce qui concerne la stratégie militaire impériale et la manière dont Sarne opère.

En vérité, Dajus était l'un des meilleurs officiers tactiques de Sarne. Elle a découvert qu'une sorte d'entité, appelée DarkStryder, était à l'origine des armes étranges du Moff. Elle était déterminée à en savoir plus, certainement pour son usage personnel ou pour vendre ses informations à ses contacts, au

marché noir, mais Sarne apprit qu'elle fouinait un peu trop dans ses affaires secrètes concernant la technologie DarkStryder. Il tenta de l'interroger mais la détermination de Dajus fut la plus forte et elle ne révéla aucune information. Le gouverneur impérial était en train de mettre au point des méthodes d'interrogatoire plus sévères quand la force d'assaut de la Nouvelle République est arrivée sur Kal'Shebbol. Sarne, pour pouvoir s'échapper, n'avait pas d'autre choix que d'abandonner Dajus dans sa prison.

La première raison pour laquelle Dajus s'est jointe à la mission de l'*Étoile Lointaine* est qu'elle veut se venger du Moff Sarne. Elle est, cependant, extrêmement curieuse de savoir ce qu'est DarkStryder et quelle puissance il pourrait lui conférer. Cette dernière motivation ne fera que croître au fur et à mesure que la poursuite du Moff Sarne rapprochera l'*Étoile Lointaine* du secret de cette mystérieuse technologie. Dajus ne pense qu'à retrouver Sarne et DarkStryder, tout le reste est à ignorer et, s'il le faut, à éliminer. Elle essaye de manipuler les gens pour qu'ils se plient à ses désirs mais souvent ses méthodes subtiles de persuasion et sa force de volonté suffisent à convaincre la plupart de faire ce qu'elle souhaite.

Bien qu'elle ne le sache pas ou refuse de l'admettre, Dajus est sensible à la Force. Elle sait qu'elle est très chanceuse, capable de repousser ses limites bien au-delà de ce que l'on pourrait attendre d'elle, qu'elle a des rêves récurrents qui la hantent et, quelquefois, elle perçoit des événements avant qu'ils n'arrivent. Cette capacité n'est absolument pas fiable puisque Dajus n'a reçu aucun entraînement pour la maîtriser et surtout parce qu'elle ne l'accepte pas consciemment. Cependant, cette sensibilité à la Force la rend extrêmement puissante et vulnérable à la fois. Elle sait que DarkStryder a une importance vitale pour elle mais elle ignore pourquoi. Elle sait que c'est la clef de quelque chose mais elle ne peut déterminer si cela donne accès à une plus grande connaissance, à des pouvoirs mystérieux ou à un plus grand secret. Quand elle le verra, elle en est sûre, elle le saura.

Ces mystérieuses intuitions et son passage au service de Sarne, impliquent que Dajus en sait beaucoup plus qu'elle ne veut le révéler. Elle garde pour elle la plupart de ses informations pour influencer les autres, afin qu'ils l'aident à atteindre ses buts.



Chris Meeker

LABYRINTHE ONIRIQUE

Dajus était perdue. Le labyrinthe semblait sans fin, quelquefois il se modifiait juste sous ses yeux : une partie disparaissait dans les ténèbres tandis que les ombres se déformaient et tourbillonnaient pour révéler un nouveau couloir qui n'était pas là quelques secondes plus tôt.

D'une voix grave, dans un langage qui n'était pas le sien, quelque chose l'appela au plus profond du labyrinthe. Peut-être était-ce sa propre voix déformée par les murs du dédale.

C'est alors qu'elle la vit. Une silhouette ténébreuse. Une énorme araignée noire dont les pattes se tortillaient comme des tentacules pour tenter de l'atteindre. Sa première réaction fut de fuir, mais elle hésita. La silhouette noire s'approcha un peu plus comme pour mieux l'étudier. Elle l'intriguait. Elle lui parla. C'était la même voix que Dajus avait entendue auparavant. Mais, cette fois, son timbre était gracieux et non caverneux.

L'araignée noire détailla dans le labyrinthe et s'arrêta à la première intersection comme si elle l'attendait. Dajus commença à la suivre puis s'arrêta. Des bruits de succion provenaient de l'araignée de l'ombre. Dajus entendait une langue lapant un liquide, des dents déchirant la chair, des os que l'on broie. Elle s'approcha avec précaution pour essayer d'apercevoir ce que l'araignée noire était en train de manger. Il y avait un cadavre lacéré sur le sol. Dajus s'approcha encore plus pour mieux voir. L'ombre leva les yeux de sa proie...

Jessa se débattait dans le lit moite. Elle se redressa d'un coup, en nage. Frénétiquement, elle chercha tout autour d'elle son blaster mais, à la place, elle sentit la chaleur d'une main à proximité.

Sarne s'assit sur le lit à ses côtés. "Un mauvais rêve ?"

Dajus est souvent hantée par des rêves d'ombres et d'araignées noires grouillantes qui tentent de l'emmener vers les ténèbres et de l'éloigner de la lumière.

Qu'elle s'en rende compte ou non, Dajus est lentement attirée vers le côté obscur. Elle est constamment engagée dans une lutte pour maintenir l'équilibre entre le Mal et le Bien qui est en elle. Elle oscille entre le désir de soutenir l'équipage et celui de le trahir pour atteindre ses objectifs et le pouvoir. Souvent, elle ne sait pas si elle doit convaincre avec subtilité ceux qui l'entourent ou utiliser le subterfuge, la corruption ou la force pour expliquer ses méthodes et arriver à ses fins. De temps en temps, elle écoute sa conscience, bien que celle-ci se dresse parfois entre elle et ses objectifs. Dajus pense que ces troubles sont bons pour l'équilibre mental et elle sait qu'elle doit utiliser les deux facettes de sa personnalité, la bonne comme la mauvaise, pour se venger de Sarne. Elle ne croit pas réellement à la Force et ne soupçonne pas le fait que ses intuitions sont en partie le résultat d'une manipulation subtile de DarkStryder.

Peu d'individus, à bord du navire, font confiance à Dajus, d'autant qu'elle est toujours vêtue de son uniforme d'officier impérial. On l'autorise très rarement à porter une arme dans l'enceinte du vaisseau. Le commandant Ciro lui permet fréquemment d'avoir une arme de poing au cours des missions hors du bâtiment. Bien que l'équipage n'ait aucune confiance en elle, Dajus est relativement tolérante et raisonnable. Elle sait que si elle veut retrouver Sarne et DarkStryder, elle doit œuvrer avec l'équipage, du moins pour l'instant. Puisqu'elle a travaillé dans l'administration du Moff, elle sait que le docteur Akanshe

était un tortionnaire. Elle garde cette information pour elle afin de se servir de lui plus tard. Elle sait également que le Rodien, Gorak Khzam, était un esclavagiste qui alimentait Sarne en "gladiateurs" extraterrestres. Elle ne l'a pas dénoncé non plus. Elle préfère utiliser de cette information pour faire pression sur lui.

■ Lieutenant Jessa Dajus

Type de personnage : Conseiller Tactique Impérial

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 5D, Pickpocket 6D

SAVOIR 3D

Bureaucratie : Impériale 6D, Cultures 4D, Illégalité 5D, Intimidation 5D+2, Races Extraterrestres 4D+2, Systèmes Planétaires 7D, Volonté 5D+1

MÉCANIQUE 3D+2

Astronomie 5D+2, Communications 4D, Écrans de Vaisseau 5D, Répulseurs 4D, Senseurs 4D+2, Transports Spatiaux 7D

PERCEPTION 4D

Commandement 5D+2, Discrétion 6D+2, Dissimulation 4D+1, Escroquerie 7D+2, Investigation 5D, Marchandage 4D, Persuasion 5D, Recherche 6D

VIGILIER 2D+1

TECHNIQUE 2D+2

Programmation de Droïd 5D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D+2, Sécurité 6D

Talents spéciaux :

Intuition de la Force : Dajus ne peut utiliser aucun pouvoir de la Force puisqu'elle ne sait pas qu'elle y est sensible. Cependant, elle est sujette à des intuitions soudaines qui sont généralement précises.

Ce personnage est sensible à la Force

Points de Force : 4

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, communicateur, uniforme d'officier impérial

LOH'KHAR LE FOUINEUR

Loh'khar est chargé de l'approvisionnement de l'Étoile Lointaine. Tout ce que l'équipage désire, il peut généralement le dénicher en quelques minutes ou, au pire, en quelques heures. Cela dépend de la taille et de la rareté du matériel demandé. Ce grand Twi'lek est particulièrement discret en ce qui concerne ses méthodes et ses sources d'approvisionnement. Il s'explique souvent en se contentant de dire : "Si vous avez besoin de me demander où je l'ai trouvé, c'est que vous ne le voulez pas vraiment."

Il y a de nombreuses années, Loh'khar s'est échappé du monde natal des Twi'leks, Ryloth, pour fuir, apparemment, une conspiration d'un clan, dirigée contre lui. Du moins c'est ce qu'il prétend. Par des moyens inconnus, il fit l'acquisition d'un vaisseau de transport et voyagea dans toute la galaxie en tant que marchand ambulant. Il alla de monde en monde, transportant des objets singuliers qu'il s'arrangeait pour vendre à ceux qui les recherchaient. Il finit par s'installer et continua son commerce fructueux à partir d'une base fixe, généralement située près d'un astroport ou d'un important centre urbain. Là, les entrepreneurs, les contrebandiers et les bureaucrates étaient toujours à la recherche d'objets rares, illégaux ou excessivement chers, qu'ils ne pouvaient obtenir eux-mêmes. À chaque endroit, il créa un réseau d'espions, de gamins de rue, de voleurs et de "commerciaux" qui l'aidaient à obtenir ce que ses clients désiraient. Dans certains cas, particulièrement quand il voyageait, Loh'khar faisait lui-même le travail.

Au cours de ses voyages, Loh'khar obtint trois œufs de Turazza non éclos contre une quelconque information. On pensa, à ce moment, que le Twi'lek n'avait pas eu la meilleure part du contrat, mais les œufs ne tardèrent pas à éclore et les trois Turazza se lièrent à Loh'khar. Aujourd'hui, les trois petits reptiles, Rizzal, Vizzal et Nizzal, travaillent pour le marchand, collectant des informations et effectuant ses commissions.

Pour obtenir des objets, Loh'khar utilise un mélange de grande perception, de corruption et d'extorsion. Parfois, l'objet demandé est facile à obtenir, ce qui se fait soit par l'achat ou par le vol. D'autres fois, il faut négocier avec le réseau complexe du marchand, en usant de corruption et d'intimidation quand cela s'avère nécessaire. Loh'khar doit fréquemment échanger des informations et des objets contre ce qu'il recherche.

Le Fouineur continua son activité en profitant du grand conflit provoqué par la guerre civile. Il est vrai que certains de ses meilleurs clients étaient des représentants de l'Alliance Rebelle, toujours en manque de matériel, ou l'Empire, cherchant des méthodes encore plus obscures pour atteindre ses

objectifs militaires. Loh'khar joua sur les deux tableaux, ne trahissant l'un des protagonistes que lorsque cela lui était profitable.

Avec l'avènement de la Nouvelle République, les affaires ralentirent mais elles n'en restaient pas moins profitables. Il y avait encore beaucoup de richesses à collecter sur les territoires de la Bordure Extérieure et là où il était facile d'échapper à la machine bureaucratique de la Nouvelle République.

Il était en train de régler une affaire intéressante quand le Twi'lek fit l'erreur de s'arrêter sur Kal'Shebbol, dans l'espoir d'offrir ses services au renégat impérial, le Moff Sarne. Mais Sarne réquisitionna son vaisseau et Loh'khar fut cloué sur la planète. Rassuré de ne pas avoir été jeté en prison, il tenta de tirer le plus d'avantages possibles de la situation. Il installa alors un commerce dans le principal astroport de la planète, à l'écoute des besoins des quelques marchands de passage et des désirs des innombrables créatures misérables écrasées par la botte du Moff Sarne.

Lorsque le commando Page s'est introduit dans le palais du gouverneur et que Sarne a fui avec la flotte de son secteur, cela n'a pas troublé Loh'khar outre mesure. L'Empire ou la Nouvelle République, il n'y avait pas grande différence. Il y a toujours de l'argent à se faire même si l'uniforme des forces de sécurité est différent. De plus, cela offrait au Twi'lek une plus grande opportunité, une opportunité pour faire du profit...

Il a dû s'y reprendre à deux fois pour se joindre à l'équipage de l'Étoile Lointaine. La première, le lieutenant Page n'a pas considéré que le Twi'lek disposait de talents intéressants. Mais, lorsque le vaisseau a eu besoin de batteries pour les turbolasers lourds, Loh'khar s'est arrangé pour en obtenir en quelques jours. Personne ne sait comment il a fait, mais il assurera à l'équipe de commandement que ses talents diplomatiques et son art de la "gestion des ressources" pouvaient lui permettre d'obtenir à peu près n'importe quoi.

Loh'khar tient à jour des notes sur n'importe qui et n'importe quoi. Cela provient sans doute de son éducation twi'lek ou, peut-être, de ses nombreuses années dans l'acquisition de matériel. Il a le chic pour conclure des accords dans le dos de tout le monde, pour semer des rumeurs afin de pousser les autres à agir comme il le souhaite, pour remuer la boue afin d'en faire chanter certains ou d'en corrompre



Chris Moeller

LES ŒUFS DE TURAZZA

Loh'khar le Foulneur s'assit solennellement dans le coin de l'alcôve où ses clients réguliers savaient qu'ils pourraient le trouver. Il berçait dans ses bras trois œufs, de la taille d'un poing, couverts de petites taches vertes. Il gazouilla doucement en les regardant, apaisant ce qui pouvait se trouver à l'intérieur. La Taverne de Galliwig était pleine de bruits de conversations et les clients devaient y supporter une musique exécrable.

Un homme basané, en tablier, Galliwig en personne, se dirigeait d'un air important vers l'alcôve. "Il semblerait que tu as fait une mauvaise affaire à ta dernière transaction, Lookar", dit-il d'une voix traînante.

Loh'khar leva la tête, les yeux encore dissimulés par la capuche de son manteau, et dévisagea Galliwig. "Je ne sais pas ce que mauvaise affaire veut dire", répondit le Twi'lek. "Mauvais est un terme relatif, et je t'assure que toutes les transactions dans lesquelles je m'engage débouchent sur un maximum de profit que je me réserve."

Galliwig jeta un regard perplexe à Loh'khar. "Tu sais quoi", dit-il d'une voix traînante, "je t'offre 25 crédits pour ces œufs".

"Cela ne m'intéresse pas, merci."

Un des œufs bougea dans la main du Twi'lek. Il commençait à remuer, quelque chose à l'intérieur voulait en sortir par le haut. Les deux autres œufs se mirent aussi à agiter et, rapidement, le sonnet de chaque œuf se craquela.

Un museau rouge garni de crocs jaillit du premier en écartant les morceaux de coquille pour pouvoir dégager sa petite tête écarlate. Des yeux noirs s'ouvrirent et regardèrent Loh'khar avec le sonnet se mit à couiner.

Rapidement, le petit reptile fut rejoint par ses deux autres congénères qui se mirent tous à piailler en tendant leur petit cou vers le Twi'lek. Alors que Galliwig continuait à regarder Loh'khar avec le même air perplexe, ce dernier leva à hauteur de visage les trois bébés Turazza et porta leurs petits museaux à ses lèvres : "Bienvenue mes petits amis piailleurs", dit-il. "Bienvenue à mon humble service, bienvenue dans le petit commerce de Loh'khar".

d'autres. Malgré tout cela, il se donne l'apparence du noble Loh'khar, spécialiste de l'acquisition de matériel, qui semble incapable du moindre subterfuge ou du moindre intrigue.

Loh'khar cultive une allure mystérieuse. Il porte souvent une tunique grise et un ample manteau noir à capuche. Le manteau est plein de poches qu'il truffe de blocs de données, d'un peu de ci et d'un peu de ça, d'objets utiles pour le commerce ou d'informations pour la corruption. Le Twi'lek garde souvent sa capuche rabattue sur sa tête, dissimulant ainsi ses yeux dans l'ombre. Il cache ses émotions derrière une façade stoïque et professionnelle.

■ Loh'khar, le Fouineur

Type de personnage : Twi'lek, spécialiste de l'acquisition de matériel

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 6D+2, Pickpocket 4D

SAVOIR 4D

Affaires 6D+1, Bureaucratie 7D+2, Cultures 7D, Évaluation 6D, Illégalité 9D, Intimidation 7D, Langues 8D, Races Extraterrestres 8D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 5D, Volonté 7D

MÉCANIQUE 2D

Répulseurs 4D

PERCEPTION 4D+2

Discrétion, 6D Dissimulation 6D, Escroquerie 8D+2, Falsification 6D+2, Investigation 7D, Jeu 7D, Marchandage 7D, Persuasion 8D, Recherche 6D

VIGILANT 2D+1

TECHNIQUE 2D

Programmation de Droid 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D+2, Sécurité 5D

Talents spéciaux :

Tentacules : Les Twi'leks peuvent utiliser leurs tentacules afin de communiquer discrètement avec leurs congénères, même s'ils se trouvent dans une pièce bourrée de monde.

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 17

Déplacement : 10

Équipement : Bloc et cartes de données, communicateur, pistolet blaster lourd (5D)

LIEUTENANT RANNA "WING-RIPPER" GORJAYE

La superbe jeune femme aux cheveux roux et au tempérament de feu qui se nomme Ranna Gorjaye est le commandant de l'escadre de chasseurs stellaires de l'*Étoile Lointaine*. Pourtant, de temps en temps, on pourrait la prendre pour le commandant du vaisseau. Elle sait comment faire son travail sans sacrifier de pilotes ou de chasseurs. Bien qu'il lui arrive, parfois, d'être agressive et arrogante, c'est un membre de valeur de l'équipe de commandement.

Gorjaye ne tolère aucune discussion, ce que cela soit sur le pont d'envol, en formation ou en combat ; sa parole est loi. Quiconque n'est pas d'accord avec elle peut s'abstenir de participer à la prochaine mission. Elle a totalement confiance en ses capacités et en ses pilotes. Cependant, c'est un véritable tyran qui exige que ses hommes soient attentifs lors des briefings,

PARTIE I : LA CAMPAGNE DARKSTRYDER

qu'ils soient suspendus à ses ordres, qu'ils les exécutent à la lettre et sans poser de questions. Cette discipline maintient les pilotes du navire en vie. Quand on désobéit aux ordres, des hommes meurent en combat et des vaisseaux sont détruits.

Gorjaye est le fléau du hangar d'atterrissage. Elle s'y trouve fréquemment en train de hurler des ordres, de diriger les techniciens et d'enguirlander tous ceux qui se mettent sur sa route. Pour elle, la priorité est que tous les appareils soient en état de voler, ce qui est malheureusement rarement le cas. Le hangar d'atterrissage est son domaine et quiconque s'avise d'y mettre en question son autorité ou tente de l'usurper est rapidement remis à sa place sans aucun ménagement.

Gorjaye était, à l'origine, chef d'escadre dans la flotte de la Nouvelle République, qui a écarté le Moff Sarne de Kal'Shebbol. Elle n'a pas choisi de servir à bord de l'*Étoile Lointaine* mais y a été mutée d'office. Elle est particulièrement furieuse d'avoir été parachutée dans cette "mission minable". Elle ne fait aucune confiance aux "commandos d'élite" ni à l'équipe de commandement. Elle pense qu'ils vont provoquer la mort de tout le monde et qu'ils ne réfléchissent pas avant d'agir. Elle est persuadée que tout

irait mieux à bord si elle était au poste de commandement. De temps en temps, elle se rend sur la passerelle pour distribuer ses conseils et son savoir-faire tactique. Elle ne s'entend pas très bien avec Ciro et Adrimetrum. La confiance dont fait preuve le jeune frère du commandant Ciro envers Gorjaye, a poussé ce dernier à reconsidérer l'opinion qu'il avait d'elle. Adrimetrum et Gorjaye ont toujours des opinions divergentes, bien qu'elles puissent être d'accord sur les résultats, elles se disputent sur les détails permettant d'y arriver. Quand elle aboie ses conseils sur le pont, on demande souvent à la jeune femme de partir. De temps en temps, elle est même escortée hors de la salle.

Contrairement à la majorité de l'équipage, Gorjaye s'assure que tous ceux qui sont placés sous ses



Chris Meester

COURS DE SURVIE

Gorjaye était furieuse. Ce n'était qu'une simple patrouille d'entraînement qui avait mal tourné à cause d'un allier trop confiant et incompetent : le jeune homme avait gêné sa formation et accroché l'aile de son appareil. Les deux chasseurs étaient allés s'écraser en plein milieu des Terres Sauvages, une jungle luxuriante parsemée de marécages, d'essaims d'insectes et de prédateurs assoiffés de sang.

Après que l'appareil eut cessé de glisser en percutant un arbre, Gorjaye força l'ouverture de son cockpit avant même que le jeune homme n'ait eu le temps de déboucler ses sangles. Arrachant son casque de vol, Gorjaye ouvrit manuellement le cockpit du chasseur de Calson et l'extirpa, désorienté, hors du poste de pilotage. Quand il eut retrouvé son équilibre, il repoussa Gorjaye. "Je peux me débrouiller seul", lança-t-il sèchement.

"Écoute, mon gars", répondit Gorjaye sur un ton méprisant. "Je ne suis pas l'idiot qui a semé la pagaille dans la formation. Si tu avais suivi les ordres, on ne serait pas là où on est. Et si nous voulons sortir des Terres Sauvages sans nous faire écharper par un corvaj, tu vas suivre mes ordres. Est-ce clair ?"

Calson lit un pas en arrière.

"Je ne reçois pas d'ordres d'une femme."

"Qu'est-ce que tu peux être borné", rétorqua Gorjaye. "Tu es sous mon commandement, je suis responsable de ta minable existence."

Calson soupira, puis il se mit à fouiller dans son cockpit pour mettre la main sur son équipement de survie. Gorjaye sortit de son sac la balise directionnelle et nota quelques coordonnées qu'elle compara à la carte de la planète qu'affichait un bloc de données.

"Il doit y avoir un petit village à 17 kilomètres au nord-ouest", dit-elle. "Je suggère que nous nous mettions en marche tout de suite pour profiter de quelques heures de soleil qui nous restent." Elle rangea la carte et tira le couteau de survie de son paquetage.

"Il est hors de question que je vienne avec toi", dit Calson. "J'ai vu quelque chose là-bas avant de m'écraser et je vais aller voir ce que c'est."

"Tu vas venir avec moi et c'est un ordre", répondit Gorjaye.

"Je me relève de ton commandement", se moqua Calson. "Tu vas juste réussir à nous faire tuer en allant par là." Le jeune officier prit son sac et commença à s'ouvrir une piste dans le feuillage, à coups de blaster.

Gorjaye n'insista pas. Elle n'allait pas laisser un jeune crétin la mettre en danger. Se dégageant une piste avec son arme de survie, elle se dirigea au nord-ouest vers le petit village.

Il ne se passa pas beaucoup de temps avant qu'elle n'entende dans le lointain un cri humain et le grognement caractéristique d'un corvaj attaquant sa proie.

ordres connaissent son passé. Elle se vante souvent de ses années passées au service de l'Alliance Rebelle et de la Nouvelle République, racontant nonchalamment batailles et opérations pour renforcer son autorité. Sa plus grande réussite, celle qu'elle mentionne le plus souvent, est d'avoir suivi le programme de pilotage de l'Académie de Raithal et d'en être sortie en tête de sa promotion.

Mais, bien qu'elle se vante de son passé, elle en laisse dans l'ombre une grande partie. Elle ne l'admettra jamais mais elle a grandi sur Salliche, dans les Mondes du Noyau, où elle a rejoint la Milice Étudiante de Salliche. Elle y a appris à piloter un Z-95 Chasseur-de-têtes et y a gagné son entrée à l'Académie de Raithal. Elle en est sortie major. Après, on ne sait pas trop ce qui lui est arrivé. Certains rumeurs font état du fait qu'elle était pilote d'élite de chasseur TIE. On raconte aussi qu'elle a acquis une grande partie de ses talents de combat et de survie après avoir été abattue. On ne sait pas si cela s'est passé quand elle était pilote de TIE ou à l'Académie. La plupart de ses pairs ont l'impression qu'elle a rejoint la Rébellion juste après l'Académie. Les raisons qui l'ont poussée à désertir sont inconnues.

■ Lieutenant Ranna "Wing-Ripper"

Gorjaye

Type de personnage : Pilote impétueux

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 5D, Blaster 6D+2, Esquive 5D+2, Parade Mains Nues 4D

SAVOIR 2D

Bureaucratie 4D, Illégalité 4D, Intimidation 6D+1, Survie 5D+2, Systèmes Planétaires 4D+2, Tactique : Chasseurs Stellaires 5D, Volonté 4D

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 9D, Communications 5D, Écrans de Vaisseau 7D, Pilotage de Chasseur Stellaire 7D (Allé X : 8D+1, Z-95 : 9D+2), Répulseurs 5D+2, Senseurs 5D

PERCEPTION 3D

Commandement 6D, Discrétion 5D+2, Marchandage, 4D+2, Persuasion 4D, Recherche 4D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 5D+2, Escalade/Saut 5D, Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D+2, Premiers soins 5D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D, Sécurité 4D

Points de Force : 3

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Couteau (VIG+ID), medpac, pistolet blaster (4D), tenue et casque de vol

KL'AAAL

Lorsque l'*Étoile Lointaine* a besoin de se faire une idée de ce qui se trouve à la surface d'une planète et d'une méthode subtile pour obtenir des informations sur ses habitants sans se faire remarquer, l'équipage envoie une équipe d'exploration dirigée par le Defel Kl'aaal. Cet éclaireur réservé est un individu mystérieux. Il a littéralement émergé de l'ombre sur

Kal'shebbol pour se joindre à l'équipage du navire. Il pense que la Nouvelle République a plein de travail dans le secteur de Kathol et il veut l'aider, du moins c'est ce qu'il prétend. Il était impossible que l'équipage de l'*Étoile Lointaine* ne se serve pas du Defel en tant qu'éclaireur avancé ; sa capacité naturelle à se fondre dans les ombres est parfaite pour examiner des mondes et leurs habitants sans être remarqué. Peu de gens connaissent l'origine de Kl'aaal et ses véritables motivations pour avoir rejoint l'expédition de la Nouvelle République. Le Defel est tout à fait satisfait de cette situation.



© HKS Modeling

Kl'aaal, la plupart du temps, reste discret (encore faut-il qu'il veuille être vu par les autres) et excelle dans les missions d'exploration de planètes où il peut se retrouver indépendant, rassemblant des informations et poursuivant ses propres buts. Il arrive fréquemment qu'il disparaisse du groupe d'éclaireurs et ne revienne que lorsqu'il estime avoir rempli les objectifs de sa mission. Il considère que presque tout ce qu'il fait au cours de ces escapades sont ses affaires et qu'elles n'ont pas à être commentées par l'équipage. Il ne parle pas beaucoup et ne gaspille pas son énergie à faire des plaisanteries stupides. Ses rapports de mission sont très directs, il ne cherche pas à les embellir de jolies phrases. S'il dit quelque chose, on peut lui faire confiance pour que cela ne soit pas exagéré. Certains membres de l'équipage, cependant, ont remarqué que le Defel arbore une sorte de satisfaction sauvage à chaque fois qu'il revient d'une de ses escapades.

Kl'aaal essaie d'éviter de se mêler des affaires du vaisseau tant qu'il peut se rendre sur une planète au moins une fois par semaine. Les rivalités et les luttes d'influences de ceux qui l'entourent ne l'intéressent pas. C'est un fervent supporter du commandant Ciro et du premier officier Adrimetrum. De temps en temps, le Rodien l'accompagne sur une planète après qu'elle a été complètement explorée, les deux individus partageant le même goût pour la chasse. À la différence du Rodien, Kl'aaal pense que la chasse est un affrontement honorable entre deux êtres, le prédateur et sa proie. Il évite les combats à distance et porte rarement un blaster.

QUAND VIENT L'HEURE DU REPAS

Du haut de la cellule d'observation, le Moff Sarne jeta un regard à K'aal au travers de la vitre en transparent. Le Defel était accroupi dans un coin de la cellule tandis que la femme se tapissait dans le coin opposé, jetant un regard épouvanté à l'ombre silencieuse. "Allez, spectre", se moqua Sarne. "Mange à ta faim."

K'aal observait la jeune femme appuyée contre le mur comme un animal acculé. Mais celle-ci était trop terrorisée pour pouvoir riposter. Il ne faisait aucun doute qu'elle avait aussi subi les autres "divertissements" de Sarne. Ses cheveux sales dissimulaient en partie son visage, ses yeux remplis de larmes et ses lèvres tremblantes. K'aal se sentit bizarrement attiré par quelque chose en elle. Était-ce son impuissance ? Non, c'était une sorte de complicité partagée par deux victimes.

"Pourquoi me faites-vous ça ?" hurla la jeune femme, formulant ainsi la question que le Defel voulait poser.

"Pourquoi ? Mais pour te mettre à l'épreuve, spectre", répondit Sarne. "Tu m'as servi loyalement

jusqu'à présent. Mais je crois qu'il est bon de tester mes serveurs de temps en temps, pour m'assurer de leur dévotion."

"De quoi parlez-vous ?" cria la femme.

"Silence, prisonnière ! Je ne te parle pas à toi mais aux ombres."

L'ombre dévisagea Sarne, ses lèvres retroussées dévoilant ses dents. K'aal grogna et la femme se précipita vers le coin le plus éloigné en éclatant en sanglots.

"Mange ou tu mourras de faim, spectre."

Ce n'était pas honorable, K'aal était un chasseur, pas un sauvage. Cette femme n'était pas une proie et cette cellule n'était pas un terrain de chasse. Elle était innocente, incapable de se défendre. Non, il resterait assis dans son coin et se priverait plutôt que d'offrir à Sarne son ignoble divertissement. Le Moff continua de tourmenter K'aal mais le Defel ignora la voix et se contenta d'observer la femme qui se tapissait dans l'autre coin.

K'aal ne dispose pas vraiment d'un endroit bien à lui à bord du vaisseau. L'équipage pense généralement qu'il se cache quelque part quand on n'a pas besoin de lui. Il a l'incroyable faculté d'apparaître à chaque fois que sa présence est nécessaire ou lorsque l'on parle de lui. Personne, à bord de l'*Étoile Lointaine*, n'a jamais vu le Defel manger.

Il y a de nombreuses années, K'aal a fui son monde natal, Af'El. Il avait été accusé d'avoir commis un crime passionnel et sauvagement assassiné un de ses compatriotes. Bien qu'il eût juré être innocent, il fut reconnu coupable du meurtre (les preuves n'étaient pas en sa faveur) en plus d'être accusé d'avoir menti. Il décida alors de tout quitter et de devenir un fugitif.

Depuis ce jour, K'aal pense qu'il est maudit. Il est allé de planète en planète, poursuivi, tout d'abord, par des traqueurs defels puis par les autorités locales, l'Empire et plusieurs chasseurs de primes pour différents crimes commis au cours de sa fuite. Après que son vaisseau se fut écrasé sur une planète isolée, il fut temporairement à l'abri. Mais, au cours des quelques mois passés à se battre pour survivre sur ce monde sauvage, il développa un goût prononcé pour la chair des créatures fraîchement tuées.

K'aal finit par se retrouver sur Kal'Shebbol où il fut traqué et capturé par les forces du Moff Sarne. Plutôt que de le livrer à ceux qui le poursuivaient, Sarne lui proposa un accord : si le Defel acceptait de devenir l'assassin personnel du Moff, ce dernier le protégerait de ses ennemis et lui fournirait de quoi

satisfaire sa faim. Son instinct naturel de survie ne lui laissa aucun choix, mais K'aal sentit que son âme serait souillée à jamais. Sarne lui fit éliminer tous ceux qui pouvaient menacer son pouvoir, ainsi que les membres connus des petits groupes de résistance de Kal'Shebbol.

Sarne s'étant enfui, K'aal pense qu'il doit tuer le Moff pour venger son honneur et purifier sa conscience. Le Defel sait que plusieurs membres d'équipage ont servi son ancien maître, mais il pense que ce ne serait pas honorable de les dénoncer. Le lieutenant Dajus et le docteur Akaneh ne sont pas au courant du rôle joué par K'aal sur Kal'Shebbol, sous le règne de Sarne. Ces faits n'étaient connus que du Moff et de ses conseillers les plus proches.

■ K'aal

Type de personnage : Éclaircur defel

DEXTERITÉ 4D

Arme Blanche 7D+2, Arme de Jet 6D+1, Blaster 6D, Combat Aveugle 7D, Esquive 5D+1, Parade Arme Blanche 6D+1, Parade mains Nues 6D

SAVOIR 2D+1

Intimidation 4D+2, Illégalité 5D+2, Survie 7D, Systèmes Planétaires 4D, Volonté 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Communication 4D, Répulseurs 4D+2, Senseurs 3D+2, Transports Spatiaux 3D+1

PERCEPTION 3D+1

Investigation 4D+1, Discrétion : 6D, Recherche 5D, Recherche : Pistage 7D+2

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 7D, Escalade/Saut 5D+2, Résistance 4D+2

TECHNIQUE 2D

Démolition 4D+2, Premiers Soins 4D, Sécurité 5D+2

Compétences spéciales :

Talents de Dextérité :

Combat Aveugle : Temps requis : 1 tour. Les Defels peuvent utiliser cette compétence à la place de *Combat Mains Nues* ou *Arme Blanche* s'ils sont, d'une manière ou d'une autre, privés de la vue ou de leur visière optique. Cette compétence leur permet d'utiliser leur odorat et leur ouïe pour surmonter les pénalités de l'aveuglement.

Talents spéciaux :

Invisibilité : Un Defel a un bonus de +3D en utilisant la compétence *Discretion*.

Griffes : Les griffes d'un Defel infligent VIG+2D de dommages.

Aveuglement : Sans une visière optique spéciale, les Defels sont aveugles et ils subissent une pénalité qui augmente la difficulté de toute action utilisant la vue de 1 niveau.

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 17

Déplacement : 10

Équipement : Sacoche

DOCTEUR AKANSEH

Ce chirurgien mon calamari était un grand philanthrope qui rêvait d'apporter les merveilles de la médecine aux mondes reculés des Territoires de la Bordure Extérieure. Il était déjà un chirurgien accompli quand il a fui son monde natal pour échapper au service d'esclavage de l'Empire. Il se cacha pendant plusieurs années, se consacrant à mettre au point un bloc chirurgical entièrement contrôlé par des Droïds.

Le bloc pourrait être installé dans un vaisseau de transport léger et rapidement servir d'hôpital de campagne. Akanseh avait prévu de superviser les opérations, assisté par ses Droïds chirurgicaux qui accompliraient les opérations de routine.

Il réussit à construire son dispositif et à regrouper un contingent de choix de Droïds médicaux qu'il programma lui-même. Au moment de la défaite de l'Empire sur Endor, il commença à proposer ses services à de nombreux mondes reculés, aidant la foule des opprimés. Plusieurs marchands indépendants transportèrent son matériel dans d'autres systèmes reculés,

généralement en échange de soins gratuits ou à un coût de transport réduit.

Mais les plans d'Akanseh furent perturbés par le Moff Kentor Sarne. Au cours de son dernier voyage, le vaisseau de transport dans lequel il se trouvait fut capturé par un croiseur d'interdiction impérial. Akanseh fut conduit sur Kal'Shebbol en tant que prisonnier de Sarne et son bloc médical confisqué par le Moff. Ce dernier vit bien plus qu'un simple

chirurgien en la personne d'Akanseh. Ses talents dans le domaine médical et dans celui des Droïds seraient particulièrement pratiques dans les geôles du Moff, pour les interrogatoires. Étant un individu pacifique, peu habitué à la résistance active, Akanseh décida d'éviter les problèmes et de se comporter en prisonnier soumis... accomplissant son devoir à sa manière.

Il n'employait que très rarement la force contre ses sujets, préférant plutôt les convaincre de lui faire suffisamment confiance pour lui révéler les informations convoitées par Sarne. Il savait que s'il ne les brisait, ils seraient confiés aux tortionnaires impériaux et à leurs Droïds barbares ; pire, Akanseh pourrait être obligé de les torturer lui-même. L'une de ses expériences les plus traumatisantes fut lorsqu'un sujet particulièrement borné résista à ses efforts de persuasion, juste au moment où le Moff Sarne décida d'effectuer une visite d'inspection pour s'assurer qu'Akanseh faisait bien son travail. Le chirurgien eut le choix entre torturer chimiquement le prisonnier ou subir lui-même cette punition.

Akanseh fut libéré lorsque les troupes de la Nouvelle République et le commando Page brisèrent l'état du Moff Sarne sur Kal'Shebbol. Il décida de se joindre à l'équipage de l'*Étoile Lointaine* en pénitence de son passé, espérant racheter ses fautes. Akanseh regrette sincèrement d'avoir servi Sarne pour les interrogatoires et a enfoui ce secret au plus profond de lui. Il affirme souvent avoir passé son temps dans les prisons de Sarne à bricoler des Droïds et à soigner les autres prisonniers, ce qui est d'ailleurs vrai.

À bord du navire, il est chargé de la gestion de tout le matériel médical. Il doit aussi maintenir une réserve de Droïds de tous types en état de fonctionnement. Il adore offrir son assistance et partager ses connaissances médicales avec tous ceux que l'équipage du vaisseau rencontre. Akanseh pense que le fait de ne pas partager cette connaissance ou de ne pas l'utiliser, serait aussi répréhensible que de blesser quelqu'un. Ce n'est pas un bon médecin militaire car il est souvent désorienté par le stress du combat. Cependant, à bord du vaisseau, il devient un excellent toubib et se montre efficace avec les Droïds. Son but ultime est d'arriver à reconstituer son bloc chirurgical portable à bord de l'*Étoile Lointaine*. Puisque ce n'est pas un des objectifs prioritaires de la mission, il y travaille secrètement, amassant du matériel médical quand il peut et quand on n'a pas besoin de ses talents.

■ Docteur Akanseh

Type de personnage : Médecin mon calamari

DEXTÉRITÉ 2D+1

Blastar 3D+1, Esquive 4D

SAVOIR 3D+2

Intimidation : Interrogatoire 4D+2, Races Extraterrestres 5D

MÉCANIQUE 2D



Chris Meador

INSPECTION SURPRISE

La gorge sèche, dans le bloc de détention du Moff Sarne, Akanseh pétrissait ses mains palmées. Le soldat de la résistance attaché sur le fauteuil était inébranlable et sûr de lui. L'humain semblait insensible aux appels du Mon Calamari qui le suppliait de lui révéler ce qu'il savait sur ses compatriotes subversifs qui semaient le désordre à l'aéroport de Kal'Shebbol. Akanseh avait fait ce qu'il avait pu, s'occupant lui-même des blessures du prisonnier pour tenter de gagner sa confiance. Mais ce dernier était très têtue.

"Si vous ne coopérez pas avec moi, le Moff Sarne obtiendra les informations qu'il désire en utilisant des drogues... ou pire", plaïda Akanseh.

"Je ne dévoilerai pas la couverture de mes amis, face de poisson", cracha le jeune homme. "Sarne enverra ses troupes les abatte si je vous dis où ils se cachent."

La porte de la cellule s'ouvrit. Le Moff Sarne et deux soldats entrèrent. "Inspection surprise, Akanseh", ironisa le Moff. "Vous avez été si efficace avec la plupart de nos sujets que j'ai décidé de m'inviter et, peut-être, d'apprendre en observant vos techniques. Vous semblez tellement persuasif avec nos jeunes sujets que mes tortionnaires en ont assez de jouer au sabacc, mes Droids d'interrogatoire tournent au ralenti et ma pharmacie de produits douloureux et exotiques déborde." Sarne gardait les mains dans le dos, inspecteur funeste en plein

milieu de ce qui pourrait bien devenir un interrogatoire fatal.

"Je t'en prie, mon garçon", murmura Akanseh au jeune homme dans le fauteuil. "Tu dois me dire où se trouvent tes amis, combien il en reste et ce qu'ils comptent faire. Si tu ne le fais pas, je ne peux pas te garantir que tu quitteras cette cellule intact."

"Va au diable, face de poisson", cracha le jeune homme. "Je ne trahirai jamais mes amis."

"Il semble que votre méthode de persuasion ne suffise pas à faire plier ce jeune fou, Akanseh." Le Moff sortit les mains de derrière son dos, dévoilant une petite boîte noire. "Essayez de lui administrer ceci, mon ami ; je suis sûr que l'attitude de cet écerveillé changera très rapidement quand il sentira son sang bouillir dans ses veines."

Akanseh prit la boîte et souleva le couvercle. Il y avait à l'intérieur une seringue hypodermique et plusieurs capsules contenant un liquide transparent. Sa gorge était tellement sèche qu'il se mit à tousser.

"Vous hésitez, Akanseh ?" demanda Sarne. Un des gardes remit au Moff une seconde boîte en tout point identique. Sarne prit la seringue et aspira un peu du contenu d'une des capsules. "Si vous n'obtenez pas très rapidement des résultats, je serai forcé de vous infliger ces souffrances. Et croyez-moi, c'est infiniment plus douloureux dans le système circulatoire des Mon Calamari..."

PERCEPTION 3D

Escroquerie 4D+2, Investigation 5D, Marchandage 5D, Persuasion 6D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 4D

Programmation de Droid 7D (Série Emodée : 9D), Réparation de Droid 6D+1, Premiers Soins 8D, (A) Médecine 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D+2

Talents spéciaux :

Environnement Humide : Lorsqu'ils se trouvent dans un environnement "humide", les Mon Calamari ont le droit d'ajouter +1D à leurs attributs *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur*, ainsi qu'aux compétences qui en dépendent. Cet avantage est d'ordre purement psychologique.

Environnement Aride : Lorsqu'ils se trouvent dans un environnement très sec, les Mon Calamari dépriment et se sentent mal. Il faut alors retirer 1D à leurs attributs *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur*, ainsi qu'aux compétences qui en dépendent. Il s'agit ici également d'un problème psychologique.

Amphibien : Les Mon Calamari peuvent respirer aussi bien à l'air libre que dans l'eau et peuvent supporter les pressions extrêmes des profondeurs des océans.

Points de Force : 2

Point du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 8

Déplacement : 10

Équipement : 2 medpacs, trousse chirurgicale (+1D en Premiers Soins et Médecine)

SERGEANT BROPHER TOFARAIN

Ces dernières années, Tofarain avait profité de son propre hangar de réparation dans l'aéroport de Kal'Shebbol, jusqu'à l'arrivée de la Nouvelle République. Son installation et sa boutique de pièces détachées ont été les victimes des combats qui ont forcé le Moff Sarne à fuir la planète. Un missile mal ciblé termina sa trajectoire en plein milieu du hangar de réparation, anéantissant son entrepôt de pièces détachées, la plupart de ses machines et plusieurs petits vaisseaux qu'il était en train de réparer. Par chance, Tofarain et ses ouvriers s'étaient déjà mis à l'abri dans une taverne du coin.

Par conséquent, lorsque la Nouvelle République commença sa campagne de recrutement pour constituer l'équipe de l'*Étoile Lointaine*, Tofarain fit partie des premiers volontaires. Il réclamait une quelconque compensation pour la perte de son affaire de réparation de vaisseaux spatiaux. Comme la République ne voulait pas le dédommager en crédits, il insista pour être admis à bord de l'*Étoile Lointaine*,

n'ayant pas d'autre endroit où aller. Offrant ses services en tant que responsable des transports et pilote de navette, Tofarain assura sa position à bord du vaisseau en "prêtant" sa navette personnelle à la Nouvelle République (elle était entreposée loin de ses installations) pour les missions de transport.

Quand il était plus jeune, Tofarain, a beaucoup voyagé. Il a gagné son expérience militaire, et le grade de sergent qui lui colle à la peau depuis, en servant dans la milice d'une planète de la Bordure Moyenne, avant de parcourir l'espace pendant de nombreuses années en tant que mécanicien de vaisseaux spatiaux. Il a fini par s'installer sur Kal'Shebbol après avoir amassé une petite fortune sur les marchés de la contrebande et des négociants. Il a investi ses crédits dans ses installations de réparation, rafistolant les vaisseaux des négociants de passage puis, plus tard, en effectuant quelques réparations au service de Sarne.

Son plus cher désir est de voir le plus de choses possibles dans la galaxie avant l'Ultime Saut et, peut-être, amasser suffisamment de crédits pour s'installer sur un petit monde tranquille et prendre sa retraite pour de bon. Tofarain est tellement intéressé par la découverte de nouveaux mondes qu'il insiste sur le fait qu'il est le seul qualifié pour piloter sa navette. Il affirme l'avoir tellement modifiée qu'il est le seul à pouvoir la manier correctement. C'est, en fait, une excuse pour échapper à son poste de mécanicien, voir de nouvelles contrées, être plongé dans l'action et, éventuellement, découvrir un moyen de faire fortune.

Avec le Wookiee Lofryyhn, Tofarain assure l'entretien des chasseurs stellaires de l'Étoile Lointaine et fournit le support technique aux équipages débarqués. C'est un mécanicien typique - dodu, bourru et le bleu de travail toujours couvert de crasse et de

sueur. C'est un individu ambitieux mais doté d'un esprit pratique. Il est convaincu d'être le meilleur mécanicien à travailler sur les vaisseaux de soutien et les chasseurs stellaires de l'Étoile Lointaine. Souvent, il insiste pour se retrouver les manches afin d'effectuer le plus gros du travail lui-même. Il n'a aucune confiance dans le travail des autres et trouve toujours à redire sur ce qu'il n'a pas fait lui-même. Il passe son temps à donner des conseils et pas seulement sur les réparations. Puisqu'il pense que la Nouvelle République a une dette envers lui, pour avoir détruit ses hangars sur Kal'Shebbol, Tofarain se permet souvent de distribuer

ses conseils sur la passerelle. Il est persuadé de savoir exactement comment une mission doit être dirigée (point par point) et quelle stratégie l'équipe de commandement doit appliquer dans telle ou telle situation. Bien que la plupart des membres d'équipage lui fassent confiance en matière de mécanique, ils ont tendance à ignorer royalement ses déclarations sur la manière dont les autres secteurs du navire devraient être gérés.

■ Sergent Bropher Tofarain

Type de personnage : Mécanicien de vaisseau spatial

DEXTERITÉ 2D+1

Arme Blanche 4D+2, Blaster 3D, Esquive 4D

SAVOIR 2D

Affaires : Vaisseau Spatiaux 5D, Évaluation : Vaisseau Spatiaux 6D, Illégalité 3D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 4D+2, Écrans de Vaisseau 6D, Répulseurs 5D+2, Sports Spatiaux 7D, Senseurs 5D

PERCEPTION 3D

Escroquerie 6D+2, Jeu 5D, Marchandage 7D, Persuasion 6D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 5D, Levage 4D, Résistance 4D+2

TECHNIQUE 4D

Programmation de Droid 5D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D+1, Réparation d'Arme de Vaisseau 7D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D+2, Réparation de Transport Spatial 10D, Réparation de Vaisseau de Guerre 6D, Sécurité 7D

Points de Force : 2

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Bleu de travail crasseux, hydrospringer, nécessaire de réparation pour vaisseau spatial (+1D en Réparation d'Arme de Vaisseau, Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Transport Spatial et Réparation de Vaisseau de Guerre.)

LOFRYYHN

Ce Wookiee au pelage brun roux est un vieil ami de Kaiya Adrimetrum. Ils ont servi tous les deux au sein de la même équipe de Rebelles, après que Kaiya a quitté son monde natal pour rejoindre l'Alliance. Ils ont lié une solide amitié au travers de plusieurs missions d'infiltration. Lofryyhn fournissait toujours un bon support technique au cours des missions et savait se défendre en combat. Bien qu'aucun des deux n'évoque fréquemment leurs aventures, on raconte que Lofryyhn a sauvé la vie de Kaiya à plus d'une reprise. Kaiya affirme que Lofryyhn connaît une forme d'art martial wookiee extrêmement spécialisée, le Wruushu, qui le rend particulièrement dévastateur au corps à corps. Le Wookiee évite de parler de ce sujet.

Quelque temps après, Lofryyhn mit sa compétence technique au service d'un Forcé de Blocus Rebelle (une Corvette coréllienne modifiée) qui transportait des commandos de l'Alliance dans les territoires de la Bordure Extérieure. Malheureusement, le vaisseau fut capturé par des pirates et Lofryyhn fut vendu à des esclavagistes. Il porte, encore aujourd'hui, la marque des Esclavagistes Sabiador qui l'ont vendu au Moff Sarne. Plutôt que de confronter le Wookiee à d'autres



Chris Mosier

extraterrestres massifs dans une arène de gladiateurs, Sarne remarqua ses talents techniques et le mit au travail, sous bonne garde, dans son hangar d'atterrissage, pour réparer les vaisseaux de transport et les petits navires de guerre.

Maintenant qu'il est libre, Lofryyhn souhaite aider la Nouvelle République de quelque manière que ce soit ; pour l'instant, en étant le chef mécanicien de l'*Étoile Lointaine*. Il a déjà travaillé sur ce vaisseau quand ce dernier appartenait à Sarne. Il est donc habitué à ce vieux navire. Il connaît les caractéristiques de l'*Étoile Lointaine*, du vrombissement adéquat des moteurs à ions aux moindres pépins du système électrique. Il a installé un hamac à l'arrière de la salle des machines mais il y est rarement, le navire réclamant constamment toute son attention pour rester opérationnel.

Lofryyhn aime le rafistolage et il adore utiliser son rouleau de duratop et quelques appareils qu'il garde dans sa sacochette pour bricoler les différents systèmes du vaisseau. Pendant le peu de temps libre dont il dispose, il aime bien arranger quelques petits gadgets à partir des ustensiles inutilisés qu'il peut trouver dans les coursives ou avec les composants inutilisables du vaisseau. En raison du manque de pièces nouvelles, tout ce qu'il construit n'est pas forcément utile. Il a ainsi créé l'équivalent d'un détecteur de micros de la taille de son poing. Il aurait pu le faire plus petit mais il n'avait pas suffisamment de pièces détachées.

Lofryyhn a sous ses ordres plusieurs techniciens qui sont chargés de maintenir en état de marche le vaisseau. La plupart d'entre eux ont quelques connaissances en wookiee ou au moins comprennent ce qu'il dit la moitié du temps. Kalya, naturellement, peut communiquer sans aucun problème avec Lofryyhn. L'imposant Wookiee est plutôt amical et aime s'amuser avec l'équipage ou écouter leurs histoires sur des systèmes stellaires lointains.

■ Lofryyhn

Type de personnage : Mécanicien wookiee

DEXTÉRITÉ 3D+1

Esquive 4D, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 2D

Évaluation : Vaisseau Spatiaux 5D, Intimidation 4D+2, Survie 3D+2, Volonté 3D

MÉCANIQUE 2D

Communications 3D+1, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D

PERCEPTION 2D+1

Commandement 4D

VIGUEUR 5D

Combat Mains Nues 6D+2, Combat Mains Nues : Wrruushi (A) 8D+2, Escalade/Saut 5D+2, Levage 6D, Résistance 4D+2

TECHNIQUE 3D+1

Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D+1, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 6D+2, Réparation de Droid 5D, Réparation de Vaisseau de Guerre 7D+2, Réparation de Vaisseau de Transport 4D+2, Réparation de Véhicule à Répulseurs 4D, Sécurité 5D

Compétences spéciales :

Compétence de Vigueur :

Combat Mains Nues : Wrruushi.

Temps requis : 1 round. Le Wrruushi est une forme spécialisée d'art martial wookiee. Seuls les Wookiees l'utilisent. Cette compétence permet à un personnage de bénéficier d'un bonus s'il affronte un adversaire n'ayant pas un entraînement spécialisé en arts martiaux. Le bonus est de +1D au jet de *Combat Mains Nues* et de +1D aux dommages en corps à corps. Si le Wookiee dépasse le seuil nécessaire à l'attaque de plus de 10 points, il peut choisir d'infliger, à la place, des dommages étourdissants qui seront augmentés de 2D+1 (au lieu du bonus de +1D). Un Wookiee, sous l'effet d'une *Rage Combatte*, ne peut utiliser cette compétence. Il faut avoir un niveau de *Combat Mains Nues* d'au moins 6D avant de pouvoir apprendre le Wrruushi. Le coût pour faire progresser cette spécialisation est le double du coût normal.

Talents spéciaux :
Rage combatte : Si un Wookiee devient enragé, il ajoute 2D aux dommages qu'il cause grâce à sa *Vigueur* quand il se bat à mains nues. En revanche, tous ses autres attributs et compétences sont réduits de 2D.
 Une fois dans cet état, un Wookiee ne peut se calmer qu'en réussissant un jet Moyennement Difficile de *Perception*.
Griffes d'escalade : Elles augmentent de +2D la compétence d'*Escalade*. Leur utilisation en combat est déshonorante.

Points de Force : 2

Points de Personnage : 10

Déplacement : 12

Équipement : Fils électriques, rouleau de duratop, sacochette, trousse de réparation (+1D en Réparation de Vaisseau de Guerre et de Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre)



Chris Moore

L'ÉQUIPAGE DE SOUTIEN

Les personnages suivants constituent une fraction de l'équipage de soutien qui compte plus d'une centaine d'individus. Leurs caractéristiques de jeu et leur historique sont décrits en détail. Même si d'autres membres de l'équipage seront présentés dans de futures aventures, il ne faut pas hésiter à créer de nouveaux personnages au fur et à mesure que le besoin s'en fait sentir. Ils devront bien entendu être adaptés à la campagne en cours.

La fiche d'équipage incluse dans la section consacrée aux aventures peut servir à définir rapidement des nouveaux personnages qui pourront avoir un rôle mineur dans la campagne. Quelques-uns peuvent même devenir des personnages majeurs à bord de l'Étoile Lointaine !

DASHA DEFANO

Dasha est un pilote wroonian caractéristique, confiante dans ses capacités et pas du tout intimidée pour le faire savoir à tout le monde. Elle a de bonnes raisons de se vanter : c'est un excellent pilote. Dasha a rejoint l'Alliance Rebelle plusieurs mois avant la Bataille d'Endor et faisait partie de la force d'assaut de la Nouvelle République qui a investi la capitale du secteur du Moff Sarne, Kal'Shebbol.

Cependant, elle évoque rarement ses premières heures de vol et ses premiers affrontements. À cette époque, elle faisait partie d'une bande de corsaires wroonian qui abordait aussi bien les convois de l'Empire que ceux des Rebelles. Elle quitta les corsaires après avoir été obligée de détruire un transport civil pour éviter qu'il ne lance un message de détresse. Elle découvrit ultérieurement qu'un de ses meilleurs amis de Wroona était à bord. Ce n'est pas quelque chose dont elle est particulièrement fière, aussi le garde-elle pour elle. Elle

préfère se vanter de ses actions avec les Rebelles et la Nouvelle République.

Quand elle n'est pas en vol, elle prend les choses plutôt du bon côté. On peut fréquemment la trouver en train de raconter ses exploits de pilote aux autres membres d'équipage qui ont probablement d'autres tâches à effectuer. Dasha apprécie également de traîner dans le hangar d'atterrissage pour parler avec les techniciens et les autres pilotes.

Bien qu'elle semble s'entendre avec tout le monde à bord du navire, elle n'a aucune confiance en Krudar, l'artilleur duros. Il y avait un Duros à bord du vaisseau corsaire et elle craint que tous les Duros qu'elle rencontre ne soient au courant de son mystérieux passé. Elle évite donc Krudar aussi souvent que possible.

Dasha porte toujours, où qu'elle aille, son sac à l'épaule. Elle le place même dans le petit réduit des chasseurs qu'elle pilote. Le sac est assez léger et ne prend pas beaucoup de place mais il contient plusieurs objets personnels et du matériel de survie que Dasha ne quitte jamais. On peut y trouver un mini-blasteur, un medpac, un petit pack de rations, une tige lumineuse, une fusée de détresse, un couteau et une image holographique de son meilleur ami qu'elle a perdu sur ce vaisseau de transport civil.

■ Dasha Defano

Type de personnage : Pilote wroonian d'Aile-X

DEXTÉRITÉ 3D+1

Blasteur 4D+1, Esquive 4D+1

SAVOIR 2D

Survie 3D+1

MÉCANIQUE 4D+2

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 5D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D+2, Répulseurs 5D+2

PERCEPTION 4D

Discrétion 5D, Escroquerie 6D, Persuasion 5D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 4D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blasteur (4D), sac (contenant un mini-blasteur (3D), un medpac, un petit pack de rations, une tige lumineuse, une fusée de détresse, un couteau (VIG+1), une image holographique), tenue et casque de vol



Mike Vitarri

COBB UNSER

Cobb était un jeune négociant indépendant voyageant à travers l'espace en compagnie de sa sœur Corla, son copilote. Il devait toujours de l'argent ou une faveur à quelqu'un et se démenait constamment pour essayer d'honorer ses créances. Mais, quelle que soit la nouvelle stratégie commerciale qu'il pouvait tenter, Cobb continuait à accumuler les dettes.

Sa sœur et lui étaient en train de fuir des chasseurs de primes quand ils arrivèrent sur Kal'Shebbol, un an plus tôt. Le Moff Sarne confisqua leur vaisseau

de transport léger quand Cobb ne put payer les tarifs de l'astroport ; c'était, en fait, une excuse pour s'emparer de l'appareil et obtenir des pièces détachées. Le frère et la sœur s'installèrent dans l'astroport pour tenter de trouver un moyen de gagner un système planétaire plus important. Cobb chercha du travail dans l'astroport. Il passa quelque temps à réparer des Droids et à effectuer des travaux mineurs

sur des vaisseaux spatiaux. Corla trouva un petit boulot de pilote de répulseurs, chargé d'effectuer des livraisons dans l'astroport. Son travail la conduisit plusieurs fois au palais du Moff Sarne. Ce dernier finit par la rencontrer et fut bizarrement attiré par elle. Quelques semaines plus tard, Corla disparaissait et personne ne put dire à Cobb ce qui lui était arrivé. Personne, à l'exception de Loh'khar le Fouineur. Grâce au rusé Twi'lek, Cobb découvrit que Sarne avait enlevé sa sœur et l'avait envoyée sur un de ses plus petits navires courriers, au plus profond des territoires inconnus qu'il contrôle. Depuis, Cobb a juré de la retrouver.

Cobb est maussade et pessimiste. Il est facilement intimidé par ceux qui ont un grade supérieur au sien et les moins gradés peuvent même réussir à le brimer. Il évite les autres membres d'équipage à chaque fois qu'il le peut et passe la plupart de ses heures de repos avec les Droids pour les réparer et leur parler comme s'ils étaient ses amis. Cobb ne tient à personne, à bord du vaisseau, à l'exception de quelques Droids. Il ne supporte sa situation actuelle que dans le but de rechercher sa sœur sur les mondes inconnus qui sont sous le commandement du Moff Sarne.

Cobb fait attention aux chasseurs de primes et aux créanciers qui pourraient encore le pourchasser. Il doit également une faveur à Loh'khar le Fouineur qui l'a aidé à découvrir ce qui était arrivé à sa sœur après sa mystérieuse disparition.

■ Cobb Unser

Type de personnage : Pilote

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 4D

Astrologation 4D+2, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Transports Spatiaux 5D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 5D

VIGILIER 3D

TECHNIQUE 3D

Programmation de Droid 5D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 5D+2, Réparation de Droid 4D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D), tenue de vol

NOELL CIRO

Noell Ciro, le jeune frère du commandant Ciro, est un pilote de chasse agressif. Tout comme Keleman, il a commencé sa carrière dans la résistance sur Dolomar, en parvenant à repousser la force d'occupation impériale quelque temps après la bataille d'Endor.

Alors que Keleman avait rejoint la Nouvelle République pour continuer le combat contre l'Empire, Noell ne voyait dans le service militaire qu'un moyen d'échapper au morceau de terre glacée dont il est originaire. Noell possédait une solide expérience dans le pilotage des Fonceurs et se débrouillait plutôt bien dans les simulateurs de vol. Il fut accepté dans le programme de formation des pilotes de la Nouvelle République, à l'escadrille de chasseurs stellaires de Sluis Van. L'entraînement fut pour lui extrêmement facile mais il comprit ce que son devoir avait de sérieux.

Ayant participé à plusieurs campagnes contre l'Empire, il fut ravi d'apprendre qu'il avait été affecté à la flotte envoyée combattre le Moff Sarne. Il est aujourd'hui beaucoup plus sérieux qu'il ne l'était il y a quatre ans, au début de son entraînement. Il a vu mourir nombre de bons amis et n'est plus un gamin écrivain mais



un jeune homme sérieux et réfléchi. Il passe beaucoup de temps à mettre en garde les jeunes trop enthousiastes, dans l'espoir de pouvoir les aider à acquérir un peu de maturité avant qu'ils ne se fassent tuer. Noell est particulièrement excité par le fait de servir sous les ordres de son frère. Son plus grand défi sera de rapprocher son frère et le lieutenant Gorjaye.

■ Noell Ciro

Type de personnage : Pilote impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
 Esquive 4D
SAVOIR 2D
 Illégalité 3D, Systèmes Planétaires 3D+1
MÉCANIQUE 4D
 Astrogation 4D+2, Canons de Vaisseau 5D+1, Écrans de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D+1, Pilotage de Foncéur 6D
PERCEPTION 3D
 Discrétion 4D+2, Marchandage 4D
VIGILEUR 3D
 Résistance 4D
TECHNIQUE 3D
 Réparation de Chasseur Stellaire 4D+1
Points de Personnage : 8
Équipement : 10
Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D), rations de survie, tenue de vol

KRUDAR

Krudar est un artillerier durus qui a signé son engagement à bord de l'*Étoile Lointaine* pour aider à explorer le secteur de Kathol

et ajouter quelques marques à son tableau de chasse sur sa veste protectrice. Il porte un heaume et une veste protectrice impériale, un souvenir qu'il a pris sur un artillerier mort, au cours d'un abordage quelques années plus tôt. Sa veste est décorée avec des petits clous rouges parfaitement alignés, qui représentent un vaisseau spatial ou un vaisseau de guerre détruit.

On connaît peu de chose de son passé. Son compagnon, Boom, semble être avec lui depuis un bon bout de temps. Mais, à l'instar du silencieux Krudar, Boom ne parle jamais du passé de son ami. Le Duros semble être calme et pacifique, amateur de voyage dans les étoiles. Cependant, sa véritable nature est en totale contradiction avec la tendance pacifique de la plupart des Duros. Il ne se préoccupe que du gain matériel et de son prestige personnel. Il explique son enthousiasme à participer

aux batailles par "le frisson de la victoire que je ressens au service de l'Alliance Rebelle". Aujourd'hui, cependant, il est plus préoccupé par le nombre de chasseurs stellaires qu'il a touchés et par la quantité de vaisseaux de guerre qu'il a contribué à détruire.

Krudar était, à l'origine un artillerier de turbolaser à bord d'une frégate rebelle Nébulon-B. Il fut rapidement déçu par la constante rhétorique rebelle sur la justice et la liberté pour tous dans la galaxie. Il pensait que ce n'était là qu'une justification verbale à la guerre. S'il y avait quelque chose à comprendre dans la rébellion, alors Krudar ne l'avait pas encore perçu. Il changea plus tard de vaisseau pour rejoindre un groupe de pirates offrant des récompenses plus alléchantes. Il servit en tant qu'artillerier contre les navires rebelles, impériaux et neutres. Quand l'Empire parvint finalement à écraser les pirates, Krudar réussit à s'enfuir avec son ami Boom. Tous deux rôdèrent dans les territoires de la Bordure Extérieure pendant quelque temps, servant en tant qu'artilleurs à bord de vaisseaux de contrebande. Ils sont arrivés assez récemment sur Kal'Shebbol, dans l'espoir de se faire oublier quelque peu.

Krudar passe la plupart de son temps dans le compartiment des turbolasers, soit pour les contrôler, soit quand il est de garde. Il est fier de maintenir les canons en condition. Krudar parle peu, bien qu'il traduise souvent pour son compagnon quand cela est nécessaire.

■ Krudar

Type de personnage : Artillerier durus
DEXTÉRITÉ 3D
 Artillerie Blaster 4D, Blaster de Véhicule 4D
SAVOIR 2D
 Races Extraterrestres 3D, Systèmes Planétaires 3D
MÉCANIQUE 4D+2
 Canons de Vaisseau 6D+2, Canons de Vaisseau de Guerre 7D+2
PERCEPTION 2D
 Persuasion 4D, Recherche 3D
VIGILEUR 2D+1
 Levage 4D-1
TECHNIQUE 4D
 Réparation d'Arme de Vaisseau 5D, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 6D
Point de Force : 1
Points de Personnage : 5
Équipement : 10
Équipement : Casque protecteur (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), pistolet blaster (4D), trousse à outils pour la réparation des vaisseaux spatiaux (+1D en Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre), veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques, torse uniquement)

BOOM

Boom est un petit extraterrestre voûté avec des petits yeux percants et un visage velu. Il remue constamment la tête et ne cesse de marmonner des mots inintelligibles. De temps en temps, il crie tout fort "boom". Personne ne sait véritablement ce



Mike Vilardi

qu'est un Gaudrien, ni comment celui-ci est devenu l'ami du Duros Krudar. Ce qui est certain, c'est que Boom adore le feu et les explosions.

Il est fasciné par tout ce qui brille et scintille (comme la petite flamme de son mini lance-flammes qu'il utilise généralement pour allumer des cigares), ainsi que par le bruit et les explosifs. C'est le genre d'individu qui, en voyant et en entendant une explosion, se lève brusquement et court dans cette direction plutôt que de se mettre à couvert. Boom est souvent trouvé en train de tester différents matériaux pour savoir s'ils brûlent de manière amusante. C'est une manie qui dérange généralement les autres membres de l'équipage qui en ont assez de retrouver leurs instruments, leurs outils et leurs affaires personnelles noircis par ces expériences. Dès que Boom aperçoit quelque chose qui brûle ou qui explose, il ne cesse de répéter "boum, boum", tant il est excité.

La fascination de Boom est aussi un excellent moyen de le détourner de ses activités pyrotechniques.

Il est aisément distrait par toute nouvelle source de feu, que cela soit les mini lance-flammes des autres, les torches à plasma ou un cigare qui finit lentement de se consumer. Le seul individu arrivant à contrôler Boom est, bien naturellement, Krudar qui lui sert aussi de traducteur. Le Duros a réussi à convaincre l'équipe de commandement d'accepter à bord le petit Gaudrien, arguant du fait qu'il était expert dans la

manipulation de différents modèles d'explosifs. Malheureusement, Boom doit être surveillé constamment par son ami pour éviter qu'il ne blesse les autres membres d'équipage au cours de l'une de ses distractions pyrotechniques.

■ Boom

Type de personnage : Pyromane gaudrien

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 5D, Esquive 5D, Grenade 6D, Pickpocket 6D

SAVOIR 3D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 3D

Dissimulation 4D, Recherche 4D, Discrétion 5D

VIGUEUR 2D

Escalader/Sauter 3D

TECHNIQUE 4D

Démolition 7D, Sécurité 5D

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 5

Déplacement : 9

Équipement : 3 grenades (5D), 2 mini lance-flammes, 2 pains de détonite (5D) équipés de détonateurs à minuterie, sac à dos

RIZZAL, VIZZAL ET NIZZAL

Ces trois sœurs Turazza sont des petits reptiles qui s'occupent des commissions de Loh'khar, transmettent ses messages et l'aident à entretenir ses contacts et ses ressources. Elles lui sont totalement dévouées et en raconte qu'elles partageraient avec lui une sorte de lien empathique ou télépathique. Apparemment, le Twi'lek élève les Turazza depuis leur naissance et elles se sont attachées à leur "père".

Leur taille n'exécède pas 75 centimètres et leur peau est couverte d'écaillures rouges, ce qui leur donne un air voûté. Elles sont vêtues de vestes et de simples tuniques qui leur permettent de se mouvoir facilement. Toutes trois sont équipées d'une petite sacoche pour transporter des blocs de données. Les Turazza sont très rapides aussi bien avec leurs petites mains maigrichonnes que sur leurs pattes. Puisqu'elles sont tellement petites, elles peuvent se glisser rapidement sous les tables, dans les tunnels de ventilation ou entre les jambes des êtres plus grands (tels que les humains).

RIZZAL

Rizzal est chargée de réunir des informations. Elle sait généralement qui détient tel ou tel renseignement, comment cette personne l'a obtenu, ce qu'elle veut et ce qu'elle désire en échange. Elle est aussi capable d'apprendre rapidement comment s'introduire dans un système informatique pour en extraire les données dont a besoin Loh'khar. Rizzal est une bonne élève qui veut en découvrir le plus possible sur l'acquisition d'informations à partir des ordinateurs. Elle a la désagréable manie de ne pas quitter d'une semelle quiconque travaille sur un ordinateur et se débrouille toujours, malgré sa petite taille, pour trouver un moyen de regarder par-dessus l'épaule des gens.

Rizzal est la plus calme des trois sœurs. Elle disparaît souvent pendant de longues périodes pour observer le travail d'un individu à une



Mike Viscusi

console ou, reclus dans un quelconque recoin proche d'un terminal, pour en extraire les données et noter toute information pouvant être utile plus tard. Elle tolère ses autres sœurs, même si Nizzal semble la brimer de temps en temps.

VIZZAL

Vizzal est chargée de fournir du matériel à Loh'khar ou du moins de découvrir où se trouve un quelconque produit, qui le détient et ce que cette personne serait prête à accepter pour s'en séparer. Elle n'a aucun scrupule à récupérer des pièces d'un appareil sans l'accord de son propriétaire.

Vizzal est constamment à l'affût d'une source potentielle de matériel. Il est fréquent qu'elle se balade à droite et à gauche, silencieuse, effectuant, sur son bloc de données, un inventaire de tout ce qu'elle voit, même si les objets appartiennent à quelqu'un d'autre. Il lui arrive même de tester la qualité d'un objet, ce qui peut ennuyer profondément son propriétaire. Vizzal a rapidement appris auprès de Loh'khar que tout pouvait être acheté en proposant en échange un paiement approprié ou un stimulant adéquat.

Le "hobby" actuel de Vizzal est de reprogrammer les Droïds, généralement pour essayer de leur faire oublier leur maître en faveur de quelqu'un d'autre...

Elle est particulièrement attirée par les Droïds avec qui elle entretient une sorte de relation semblable à celle que partage un chasseur de primes rodien avec sa proie.

NIZZAL

Nizzal est chargée de l'entretien et du développement du réseau commercial du Twi'lek. C'est aussi le chef officieux des sœurs Turazza. C'est elle que Loh'khar traite le mieux et il lui fait confiance pour négocier avec ses clients et ses fournisseurs. Nizzal est parfaitement consciente de son statut privilégié et elle en profite souvent pour brimer ses sœurs.

Nizzal prend note de tous les contacts de Loh'khar. Elle s'occupe souvent des démarches, tout d'abord auprès des clients, puis parmi les ressources potentielles avant de faire son rapport au Twi'lek. Elle transporte toujours dans sa sacoche un bloc de données dans le cas où il faudrait juste porter de simples messages à son maître ou à un contact, noter les produits disponibles ou ce qui est demandé. Loh'khar dépêche souvent Nizzal quand il y a certaines négociations à effectuer. À l'instar des autres Turazza, elle s'exprime par des petits cris aigus, ponctués de "heeps" et de "meeps". Elle est la seule Turazza de Loh'khar à parler le "basique" d'une voix légère avec un fort accent reptilien. Elle ne pratique cette langue que pour les négociations.

Nizzal est rarement aux côtés de Loh'khar et doit fréquemment être convoquée par une de ses sœurs quand le Twi'lek a besoin d'elle. Il lui arrive de se

rebeller contre son maître, mais ses sœurs s'arrangent souvent pour la remettre dans le droit chemin tout en s'assurant que Loh'khar soit au courant de ses machinations et de ses transactions personnelles.

■ Rizzal, Vizzal et Nizzal

Type de personnage : Turazza
DEXTÉRITÉ 5D
 Course à Pieds 7D, Esquive 6D, Pickpocket 6D+2
SAVOIR 2D
MÉCANIQUE 2D
PERCEPTION 5D
 Discrétion 6D+1, Recherche 6D
VIGILUR 2D
 Escalader/Sauter 7D
TECHNIQUE 2D
 Point de Force : 1
 Points de Personnage : 5
 Déplacement : 18
 Équipement : Mini-blaster (3D), sacoche

Rizzal. Voir ci-dessus, plus : *Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D+2, Sécurité 3D+2.*

Vizzal. Voir ci-dessus, plus : *Répulseurs 4D, Programmation de Droïd 3D.* Bloc de données, levier (VIG+2).

Nizzal. Voir ci-dessus, plus : *Illégalité 4D+2, Intimidation 3D+2.*

BRANDIS TURGAH

Au sein de la flotte de la Nouvelle République, Brandis Turgah n'était rien de plus qu'un voleur se faisant passer pour un technicien jusqu'à ce qu'il essaie de voler un groupe de Bothans. Il fut découvert, capturé et amené auprès de leur chef, un diplomate rusé du nom de Borsk Fey'lya. Ce dernier se rendit vite compte de l'importance de disposer d'un voleur et d'un informateur dans la flotte de la Nouvelle République. Il permit donc à Brandis de s'en aller, à condition qu'il fasse des rapports réguliers concernant des nouvelles intéressantes et des données classifiées.

Lorsque la délégation bothan eut vent d'une flotte de guerre envoyée contre le mystérieux Moff Sarne, Fey'lya s'arrangea pour que Turgah fasse partie de l'opération. On ne sait pas trop si les Bothans ont eu connaissance de ce que le commando Page a trouvé sur Kal'Shebbol ou si, grâce à leurs propres subterfuges, ils le savaient ou s'étaient arrangés pour qu'un petit contingent suive le Moff. Quoi qu'il en soit, la mission de Turgah est claire : servir à bord de *l'Étoile Lointaine* et envoyer des rapports aux Bothans à chaque fois qu'il le peut. Ses instructions sont de faire parvenir ses messages sur Corjan, où les Bothans ont un petit poste secret de surveillance et de patrouille. C'est dans ce système que Brandis doit

transmettre ses mises à jour, en utilisant, soit la radio spatiale, soit une quelconque sonde ou un Droid messageur

Malheureusement, l'accès au communicateur spatial de l'*Étoile Lointaine* est réservé au personnel autorisé et il y a peu de drones messageurs à bord.

Aussi, Turgah passe son temps à travailler dans la salle des Droids, aidant Akanseh et Drugah à entretenir les différents Droids et à maintenir en état de marche les ordinateurs du vaisseau. C'est, officiellement, un spécialiste en informatique et en Droids, mais il profite de chaque occasion pour informer les Bothans. Pendant son temps libre (et même lorsqu'il est de service), il compile des données pouvant les

intéresser, à partir des ordinateurs du bâtiment. Il tente aussi de construire son propre transmetteur spatial en utilisant des pièces détachées ou récupérées et essaie de convertir un Droid ou deux en drone messageur.

Turgah est un individu mince avec les cheveux en bataille et un visage de rongeur. On l'aperçoit le plus souvent penché sur un Droid ou près d'un terminal, essayant en permanence de garder le secret autour de ses activités, même s'il ne fait rien de mal. Turgah ne se confie à personne et passe la plus grande partie de son temps à travailler sur des Droids dans n'importe quel endroit isolé qu'il arrive à dénicher.

■ Brandis Turgah

Type de personnage : Espion

DEXTÉRITÉ 2D

Pickpocket 3D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 4D

MÉCANIQUE 3D

Astrogation 4D

PERCEPTION 3D+2

Discrétion 5D+1, Escroquerie 6D, Recherche 5D

VIGUEUR 2D+1

TECHNIQUE 4D

Programmation de Droid 6D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation de Droid 5D+2, Sécurité 6D

Points de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Bleu de travail, bloc de données



MIRA VIZARD

T'ACHAK T'ANDAR

À l'origine, T'achak faisait partie de l'équipe d'étude chadra-fan engagée par Incom pour mettre au point de nouveaux airspeeders et landspeeders. Mais le jeune Chadra-Fan s'ennuyait derrière sa table à dessin. Il quitta le projet d'étude pour se consacrer au travail plus exaltant de pilote d'essai. Il était exceptionnellement doué pour pousser tous les véhicules testés jusqu'à leurs limites, démontrant ainsi que les prototypes de ses collègues marchaient parfaitement bien. Malheureusement, il avait la mauvaise habitude de se servir des prototypes pour se distraire ou pour organiser des courses contre d'autres appareils ; le genre de compétitions avec des paris et beaucoup de répulseurs détruits.

T'achak passa de compagnie en compagnie, testant leurs véhicules et les poussant au-delà de leurs limites. Il a travaillé, entre autres choses, pour Ubrikian, Aratech, Ikas-Adno et Mobquet. Dans chaque société, il lui arriva, à un moment ou à un autre, d'emprunter un appareil pour faire une promenade ou une course, engageant des paris sur la vitesse qu'il pouvait atteindre, sur l'angle de son virage et sur le fait qu'il pouvait battre les autres prototypes. Quand il eut épuisé toutes les sociétés pour lesquelles il pouvait travailler, T'achak patauga pendant un temps, travaillant pour des petits groupes de contrebandiers et même pour un gang de Foncours avant de rejoindre la Nouvelle République. Cette dernière a essayé de l'affecter là où il pourrait faire le moins de dommages possible : en patrouille dans les lointains avant-postes planétaires. Ce n'est que très récemment qu'il a été assigné aux opérations de soutien du commando Page. Naturellement, lorsque le commandant Page a eu l'occasion de s'en débarrasser, il l'a immédiatement incorporé dans l'équipage de l'*Étoile Lointaine*.

T'achak est un Chadra-Fan insouciant qui n'aime que voler à vive allure et gagner quelques paris. Il fait très attention à bien entretenir ses répulseurs, s'assurant qu'ils sont en état de marche et les modifiant pour qu'ils soient les plus rapides possible. Il est particulièrement curieux de constater que T'achak semble se sortir indemne, ou avec seulement quelques égratignures, de tous les accidents qu'il provoque. Il affirme qu'il doit sa survie au casque qu'il porte en permanence (il ne l'enlève jamais) et au fait qu'il équipe ses appareils avec un



MIRA VIZARD

harnais permettant au pilote de rester attaché, harnais qui peut être libéré, en cas d'urgence, par une petite charge explosive. Petit individu joyeux, T'achak aime particulièrement prendre des paris sur tout ce qui peut se déplacer rapidement et adore discuter avec les autres techniciens des moyens susceptibles de rendre leurs véhicules plus rapides en se débarrassant de certains systèmes de sécurité "inutiles".

■ T'achak T'andar

Type de personnage : Spécialiste chadra-fan en répulseurs
DEXTÉRITÉ 2D+1
 Esquive 4D
SAVOIR 2D
 Évaluation : Répulseurs 4D
MÉCANIQUE 4D+1
 Pilotage de Véhicule Terrestre 5D+1, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 5D+1, Répulseurs 6D+2
PERCEPTION 3D
 Jeu 4D
VIGUEUR 2D+1
 Escalade/Saut 3D, Résistance 3D+2
TECHNIQUE 4D
 Réparation de Véhicule à Répulseurs 5D+2
Talents Spéciaux :
Vue : Les Chadra-Fans ont la capacité de percevoir les spectres infrarouge et ultraviolet. Ils peuvent donc voir dans n'importe quelle condition, à l'exception de l'obscurité totale.
Odorat : Ils ont un odorat extrêmement sensible qui leur confère +2D en Recherche.
Point de Force : 1
Points de Personnage : 10
Déplacement : 7
Équipement : Casque (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), tenue de pilote

GUNTHAR

Gunthar était l'un des gladiateurs extraterrestres que le Moff Sarne conservait pour ses distractions.

C'est une créature massive, puissante, à la peau reptilienne. Ses épaules, sa tête, son cou et le haut de son dos sont couverts d'une épaisse fourrure. Une petite queue l'aide à garder l'équilibre. Il est doté de grands yeux noirs innocents et d'une gueule garnie de dents plates qui lui permettent de mâcher des plantes. Son corps est couvert de cicatrices reçues au cours des combats dans l'arène de Sarne.

On ne sait pas à quelle espèce appartient Gunthar et personne ne connaît le système dont il est originaire. Gunthar le sait, bien naturellement. Il adore pointer un doigt vers le ciel et murmurer "Maison. Maison, là-bas".



Il n'est pas particulièrement futé, mais est doté de l'incroyable capacité de percevoir les émotions d'une personne, même si elles ne sont pas exprimées, et de réagir en conséquence. Gunthar sait comment se défendre quand il est confronté à une personne "mauvaise" et montre de la compassion et de la gentillesse envers ceux qu'il considère "bons". Il connaît un peu le basique, du moins les mots simples en une syllabe, et ne parle aucun autre langage.

Sa principale préoccupation est de retourner chez lui, où ce cela puisse être. Il est plus que probable que son monde se situe quelque part dans les régions inconnues du secteur de Kathol, comme semble l'indiquer son doigt pointé vers le ciel. Gunthar est extrêmement loyal envers les personnes "bonnes" qui l'entourent. Il est tout à fait d'accord pour les accompagner en mission, pour les protéger. Il aide également volontiers à déplacer les lourdes machines à bord de l'*Étoile Lointaine*. Gunthar obéit souvent aux ordres de ceux en qui il a confiance et, quelquefois, il a besoin de recevoir un ordre avant de pouvoir agir. Naturellement, si quelque chose le menace, lui ou l'un de ses amis, il agit immédiatement.

À bord du navire, son ami le plus proche est certainement le Sludir Qesya Vth'naar, avec lequel il était emprisonné dans les cellules du Moff Sarne. Chacun d'eux semble extrêmement protecteur à l'égard de l'autre. Ils constituent une force formidable lorsqu'ils combattent côte à côte.

■ Gunthar

Type de personnage : Extraterrestre égaré
DEXTÉRITÉ 4D
 Arme Blanche 6D+2, Arme de Jet 5D
SAVOIR 1D+1
MÉCANIQUE 1D+2
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 4D+2
 Combat Mains Nues 8D, Escalade/Saut 7D, Levage 6D+2, Résistance 6D+2
TECHNIQUE 1D+1
Talents Spéciaux :
Empathie : Gunthar ressent les émotions générales de ceux qui sont autour de lui. Il peut les identifier en termes simples (colère, joie, peur...) et déterminer si un individu est un ami, un ennemi ou quelqu'un de neutre. C'est une tâche moyennement facile mais Gunthar dispose de +1D en utilisant cette capacité. Son empathie est plus liée à l'attitude réelle d'un individu qu'à l'apparence qu'il veut bien donner.
Vision développée : Gunthar a une excellente vision dans la semi-obscurité et bénéficie d'un bonus de 1D-1 à ses compétences Recherche et de Perception dans les ténèbres.
Points de Force : 2
Points de Personnage : 7
Déplacement : 9
Équipement : Lourde tube métallique (VIG+1D)

TANNER CARZYN

Tanner Carzin voulait rejoindre l'équipage de l'*Étoile Lointaine* parce que le Moff Sarne l'avait réduit à l'esclavage avant de le trahir, lui et sa famille. C'est du moins ce que prétend cet adolescent arrogant qui



tente, en fait, de cacher les secrets de son passé.

Tanner a toujours vécu sous le régime impérial et il est persuadé que c'est le seul capable de maintenir l'ordre dans la galaxie. Il est originaire d'un système des Colonies, puis a voyagé avec ses parents jusque dans l'Amas de Minos, avant d'arriver finalement sur Kal'Shebbol à la recherche de supposées "affaires commerciales". Tanner est farouchement

loyal envers l'Empire, ainsi qu'il le fut envers le Moff Sarne quand il arriva sur la planète.

Depuis qu'il est un jeune garçon, Tanner a toujours voulu se joindre à l'Empire et devenir artilleur à bord d'un Destroyer Stellaire. Mais la chute de l'Empire, au cours de la Bataille d'Endor, a mis fin à ses rêves. Il savait alors que sa demande d'inscription ne parviendrait jamais à l'Académie en des temps aussi troublés, surtout à partir d'un système aussi éloigné que celui de Kal'Shebbol. Tanner voulait rejoindre les rangs de ces troupes prestigieuses. Si Sarne l'avait rencontré personnellement, il aurait ri de ce jeune gringalet et l'aurait fait chasser de son palais. Mais au lieu de cela, l'administration du Moff l'engagea, en tant que technicien, pour installer les systèmes de fixation d'armes à bord des navires stellaires et des installations au sol. Lorsque la flotte de la Nouvelle République arriva, le Moff Sarne prit la fuite laissant derrière lui tout le personnel inutile, dont Tanner. Ce dernier veut maintenant se venger du Moff ou, mieux, se joindre à lui pour lutter contre la Nouvelle République.

Tanner a rejoint l'équipage de l'*Étoile Lointaine*, en tant que technicien en armement, pour aider à monter les turbolasers du vaisseau et maintenir en état de marche les armes des chasseurs. Il semble dévoué à la République et hostile à Sarne mais, dès que le navire aura un contact avec les troupes de Sarne, il envisagera de quitter le bâtiment (probablement à bord d'un Aile-X). Il tentera alors, soit de rejoindre Sarne par ses propres moyens, soit de désertir. Jusqu'à présent, Tanner ne s'est pas encore décidé.

■ Tanner Carzin

Type de personnage : Jeune technicien en armement
DEXTERITÉ 3D
Blaster 4D, Pickpocket 5D

SAVOIR 2D+2

Évaluation : armes 4D+2

MÉCANIQUE 3D+1

Canons de Vaisseau 4D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1,

PERCEPTION 3D

Discrétion 5D, Escroquerie 4D+2, Recherche 4D

VIGUEUR 2D

Levage 3D

TECHNIQUE 4D

Réparation de Blaster 4D+2, Réparation d'Arme de Vaisseau 5D,

Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 6D+1

Points de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Bleu de travail, trousse à outils (+1D en Réparation d'Arme de Vaisseau et Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre.)

QESYA VTH'NAAR

Qesya, une Sludir, faisait partie des prisonniers enfermés dans les cellules de Sarne pour leurs talents de gladiateurs. Ils étaient quelquefois obligés de combattre entre eux jusqu'à la mort, pour amuser le Moff et son entourage. Qesya était l'un des meilleurs et le Moff l'envoyait souvent combattre de nouvelles "acquisitions" pour tester leur ardeur.

Pendant l'un de ces combats, elle fut opposée à son propre frère. Quand Quyk Vth'naar se rendit à sa sœur, Sarne menaça de les faire exécuter si Qesya ne l'achevait pas. En éliminant son frère, pour qu'au moins un membre de la famille survive. Qesya se permit d'assassiner un jour ou l'autre le Moff pour ce qu'il venait de l'obliger à faire. À priori, elle ne dévotera probablement pas ses intentions aux autres membres de l'équipage et ne parlera de son passé que pour dire qu'elle était un gladiateur qui se battait pour divertir Sarne.

Qesya s'est jointe à l'équipage de l'*Étoile Lointaine* pour apporter son soutien en combat aux équipes au sol, là où elle pourra mourir honorablement. La férocité de son style de combat au corps à corps impressionne souvent ses ennemis. Bien qu'elle préfère utiliser sa vibro-hache à deux mains, elle est quelquefois contrainte de se servir d'un pistolet blaster. Cependant, elle hésite toujours à dégainer cette arme, car son sens de l'honneur au combat l'oblige à suivre un protocole particulier impliquant que les combattants doivent être suffisamment proches l'un de l'autre pour se voir. Se cacher, faire retraite ou même se mettre à couvert sont des concepts qu'elle ne comprend



pas ou qu'elle considère comme déshonorants pour un guerrier.

Qesya a forgé des liens d'amitié avec l'extraterrestre simplinet Gunthar, qu'elle protège. Tous les deux étaient prisonniers de Sarne et ont combattu dans ses arènes.

■ Qesya Vth'naar

Type de personnage : Gladiateur studir

DEXTÉRITÉ 4D+2

Arme Blanche : Vibro-Hache 8D, Esquive 5D+2, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 6D+2

SAVOIR 2D+1

Intimidation 5D, Volonté 4D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 3D

VIGUEUR 5D

Combat Mains Nues 7D, Résistance 6D

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 3D

Talents Spéciaux :

Armure Naturelle : La peau d'un Studir ajoute +1D à sa résistance contre des attaques physiques.

Point de Force : 1

Point du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 8

Équipement : Cuirasse abîmée couvrant la poitrine et le dos (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), pistolet blaster (4D), vibro-hache (VIG+3D)

EDLY "ŒIL DE LYNX" FASALK

"Œil de Lynx" est un artilleur aussi bavard que bon tireur. C'est un excellent artilleur et il veille à ce que tout le monde s'en souvienne. Quand il n'est pas aux commandes d'une des batteries de l'*Étoile Lointaine* ou au poste d'armement à bord d'une navette, il passe

son temps à raconter une de ses innombrables histoires. Œil de Lynx affirme avoir été un des artilleurs à bord du *Tantive IV* (il aurait fini par s'échapper d'un monde prison impérial) avant de commander les équipes d'artilleurs natifs d'Alderande contrôlant le canon à ions sur Hoth, et enfin s'être évadé pour aider à anéantir la moitié de la flotte impériale au cours de la Bataille d'Endor. Il fait souvent référence aux deux médailles épinglées sur sa tenue de travail, qu'il prétend être des distinctions pour son "service méritoire envers l'Alliance Rebelle". Il affirme que l'écharpe qu'il porte à l'épaule lui a été offerte par la Princesse



Mike Vilardi

Leia, en personne, en récompense de son "exceptionnelle bravoure face à l'insurmontable pendant la Bataille de Hoth". Ce ne sont, en fait, que des broques qu'il a achetées sur une quelconque planète reculée.

L'équipe de commandement l'a engagé parce qu'elle avait besoin de bons artilleurs. Personne ne sait que Œil de Lynx a été abandonné, il y a quelques mois, sur Kal'Shebbol par le groupe de corsaires pour lequel il travaillait, car ils en avaient assez d'écouter ses délirants.

Le style de combat de Œil de Lynx est aussi incontrôlable que sa bouche. Il ouvre souvent le feu avant même d'avoir des coordonnées de tir. Il agit trop tôt, généralement quand on lui dit de ne pas tirer, et ignore royalement tout navire allié entre lui et sa cible. Œil de Lynx adore prendre pour cible les vaisseaux qui battent en retraite, même ceux qui sont hors de portée. C'est un personnage énervant, dont les histoires rocambolesques et les bavardages incessants sont tolérés uniquement parce qu'il est bon tireur. Il s'est engagé à bord de l'*Étoile Lointaine* pour trouver fortune et gloire et ajouter quelques histoires épiques à son répertoire.

■ Edly "Œil de Lynx" Fasalk

Type de personnage : Artilleur

DEXTÉRITÉ 3D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 4D

Canons de Vaisseau 6D, Canons de Vaisseau de Guerre 6D,

Écrans de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D

PERCEPTION 3D

Escroquerie 5D, Jeu 4D+2, Marchandage 4D, Persuasion 5D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+1

TECHNIQUE 3D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Bleu de travail, écharpe, deux médailles, veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques, torse uniquement)

SCORYN

Scoryn est une femme amère qui semble avoir baroudé toute sa vie. Son visage, ridé et dur, était autrefois plutôt charmant. Ses cheveux noirs sont aujourd'hui grisonnants. Elle les attache en queue de cheval ou s'en fait des tresses. Elle sourit rarement, préférant dissimuler ses émotions derrière ses yeux noirs et une apparence impassible.

L'équipe de commandement avait besoin de quelqu'un pour maintenir l'ordre dans les compartiments du navire mais aussi d'une personne capable de soutenir un groupe au sol ou une escouade d'abordage. Scoryn répond parfaitement aux attentes du commandement. Elle n'est attachée à aucun individu à bord et elle aime l'ordre aussi bien sur le vaisseau que dans toutes situations tactiques. Gorak Khzam

lui a confié la tâche d'éviter que les membres de l'équipage se battent entre eux.

Peu de gens sont au courant des véritables raisons qui ont poussé Scoryn à se joindre à l'expédition. Depuis qu'elle est jeune fille, elle s'est toujours battue pour vivre. Enlevée avec sa famille par des esclavagistes, elle a lutté pour fuir la forteresse des bandits avec l'aide d'autres esclaves qui s'étaient joints à elle. Un seigneur du crime, qui l'admirait, l'a aidée à se remettre d'aplomb. En échange, elle devait accepter d'assurer la sécurité de son palais. Malheureusement, le caïd prit ombrage d'une erreur mineure et ordonna son exécution. Scoryn poussa l'équipe de sécurité à se rebeller. Le palais fut presque totalement anéanti, le seigneur et ses courtisans blessés.

Depuis, Scoryn fuit les chasseurs de primes et se cache aux limites des Territoires de la Bordure Extérieure.



Kal'Shebbol était un bon endroit pour disparaître, même si la planète était la capitale impériale du Moff Sarné. Elle gagna quelques crédits en tant que garde dans plusieurs entrepôts de marchands, mais n'avait toujours pas la possibilité de se déplacer librement dans la galaxie, au cas où un chasseur de primes chanceux retrouverait sa trace. S'engager à bord de l'*Étoile Lointaine* était pour elle une excellente occasion d'échapper à ses poursuivants et de pouvoir voyager.

Bien qu'elle se tienne à l'écart de l'équipage (sauf quand elle tente d'arbitrer des disputes), elle est particulièrement loyale envers son supérieur immédiat, l'officier de sécurité Gorak Khzam. Peut-être connaissent-ils leurs secrets mutuels, que la tête de Scoryn est mise à prix et que Khzam a été esclavagiste dans ce secteur. Quelle que soit la raison, ils se respectent.

■ Scoryn

Type de personnage : Hors-la-loi

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster : pistolet blaster lourd 6D+1, Esquive 5D

SAVOIR 3D

Illégalité 4D+1, Survie 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Répulseurs 4D

PERCEPTION 2D

Discrétion 4D, Recherche 3D

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 4D+1

TECHNIQUE 3D

Premiers Soins 4D, Sécurité 5D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Armure de chasseur de primes (-2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques, torse uniquement), medpac, pistolet blaster lourd (5D)

"GAMMER" FIRDAAZ

Firdaaz est un ancien éclaireur socorran (une race humaine) qui a connu de meilleurs jours. Sa peau noire contraste avec ses cheveux blancs. Il porte une boucle d'oreille en or, en forme d'anneau, à son lobe gauche. C'est un éclaireur expérimenté qui maîtrise encore la plupart des compétences et du savoir-faire qui le maintenaient autrefois en vie sur des planètes arides et inexplorées. Il pense que ses talents de pisteur et d'éclaireur peuvent aider l'équipage de l'*Étoile Lointaine* à explorer les planètes non recensées du secteur de Kathol.

Naturellement, il a ses propres motivations. Avant de mourir, il souhaite voir le plus de choses possible dans la galaxie inexplorée. Firdaaz est ivre la moitié du temps. S'il y a un verre d'alcool qui traîne, il le boit. Quand il n'est pas en état d'ébriété, il est renfrogné et arrogant, traînant les pieds pour exécuter des ordres ou s'acquitter de ses tâches si on ne le stimule pas par une quelconque promesse. Il trouve la vie à bord épouvantablement ennuyeuse et n'est heureux que les pieds au sol, de préférence sur une nouvelle planète qu'il peut explorer.

Gammer fait partie de ces gens qui pensent tout savoir mieux que les autres et qui fait toujours savoir ce qu'il pense de tout. Sa manière de faire les choses est toujours la meilleure. Si quelqu'un tente quelque chose d'une autre manière et échoue, Gammer n'hésite pas à le réprimander d'un "Je te l'avais bien dit". Même s'il ne fait pas partie de l'équipe de commandement, personne ne lui a vraiment signalé ce fait. Il arrive qu'il se comporte comme s'il était le commandant, ce qui n'est pas vraiment du goût du commandant Ciro et du premier officier Adrimetrum. Cependant, Gammer a trouvé son petit groupe d'inadaptés qui apprécient de s'adonner à la boisson. Ils se cachent souvent dans un quelconque recoin du navire, là où



l'on peut trouver ou se procurer de l'alcool. Bien qu'il soit un éclairé expérimenté, Gammer laisse ses vices prendre le meilleur de lui-même, ce qui peut lui coûter la vie, à lui ou à quelqu'un d'autre.

■ "Gammer" Firdaaz

Type de personnage : Vieux éclairé socorran
DEXTÉRITÉ 2D+2
 Arme Blanche 3D+2, Blaster 4D, Blaster de Véhicules 3D+2
SAVOIR 4D
 Races Extraterrestres 4D+2, Survie 5D, Systèmes Planétaires 4D+1
MÉCANIQUE 3D
 Astrogation 4D+2, Équitation 4D, Répulseurs 5D
PERCEPTION 2D
 Discrétion 3D, Recherche 3D, Recherche : pistage 6D
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 3D+1
 Premiers Soins 4D+1, Réparation de Véhicule à Répulseurs 5D
Point de Force : 1
Points de Personnage : 5
Déplacement : 10
Équipement : Boutelle de raava socorran, couteau (VIG+1D), lunettes de protection, macrojumelles, medpac, pistolet blaster (4D), respirateur

UNDA LAGOR

Unda Lagor est, purement et simplement, un assassin. Cet imposant Aqualish était emprisonné dans le donjon de Sarne pour avoir ouvert le feu, dans une crise de folie meurtrière, dans l'un des quartiers les plus peuplés de l'astroport de Kal'Shebbol. Avant d'être capturé, Unda avait saccagé plusieurs bâtiments et tué 43 civils et 21 soldats impériaux. Son excuse ? Unda a déclaré qu'il avait eu une mauvaise journée. Depuis, il veut se venger du Moff et de tous les Impériaux qu'il voit.

Unda est un grand Aqualish qui porte une veste et un casque protecteur impérial qu'il a arraché à un soldat défendant le palais du Moff. Il tient son blaster mitrailleur léger en bandoulière et aime le changer d'épaule en heurtant les gens avec la crosse, apparemment accidentellement. Unda se plaît à parvenir à ses fins en intimidant ceux qui l'entourent. Il a réussi à embarquer sur l'*Étoile Lointaine* en prétendant qu'il était un des prisonniers politiques de Sarne. Il doit son expérience dans l'usage du blaster mitrailleur et dans l'artillerie blaster principalement au service effectué au sein d'un groupe de mercenaires renégats, quelques années plus tôt. Il tente de faire partie de

la plupart des missions au sol, sous le prétexte d'apporter un soutien en "puissance de feu", mais, ce qu'il aime véritablement, c'est abattre tout ce qui bouge dans sa ligne de tir.

Unda n'a aucun scrupule à utiliser la violence, même contre des membres de l'équipage. Sa solution à la plupart des problèmes est "Gol toq !" que l'on pourrait traduire par "pulvérisez-les !". Les jours où il n'a pas "infiltré de bonnes morts" le rendent particulièrement irritable.

Les membres d'équipage craignent que Unda tente de tuer le lieutenant Jessa Dajus (le seul officier à porter un uniforme impérial). Pourtant, l'Aqualish fait tout pour l'éviter. Il pense qu'elle sait pourquoi il a été emprisonné et ne souhaite pas que cette information se répande auprès du reste de l'équipage, de crainte qu'ils se mettent d'accord pour l'éjecter par un sas.

■ Unda Lagor

Type de personnage : Spécialiste aqualish en armes lourdes
DEXTÉRITÉ 4D
 Arme Blanche 6D, Artillerie Blaster 5D, Blaster 5D, Blaster : blaster mitrailleur 7D, Blaster de Véhicules 5D+2, Parade Arme Blanche 5D, Parade Mains Nues 5D
SAVOIR 2D
 Intimidation 4D+2
MÉCANIQUE 3D
 Répulseurs 4D+1
PERCEPTION 3D
VIGUEUR 4D
 Combat Mains Nues 6D, Résistance 5D
TECHNIQUE 2D
Point de Force : 1
Points du Côté Obscur : 2
Points de Personnage : 5
Déplacement : 9
Équipement : Blaster mitrailleur léger (6D), casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques, torse uniquement)

GENNA SEEDAR

Genna est l'unique survivante d'un petit groupe de résistance de Kal'Shebbol, qui a été écrasé par le Moff Sarne. Jeune étudiante en médecine à l'Université de Byblos, elle se retrouva coincée sur Kal'Shebbol, où elle rendait visite à des amis, par les sévères restrictions sur les voyages imposées par le Moff. Genna décida d'aider ses amis à combattre la tyrannie de Sarne et elle apprit rapidement par elle-même à se servir d'un blaster. Ses amis réussirent quelques coups de main contre les forces impériales mais ils furent rapidement et impitoyablement repoussés. Elle se servit de ses connaissances médicales pour soigner les blessés et pour en sauver plus d'un de petites escarmouches afin de les ramener dans leur complexe de salles secrètes, sous l'astroport de Kal'Shebbol. Genna était assise aux côtés du dernier d'entre eux à mourir des blessures infligées par les terribles armes de Sarne.



Mike Vizard

Genna souhaite continuer à mettre ses compétences médicales au service des gens même si, pour cela, elle doit se rendre au cœur des batailles. Elle a déjà été sous le feu et peut se défendre avec un blaster. Elle est habituée à éviter les tirs pour secourir des amis blessés. Elle ne montre aucune crainte d'être capturée ou de mourir. Cependant, la jeune femme ressent au fond du cœur, une terreur indicible qu'elle juge par ses actions en combat. Il lui arrive souvent, à la fin d'un affrontement, après s'être occupée des blessures de tout le monde de s'isoler pour pleurer.

Les mains tremblantes, il lui faut une ou deux bonnes heures pour se calmer et pouvoir faire autre chose. Genna est timide vis-à-vis des autres membres d'équipage, mais reste brave et désintéressée au combat.

Tout en ayant quelques amis proches, elle considère le premier officier Kaiya Adrimetrum comme son supérieur et son modèle. Kaiya tente,

pareillement, de s'occuper de la jeune femme quand elle en a le temps.

■ Genna Seedar

Type de personnage : Médecin de combat

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 5D, Course à Pieds 5D, Esquive 6D

SAVOIR 2D

Survie 3D+1

MÉCANIQUE 3D

Communications 4D, Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D+2

VIGUEUR 2D

Levage 3D

TECHNIQUE 4D

(A) Médecine 2D, Premiers Soins 6D+1

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), 3 medpacs, petite radio spatiale, pistolet blaster (4D)

VEGATH TIST

Vegath Tist est un Arcona proscrit, repoussé par sa propre famille pour une raison inconnue, mais il est possible que cela soit en raison de son extrême

dépendance au sel. Tist prétend être géologue cherchant la fortune depuis des années.

En fait, il s'agit d'un spéculeur. Bien qu'il ait quelques compétences dans le domaine de l'exploitation minière, il a plutôt tendance à s'engager dans des affaires permettant de devenir riche très rapidement et à investir le peu d'argent qu'il possède dans des projets sans avenir. Il fut, pendant un temps, sous contrat dans le groupe d'astéroïdes du système de Mestra, jusqu'à ce qu'il fuit avec tout ce qu'il pouvait emporter. Les expéditions de Tist le conduisirent sur Kal'Shebbol où il rencontra un petit caïd du crime qui réussit à satisfaire sa dépendance au sel et utilisa ses compétences dans les explosifs. Tist s'est joint à l'équipage de l'*Étoile Lointaine* en se prétendant minéralogiste.

Il est totalement dépendant du sel. Il en porte en permanence dans une pochette, qu'il n'arrête pas de trifouiller.

■ Vegath Tist

Type de personnage : Mineur arcona

DEXTÉRITÉ 2D

Arme Blanche 4D, Parade à l'Arme Blanche 3D

SAVOIR 3D

Évaluation : minéraux 5D, Survie : mines 5D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 3D+1

Extraction 5D, Senseurs 5D+1

PERCEPTION 2D+2

Escroquerie 3D+2, Recherche 5D

VIGUEUR 4D

TECHNIQUE 3D

Démolition 5D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D

Talents spéciaux :

Sens : Les Arconas voient mal de loin (+10 à la difficulté pour toute tâche utilisant la vue à une distance supérieure à 15 mètres), mais leurs sens à courte portée sont excellents (+1D aux compétences de Perception concernant la chaleur, l'odeur ou les mouvements sur une distance inférieure à 15 mètres).

Peau épaisse : +1D en VIG contre les dommages physiques.

Griffes : +1D en Escalade et en Vigueur pour les attaques au corps à corps.

Dépendance au sel : Vegath est dépendant du sel. Il doit en consommer au moins 25 grammes par jour ou subir une pénalité de 1D à toutes ses actions.

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, 250 crédits, pelle (VIG+2), pochette avec 1 kilo de sel



Mike Vilard



Mike Vilard

DANN DRUGAH

Drugah est un humain plutôt timide et assez modeste. Cependant, la compagnie des Droids, le rend amical et sociable. Le



Mike Vitaro

jeune technicien a rejoint l'*Étoile Lointaine* pour superviser et entretenir les Droids. Il travaillait dans une petite boutique de l'astroport de Kal'Shebbol. Il n'a aucune motivation de vengeance, il ne cherche ni à faire fortune ni à découvrir de nouveaux mondes. Il ne désire qu'une chose : être seul avec ses Droids.

Dann est convaincu que les Droids sont ses seuls amis. Il n'est pas à l'aise en compagnie de créatures vivantes, réelles, parce qu'il est réservé et facilement intimidé.

Dann ne porte pas de blaster et pense qu'il ne devrait pas faire de mal aux autres

êtres vivants. Dans une situation de combat, sa première réaction est de fuir et de se cacher.

■ Dann Drugah

Type de personnage : Spécialiste des Droids

DEXTÉRITÉ 2D+1

Esquive 4D+1, Course à Pieds 3D+1

SAVOIR 3D+1

Langages : Droids 5D, Évaluation : Droids 5D

MÉCANIQUE 3D

Communications 4D, Senseurs 4D

PERCEPTION 2D+2

Commandement : Droids 4D

VIGUEUR 2D+2

TECHNIQUE 4D

Premiers Soins 5D, Programmation de Droid 5D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation de Droid 6D, Sécurité 5D+1

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Bleu de travail, bloc de données, outils de réparation pour Droid (-1D en Réparation de Droid)

THANIS GUL-RAH

Thanis est un chasseur de primes discret qui s'est retiré sur Kal'Shebbol lorsque la Nouvelle République est arrivée. Quand on demanda un bon équipement de navire et des troupes au sol, il quitta son alcôve dans l'un des bars de l'astroport et s'engagea. Cet humain solennel semble envahi par le regret et la

tristesse, mais il prend son travail très au sérieux. Il paraît loyal envers le Premier Officier Adrimetrum, bien que cette dernière n'ait pas souvenir de l'avoir jamais rencontré.

Gul-Rah est un ancien membre d'un groupe de chasseurs de primes connus sous le nom de Poing de Qulok. Thanis n'a jamais révélé la raison pour laquelle il les a quittés. La plupart du temps, c'est un individu discret.

En fait, il a quitté les chasseurs de primes après une chasse qui s'est transformée en véritable massacre, dans une colonie d'un monde reculé. Il n'est pas du tout fier de son rôle dans ce carnage et il tente de se repentir de ses actions en faisant justice à bord de l'*Étoile Lointaine*. Et bien qu'Adrimetrum ne le connaisse pas, lui la connaît. Il était l'un des soldats impériaux à l'origine de la mort de son mari sur Siluria III. Gula-Rah ne s'attendait pas à servir sous ses ordres, mais il se dit que c'est la manière que le destin a choisie pour qu'il paie pour son passé et ses meurtres. Thanis sait que le Moff Sarne a commis de nombreuses atrocités. Il demande vengeance, pas pour lui, mais pour les morts.



Mike Vitaro

■ Thanis Gul-Rah

Type de personnage : Chasseur de primes

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Blaster : Pistolet Blaster Lourde 6D, Esquive 5D, Grenade 4D+2

SAVOIR 2D+2

Illégalité 3D+2, Survie 4D+2

MÉCANIQUE 2D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D, Recherche 4D, Recherche : Pistage 5D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 4D+2

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 4D

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Armure de chasseur de primes (+2D en Vigueur contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques, -1D en Dextérité, +1D en Levage), couteau (VIG+1D), medpac, pistolet blaster lourd (5D)

VEHICULES ET VAISSEAUX DE SOUTIEN

VEHICULES DE SOUTIEN

L'Étoile Lointaine dispose de plusieurs répulseurs, de véhicules terrestres de reconnaissance, d'engins de transport et de véhicules de combat. Bien qu'il ait été possible d'équiper la corvette d'un plus grand nombre d'appareils, le hangar est plein à craquer.

MOBQUET SURTRACEUR

C'est une moto speeder classique. Le navire dispose de six de ces engins. Le Surtraceur est un modèle civil que les techniciens de la Nouvelle République ont modifié depuis longtemps pour un usage militaire.

■ Mobquet Surtraceur

Engin : Mobquet Surtraceur
Type : moto-speeder de reconnaissance
Échelle : Speeders
Longueur : 4,4 mètres
Compétence : Répulseurs : Motos-Jets
Compétence de l'Équipage : variable
Capacité de la Soute : 4 kilos
Abri : 1/4
Marge d'Altitude : sol-20 mètres
Prix : 3 000 crédits (occasion)
Maniabilité : 3D+2
Déplacement : 185 / 530 km/h
Carrosserie : 1D+2
Armes :

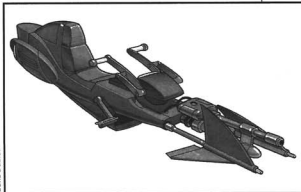
1 Canon Blaster Léger

Arc de Tir : avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordonateur de Visée : 1D
Portées : 50-300/500/1 000 mètres
Dommages : 3D

Note : Les atténuateurs de sons réduisent très efficacement le bruit de la moto et les systèmes anti-senseurs augmentent la difficulté de détection du speeder de +1D par senseurs.

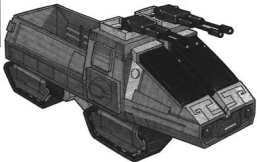
SRV-1 NEO REPUBLICAIN

Le SRV-1 est un véhicule de transport peu onéreux ; il est normalement utilisé pour les



Les Mobquet de l'Étoile Lointaine sont équipés d'atténuateurs de sons passifs, de systèmes anti-senseurs ainsi que d'un canon laser léger. Un communicateur d'une portée de 50 kilomètres leur permet de demander assistance au camp de base.

Ces appareils sont utilisés pour des reconnaissances légères, avant d'envoyer une équipe plus importante dans une colonie nouvellement découverte. Les motos servent aussi pour effectuer des patrouilles autour des bases temporaires.



missions de reconnaissance et le transport de troupes. Cependant, l'équipage de l'*Étoile Lointaine* s'en sert comme transport de marchandises à la surface d'une planète.

Les chenilles de cet engin le rendent plus lent que la plupart des répulseurs, mais lui permettent de se déplacer facilement sur des terrains difficiles. Cela a aussi l'avantage de réduire le coût de l'appareil.

Le SRV-1 accueille un équipage de deux personnes mais a la place pour deux artilleurs chargés du maniement des canons lasers situés de chaque côté, au-dessus de la cabine. Il peut transporter huit soldats et leur équipement ou jusqu'à trois tonnes métriques de marchandises.

■ SRV-1 Néo-Républicain

- Engin : Aratech SRV-1
- Type : véhicule à chenille d'exploration et de transport
- Échelle : Speeders
- Longueur : 12 mètres
- Compétence : Pilotage de Véhicule Terrestre : SRV-1
- Équipage : 2, artilleurs : 2, minimum : 1/+5
- Compétence de l'Équipage : variable
- Passagers : 8 (troupes)
- Capacité de la Soute : 3 tonnes métriques (uniquement s'il n'y a pas de passagers)
- Abri : complet (cabine), 1/2 (autres zones)
- Prix : 6 500 crédits (occasion)
- Maniabilité : 0D
- Déplacement : 35 ; 100 km/h
- Carosserie : 3D+1
- Armes :
- 2 Canons Lasers Moyens
- Arc de Tir : 1 avant/gauche/arrière, 1 avant, droit, arrière
- Sersant : 1
- Compétence : Blaster de Véhicule
- Ordinateur de Visée : 1D+2
- Portées : 50-200/500/1 000 mètres
- Dommmages : 3D+2

VAUL NÉO-REPUBLICAIN

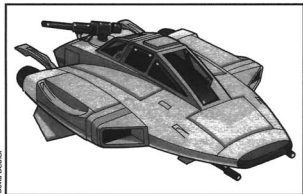
L'*Étoile Lointaine* dispose de quatre VAUL (véhicule d'assaut ultra léger) utilisés dans les combats au

sol. Ces vieux engins, élaborés à partir de modèles d'appareils datant d'une vingtaine d'années, ne font pas le poids contre les aircspeeders plus modernes mais ils étaient tout ce que la République pouvait offrir. L'engin est considéré comme suffisamment rapide et agile pour esquivier la plupart des tirs d'artillerie blaster.

Le VAUL est un speeder léger, conçu pour l'assaut très proche du sol : son altitude maximum est de 60 cm. Son équipage est constitué de deux personnes : un pilote et un artilleur. Deux canons lasers légers, un lance-grenades et un canon blaster moyen, situé à l'arrière, constituent son armement.

■ VAUL Néo-Républicain

- Engin : Véhicule d'Assaut Ultra-Léger dépassé
- Type : véhicule d'assaut léger
- Échelle : Speeder
- Longueur : 7 mètres
- Compétence : Répulseurs : VAUL
- Équipage : 1, artilleur : 1
- Compétence de l'Équipage : variable
- Capacité de la Soute : 5 kilos
- Abri : complet
- Marge d'Altitude : sol-0,6 mètre
- Prix : 10 000 crédits (occasion)
- Maniabilité : 3D
- Déplacement : 140 ; 400 km/h
- Carosserie : 2D+2
- Armes :
- 1 Canon Laser Bitube (asservi)
- Arc de Tir : avant
- Compétence : Blaster de Véhicule
- Ordinateur de Visée : 1D
- Portées : 3-50/100/200 mètres
- Dommmages : 2D+2
- 1 Lance-Grenades
- Arc de Tir : avant
- Compétence : Arme de Jet
- Ordinateur de Visée : 1D
- Portées : 10-50/100/200 mètres
- Dommmages : 3D+1
- 1 Canon Blaster Moyen
- Arc de Tir : arrière
- Sersant : 1 (artilleur)
- Compétence : Blaster de Véhicule
- Ordinateur de Visée : 2D
- Portées : 50-200/500/1 000 mètres
- Dommmages : 5D



David Debeck

CHASSEURS

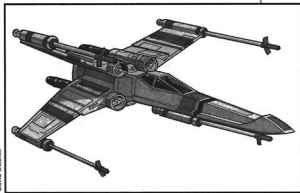
Des chasseurs Défenseurs et des chasseurs stellaires Aile-X équipent l'*Étoile Lointaine* pour compléter ses défenses principalement axées sur les turbolasers. Les chasseurs sont également utilisés pour escorter les navettes et peuvent servir pour des reconnaissances à longue distance. Le chef de la formation, le lieutenant Ranna "Wing-Ripper" Gorjaye, contrôle ses pilotes avec une discipline de fer car cela accroît la chance de survie de chacun.

AILE-X

Le vaisseau dispose de huit Aile-X standards qui ont été récupérés sur d'autres croiseurs de la Nouvelle République. Le chasseur Incom Aile-X, bien qu'étant un modèle assez ancien, est toujours assez puissant et rapide pour donner du fil à retordre aux appareils TIE, surtout dans un espace aussi lointain que le secteur de Kathol, où les engins adverses ont moins de chances de disposer des dernières innovations technologiques de l'Empire.

Ces Aile-X sont prévus pour accepter les nouvelles interfaces FrefTek* bien qu'ils n'en soient pas équipés. Ils ont donc les caractéristiques des appareils utilisés lors de la Bataille de Yavin, il y a huit ans.

*FrefTek est une nouvelle compagnie élaborant des prototypes de chasseurs stellaires, créée par l'équipe de l'ancienne Incom qui a construit l'Aile-X il y a une dizaine d'années.



David Drebick

■ Aile-X

- Engin : Incom T-65B Aile-X
- Type : chasseur de supériorité spatiale
- Échelle : Chasseurs Stellaires
- Longueur : 12,5 mètres
- Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X
- Équipage : 1, plus un Droid astromec (peuvent exécuter des actions combinées)
- Compétence de l'Équipage : variable
- Capacité de la Soute : 110 kg

- Autonomie : une semaine
- Prix : 85 000 crédits (occasion)
- Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
- Navordinateur : utilise un Droid astromec programmé pour dix sauts
- Maniabilité : 3D
- Vitesse Spatiale : 8
- Vitesse Atmosphérique : 365 ; 1 050 km/h
- Coque : 4D
- Écrans : 1D
- Senseurs :
 - Passif : 25/0D
 - Détection : 50/1D
 - Recherche : 75/2D
 - Focalisation : 3/4D

Armes :

- 4 **Canons Lasers** (asservis)
 - Arc de Tir : avant
 - Compétence : Canons de Vaisseau
 - Ordinateur de Visée : 3D
 - Portées Spatiales : 1-3/12/25
 - Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
 - Dommages : 6D
- 2 **Lance-Torpilles à Protons**
 - Arc de Tir : avant
 - Compétence : Canons de Vaisseau
 - Ordinateur de Visée : 2D
 - Portées Spatiales : 1/3/7
 - Portées Atmosphériques : 50-100/300/700 mètres
 - Dommages : 9D

DÉFENSEUR

Le Défenseur est le nouveau chasseur à court rayon d'action inspiré par un modèle de chasseur stellaire beaucoup plus vieux. L'*Étoile Lointaine* dispose de quatre de ces appareils.

Principalement conçu pour la défense spatiale, il est léger et compact, faiblement blindé mais avec une puissance de feu impressionnante. Il est encore plus petit que l'Aile-A, c'est donc une cible difficile pour les artilleurs ennemis.

Sans moteur hyperlumineux, le Défenseur dépend de son vaisseau-mère pour être transporté. Il est plus lent que les chasseurs modernes, mais il représente une grande innovation, comparé aux vieux appareils comme l'Aile-Y et le Z-95 Chasseur de Tête. Il est extrêmement manœuvrable dans l'espace, ce qui peut être attribué à ses propulseurs d'appoint extensibles en S. Les propulseurs se déploient en combat mais se rétractent le long de la carlingue en vol spatial ou atmosphérique. Les propulseurs d'appoint permettent au Défenseur de tourner ou de tourner soudainement dans l'espace. Il peut virer à des angles de 180°. Les appendices que le Défenseur déploie sont très vulnérables en atmosphère, les manœuvres soudaines pouvant les affaiblir ou même les arracher. En règle générale, le pilote ne les déploie pas, ce qui réduit sa maniabilité mais permet de conserver le chasseur intact.

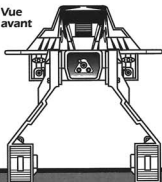
DÉFENSEUR

CHASSEUR DE DÉFENSE À COURT
RAYON D'ACTION

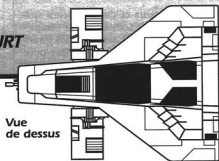
CONFIGURATION SPATIALE

Longueur : 5,3 mètres
Largeur : 3,95 mètres
Hauteur : 4,49 mètres

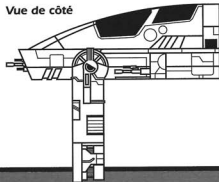
Vue
avant



Vue
de dessus



Vue de côté



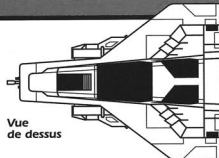
CONFIGURATION ATMOSPÉRIQUE

Longueur : 5,3 mètres
Largeur : 3,95 mètres
Hauteur : 2,03 mètres

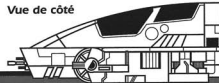
Vue
avant



Vue
de dessus



Vue de côté



David Debrink

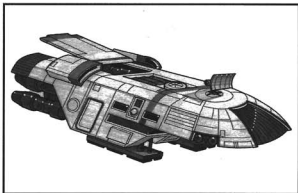


risque d'hostilité à leur égard, ces navettes sont escortées par des chasseurs.

MUVON

C'est la navette personnelle de Bropher Tofarain. Elle est généralement utilisée pour transporter du personnel. Elle peut accueillir huit passagers et deux motospeeders ou un quelconque matériel d'exploration. Le vaisseau est une petite navette. C'est un excellent choix lorsque l'équipage veut arriver sur une planète sans trop se faire remarquer : l'engin peut facilement être pris pour un transporteur civil au lieu d'un éclaireur avancé de la Nouvelle République.

Bropher veut piloter lui-même sa navette dans toutes les missions. Il n'apprécie absolument pas que des passagers se moquent du *Muvon*.



David Debrink

■ Défenseur

Engin : Chasseur Stellaire de la Compagnie Républicaine d'Ingénierie

Type : chasseur de défense à court rayon d'action

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 5,3 mètres

Compétence : Piloteur de Chasseur Stellaire : Défenseur

Équipage : 1, artillier : 1

Compétence de l'Équipage : variable

Capacité de la Soute : 50 kg

Autonomie : 1 semaine

Prix : 45 000 crédits (neuf)

Maniabilité : 4D (1D+2 en atmosphère)

Vitesse Spatiale : 8

Vitesse Atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h

Coque : 2D-2

Écrans : 1D

Senseurs :

Passif : 30/1D

Détection : 60/2D

Recherche : 90/3D

Focalisation : 4/4D

Armes :

3 Canons Lasers (asservis)

Arc de Tir : avant

Servant : 1 (artilleur)

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-5/20/35

Portées Atmosphériques : 100-500/2 000/3 500 mètres

Dommages : 6D

VAISSEAUX DE SOUTIEN DE L'ÉTOILE LOINTAINE

L'Étoile Lointaine possède deux navettes qui sont normalement arrimées aux tunnels d'arrimage externes, bien qu'elles puissent être entreposées ou temporairement placées dans le hangar pour être entretenues ou chargées de matériel.

La première navette, la *Muvon*, appartient à Bropher Tofarain et n'est utilisée que pour des opérations non-militaires.

La navette de combat Aegis, au vu de ses diverses armes et de ses écrans déflecteurs, est d'évidence équipée pour des missions de combat. S'il y a un

■ Muvon

Engin : Transporteur Léger Loronar B-7 modifié

Type : transporteur léger modifié

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 19 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transporteur B-7

Équipage : 1, artillier : 1

Compétence de l'Équipage : voir Bropher Tofarain

Passagers : 8

Capacité de la Soute : 1 tonne métrique

Autonomie : 1 mois

Prix : 20 000 crédits

Multiplificateur d'Hyperpropulsion : x3

Hyperpropulseur de Secours : x10

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse Spatiale : 2

Vitesse Atmosphérique : 225 ; 650 km/h

Coque : 4D

Écrans : 1D-2

Senseurs :

Passif : 10/+1

Détection : 20/1D

Recherche : 30/1D+2

Focalisation : 3/2D

Armes :

1 Canon-Laser Léger

Arc de Tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 1D+2 (peut être utilisé par le pilote à 0D en ordinateur de visée)

Portées Spatiales : 1-2/7/15

Portées Atmosphériques : 100-200/700/1 500 mètres

Domages : 4D

NAVETTE DE COMBAT AEGIS

La navette de combat Aegis est spécialement prévue pour amener dans un secteur donné des véhicules de combat terrestres et des troupes. On peut



David Delnick

charger dans sa soute deux SRV-1 ou un SRV-1 et deux VAUL. On peut ajouter à cette configuration deux motos-speeders. Sinon, la navette est capable de transporter 40 soldats et leur équipement.

Le vaisseau est conçu pour être chargé et déchargé rapidement. Il est équipé de deux sas doubles qui se rétractent en quelques secondes et forment des rampes de débarquement. La navette est armée d'un lance-missiles et d'une paire de canons lasers.

■ Navette de Combat Aegis

Engin : Navette de Combat Classe Aegis fabriquée par Telgorn Corp.

Type : navette de transport

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 29 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Navette Aegis

Équipage : 2, artilleurs : 2, minimum : 1/10

Compétence de l'Équipage : variable

Passagers : 6

Capacité de la Soute : 120 tonnes métriques

Autonomie : 4 jours

Prix : 40 000 crédits (occasion)

Maniabilité : 1D

Vitesse Spatiale : 6

Vitesse Atmosphérique : 330 ; 950 km/h

Coque : 6D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 30/1D

Détection : 45/2D

Recherche : 60/2D+2

Focalisation : 4/3D

Armes :

2 Canons Lasers

Arc de Tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 1D+2

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres

Domages : 5D

1 Lance Missiles

Arc de Tir : avant

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 1D

Portées Spatiales : 1/3/7

Portées Atmosphériques : 50-100/300/700 mètres

Domages : 7D

DROIDS

L'Étoile Lointaine dispose de nombreux Droïds qui sont, chacun, affectés à un poste allant de la tâche domestique à des travaux techniques hautement qualifiés. Lorsque ces Droïds ne fonctionnent pas, ils sont généralement sur le pont quatre, dans le hangar de réparation.

DROÏD MAGASINIER R-97

R-97 est le magasinier du vaisseau. Il est chargé de tenir à jour les stocks et d'allouer les équipements,

les armes et les provisions. À bord de l'Étoile Lointaine, c'est l'un des Droïds les plus "sociabilisés"; il s'engage même dans ce qui pourrait ressembler à du marchandage avant de donner un quelconque équipement. Il essaiera de dissuader l'équipage de prendre certains objets dans "l'intérêt des réserves du navire" ou de leur faire croire qu'il est à court de ce produit alors que ses réserves sont pleines.

R-97 ne désire pas un type particulier de matériel, il est suffisamment borné pour discuter le temps qu'il faut afin d'avoir raison. Particulièrement rusé, il peut même aller jusqu'à cacher quelques objets de valeur, pour éviter qu'ils soient retirés des entrepôts. Il est doté de pattes mécaniques extensibles qui lui permettent de s'élever jusqu'à trois mètres de hauteur. Il est connu pour placer les objets les plus précieux sur les étagères de stockage les plus élevées, où peu d'entités biologiques peuvent aller les chercher.

Puisqu'il y a tant d'entrepôts à bord du navire, R-97 se sert de Droïds de service SE-4 et de drones de travail J9 comme chiens de garde, pour éviter les "raids non-autorisés" dans ses stocks. Ces Droïds sont supposés se méfier des "entités organiques indignes de confiance" que l'on a affectées aux entrepôts pour les aider. Bien que les Droïds de service ne représentent pas un obstacle insurmontable, ils feront un rapport

à R-97 sur tout incident. Il est certain que lorsque les semeurs de trouble auront besoin de provisions, R-97 leur en donnera pour leur argent.

Ce magasinier ne répond qu'aux ordres directs du commandant et, même dans ce cas, ce Droïd tuteur essaie de contourner ses directives s'il a une dent contre la personne demandant un produit particulier. Les personnages seraient bien avisés de rester dans les bonnes grâces de R-97 ou le voyage risque de leur sembler très long.

■ Droïd Magasinier R-97

Modèle : Droïd Magasinier R-97 de Bossikan/Rendill

Taille : 2 mètres (peut s'élever à 3 mètres)

Déplacement : 7

Prix : 4 000 crédits

DEXTÉRITÉ 1D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 4D, Évaluation 3D+2

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 3D

Recherche 4D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 1D

Équipement :

- Deux jambes auto-équilibrées rétractables
- Quatre bras
- Tête en forme de dôme, munie de photorécepteurs et de micro-scanners pour les inventaires

PORTE-CHARGE

Les porte-charges sont les Droïds les plus massifs

à bord de l'Étoile Lointaine. Ils sont indispensables pour déplacer des équipements lourds tels que des caissons de nourriture ou des morceaux de véhicules, mais, à part ça, ils n'ont pas grande utilité. En raison de leur taille et de leur lenteur, ils obstruent les couloirs dans lesquels ils entrent. De plus, ils ne sont pas habitués aux tuyauteries et conduites qui recouvrent les sols et les plafonds du navire. Il leur faut donc encore plus de temps pour traverser certains secteurs.

C'est pour cela que les porte-charges ne s'aventurent dans les couloirs et dans les entrepôts qu'en cas d'urgence; le reste du temps,



ils sont employés près des différents hangars de maintenance ou sont débranchés. L'Étoile Lointaine possède quatre porte-charges.

Ces machines pourraient facilement être utilisées pour concevoir un piège mortel : elles peuvent être disposées à des endroits stratégiques, pour qu'un adversaire, au cours de sa fuite, ne tombe que sur des couloirs obstrués par un imposant porte-charge. C'est une manière assez sinistre et dramatique de conduire un individu vers un endroit spécifique.

■ Porte-Charges

Modèle : Porte-Charges Drendan

Taille : 2 mètres

Déplacement : 5

Prix : 4 500 crédits

DEXTÉRITÉ ID

SAVOIR ID

MÉCANIQUE ID

PERCEPTION ID

VIGUEUR 5D

Levage 5D+2

TECHNIQUE ID

Équipement :

- Deux jambes auto-équilibrées
- Photorécepteur
- Deux bras de levage à haute compression

DRÖID CONTREMAÎTRE

DD-19, le Droïd contremaître de chez Ubrikkian est la terreur du hangar de réparation des Droïds. Non seulement il est capable de traiter les besoins de plusieurs Droïds à la fois, mais il est aussi à même de communiquer les commandes nécessaires dans les langages électroniques très denses en informations qu'affectionnent de nombreux Droïds sophistiqués (pour les humains, ces langages ressemblent à une série de pépiements et de bruits stridents). Il peut surveiller plus de 50 Droïds à la fois, bien que l'expérience ait démontré qu'un maximum de 15 à 20 unités est beaucoup plus gérable.

DD-19 a été surnommé le "maître-esclave" en raison de son attitude apparemment sévère envers les autres machines. Si un Droïd devient indiscipliné, il a toute autorité pour lui fixer un plot inhibiteur. De plus, il peut retirer ses propres plots mais également ceux qui ont été placés par d'autres, en réussissant un jet Moyennement Difficile de *Réparation de Droïd*.



■ Droïd contremaître

Modèle : Droïd contremaître DD-19 d'Ubrikkian

Taille : 1,70 mètre

Déplacement : 7

Prix : 4 500 crédits

DEXTÉRITÉ ID

SAVOIR ID+2

Langages Extraterrestres 3D+2

MÉCANIQUE ID+2

PERCEPTION 2D

Commandement 3D, Commandement : Droïds 5D, Escroquerie

3D, Recherche 3D

VIGUEUR ID

TECHNIQUE 2D

Programmation de Droïd 5D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Droïd 5D, Sécurité 3D

Équipement :

- Deux chenilles
- Deux bras extensibles
- Trois photorécepteurs
- Antenne de réception à large bande
- Dispositif de fixation et de retrait d'un plot inhibiteur

DRÖIDS DE SÉCURITÉ K4 DE BORDURE SURVEILLANCE

Il y a six Droïds de sécurité K4 à bord de l'Étoile Lointaine. Ils sont programmés pour suivre les ordres de l'officier de sécurité du vaisseau, Gorak Khzam. Ils ne quittent presque jamais leurs postes. Sentinelles

silencieuses, ils font désormais partie des murs et sont à peine remarqués par ceux qui passent à côté d'eux. Mais, quand il faut agir, ces Droïds sont en première ligne.

Deux K4 sont en poste dans le centre de commandement, un autre est assigné à l'armurerie (qui se situe aussi près de l'entrée des salles des machines), deux autres sont affectés au hangar d'atterrissage et le dernier est de service dans les salles des machines pour surveiller les stations vitales et le réacteur principal.

Il n'est pas prévu que les K4 quittent le vaisseau, certains mondes n'apprécieraient pas forcément que des Droïds trop indépendants et potentiellement mortels se promènent au alentours. Cependant, il peut être intéressant qu'un joueur incarne l'un d'eux : bien qu'il semble n'être utilisable qu'en combat, un K4 plus développé peut préférer gérer une situation par la prévention plutôt que d'attendre que quelque chose de regrettable ne se produise. Cette vision des



choses peut devenir rapidement impopulaire au fur et à mesure que le Droid s'immisce dans les affaires des gens.

■ Droid de sécurité K4 de Bordure

Surveillance

Modèle : Droid de Sécurité K4 de Bordure Surveillance

Taille : 1,60 mètre

Déplacement : 11

Prix : 5 000 crédits

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 7D, Course à Pieds 4D, Esquive 8D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 1D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 1D

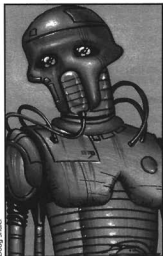
Équipement :

- Deux jambes auto-équilibrées
- Deux bras
- Carrosserie blindée (+2D en *Vigueur* pour résister aux dommages)
- Fusil blaster incorporé (dommages : 5D ; portées : 5-30/100/200)

DROÏDS MÉDICAUX DEUX-UNBÉ

Il y a trois Droids médicaux 2-1B sur l'*Étoile Lointaine*. Chacun d'entre eux est doté des données médicales complètes de tous ceux qui sont à bord, ainsi que d'une interface leur permettant d'accéder à l'ordinateur médical du navire.

Ensemble, les Droids ont établi une sorte de relais qui permet à l'un d'entre eux d'être temporairement hors service sans mettre en péril le bon fonctionnement de l'infirmerie. Les Droids quittent rarement le secteur médical, sauf sur



ordre direct d'Akanseh.

■ Droid Médical Deux-Unbé

Modèle : Droid Chirurgical 2-1B d'Industrial Automaton

Taille : 1,50 mètre

Déplacement : 4

Prix : 4 300 crédits

DEXTÉRITÉ 1D

SAVOIR 2D

Races Extraterrestres 5D

MÉCANIQUE 2D

(A) Cuve à Bacta 5D

PERCEPTION 3D

(A) Diagnostic des Blessures et des Maladies 6D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 3D

(A) Médecine 9D, Premiers Soins 6D

Équipement :

- Interface informatique à rallonge (longueur de 5 mètres) : ajoute +2D à toutes les compétences médicales
- Ordinateur de diagnostic médical
- Ordinateur analytique
- Instruments chirurgicaux
- Seringues hypodermiques (4D de dommages étourdissants)
- Doseur de médicaments

DROÏD ASTROMECC R2

L'*Étoile Lointaine* dispose de 10 Droids astromecs de série R2, qui sont principalement chargés de l'entretien des chasseurs stellaires, de la programmation et de la réparation des ordinateurs. Huit de ces Droids sont affectés de manière permanente aux Ailes-X. Les deux autres sont chargés d'aider les Droids R3. N'importe lequel de ces Droids peut être affecté à l'astrogation dans le centre de commandement, dans le cas où trop d'unités R3 seraient à l'entretien. Puisque les R2 supportent mieux l'usure et sont plus robustes, ces réaffectations temporaires sont plutôt fréquentes.

Les Droids affectés aux Ailes-X ont commencé à établir des relations avec leurs chasseurs respectifs. Même les pilotes ont de l'affection pour ces petits Droids qui ont démontré qu'ils faisaient partie intégrante de l'équipe des chasseurs stellaires de l'*Étoile Lointaine*.



Doug Stuhler

■ Droid Astromec R2

Modèle : Droid Astromec R2 d'Industrial Automaton

Taille : 1 mètre

Déplacement : 5

Prix : 4 525 crédits

DEXTÉRITÉ 1D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 2D

Astrogation 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D, Transports

Spatiaux 3D

PERCEPTION 1D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 2D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D*

* Lorsque le Droid tient lieu de copilote, il peut tenter d'effectuer des réparations en plein vol.

Équipement :

- Trois jambes à roulettes (dont une rétractable)
- Deux bras escamotables : l'un est muni d'une grosse pince (*Levege* 2D), l'autre d'une pince fine pour les travaux de précision
- Senseur visuel télescopique de 30 cm de long (pouvant pivoter sur 360°)

- Petit poste de soudure à l'arc électrique (dommages : 1D à 5D, selon les circonstances ; portée : 30 cm)
- Petite scie circulaire (dommages 4D, portée : 30 cm)
- Écran vidéo
- Projecteur/enregistreur holographique
- Extincteur
- Petite "soute" interne (longueur 20 cm, largeur 8 cm)
- Divers autres petits outils et ustensiles

DROÏD ASTROMECS R3

On compte plus de 40 Droïds R3 à bord de l'*Étoile Lointaine*. Ils sont conçus spécifiquement pour servir à bord de vaisseaux de guerre. Pour l'observateur inattentif, les unités R3 sont exactement identiques aux unités R2. La seule différence visible est le dôme transparent des R3.

Ces Droïds sont utilisés pour assister les ordinateurs d'astrogation du vaisseau. Plutôt que de stocker directement des coordonnées hyperspatiales, les unités sont connectées à l'ordinateur principal du bâtiment pour accélérer les calculs et organiser correctement les données. Leur langage électronique à haute densité peut distraire l'attention des nouveaux membres d'équipage affectés au centre de commandement. Mais tout le monde finit par ignorer les sifflements et les couinements qui emplissent la pièce.

Les R3 sont également utilisés pour la réparation et la programmation des ordinateurs, pour des réparations majeures dans les salles des machines et des systèmes d'armement, ainsi que pour l'entretien et les réparations externes du vaisseau.

■ Droïd Astromec R3

Modèle : Droïd Astromec R3 d'Industrial Automaton, modèle militaire

Taille : 1 mètre

Déplacement : 5

Prix : 5 000 crédits

DEXTÉRITÉ 1D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 2D

Astrogation 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D, Transports

Spatiaux 3D

PERCEPTION 1D

Recherche 4D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 2D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D Réparation d'Ar-

me de Vaisseau de Guerre 6D, Réparation de Vaisseau de Guerre

6D, Sécurité 5D

Équipement :

- Trois jambes à roulettes (dont une rétractable)
- Deux bras escamotables : l'un est muni d'une grosse pince (compétence *Levage* à 2D), l'autre est employé pour les travaux de précision
- Petit poste de soudure à l'arc électrique (dommages : 1D à 5D, selon les circonstances ; portée : 30 cm)
- Petite scie électrique (dommages 4D, portée : 30 cm)
- Écran vidéo
- Signaleur acoustique
- Projecteur/enregistreur holographique
- Extincteur

DROÏD DE SERVICE SE-4

Il y en a 10 à bord de l'*Étoile Lointaine*, employés à des tâches domestiques, telles que le nettoyage, l'entretien de base, la cuisine et le traitement des déchets. On peut également les utiliser en tant que messagers pour l'équipe de commandement.

Puisqu'ils contribuent à alléger les corvées de la vie de tous les jours, ces Droïds sont respectés par la plupart des membres de l'équipage, même si certains les tournent en ridicule. Quelques SE-4 se sont fait une véritable réputation d'experts dans un domaine particulier. Par exemple, SE-4TQ5 possède un véritable don pour la préparation des fruits, il a donc été affecté en permanence au mess.

■ Droïd de Service SE-4

Modèle : Droïd de Service SE-4 d'Industrial Automaton

Taille : 1,60 mètre

Déplacement : 7

Prix : 1 300 crédits (occasion)

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 2D

Art Culinaire 4D, Cultures 3D, Gestion d'un Foyer 4D, Langues

3D

MÉCANIQUE 2D

Communications 3D, Répenseurs 3D

PERCEPTION 2D

Marchandage 3D

VIGUEUR 2D

Levage 3D

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 3D

Équipement :

- Corps humanoïde (une tête, deux bras, deux jambes)
- Photorécepteurs et senseurs auditifs (correspondant aux perceptions humaines)
- Senseur visuel télescopique de 30 cm de long (pouvant pivoter sur 360°)
- Dispositif vocal "parole/son"

DROÏDS SONDES

L'*Étoile Lointaine* dispose de six Droïds sondes (sondbots) servant à cartographier les étoiles et à explorer des mondes. Ils appartenaient à l'origine au Moff Sarne et furent capturés au cours des combats sur Kal'Shebbol.

Les techniciens du navire sont en train de les reprogrammer pour qu'ils soient loyaux envers la Nouvelle République. Jusqu'à présent, deux sondes ont été reconfigurées et prouvent que si la loyauté est une affaire de programmation, la personnalité n'en dépend pas : ces unités restent plutôt insolentes même si elle ne communiquent qu'en langage Droïd.

L'équipage a installé une salle de contrôle des Droïds-sonde (sur le pont deux), où les sondbots et les drones messagers sont stockés et entretenus.

Les sondbots sont liés à leurs nacelles hyperspatiales et sont envoyés vers des systèmes inexplorés. Ils analysent, en orbite, toute planète potentiellement habitable, cherchant des signes de civilisation ou d'une quelconque base militaire impériale. Ils utilisent leur transmetteur subsatial (limité à une portée de

20 années-lumière) pour envoyer leurs informations à l'*Étoile Lointaine*. Ils sont aussi employés pour calculer de nouvelles routes d'astrologation afin d'avoir un meilleur aperçu du secteur de Kathol. Les Droids n'atterrissent pas sur les planètes, mais sont programmés pour retourner à bord du vaisseau afin d'y recevoir de nouvelles instructions. Chaque unité a une autonomie d'un mois avant de devoir retourner à bord pour être reprogrammée.

■ Droid sonde

Modèle : Droid sonde Vipère d'Arakyl

Taille : 1,60 mètre

Déplacement : 14

Prix : 14 500 crédits

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D

SAVOIR 2D+2

Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 3D

Senseurs 6D

PERCEPTION 3D

Recherche 4D, Recherche : Pistage 7D+1

VIGEUR 4D

TECHNIQUE 2D-1

Équipement :

- Senseurs à longue portée (+1D en Recherche pour des objets situés entre 200 mètres et 5 kilomètres de distance)
- Senseur de mouvement (+2D en Recherche pour des objets mouvants situés à moins de 100 mètres de distance)
- Senseur atmosphérique, peut déterminer le type d'une atmosphère (Type I, Type II, Type III ou Type IV), en moins d'une demi-heure
- Canon blaster (4D+2)
- Mécanisme d'autodestruction
- Générateur à répulsion pour les déplacements sur tous types de terrains
- Petite scie électrique (dommages 4D, portée : 30 cm)
- Plusieurs bras manipulateurs rétractables
- Plusieurs bras sensoriels rétractables permettant de collecter des échantillons

■ Nacelle Hyperspatiale Sondbot

Engin : Nacelle Hyperspatiale pour sonde Arakyl

Type : nacelle hyperspatiale sondbot

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 3,4 mètres

Équipage : aucun (cortex cérébral Droid entièrement automatisé, programmé avec Astrologation 6D, *Transports Spatiaux* 4D)

Passagers : Sondbot

Autonomie : 1 mois

Prix : 24 500 crédits

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Navordinateur : Limité à deux sauts

Vitesse Spatiale : 8

Vitesse Atmosphérique : 415 ; 1 200 km/h (uniquement pour se poser)

Coque : 2D

Senseurs :

Passif : 100/1D

Détection : 200/2D

Recherche : 300/3D

Focalisation : 10/4D

Systèmes anti-senseurs : +2D à la difficulté de détection avec des senseurs

DRONES MESSAGERS

L'*Étoile Lointaine* possède six drones messagers qui sont utilisés pour envoyer des rapports au gouvernement provisoire de la Nouvelle République sur Kal'Shebbol. Ces Droids doivent être programmés avec les coordonnées d'astrologation (souvent, ils seront simplement expédiés le long de la route suivie par le navire). On les emploie pour envoyer des messages détaillés, des coordonnées de saut et d'astrologation et ils disposent d'une petite soute de 8 mètres cubes pour stocker des échantillons.

Ils ne sont utilisables que pour un voyage et n'ont pas de système de communication. L'*Étoile Lointaine* ne peut que les envoyer, en espérant qu'ils arrivent à destination.

Une fois qu'un drone messenger a atteint le système prévu, il quitte l'hyperespace et entre en orbite autour du monde ciblé ; il doit y être récupéré et il faut taper le mot de passe correct sur son boîtier pour pouvoir en extraire les informations et le contenu. Seuls, le commandant et l'officier des communications (le lieutenant Thyte) et quelques individus sur Kal'Shebbol connaissent le mot de passe. Le sas de chargement de la soute a une *Vigueur* de 4D dans le cas où quelqu'un voudrait utiliser une torche à fusion pour le découper.

L'équipe de commandement du vaisseau a l'intention de conserver les drones jusqu'à ce que le navire dépasse la portée de leur transmetteur subsatial (100 années-lumière).

■ Drone Messenger

Engin : Drone Messenger Signal-Q d'Incom

Type : drone messenger automatique

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 6,20 mètres

Compétence : Transports Spatiaux

Équipage : aucun (cortex cérébral Droid entièrement automatisé, programmé avec Astrologation 6D, *Transports Spatiaux* 4D)

Capacité de la Soute : 800 kg

Autonomie : 3 semaines

Prix : 18 500 crédits

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de Secours : Limité à 1 saut

Vitesse Spatiale : 7

Coque : 1D

DROÏDS D'ALIMENTATION ÉNERGÉTIQUE

Ces Droids sont utilisés pour compléter les réserves du vaisseau. On les trouve sur le pont d'envol où ils aident à ravitailler les vaisseaux spatiaux et les véhicules. Ils sont également affectés aux salles des machines pour fournir de l'énergie de secours en cas de panne d'un système d'alimentation.

L'*Étoile Lointaine* dispose de 12 unités à bord, qui sont royalement ignorées par l'équipage. Elles ont été achetées à un marchand sur Kal'Shebbol qui a affirmé les avoir acquises, plusieurs années avant, dans les territoires de la Bordure Extérieure. Cependant, les techniciens de l'*Étoile Lointaine* pensent qu'elles

ont été volées aux Impériaux au cours de la bataille de Kal'Shebbol puisqu'elles ont été programmées avec des compétences de navires de guerre et de réparation de transports spatiaux. Les Droids refusent de parler de leur passé car ils craignent d'avoir des problèmes (que leur mémoire soit effacée) si quelqu'un apprend qu'ils appartaient à la flotte de Sarne.

■ Droid d'Alimentation Énergétique

Modèle : Droid d'Alimentation Énergétique EG-6 de Veril Line Systems

Taille : 1,10 mètre

Déplacement : 2

Prix : 2 350 crédits (occasion)

DEXTÉRITÉ 1D

Esquive 1D+2

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 1D

Alimentation de Cellules Énergétiques 5D+2

PERCEPTION 1D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Diagnostic des Systèmes 4D, Réparation de Transport Spatial 4D, Réparation de Vaisseau de Guerre 4D

Équipement :

- Senseur vidéo
- Système de locomotion bipède
- Bras manipulateurs ultrasensibles (+1D aux compétences *Technique*)
- Signaleur acoustique Cybot (le Droid ne peut parler le basique ou d'autres langages mais il peut communiquer en Droid)

DROÏDS DE MAINTENANCE

L'*Étoile Lointaine* possède sept de ces Droids relativement communs, qui se sont montrés particulièrement utiles pour les travaux de précision sur les véhicules et les chasseurs du vaisseau. Ils sont généralement employés dans le hangar d'entretien ou sur la piste d'atterrissage. Ils sont, de temps en temps, affectés à d'autres secteurs du navire, tels que les salles des machines, le centre de commandement ou les différentes salles informatiques, pour aider les techniciens débordés.

■ Droid de Maintenance

Modèle : Droid de Maintenance WED15 de Cybot Galactica

Taille : 1,60 mètre

Déplacement : 8

Prix : 700 crédits (occasion)

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 1D

Langages : Langage des Droids 4D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 3D

Recherche 3D+1

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 2D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D, Réparation de Chasseur Stellaire 4D+1, Réparation de Droid 3D+2, Réparation de Transport Spatial 4D, Réparation de Véhicule à Répulseurs 3D+2

Équipement :

- Senseur vidéo
- Locomotion sur chenilles
- Bras manipulateurs sensibles (+1D aux compétences de réparation)
- Microjumelles vidéos extensibles (+2D en *Recherche* pour le travail de précision)
- Signaleur acoustique Cybot (le Droid ne peut parler le basique ou d'autres langages mais peut communiquer en Droid)

DROÏDS MANUTENTIONNAIRES ROCHE

Les trois Droids manutentionnaires de l'*Étoile Lointaine* sont affectés à des tâches diverses et servent de Droids protocolaires. Ils devaient être, à l'origine, des Droids de maintenance destinés à aider les unités SE-4 pour les tâches domestiques. Le commandement de la Nouvelle République pensait aussi que leurs connaissances dans les langages et dans les races extraterrestres pouvaient être utiles dans diverses missions. Le commandant Ciro comprit très vite que son navire n'était, en fait, qu'un dépotier pratique pour ce trio de maudits fouineurs. J9-B4, J9-R1 et J9-K6-24, ces prétendus "experts", ne cessent de se chamailler, sans avoir la moindre idée de la manière d'accroître le moral et l'efficacité de l'équipage. Jusqu'à présent, la meilleure solution pour arranger les choses a été de les affecter aux laboratoires hydroponiques pour éviter que quelqu'un ait affaire à eux.

■ Droid Manutentionnaire Roche

Modèle : Droid Manutentionnaire J9 de chez Roche

Taille : 1,90 mètre

Déplacement : 10

Prix : 1 200 crédits (occasion)

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 4D

Bureaucratie 5D+2, Langages 4D+1, Races Extraterrestres 5D+1

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D, Marchandage 4D+2

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Sécurité 5D+1

Équipement :

- Senseur vidéo
- Locomotion bipède
- Senseurs olfactifs (+1D en *Recherche* basée sur l'odorat)
- Senseur micro-ondes Torplex (+1D en *Sécurité*)
- Dispositif Vocal Arjan
- Module de communication TranLang II (+2D en *Langages*)

GERER LA CAMPAGNE DARKSTRYDER

Les chapitres précédents vous ont fourni tous les ingrédients pour mener des aventures à bord de l'Étoile Lointaine. Celui-ci vous permet de synthétiser tous ces éléments afin de les intégrer dans une longue campagne. On peut y trouver des suggestions pour des aventures liées aux objectifs du vaisseau, des idées pour développer une campagne et une approche du jeu multi-personnage.

LE ROLE DU MAITRE DE JEU

En tant que maître de jeu, vous avez un rôle de conteur mais aussi de médiateur, dirigeant les joueurs au cours de l'exploration de l'univers de la campagne. Le secret est de se servir de l'ordre de

mission de l'Étoile Lointaine et de l'environnement du secteur de Kathol pour guider les aventuriers tout au long de l'histoire contenue dans ce livret.

De prochaines publications consacrées à la *Campagne DarkStryder* mèneront à sa conclusion le conflit avec le Moff Sarne et apporteront plus d'informations sur la nature de la mystérieuse technologie DarkStryder, avant la révélation finale.

PROFIL DE LA MISSION

Les ordres sont plutôt clairs. Mais alors que la première mission est connue de l'ensemble de l'équipage, la seconde mission l'est peu, en dehors de



l'équipe de commandement. Les missions trois à six sont connues de tous.

MISSION UN : TROUVER SARNE

La première et la plus importante des missions est de localiser le Moff Sarne et d'en rendre compte. On sait qu'il a fui Kal'Shebbol en se dirigeant vers les régions inexplorées du secteur de Kathol. Cependant, comme il a donné l'ordre de détruire toutes les cartes de la région, sa destination exacte est inconnue.

On suppose que le Moff a fait retraite avec une grande partie de ses troupes. Une fois qu'il sera localisé, l'équipage de l'*Étoile Lointaine* doit rendre compte de tous les informations concernant l'endroit où Sarne se trouve, ses activités, ses forces et ses faiblesses. Le Moff représente une véritable menace car il n'hésitera pas à dévaster totalement n'importe quel monde qui s'opposera à sa volonté ; il est extrêmement dangereux.

En raison de l'importance et de la difficulté de cette mission, on suppose qu'elle prendra plusieurs mois.

MISSION DEUX : DÉTERMINER D'OÙ PROVIENT LA TECHNOLOGIE DARKSTRYDER

La seconde mission, qui n'est connue que de l'équipe de commandement, est peut-être la plus importante. Au fur et à mesure que certains membres de l'équipage de soutien gagneront de l'importance à bord, ils auront connaissance de ce second objectif.

Récemment, une nouvelle et étrange technologie a fait son apparition au sein des forces de Sarne. Au cours de batailles qui semblaient désespérées, les forces impériales du Moff retournèrent la situation et remportèrent la victoire. De récentes expéditions, dans l'Amas de Minos, ont démontré que Sarne pouvait s'emparer de territoires et les contrôler en dépit de son infériorité.

Bien que la Nouvelle République ait repoussé les troupes de Sarne de l'Amas de Minos et l'ait forcé à battre en retraite dans la Zone Reculée de Kathol, le lieutenant Page a compris que les victoires du Moff n'étaient pas seulement dues à des soldats motivés et à la sage exploitation de ressources.

Alors que le Commandement Militaire de la Nouvelle République ne semble pas penser que la mystérieuse technologie DarkStryder de Sarne puisse être une menace, Page a jugé utile d'affecter deux de ses meilleurs commandos, Keleman Ciro et Kalya Adrimetrum, à une mission spéciale, pour découvrir ce qu'est DarkStryder.

MISSION TROIS :

REPÉRER ET RENDRE COMPTE DE LA PRÉSENCE DE TOUTE FORCE IMPÉRIALE DANS LE SECTEUR ET DANS L'ESPACE INEXPLORÉ AU-DELÀ DU RIFT DE KATHOL

On présume que de nombreuses troupes loyalistes ont battu en retraite avec le Moff Sarne. Cependant, il est probable que ce dernier a laissé derrière lui des navires et des troupes pour créer un écran de fumée afin de couvrir sa fuite.

En fait, Sarne a regroupé une bonne partie de ses navires de combat pour former une petite mais puissante flotte. Le reste de ses troupes a reçu l'ordre de rester dans le secteur de Kathol pour perturber les opérations menées par la Nouvelle République. Certains vaisseaux se dissimulent près de mondes inhabités, leur commandant prévoyant d'attaquer des convois de marchandises et des colonies sans défense. D'autres sont à la poursuite de l'*Étoile Lointaine*. Sarne a donné l'ordre à ses croiseurs d'anéantir les planètes ayant rejoint la Nouvelle République, pour l'exemple, dans le but que les autres mondes hésitent avant d'aider les forces républicaines.

Les forces de l'Empire se sont dispersées dans tout le secteur de Kathol et il est donc difficile de les débusquer. On ne peut pas simplement se contenter de se rendre dans un bâtiment officiel et d'y demander des informations sur l'Empire sans attirer l'attention. L'influence impériale peut être flagrante avec des docks de réparation et des navires de guerre, mais aussi plus subtile avec la loyauté d'un ambassadeur ou d'un gouverneur bien payé. Trouver des soldats de choc en train de remonter une rue est d'une évidence qui saute aux yeux, mais découvrir que le principal client d'une raffinerie ou l'invité d'une cérémonie royale est, en fait, un agent impérial, peut permettre de ferer de plus gros poissons. Tous ces éléments peuvent engendrer des aventures pour les héros à bord de l'*Étoile Lointaine*.

MISSION QUATRE :

EXPLORER LE SECTEUR DE KATHOL

Le secteur de Kathol a été dirigé d'une main de fer par le Moff Sarne. Les bouleversements de ces dernières années n'ont pas permis d'obtenir beaucoup d'informations sur la région. Sarne ayant détruit toutes les cartes stellaires et les données concernant Kathol, l'*Étoile Lointaine* joue le rôle d'explorateur pour la Nouvelle République.

Le vaisseau dispose des coordonnées de navigation de trois colonies (voir l'aventure "Présages"). Il est chargé de relever toutes les routes commerciales possibles au cours de sa mission pour que la Nouvelle

République puisse rétablir le commerce et définir des itinéraires pour les patrouilles militaires afin de protéger les mondes de ce secteur. En résumé, *l'Étoile Lointaine* doit aller de monde en monde, acquérir des cartes stellaires auprès des marchands et des commerçants. Cela ralentira considérablement la poursuite de Sarne, mais c'est une procédure nécessaire puisque tout saut sans cordonnées d'astrogration risque de déboucher sur une collision et d'anéantir le vaisseau.

L'équipage de *l'Étoile Lointaine* est aussi chargé de calculer des routes d'astrogration au cas où il ne serait pas possible d'obtenir des cartes. C'est une tâche laborieuse et dangereuse, mais il est probable que le vaisseau devra, à un moment ou à un autre, calculer quelques nouvelles routes pour accomplir sa mission. Il sera alors simple de remettre les coordonnées à la Nouvelle République grâce aux drones messagers ou par transmission subsatellite.

Quand *l'Étoile Lointaine* découvrira de nouveaux mondes, son équipage se devra d'effectuer des missions de reconnaissance pour en apprendre le plus possible sur la planète. Les informations les plus importantes à recueillir sont de savoir si il y a un gouvernement local et quelle est son attitude vis-à-vis de la Nouvelle République, quelle est sa population, ses ressources industrielles et technologiques, s'il y a de nouvelles espèces extraterrestres et s'il peut y avoir une résistance impériale.

En résumé, la Nouvelle République attend de l'équipage de *l'Étoile Lointaine* qu'il réunisse toutes les informations préliminaires pour le gouvernement de Kal'Shebbol. De nombreuses aventures peuvent être élaborées autour de la découverte d'anciennes colonies impériales ou d'installations perdues.

MISSION CINQ :

EXPLORER LES MONDES DE L'ESPACE INCONNU

Au-delà du secteur de Kathol s'étend la Zone Reculée de Kathol, le Rift de Kathol puis... personne ne sait. Finalement, on attend de *l'Étoile Lointaine* qu'elle explore et qu'elle rende compte de ce qui se trouve dans ces zones, tout en poursuivant Sarne. Ce qui concerne cette mission sera détaillé dans de futurs suppléments.

MISSION SIX :

REPRÉSENTER LES INTÉRÊTS DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE VIS-À-VIS DE TOUTE COLONIE OU CIVILISATION

Au cours de la mission de *l'Étoile Lointaine*, l'équipage va sans doute entrer en contact avec de

nouvelles espèces et civilisations. Il faudra donc définir des routes hyperspatiales vers ces mondes et également organiser des rencontres diplomatiques pour gagner la confiance et l'amitié des différents gouvernements. Cependant, le commandant n'a pas l'autorité pour établir des contrats. Cette mission peut être résumée par "présentez-vous et jetez un coup d'œil aux alentours. Faites bonne impression et décampez avant qu'ils ne réclament quelque faveur".

La Nouvelle République naissante a besoin de tout le soutien dont elle peut disposer. Le secteur de Kathol peut fournir beaucoup de matériel de valeur et d'assistance ; de plus, s'il y a une présence impériale dans le secteur, il peut être avantageux de faire pencher la balance en faveur de la Nouvelle République.

CAMPAGNE A LONG TERME

La *Campagne DarkStryder* présente l'univers de *La Guerre des Étoiles* sous un jour beaucoup plus sombre et propose un univers pour une campagne à long terme. Les éléments suivants peuvent vous aider à établir et à maintenir une certaine cohérence.

MAINTENIR L'AMBIANCE

L'ambiance sombre et lugubre qui entoure cette campagne, et qui apparaît tout au long de ce livre, doit être présente à chaque partie et ne pas simplement être utilisée au cours du jeu d'introduction. Ajoutez des petits détails, comme les câblages qui envahissent les couloirs, les ombres menaçantes dans chaque recoin, les écoulements de liquides aux plafonds et les équipements qui encombrant les sols.

N'oubliez pas les bruitages : un bruit sourd sous un pont, le lourd claquement d'une machine et le grincement sinistre d'une porte qui se ferme sont autant d'éléments qui feront ressentir l'âge et l'état du bâtiment. Les bottes qui résonnent sur les grilles des sols alors que des soldats passent ou bien encore les vrombissements d'un Droid sont des petits détails qui insuffisent un peu de vie à un jeu.

APPROVISIONNEMENT

Le vaisseau doit économiser ses ressources ou envoyer des membres d'équipage effectuer des missions de ravitaillement en eau, nourriture et autres matériels, sur des mondes isolés. De nombreuses aventures peuvent être conçues à partir d'une de ces missions pendant laquelle les aventuriers seront confrontés à un quelconque problème local.

l'Étoile Lointaine se doit d'embarquer tout ce qu'il est possible de stocker à chaque source d'approvisionnement. Personne ne sait où se trouvera le prochain poste de ravitaillement. Bien naturellement, plus on stocke de produits, moins il y a de place à bord.

RÉPARATIONS

Un combat entre vaisseaux spatiaux est une situation des plus dangereuses. *L'Étoile Lointaine* doit tout simplement retourner sur une base de la Nouvelle République et y subir des réparations. Tous les dommages infligés en combat seront permanents tant que l'équipage n'aura pas trouvé une solution pour que le navire soit réparé. Des avaries peuvent ainsi réduire les performances et mettre en péril le vaisseau d'aventure en aventure.

Si les aventuriers font une halte dans un astroport, non seulement ils courent le risque d'être découverts par une force impériale supérieure en puissance, mais cela leur fera aussi perdre beaucoup de temps dans leur poursuite de Sarne. Il est possible que *L'Étoile Lointaine* soit obligée de continuer malgré des fuites dans les moteurs, des armes à demi-puissance et des écrans endommagés.

Le maître de jeu doit tirer avantage de ce genre de situation. Au moment où le vaisseau sort d'une bataille dans un piteux état, ajoutez une autre vague de chasseurs ennemis. Cela fera peur aux joueurs et, surtout, ils comprendront que leurs PJ sont confrontés à une force bien plus puissante que la leur. Quand, finalement, ils triompheront, ils en retireront une plus grande satisfaction.

MENACES INTERNES

Les menaces internes peuvent mettre en péril la mission et briser le moral de l'équipage. Avec une tension aussi élevée, il y aura des disputes à bord. Peut-être que les aventuriers découvriront qu'un espion a été surpris en train de trifouiller dans l'ordinateur du centre de contrôle. Ils se demanderont si l'agent a causé des dommages. Une rumeur peut se répandre affirmant qu'un détonateur thermique est caché quelque part dans la superstructure du vaisseau et qu'il est programmé pour exploser dans quelque temps. Des nouvelles de ce genre perturberont l'équipage et accroîtront la tension de ce qui pourrait être, sinon, une aventure ordinaire.

Quelqu'un peut haïr un des personnages. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait une raison à cela. Quelquefois, il ne faut pas grand-chose pour déclencher des conflits de personnalités. L'environnement étroit de *L'Étoile Lointaine* favorise ce genre d'incidents. Il peut être assez troublant qu'un personnage apprenne que quelqu'un, à bord, a juré "de lui faire la peau" quand il sera seul.

LES ADVERSAIRES RÉCURRENTS

Plusieurs "méchants" sont utilisés dans la campagne (ils sont décrits dans la "Galerie des Personnages"). Ces individus doivent être utilisés pour mettre des bâtons dans les roues des aventuriers, au cours de leurs premières aventures.

Le Poing de Qulok, les pirates Des'maric et le reste des forces impériales de Sarne sont les principaux

adversaires des premiers scénarios de la campagne. Assurez-vous de donner aux méchants une chance d'évoluer, comme les personnages. Après quelques aventures, ces derniers apprendront à détester ceux qui se sont montrés odieux à plusieurs reprises. Les chasseurs de primes, les despotes de planètes et les gouverneurs pro-impériaux peuvent tous devenir des menaces dominantes.

Naturellement, le Moff Sarne reste omniprésent en arrière-plan. Sarne est LE méchant de la campagne. Il ne doit pas être utilisé lors d'une confrontation directe avec *L'Étoile Lointaine* mais toujours en train de tirer les ficelles par derrière. Le Moff et sa flotte personnelle seront détaillés dans de futurs suppléments. Pour l'instant, il est vivement conseillé que Sarne n'apparaisse dans aucune aventure que vous pourriez mettre sur pied.

LA TECHNOLOGIE DARKSTRYDER

Puisqu'elle sera décrite en détails dans de futurs suppléments, il n'est pas utile de l'utiliser de manière intensive. Les aventures doivent se focaliser sur le conflit avec l'Empire, des hors-la-loi et d'autres adversaires qui sont présents dans la campagne.

Pendant, les aventuriers souhaiteront certainement obtenir quelques indices sur cette technologie. Si vous voulez créer un petit nombre de nouveaux objets, suivez les recommandations ci-dessous :

- **Personne ne sait comment elle fonctionne.** Les techniciens de Sarne ont démonté plusieurs artefacts DarkStryder mais n'ont pas la moindre idée de leur mode de fonctionnement. Chaque objet ne semble avoir aucun mécanisme.

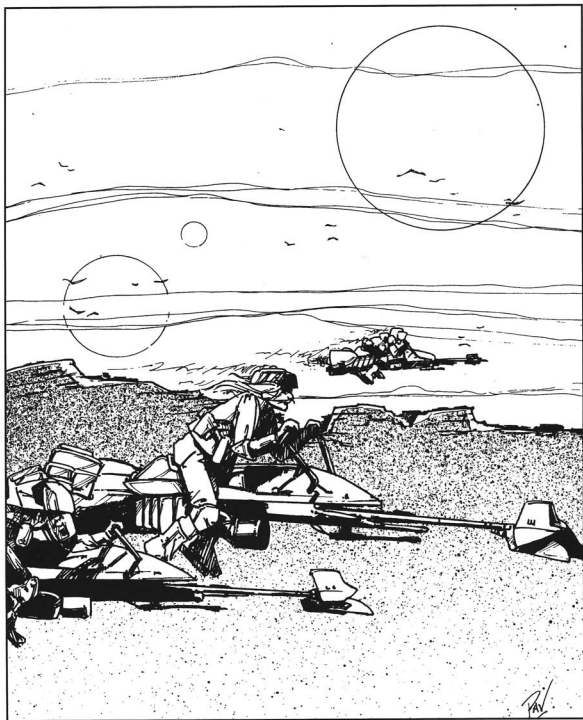
- **Cette technologie est rare.** La technologie DarkStryder ne pourra être découverte que sur une poignée de mondes : c'est une technologie qui se rencontre peu. La mise à jour d'un artefact DarkStryder doit être le but de toute une aventure.

- **Cette technologie ne peut être utilisée qu'une fois.** Toute la technologie DarkStryder découverte jusqu'à présent n'a pu être utilisée qu'une seule fois.

- **La puissance de cette technologie doit être limitée.** La manifestation de la puissance DarkStryder doit être similaire à ce qui a déjà été présenté : décharges d'électricité, perturbations mentales, flammes, froid ou eau. Ces effets ont une portée relativement courte (moins de cinquante mètres) et couvrent une zone assez réduite.

Par exemple, un cube rouge peut avoir une portée maximale de 15 mètres et ne couvrir qu'une zone de deux mètres cubes à son point d'impact. Les effets ne doivent durer que quelques secondes.

PARTIE I : LA CAMPAGNE DARKSTRYDER



• **Règle de jeu :** Pour activer un objet particulier, un joueur doit, en général, effectuer un jet de *Perception* (il peut être possible d'utiliser d'autres attributs avec quelques objets). La difficulté peut être Très Facile jusqu'à Héroïque, cela dépend de la puissance de l'objet.

On peut tenter d'esquiver les attaques physiques (telles que le feu et l'électricité) et un personnage résiste à ces dommages grâce à sa *Vigueur*. On ne résiste aux attaques mentales (tel le module de distorsion mentale décrit dans "La saga commence") que grâce à son *Savoir* ou à sa *Volonté*. Il existe certains artefacts auxquels on ne peut résister que par *Perception*.

CONSEILS DIVERS

Les quelques principes généraux suivants peuvent s'appliquer à toute aventure de la *Campagne DarkStryder*. Ce sont des suggestions qui concernent aussi toutes les aventures de *Star Wars*, bien que certaines soient plus particulièrement adaptées aux aventures de cette odyssée.

Récompensez un jeu riche et captivant - Certaines fois, une situation peut être résolue sans dés et sans utiliser le système de jeu. Bien interpréter un personnage peut permettre de le développer de manière intéressante et surtout de rendre le jeu plus attrayant.

Quand on demande à un personnage "Puis-je voir votre identification ?", il n'est pas intéressant d'entendre "Je n'en ai pas donc je lui mens". Une réponse plus correcte aurait pu être "Je pense l'avoir égarée, mais n'ayez aucune crainte, mon ami, votre officier commandant est un très bon ami et je suis sûr qu'il n'apprécierait pas que je sois jeté en prison pour un tel détail, hmm ?".

Plus la réponse sera intéressante et plausible, plus le maître de jeu doit modifier les dés pour refléter la manière dont le joueur interprète son personnage. Les jets de dés peuvent même être ignorés si les joueurs se débrouillent bien et sont complètement dans la peau de leur personnage.

Ne donnez pas tout aux joueurs - Il est beaucoup trop facile de donner aux personnages des choses qui semblent, à priori, intéressantes mais qui, à long terme, menacent l'équilibre de la campagne. La *Campagne DarkStryder* est prévue pour se développer à long terme, il faut donc s'assurer que les aventuriers restent alléchés par leurs "jouets" favoris, que cela soit des vaisseaux spatiaux, des armes, des Droïds ou des contacts.

Créez une campagne réaliste et héroïque - Cette campagne a été décrite comme étant réaliste et

héroïque. Cela signifie que, face à un danger des plus concrets, les personnages doivent agir avec vaillance.

Ils devront réaliser l'impossible : risquer leur vie pour sauver celle des autres. Ils débiteront comme des gens ordinaires, avec leurs propres motivations, pour devenir des héros à la fin de la campagne. Les personnages peuvent mourir et s'ils franchissent la limite entre la témérité et l'héroïsme qu'ils en payent le prix.

Cependant, la mort peut être au rendez-vous même s'ils prennent les bonnes décisions et se comportent de manière exemplaire. Dans la campagne *DarkStryder*, les personnages sont des héros car ils acceptent de sacrifier tout ce qu'ils ont pour servir une plus grande cause.

Changez de scène - Chaque fois qu'un personnage a besoin d'une minute pour réfléchir, changez de scène. Cela permet de s'intéresser à un autre personnage ou à une autre situation de l'aventure.

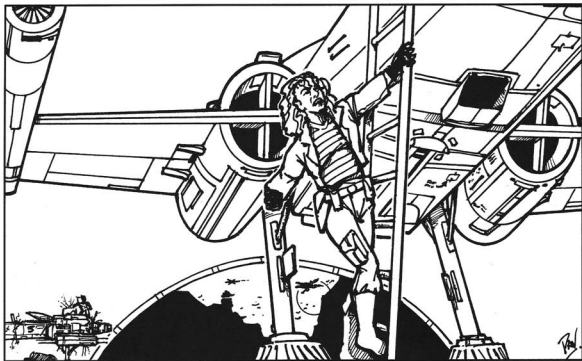
Ainsi les personnages qui se trouvent dans une situation délicate pourront rassembler leurs idées et réfléchir à ce qu'ils vont faire. Puisque les joueurs interprètent des héros imaginaires, il est souvent difficile de savoir précisément comment réagir vis-à-vis de telle ou telle situation. Le fait de laisser un personnage dans une situation périlleuse et de changer de scène provoque également un effet dramatique qui peut être intéressant : que va-t-il arriver au héros ?

Un personnage, en pleine conversation, soudainement interrompre le dialogue à un moment précis, sur une phrase marquante par exemple, est une autre raison pouvant motiver un changement de scène.

Interpréter les dommages - C'est aux joueurs et au maître de jeu de donner une consistance dramatique aux blessures dont des personnages peuvent souffrir. Cela permet de mieux souligner les dangers de la mission de *l'Étoile Lointaine* sans infliger de dommages fatals aux héros.

Par exemple, si un aventurier donne un coup de poing dans la mâchoire d'un individu, les dommages sont insignifiants en termes de jeu. Mais, appliquer un bandage à une lèvre fendue en dit long. Si un aventurier se brise une jambe ou se fait un tour de rein, le joueur doit interpréter son personnage en conséquence : il traînera la jambe ou criera de douleur quand on l'aidera à se relever.

L'échec peut se révéler intéressant - Le fait d'échouer dans une mission ou dans une tâche permet aux aventuriers d'affronter de nouveaux défis qui peuvent prolonger l'histoire. Par exemple, si les héros s'infiltrent dans une forteresse et sont capturés par des gardes, le maître de jeu peut se contenter de les emprisonner plutôt que de les tuer. Ce sera aux aventuriers de trouver un moyen de s'échapper.



Tout peut marcher... mais une seule fois - Les joueurs, cela ne fait aucun doute, auront des idées tout à fait originales pour tirer leurs personnages des situations difficiles. Vous devez les encourager à innover mais leurs approches doivent être crédibles. Les aventuriers peuvent avoir beaucoup de chance ou avoir conçu un plan brillant mais ils doivent bien comprendre que ce genre de choses arrive rarement deux fois.

In media res - Les meilleures histoires commencent en plein milieu d'une action. Débutez chaque aventure par une scène d'action et, une fois le calme revenu, informez les joueurs de ce qui se passe.

PERSONNAGES JOUeurs A BORD DE L'ÉTOILE LOINTAINE

La *Campagne DarkStryder* permet aux joueurs d'interpréter plusieurs personnages qui apparaîtront dans des scènes différentes. On peut donc jouer trois individus totalement différents au cours d'une même

aventure. De plus, les joueurs peuvent avoir recours à des personnages supplémentaires à certains moments de l'histoire. Cette manière de jouer correspond à des besoins précis :

- **Réalisme** : L'équipage de l'*Étoile Lointaine* est constitué de plus d'une centaine de personnages. Il n'est pas très logique d'envoyer toujours les mêmes personnes en mission alors qu'il y a des douzaines d'individus avec des compétences spécialisées capables de s'adapter à virtuellement toutes les missions possibles.

- **La Campagne DarkStryder est dangereuse** : Des personnages, qu'ils appartiennent aux joueurs ou au maître de jeu, seront tués ou blessés au cours de la campagne. D'autres peuvent abandonner le vaisseau lors d'une halte. En leur permettant d'interpréter plusieurs PJ, les joueurs comprendront plus facilement que certains disparaissent en cours d'aventure.

- **Cela encourage l'interprétation** : Le fait que les joueurs incarnent plus d'un personnage encourage l'aspect interprétation du jeu de rôle. Les joueurs doivent développer différentes personnalités. Ils doivent apprendre à gérer ce que savent ou ne savent par leurs personnages.

CONSTRUIRE UN PERSONNAGE

Il faut bien se souvenir que, pour bâtir un personnage, les petits détails sont très importants. Un rhume permanent, un fort accent, une jambe raide, des cheveux en bataille ou une dent cassée sont autant de petits détails qui peuvent rendre mémorable un personnage ordinaire.

Ceux qui ont des difficultés pour donner quelques traits particuliers à un aventurier, peuvent s'inspirer de personnages issus de livres ou de films pour commencer. Choisissez un ou deux traits de personnalité d'un acteur. Il est probable que ces caractéristiques évolueront suffisamment pour que personne ne sache d'où vous les avez tirées.

Vous pouvez aussi essayer de définir un trait qui n'est pas représenté dans le groupe. Un personnage présente un problème de boisson ou un défaut de prononciation, ou bien encore un tic nerveux. D'autres caractéristiques qui ne sont pas physiques peuvent ajouter du relief à un individu : une passion pour le jeu, pour la lecture, pour l'histoire ou bien encore pour les philosophies extraterrestres.

Cela permet aux joueurs de bien les identifier. Un individu bien défini intéressera les joueurs.

• **Ce sera encore plus amusant** : Maîtres de jeu et joueurs, grâce à cette méthode, auront une plus grande latitude pour construire des histoires intéressantes. Le MJ peut, par exemple, ignorer une des règles du jeu de rôle : "ne pas séparer le groupe".

Au début de chaque aventure, le MJ donne quelques indices sur le contenu de la mission avec une scène d'action en ouverture. Les joueurs peuvent alors utiliser les personnages qu'ils interprètent au sein de l'équipe de commandement pour sélectionner le groupe le plus à même de remplir les objectifs de la mission. Ils peuvent envoyer un de leurs aventuriers ou en choisir un nouveau parmi les personnages qui n'ont pas encore été attribués.

CHOIX DES PERSONNAGES

Dans la *Campagne DarkStryder*, chaque joueur devrait avoir trois personnages à interpréter régulièrement. Le premier, issu de l'équipe de commandement, le second choisi parmi l'équipage de soutien et le troisième, créé par lui.

Le choix des personnages doit être supervisé par le MJ : plutôt que de donner ce livre aux joueurs, décrivez les personnages brièvement. Par exemple, présentez Jessa Dajus comme "une Impériale renégate qui fournit des informations sur les opérations conduites par le Moff Sarne". Les autres éléments, tels que sa sensibilité à la Force, ne doivent être révélés qu'au joueur qui a choisi ce personnage.

Le maître de jeu se doit de décrire de cette manière tous les membres de l'équipe de commandement et permettre aux joueurs d'en choisir un chacun. Il en sera de même avec l'équipage de soutien.

Enfin, chaque joueur créera un personnage original en utilisant les règles conventionnelles. Ces derniers aventuriers seront forcément issus de l'équipage de soutien, puisque les seuls membres de l'équipage de commandement sont ceux décrits dans ce livre.

PERSONNAGES ORIGINAUX

Chaque personnage original doit être complet. Avec des motivations, des buts et des méthodes pour y arriver. Les membres de l'équipage ont chacun leurs propres raisons pour s'être engagés et leurs plans respectifs peuvent être à l'origine de conflits au cours de la campagne. La plupart d'entre eux devraient avoir des éléments de leur histoire personnelle qu'ils ne souhaitent pas révéler. Ils n'ont pas besoin d'être totalement loyaux envers la Nouvelle République.

Une fois embarqués, les personnages se retrouveront mêlés à des individus dont les motivations s'opposent. Certains cherchent à se rendre quelque part, d'autres fuient leur passé. La plupart sont convaincus de la nécessité de lutter contre l'Empire, mais il y a ceux qui peuvent détester la Nouvelle République et être des espions.

Les personnages originaux commencent la campagne à des postes subalternes comme, par exemple, le manient des turbolasers, la réparation des Droïds ou le travail en salle des machines. Ils sont en contact constant avec l'équipe de commandement, l'équipage de soutien et le reste des gens à bord.

Ils reçoivent leurs ordres de tout individu ayant un grade supérieur, ce qui inclut naturellement l'équipe de commandement. Ils vont vite découvrir ce que c'est que de se retrouver dans une opération militaire et ils se plaindront sans aucun doute de leurs officiers. Après plusieurs aventures, ces personnages peuvent changer de poste et de position et obtenir de nouvelles responsabilités.

Le MJ est le seul à pouvoir approuver l'histoire, les compétences et les possessions d'un personnage.

• **Pas d'utilisateurs de la Force** : Les personnages pouvant utiliser des compétences liées à la Force déséquilibrent la campagne. Il faut donc interdire de tels héros. Cependant, on peut permettre à un joueur expérimenté de créer un personnage sensible à la Force, avec le potentiel d'apprendre à la manipuler mais qui n'a, en fait, aucun entraînement et ne comprend pas encore sa nature. Si un tel personnage est accepté, il doit se sentir attiré par le DarkStryder. La sensation ne sera pas aussi intense ni aussi attirante que celle ressentie par Dajus, mais il sera tout de même poussé à découvrir DarkStryder.

• **Aucun personnage ne doit disposer d'un vaisseau :** Une des bases de cette campagne est le peu de ressources dont dispose l'*Étoile Lointaine*. Aucun personnage ne peut commencer l'aventure avec un engin de transport spatial ou un quelconque vaisseau. On peut admettre que de tels appareils ont été confisqués par le Moff Sarne avant l'arrivée de la Nouvelle République. La seule exception acceptable est celle d'un pilote de chasseur affecté à l'*Étoile Lointaine* par le commandement de la Nouvelle République. Ce personnage sera tout simplement un des pilotes à bord du vaisseau.

Permettre à l'*Étoile Lointaine* d'avoir accès à d'autres appareils limiterait l'intérêt de la campagne : un transport spatial supplémentaire peut toujours aller chercher de l'aide si le navire se trouve en face d'un problème. Cela serait en complète contradiction avec le thème : "les personnages se débrouillent seuls."

Bien entendu, d'anciens contrebandiers représentant des individus intéressants, car de vieux ennemis peuvent se souvenir d'eux. Ces aventuriers peuvent avoir plusieurs contacts dans le secteur. Cela peut s'avérer particulièrement utile si le MJ développe ses propres aventures.

Au fur et à mesure que la campagne progresse, le MJ peut autoriser un héros disposant d'un vaisseau à se joindre à l'*Étoile Lointaine*, lors d'une halte sur une colonie. Il est raisonnable de penser que l'équipe de commandement acceptera un ou deux transports spatiaux supplémentaires avant de plonger vers l'inconnu. Mais le personnage devra alors avoir une très bonne raison de rejoindre une expédition à la poursuite d'une importante flotte impériale.

• **Pas d'espions évidents :** Mis à part Dajus, aucun autre ancien Impérial, connu comme tel, ne sera accepté à bord. Dajus possède une connaissance extrêmement spécifique, vitale pour la mission, mais l'équipage n'a aucune sympathie pour les anciens serveurs de Sarne.

Bien entendu, à l'arrivée de la Nouvelle République, ce fut le chaos sur Kal'Shebbol. Les archives ont été perdues, les uniformes détruits et ceux qui en savaient trop ont disparu... il est donc tout à fait possible qu'un personnage soit un ancien Impérial qui ment à propos de son passé.

PERSONNAGES DE RÉSERVE

Une fois les personnages originaux conçus, le maître de jeu et les joueurs peuvent envisager de créer quelques héros de réserve qui seront considérés comme des "personnages supplémentaires".

Ils seront conservés en tant que PJ si le héros d'un joueur devait disparaître de la campagne.

Ces personnages sont utilisés pour "peupler" l'*Étoile Lointaine*. Le maître de jeu peut permettre à ces

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Les jeux de rôle font généralement une distinction nette entre les PJ et les PNI. Chaque joueur jouant un seul personnage, le maître de jeu interprétant tous les autres, du simple soldat de choc de l'Empire au méchant de l'histoire. Il n'en est pas ainsi dans la *Campagne DarkStryder*.

En effet, non seulement les joueurs ont trois rôles, mais le maître de jeu peut aussi leur demander d'interpréter un ou deux personnages supplémentaires en cours d'aventure. (À lui de s'assurer que ses joueurs sont d'accord pour appliquer cette règle.)

Ces personnages supplémentaires sont tous ceux qui se trouvent à bord du vaisseau. Bien que la plupart ne seront pas développés, chacun possède une histoire intéressante à raconter.

Lors de quelques scènes ou même pendant une aventure tout entière, un joueur interprétera un de ces individus. Le MJ pourra aussi demander, parfois, qu'un joueur joue un PNI ne faisant pas partie de l'équipage.

Les MJ appliquant cette règle doivent s'assurer que ces PNI sont non seulement intéressants mais aussi qu'ils contribuent au développement de l'histoire globale. Ils peuvent avoir des motivations ultérieures, avoir un compte à régler avec un PJ ou être à la recherche de profit personnel, mais ils doivent s'intégrer suffisamment bien aux objectifs de l'*Étoile Lointaine* pour être utiles.

Cette technique permet de renforcer l'idée que la *Campagne DarkStryder* est l'aventure de l'*Étoile Lointaine* et de son équipage, pas seulement celle de quelques aventuriers.

réserve d'appareils de temps en temps. C'est une manière de se familiariser avec ces individus et, dans le cas où un joueur décide d'en interpréter un au cours d'une aventure, de ne pas se demander d'où il sort. L'*Étoile Lointaine* est un environnement clos et même si quelqu'un n'est connu que de nom, la plupart des membres d'équipage peuvent être identifiés. L'utilisation de personnages de réserve comme éléments supplémentaires de l'histoire leur permet d'apparaître plus tard dans la campagne et de jouer un rôle de premier plan.

Ces héros n'ont pas besoin d'être entièrement détaillés au début de la campagne. Ils peuvent n'avoir qu'un nom et être décrits en quelques lignes. Le MJ peut utiliser les fiches d'équipage pour les répertorier.

GÉRER L'ÉQUIPAGE

Il est difficile de gérer correctement des dizaines d'individus. En se servant des fiches d'équipage pour répertorier tous les personnages, le maître de jeu

CAMPAGNE TRADITIONNELLE

Avec tous ces encouragements pour que les joueurs interprètent plusieurs personnages, une question se pose : "La *Campagne DarkStryder* ne pourrait-elle pas être jouée "normalement" avec un seul personnage par joueur ?"

Bien naturellement, la réponse est oui. Chaque joueur peut parfaitement choisir un des personnages proposés ou s'en créer un. Si le groupe de jeu est plus à l'aise avec cette méthode traditionnelle, c'est parfaitement acceptable. L'approche multi-personnage a été choisie pour montrer combien la *Campagne DarkStryder* était différente des autres campagnes de *Star Wars* et pour permettre aux MJ de diriger des aventures plus réalistes.

Le MJ peut, s'il le souhaite, substituer aux membres de l'équipe de commandement, des personnages appartenant aux joueurs. Cependant, sachez que les futurs suppléments de la campagne *DarkStryder* seront liés aux personnalités et aux motivations de ces individus. Bien que l'intrigue principale, la poursuite de Sarne, reste valable, plusieurs rebondissements dans la campagne devront être adaptés à ces nouveaux personnages.

peut synthétiser les informations les plus importantes et rapidement savoir quelles sont les compétences d'un individu, sa personnalité et les événements marquants de son histoire.

Ces fiches peuvent être utilisées pour tenir à jour les personnages qui ont fréquemment à faire aux PJ, tels que les astrogateurs, les tacticiens, tous ceux qui sont à leur poste et, naturellement, ceux qui peuvent partager leur couchage. Quand des gens passent leur vie à travailler au même endroit, avec les mêmes individus, ils finissent par se connaître.

JOUER UN PERSONNAGE SUPPLÉMENTAIRE

Quand un joueur est appelé à interpréter le rôle d'un personnage supplémentaire, le maître de jeu doit préparer une fiche de personnage.

En plus des caractéristiques de jeu, il faut y indiquer les objectifs du personnage pour la scène. Le joueur doit essayer de les remplir.

Cela permet aux joueurs de rester concernés par l'histoire. Ce n'est pas parce qu'un personnage principal n'est pas actif, que son joueur doit rester à ne rien faire. Le commandant peut, par exemple, vouloir envoyer un groupe d'explorateurs quelque part. En permettant ainsi aux joueurs d'interpréter les spécialistes appropriés pour la mission, tout le monde peut continuer à jouer et la campagne conserve son réalisme.

Les personnages supplémentaires ne sont pas là pour nuire à l'aventure, mais pour permettre à tous les joueurs de participer d'une façon plus continue au jeu. Avec l'accord du MJ, par exemple, chaque joueur peut faire bénéficier un personnage de ses propres idées. Quand quelque chose d'intéressant arrive à l'un de ces individus, le MJ doit le noter sur la fiche d'équipage.

LES AVENTURES



PRESENTATION DU SECTEUR DE KATHOL

INTRODUCTION

Cette partie comprend un aperçu du secteur de Kathol (donnant quelques informations sur les planètes), les "notes au maître de jeu", une galerie de personnages qui présente un certain nombre d'adversaires et d'alliés potentiels pour les premières aventures de l'*Étoile Lointaine* (qui décrit le "destin" de nombreux personnages à bord du vaisseau) et six aventures d'introduction.

LE SECTEUR DE KATHOL

Ce secteur est l'environnement de départ de la *Campagne DarkStryder*. Voici, décrits sommairement, quelques-uns des mondes les plus importants de cette région.

Le secteur de Kathol a été colonisé il y a plus de six siècles. La première colonie de la Vieille République était le comptoir de Gandle Ott, qui devint rapidement un monde majeur à la frontière de la galaxie. Cependant, l'éloignement de Kathol impliquait que cette zone ne serait jamais colonisée intensément et la région, même aujourd'hui, demeure un trou perdu de la galaxie aux frontières de l'espace impérial (désormais, de la Nouvelle République).

Ce secteur a été dirigé ces dix dernières années par le Moff Kentor Sarne. À la mort de l'Empereur Palpatine, quatre ans plus tôt, Sarne s'est lentement éloigné des fragments de l'Empire qui n'avait ni le temps ni les moyens de dépêcher des troupes d'occupation dans le secteur. Le Moff avait donc une autonomie absolue, au nom de l'Empire.

Le secteur de Kathol se situe aux abords de l'Amas de Minos (cette région de l'espace est décrite dans *Cargos Interstellaires*). Il est relié à l'Amas de Minos par la Route Commerciale de Triton, qui permet de rejoindre la capitale du secteur, Kal'Shebbol. Cette route relie entre elles plusieurs colonies, telles que Torize et Kolatill, avant de s'achever sur Gandle Ott, la dernière planète importante du secteur. L'équipage de l'*Étoile Lointaine* connaît cette route mais ne possède que les coordonnées de navigation pour se

rendre sur Torize et Kolatill. Il devra se débrouiller pour découvrir celles des autres routes.

Les routes moins fréquentées permettent de rejoindre les mondes les plus reculés du secteur. Il y a environ, officiellement, 30 colonies et mondes indépendants dans la région. Plus de la moitié ont moins de 10 millions d'habitants, ce sont donc des comptoirs marginaux par rapport aux standards galactiques.

Il y a, à la limite du secteur, un grand vide, large d'une trentaine d'années-lumière. De l'autre côté, on trouve un amas d'étoiles appelé Zone Reculée de Kathol. L'ensemble de ces systèmes fait officiellement partie du secteur de Kathol et la région est peu peuplée. La Zone Reculée de Kathol est voisine d'une région étrange que l'on connaît sous le nom de Rift de Kathol, une portion de l'espace réputée extrêmement dangereuse pour la navigation. La Zone Reculée de Kathol et son Rift seront détaillés dans de futurs suppléments.

Les maîtres de jeu désirant créer leurs propres aventures sont encouragés à les situer avant la dernière aventure de ce livre, "Un traître dans nos rangs". Ils peuvent développer le reste du secteur de Kathol comme ils le souhaitent, puisque le prochain supplément DarkStryder fera suite aux événements décrits dans "Un traître dans nos rangs" et conduira les aventuriers directement dans la Zone Reculée de Kathol.

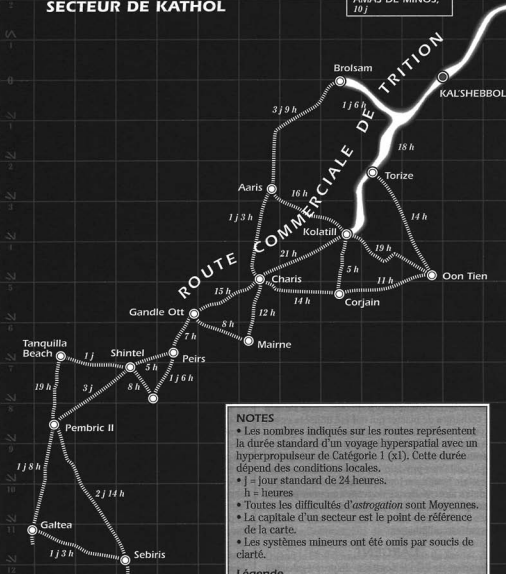
ASTROGRAPHIE

L'une des missions de l'*Étoile Lointaine* est d'établir la carte stellaire du secteur de Kathol. Cela implique que le vaisseau doit sauter de système en système, accumulant les coordonnées de navigation et les données concernant les mondes qu'il découvre en chemin. Cet ordre de mission peut générer de nombreuses aventures pour l'équipage. La priorité demeure la poursuite du Moff Sarne, mais il y aura des haltes sur de nouveaux mondes que le vaisseau doit mettre à profit pour réunir le plus d'informations possible.

La carte du secteur de Kathol signale les mondes décrits dans ce livret. Tous les systèmes du secteur n'y sont pas portés et les MJ peuvent en ajouter pour leurs aventures. Les suppléments futurs présenteront de nouvelles cartes concernant la Zone Reculée de Kathol.

CARTE D'ASTROGATION SECTEUR DE KATHOL

VERS LE SYSTÈME
DE KARIDEPH,
AMAS DE MINOS,
10 j



NOTES

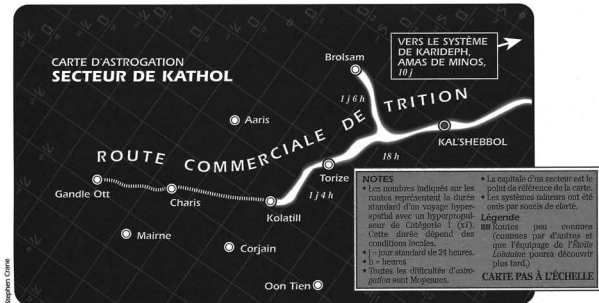
- Les nombres indiqués sur les routes représentent la durée standard d'un voyage hyperspatial avec un hyperpropulseur de Catégorie 1 (x1). Cette durée dépend des conditions locales.
- j = jour standard de 24 heures.
- h = heures
- Toutes les difficultés d'astrogation sont Moyennes.
- La capitale d'un secteur est le point de référence de la carte.
- Les systèmes mineurs ont été omis par soucis de clarté.

Légende

Routes peu connues (connues par d'autres et que l'équipage de l'Étoile Lointaine pourra découvrir plus tard.)

CARTE PAS À L'ÉCHELLE

VERS LA ZONE
RECLUÉE DE KATHOL



Stephen Crane

■ **Note aux maîtres de jeu :** Cette carte synthétise les informations d'astrogation (fournies par Gorak Hkzam) dont dispose l'équipage de l'Étoile Lointaine au début de sa mission.

RESSOURCES

L'Étoile Lointaine part avec environ trois mois de ressources, ce qui comprend la nourriture, les médicaments et les équipements conventionnels. Pour cette mission à long terme, le navire a l'absolue nécessité de remplacer ce qui a été utilisé où que cela soit.

Les joueurs doivent être avertis que les ressources des PJ sont limitées à bord, mais il n'est pas nécessaire de tenir un compte précis du nombre de rations ou de recharges de blaster qui ont été utilisées : c'est une aventure, pas un exercice de gestion de stocks.

Les limitations de produits sont là pour inspirer des aventures. Le MJ peut raisonnablement présumer que certaines provisions se feront rares au bout d'un certain temps, surtout après une bataille. L'équipage devra alors visiter de nouveaux mondes pour se réapprovisionner. Ce faisant, il ne fait aucun doute que les personnages seront alors embarqués dans des aventures palpitantes.

L'ARGENT

L'équipage de l'Étoile Lointaine dispose également d'un peu d'argent, bien que son utilité varie de système en système. Il s'agit de plaquettes de crédits standard, car la plupart des mondes de cette région sont si reculés que les transactions électroniques y sont assez hasardeuses. On peut trouver à bord environ 10 000 crédits de la Nouvelle République et 60 000 crédits impériaux.

La plupart des mondes du secteur de Kathol utilisent une des deux monnaies mais puisque la zone a un passé impérial, les crédits impériaux ont, pour l'instant, plus de chances d'être acceptés. Cependant, avec la marche en avant de la Nouvelle République, ils ne le seront que s'ils peuvent être utilisés ailleurs ; probablement dans l'amas de Minos et dans l'espace civilisée où la monnaie standard est employée par tous.

Quelques gouvernements planétaires acceptent la monnaie de la Nouvelle République en signe de confiance envers le nouveau régime, mais la plupart des marchands considèrent cet argent comme rien de plus que des plaquettes de plastique colorées.

Sur quelques mondes, l'argent n'a que peu de valeur. Des négociants, au courant de l'instabilité économique provoquée par l'arrivée soudaine des forces militaires de la Nouvelle République, n'acceptent l'argent qu'à un taux très élevé, en prenant en considération "les fluctuations économiques" : ils spéculent et pensent qu'ils sont en position de commercer suivant le principe "c'est à prendre ou à laisser."

D'autres systèmes peuvent être tellement isolés de la culture galactique que l'argent standard ne signifie rien. Ils peuvent avoir leur propre monnaie (qu'elle ait la forme de plaquettes plastiques, de pièces ou de bandes de tissus colorés), alors que d'autres ne font que du troc. L'équipage de l'Étoile Lointaine devra à maintes reprises faire preuve

d'ingéniosité pour obtenir les produits dont il a besoin au lieu de se contenter de jeter quelques crédits sur la table.

UTILISER LA GALERIE DES PERSONNAGES

Les personnages de la galerie peuvent être utilisés par le maître de jeu au cours de nombreuses aventures. Certains, comme le Verpine Kyli Ned'ix et le négociant Veild-danol, peuvent être d'un grand secours à l'*Étoile Lointaine*. Très peu d'organisations privées, dans le secteur de Kathol, disposent d'une puissance militaire suffisante pour attaquer directement le vaisseau des aventuriers, mais les troupes loyales à Sarne peuvent sérieusement le menacer. D'autres, comme le Poing de Zulok ou les pirates Des'maric, sont en mesure de causer pas mal d'ennuis aux personnages qui se sont éloignés de l'*Étoile Lointaine*.

Les maîtres de jeu sont encouragés à faire intervenir leurs propres crapules pour corser un peu la campagne. Il est particulièrement intéressant de relier ces nouveaux adversaires au passé des PJ. Si l'un des héros fuit des esclavagistes, ces derniers doivent apparaître de temps en temps.

LES MONDES DU SECTEUR DE KATHOL

Les mondes suivants sont tous situés dans le secteur de Kathol et peuvent donc être visités par l'*Étoile Lointaine*. Chacun d'entre eux peut servir de point de départ à au moins une aventure.

Le secteur de Kathol respecte les conventions de dénominations impériales, le système portant le nom du principal monde qui s'y trouve. Il faut donc partir du principe, sauf s'il est spécifié le contraire, que le nom du système et celui de son monde le plus important sont le même.

Kal'Shebbol : Capitale du secteur de Kathol, cette planète était le siège de la puissance du Moff Sarne et, donc, un monde ayant un des régimes les plus oppressifs. La première colonie y a été implantée quatre siècles plus tôt par un groupe d'esclaves fugitifs twi'leks. Bien qu'ils aient trouvé les grandes étendues de plaines et le climat humide particulièrement désagréables parce que différents des cavernes de leur monde natal Ryloth, ils se sont rapidement adaptés, développant des fermes et des élevages de *cholas*. Le choix de ce monde était particulièrement intéressant puisque qu'il se trouvait le long d'une route commerciale (vers Gandle Ott) et était assez isolé pour que les clans de Twi'leks puissent espérer y vivre tranquilles et en paix.

Avec le temps, de nombreux autres groupes vinrent s'installer sur Kal'Shebbol, mais chacune de ces

nouvelles familles, qu'elles soient twi'leks ou non, devait être officiellement adoptée par l'un des clans twi'leks avant de pouvoir s'installer. En cinquante ans, la population atteignit plusieurs millions d'individus et la planète devint un comptoir majeur.

Quand le secteur de Kathol fut officiellement accepté au sein de la Vieille République, Kal'Shebbol en devint la capitale en raison de sa proximité avec l'espace de la République, Gandle Ott étant situé trop loin.

Avec l'émergence de l'Empire et le règne despotique du Moff Sarne, la totalité de la structure sociale de la planète fut bouleversée. Les clans et les États-cités furent forcés de se soumettre aux décisions d'un préfet impérial qui n'avait ni la connaissance ni la volonté de maintenir une société traditionnelle. Au cours de la dernière décennie, le gouvernement impérial s'est de plus en plus insinué dans la vie privée des citoyens de Kal'Shebbol. Quand la Nouvelle République est arrivée, toutes les industries privées étaient nationalisées et la liberté de quitter ou de se rendre sur la planète appartenait au passé. Toutes les formes de culture qui n'étaient pas conformes aux directives impériales avaient été brutalement éradiquées.

La Nouvelle République a établi un gouvernement provisoire dirigé par le gouverneur Monjai. Cette dernière se consacre principalement à éviter que la planète ne sombre dans le chaos. Elle passe donc beaucoup de temps à encourager les bonnes volontés au sein de la population. Le fait qu'elle soit une Elomin et non une humaine est un élément rassurant pour la vaste communauté extraterrestre. La Nouvelle République espère pouvoir déployer une flotte de protection sur Kal'Shebbol, dans un délai de deux ou trois mois, mais, pour l'instant, Monjai doit se débrouiller pour constituer une défense planétaire à partir de ce qui n'a pas été détruit pendant l'assaut contre les forces du Moff Sarne.

Torize : Torize est une planète industrielle ayant une population de 1,5 milliard d'individus. Elle possède une atmosphère de Type II, ce qui implique que le port des respirateurs est conseillé. Cela est dû à l'importante activité volcanique et aux rejets polluants d'un désastre industriel, trois ans auparavant. Torize est une des planètes les plus importantes sur la Route Commerciale de Triton. Elle est donc dotée d'importantes stations orbitales et d'aéroports. Quand le Moff Sarne a fui le secteur de Kathol, il compléta sa flotte en utilisant plusieurs navires des forces de défense de la planète.

Kolatill : Kolatill est également une escale importante sur la Route Commerciale de Triton. La planète est aussi le siège d'un des principaux producteurs de moteurs pour répulseurs. Bien que non fondamentaux pour une flotte, ce genre de moteur est

essentiel pour les airspeeders et les véhicules de combat au sol, ce monde est donc important pour la Nouvelle République. Sa population est estimée à 400 millions d'individus. Kolatill était un des mondes placés sous la loi martiale pendant le règne de Sarne. Kolatill est détaillée dans l'aventure "Présages".

Brolsam : Brolsam est un système, constitué de planètes agricoles, qui n'est distant que de quelques années-lumière de Kal'Shebbol. Cependant, son éloignement de la principale portion de la Route Commerciale

de Triton et une pénurie de ressources importantes ont ralenti son développement ainsi que la croissance de sa population. Le monde principal de ce système n'est peuplé que de 15 millions d'individus, avec un nombre à peu près égal d'Humains, de Rodiens et de Feztes. Les Feztes insectoïdes se sont avérés d'une importance vitale pour le développement des secteurs agraires de la planète. Leurs festivals artistiques, consacrés à la sculpture et aux chants, sont à l'origine de la *communauté des artistes*. (Pour plus d'informations sur les Feztes, voir p.40-42 de *Galaxy Guide 4 : Alien Races.*)

Aaris : Aaris est un système lointain qui n'a jamais été colonisé mais qui a fait l'objet d'au moins une expédition scientifique. Ce système est détaillé dans l'aventure "L'artefact d'Aaris".

Charis : Charis est un monde orienté vers l'industrie et les technologies de l'information, ayant une population d'environ 850 millions d'individus. Bien que mineur pour la Nouvelle République, c'est un monde important dans le secteur de Kathol. Charis, il y a quatre ans, s'est soulevée contre Sarne. La révolte a été violemment "écrasée". Avant l'intervention militaire des troupes du Moff, la planète comptait plus de 1 milliard d'habitants. Certaines villes ne sont aujourd'hui que des zones mortes, ravagées par les bombes. On pense que les mouvements néo-républicains projettent de déclencher un nouveau soulèvement, mais ils auraient besoin, pour apporter la liberté à leur monde, d'être encouragés par la Nouvelle République.

Oon Tien : Oon Tien est le système d'origine de la race extraterrestre connue sous le nom de Jarells. Il abrite aussi le plus important chantier naval impérial du secteur.

Oon Tien est un monde humide et montagneux. Les Jarells y avaient établi une société primitive quand les premiers vaiseaux colonisateurs de la Vieille République se sont aventurés dans le système. Très rapidement, les monarchies jarells se mirent à échanger des pierres précieuses ainsi que des périodes de servitude, définies par des contrats, pour leurs jeunes, contre de la technologie, principalement en matière d'armement. Ces armes furent utilisées dans de nombreuses révolutions internes qui bouleversèrent radicalement la société jarell. Les guerres, cependant, ne se répandirent jamais dans les colonies humaines.



42 :3 :23/KAN/H7LO/GOT.4.MON/MIL

LES HAVRES NOIRS

Rajout/Personnel Cynabar

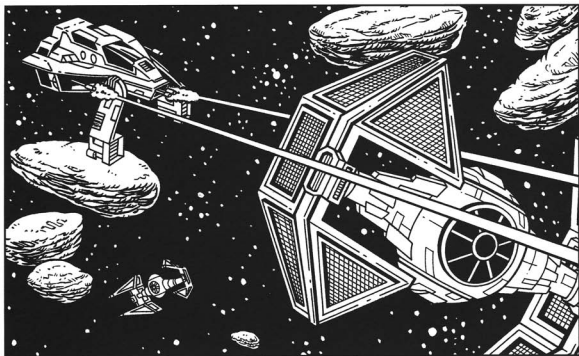
Les Havres Noirs sont des comptoirs entretenus par et pour ceux qui souhaitent faire des affaires sans attirer l'attention de la Nouvelle République ou celle de l'Empire. Souvent situés dans les régions de l'espace les plus sombres entre les étoiles, ce sont de véritables paradis pour les contrebandiers, les pirates, les marchands et tous ceux qui alimentent le marché noir.

Dans un Havre Noir, on peut tout obtenir si on y met le prix : de nouvelles identités et cartes BoSS, du matériel militaire de pointe, des réparations lourdes, des cargaisons illicites (même sous la forme d'informations), des épices et à peu près tout ce que vous pouvez trouver à votre goût et que l'Empire proscriit.

Remarquez bien, ce ne sont pas des endroits très agréables ni décents. Les contrebandiers honnêtes les évitent, quand c'est possible. Cependant, il ne faut pas croire non plus qu'on ne puisse y faire des affaires. Loin de là. Les Havres Noirs sont viables tant que quelqu'un possède assez de poigne pour les garder ouverts et j'ai vu certains gars, ou certaines femmes, assurant la sécurité faire passer les bonhommes de neiges impériaux pour des mous. Vous avez vraiment envie d'éviter toute dispute légale. Les procès se tiennent généralement dans l'antichambre d'un sas. Si vous avez de la chance, vous pouvez repartir par là où vous êtes venus. Personne ne sait exactement combien il existe de Havres Noirs. Platt O'Keefe affirme qu'elle-même en a visité 23. Bettle et Jaxa disent que le chiffre est plus proche de 34. Nous n'allons pas vous dire dans combien nous avons mis les pieds, mais nous estimons que leur nombre est plus proche de 50 que de 40.

← ECRAN PRÉCÉDENT

ECRAN SUIVANT →



David & Dani Day

Au cours des dernières décennies, le monde a été fermement intégré dans la société du secteur de Kathol. Il dispose désormais de plusieurs complexes industriels et de grandes installations agricoles.

Le Moff Sarne y a établi en orbite trois docks stellaires, chacun capable de réparer un vaisseau de guerre de plus de trois cents mètres. Il utilisait ce chantier naval pour entretenir sa flotte et avait donc déployé un important dispositif de sécurité dans tout le système. Avant de battre en retraite, il a ordonné au gouverneur du système, Manon Flint, de tenir les docks coûte que coûte, puis de les détruire plutôt que de permettre qu'ils tombent entre les mains de la Nouvelle République. Le système de sécurité déployé autour de Oon Tien est constitué de centaines de mines à protons, au moins deux douzaines de Patrouilleurs Sidéraux IPV-1 et une escadre complète de chasseurs TIE. Ces navires ne doivent pas quitter le système.

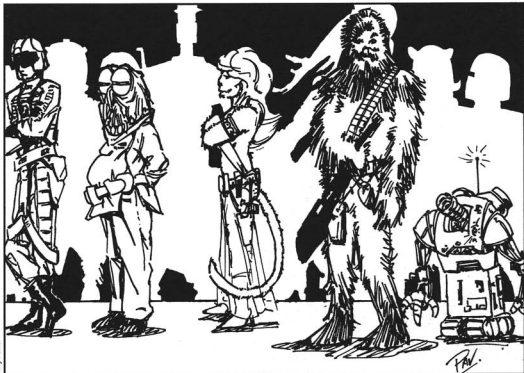
Quand la Nouvelle République affirmera son autorité, Oon Tien risque d'être un des systèmes les plus problématiques du secteur. Il est en effet trop bien défendu pour tomber facilement entre les mains de la Nouvelle République et ses chantiers permettent l'entretien des navires de Sarne.

Patrouilleur Sidéral IPV-1. Navire de Guerre, Canons de Vaisseau de Guerre 3D+2, Pilotage de Vais-

seau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 2D+2, Maniabilité 2D+1, Vitesse Spatiale 7, Vitesse Atmosphérique 350 ; 1 000 km/h, Coque 3D+1, Écrans 3D. Armes : 4 canons Turbolasers (Ordinateur de Visée 2D, Dommages 4D).

Corjain : Corjain est un monde riche en minéraux, mais peu hospitalier. Son atmosphère est constituée d'une soupe humide et empoisonnée. Toutes les colonies sont installées dans de grandes cavernes souterraines. Cependant, les mines, profondes et dangereuses, rapportent énormément aux guildes de mineurs locales. Corjain compte d'importantes communautés de Twi'leks, de Jarells et de Svivrenis. Corjain abrite, à l'insu de tous, même du gouvernement de la Nouvelle République, un poste d'écoute bothan. Il sert à surveiller les activités de l'*Étoile Lointaine*, ainsi que celles du gouvernement provisoire de Kal'Shebbol.

Gandle Ott : Gandle Ott est située dans le système Ott. C'est le dernier monde "majeur" du secteur, avec une population de plusieurs milliards d'habitants et un grand complexe industriel. La planète est presque autosuffisante et ses orientations politiques sont un élément déterminant du futur de Kathol. Gandle Ott est, à l'arrivée de l'*Étoile Lointaine*, en plein tumulte (voir l'aventure "La mort est une éventualité") : ses



Terry Probst

habitants sont déchirés entre la Nouvelle République et l'Empire.

Mairne, Peirs, Ivatch : Ce sont trois des nombreux systèmes isolés qui fournissent des métaux et d'autres ressources naturelles à Gandle Ott. Ces systèmes, et une demi-douzaine d'autres semblables, ont de petites colonies. On y trouve peu de richesses et d'équipements. Certains citoyens peuvent être intéressés par le commerce, mais il est aussi possible que l'*Étoile Lointaine* attire l'attention de gens dont l'équipage se serait bien passé...

Shintel : Shintel est un système se situant au-delà de Gandle Ott et on le prétend inhabité. Il accueille, en fait, une petite base de ravitaillement et d'observation impériale. Ce monde est détaillé dans l'aventure "Piège sur Shintel".

Pembric II : Pembric II est un monde semi-indépendant, un véritable paradis pour les criminels et les trafiquants. L'ordre y est maintenu par la "Légion de Sécurité de Pembric" qui se distingue des autres organisations criminelles par des uniformes et des badges clinquants. Cette planète est détaillée dans l'aventure "Crise".

Galtéa : Galtéa est une petite colonie non-alignée, n'offrant rien de plus qu'un peu de nourriture et de produits de base. On peut y rencontrer Veld-danol. Cette planète est détaillée dans l'aventure "Un traître dans nos rangs".

Sebiris : Sebiris est un monde primitif à la frontière du secteur de Kathol. Cette planète est détaillée dans l'aventure "Un traître dans nos rangs".

NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU CONCERNANT L'ÉQUIPAGE

La *Campagne DarkStryder* a une trame évolutive et les maîtres de jeu voudront sans aucun doute créer leurs propres personnages. Les informations suivantes peuvent servir d'éléments de référence lors de l'élaboration de nouvelles aventures.

Les MJ peuvent interdire aux joueurs d'utiliser certains personnages, au cours de certaines aventures, pour maintenir intacte l'intégrité de la trame. Ils doivent aussi s'assurer que les joueurs n'abusent pas du pouvoir décisionnel de l'équipage de commandement. Utiliser le personnage de Kaiya pour donner des ordres absurdes, ne rendra pas la partie agréable pour les autres joueurs. C'est au MJ d'empêcher ce genre de débordements.

Les notes sont réparties en trois catégories :

Notes pour le joueur : Informations pour le joueur.

Directives : Plusieurs suppléments à la *Campagne DarkStryder* continueront les aventures de l'*Étoile Lointaine*. Ces notes proposent quelques éléments et certaines directives spécifiques pour faire évoluer le personnage dans la droite ligne de la trame. Bien entendu, nous ne voulons pas révéler toute l'histoire, mais il faut tout de même veiller à ce que la campagne lui reste fidèle.

Quand nous suggérons qu'un personnage reste "intact", cela signifie qu'il ne doit pas être tué ni profondément modifié. Il peut être blessé, se faire de nouveaux amis ou participer à des aventures exceptionnelles, mais il doit rester le même. Tous les personnages seront développés dans les futurs suppléments de la *Campagne DarkStryder*.

Suggestions : Quelques suggestions pour faire évoluer le personnage.

COMMANDANT KELEMAN CIRO

Directives : Ciro est un personnage prédestiné et les joueurs devraient se montrer extrêmement

prudents en le choisissant (voir l'aventure "Présages"). Il doit être interprété d'une manière stricte et sans savoir ce qui va bien pouvoir lui arriver.

Le MJ doit aider le joueur afin que le rôle et les événements des aventures soient interprétés correctement.

KAIYA ADRIMETRUM

Notes pour le joueur : C'est un chef entièrement motivé et concentré sur sa tâche. Elle est intelligente et choisit avec soins ses combats ; mais, quand elle se bat, tous les moyens sont bons pour gagner.

Directives : À la fin de l'aventure "Présages", Kaiya prend le commandement de l'*Étoile Lointaine*. Son personnage doit évoluer lentement, au fur et à mesure de la campagne, et devenir un commandant plus mature et plus confiant en ses possibilités.

OFFICIER DE SÉCURITÉ GORAK KHZAM

Notes pour le joueur : Khzam est un assassin particulièrement intelligent. Il réfléchit toujours à ce qu'il va faire et sait quand il faut utiliser la force qu'il applique avec une précision chirurgicale pour ne jamais être soupçonné. Pour l'instant, il est loyal envers l'*Étoile Lointaine*.

Directives : Après que Kaiya a été promue commandant, Khzam est élevé au grade de Premier Officier. Pour l'instant, il est loyal et restera à bord du vaisseau. Il doit rester "intact".

Ses liens avec les Esclavagistes Sabaidors ne doivent pas être révélés et Khzam devra tout faire pour s'assurer que cela n'arrive pas.

Il connaît bien le secteur de Kathol pour y avoir passé beaucoup de temps. Il connaît donc la plupart des principaux négociants et des chasseurs de primes, au moins de réputation. Le MJ peut vouloir

informer le joueur qui l'a choisi sur toutes les factions qu'il pourra rencontrer. Le joueur doit réussir un jet d'*illégalité* pour déterminer ce que Khzam sait, à moins que cette information ne soit détaillée spécifiquement dans l'aventure.

Le revers de la médaille, c'est que quelques individus connaissent probablement la véritable identité de Khzam. Certains pourraient être très en colère s'ils découvraient qu'il se trouve à bord de l'*Étoile Lointaine*. Cet élément ne doit pas être utilisé souvent mais de manière efficace. Les autres esclavagistes et les anciens Impériaux peuvent se contenter de n'accorder aucune confiance à Khzam (ou peuvent lui tomber dans les bras, en disant qu'il est un "professionnel accompli"), les proches des esclaves et ceux ayant un sens moral voudront certainement qu'il soit emprisonné... ou bien pire.

Suggestions : Il est possible qu'un "vieux ami" de Khzam fasse son apparition et offre ses services au vaisseau. Ce vieux ami tentera, en fait, de se servir du Rodien. Ce dernier devra trouver un moyen de sauvegarder son secret. Ce personnage *ne doit pas* appartenir à l'ancien groupe d'esclavagistes de Khzam.

LIEUTENANT DARRYN THYTE

Notes pour le joueur : C'est un homme amer, sombre mais qui possède de véritables talents. Il est le genre de personne que vous n'aimeriez pas avoir comme colocataire, mais il fait son travail. Bien qu'il soit entièrement dévoué à la cause de l'*Étoile Lointaine*, il n'a aucune obligation de rendre le voyage agréable.

Directives : Il doit rester "intact", mais peut faire quelques tentatives pour résoudre ses problèmes tant que les progrès demeurent marginaux.

LIEUTENANT JESSA DAJUS

Notes pour le joueur : Les motivations de Dajus peuvent être assez effrayantes pour les autres. Elle veut, purement et simplement, se venger et se trouver sur son chemin est une incitation à de sévères répercussions. Malgré cela, elle peut se montrer charmante, spirituelle et parfaitement désirable, tant qu'elle pense que cela peut lui faciliter la tâche.

Directives : Par de nombreux aspects, la *Campagne DarkStryder* tourne autour de Dajus ; son évolution est asservie aux futurs suppléments.

Le maître de jeu peut fournir au joueur qui l'interprète quelques notes pour le guider. Ces notes peuvent être l'expression des connaissances secrètes que Dajus a obtenues au cours de son service au sein de l'Empire ou le résultat de ses mystérieuses prémonitions.

Le MJ doit bien faire la distinction entre ce que sait Dajus et ses intuitions qui ne sont que de fortes prémonitions.

Au cours des aventures, Dajus sera confrontée à des tentations qui la pousseront à s'ouvrir à la Force pour développer ses capacités. La plupart de ces tentations auront pour but de la faire basculer vers le côté obscur...

LOH'KHAR LE FOUINEUR

Notes pour le joueur : C'est un redoutable négociateur. Énergique et manipulateur, il sait comment faire aller les choses dans son sens et souvent sans avoir recours à la violence. Il préfère nettement que ses partenaires en affaires soient ouverts à d'autres propositions commerciales. Loh'khar ne conclut pas d'affaire pour le seul plaisir de négocier, mais il ne laissera pas un bon contact commercial lui passer sous le nez. Il est du genre à conduire plusieurs arnaques simultanément avec certains membres de l'équipage.

Directives : Loh'khar sait insidieusement amener les autres à tel ou tel comportement. Pour l'instant, il doit rester "intact", mais le potentiel d'aventure pour ce personnage est important.

LIEUTENANT

RANNA "WING-RIPPER" GORJAYE

Notes pour le joueur : C'est une pilote d'élite purement et simplement. Cependant, elle est aussi sûre d'elle qu'elle est douée, et elle ne voit aucun inconvénient à ce que ceux qui l'entourent le sache. Elle enrage de devoir obéir à des "rampants" tels qu'Adri-metrum, mais elle fait en sorte que ses pilotes accomplissent leur devoir.

Directives : Au cours des nombreuses aventures qu'elle va vivre, Ranna va apprendre à respecter Adri-metrum. Elle cessera d'être un des membres d'équipage les plus agaçants pour devenir un des plus fervents partisans de Kaiya, mais cela prendra du temps.

C'est un excellent sujet pour une romance avec un autre personnage. Une telle relation risque d'être assez houleuse.

KL'AAL

Notes pour le joueur : Très réservé, Kl'aal n'est pas un tueur sans émotion, mais un chasseur et un pisteur doté d'un grand sens de l'honneur. Pour survivre, il a été obligé de violer son propre code éthique et pense que tuer Sarne est le seul moyen de se laver de ses actions passées.

Directives : Kl'aal est un membre d'équipage loyal à l'*Étoile Lointaine*. Son passé en tant qu'assassin de Sarne doit rester un secret (tout au moins

pour l'instant). Ce personnage doit demeurer "intact". Il évoluera au fur et à mesure de la *Campagne DarkStryder*.

Suggestions : Kl'aal peut être confronté à ceux qui le pourchassent, à n'importe quel moment. Heureusement pour lui, ses compétences feront certainement la différence. Malgré tout, il ressent constamment la menace qui pèse au-dessus de sa tête mise à prix.

DOCTEUR AKANSEH

Notes pour le joueur : C'est un individu réservé qui a été forcé par les circonstances à trahir ses propres croyances. Il espère se repentir et aider ceux qui ont besoin de lui. Il souhaite désespérément oublier son passé de tortionnaire et mentira pour se protéger. Il demeure cependant très honnête dans les autres discussions.

Directives : Ce personnage ne sera pas utilisé dans les suppléments ultérieurs. Il est d'ailleurs souhaitable qu'il réussisse à se repentir par un sacrifice héroïque : en offrant sa vie contre des milliers d'autres, par exemple. Peut-être mourra-t-il ou réussira-t-il à survivre miraculeusement après s'être sacrifié.

Il n'est pas nécessaire d'éliminer Akanseh, il peut rester en vie jusqu'au bout dans la campagne et même après.

SERGEANT BROPHER TOFARAIN

Notes pour le joueur : Bropher est un personnage assez pénible mais très utile. Si voyager avec lui peut s'avérer difficile, il peut aussi être un bon ami et se révéler certainement plus apte à travailler avec d'autres personnes que la plupart des membres de l'équipe de commandement. Son rôle est de faire fortune puis de se retirer. Pour lui, la mission de l'*Étoile Lointaine* est sa dernière grande aventure.

Directives : Ce personnage sera utilisé dans de futurs suppléments, il doit donc rester "intact".

LOFRYHHN

Notes pour le joueur : C'est, sous de nombreux aspects, le stéréotype même du Wookiee. Comme les autres représentants de sa race, il ne supporte pas les esclavagistes et prendra généralement les choses en main pour s'assurer que cette racaille ne puisse plus continuer son ignoble commerce.

Directives : Ce personnage sera utilisé dans de futurs suppléments, il doit donc rester "intact".

Suggestions : Des rencontres avec des esclavagistes peuvent se révéler fort intéressantes puisque



le Wookiee fera certainement passer au second plan la mission de l'*Étoile Lointaine* pour anéantir ces criminels.

DASHA DEFANO

Directives : Ce personnage sera utilisé dans de futurs suppléments, il doit donc rester "intact".

Suggestions : Elle peut devenir une fidèle amie et la confidente de Gorjaye.

COBB UNSER

Directives : Il faut donner à Cobb plusieurs fausses pistes concernant le destin de sa sœur, mais cette intrigue ne doit pas être dénouée. Ce personnage doit rester "intact".

NOELL CIRO

Directives : Noell Ciro est un personnage prédestiné. Le joueur ayant choisi de l'interpréter doit être prudent (voir l'aventure "Présages"). Il doit être joué sans avoir la moindre notion de ce qui va lui arriver. Le MJ doit aider le joueur afin que le rôle et les événements des aventures soient interprétés correctement.

KRUDAR

Directives : Ce personnage doit rester vivant et conserver son poste d'artilleur. Il est possible de faire évoluer librement sa personnalité.



Don & Donald Day

BOOM

Directives : Boom doit rester relativement "intact". Ce personnage peut se montrer imprévisible et semer la pagaille, mais il possède quelques compétences très utiles. Il peut également être utilisé pour quelques scènes d'humour noir.

RIZZAL, VIZZAL ET NIZZAL

Notes pour le joueur : Ces trois personnages ne doivent pas être considérés comme un tout. Ils ont chacun leur propre personnalité, des buts et des manières de les atteindre qui diffèrent.

Directives : Ces personnages seront développés dans de futurs suppléments, ils doivent donc rester "intacts".

BRANDIS TURGAH

Directives : Ce personnage doit rester "intact".

T'ACHAK T'ANDAR

Directives : Ce personnage peut être développé librement. Il ne sera ni mentionné ni utilisé dans les futurs suppléments.

GUNT HAR

Directives : Ses véritables origines seront approfondies dans de futurs suppléments.

TANNER CARZYN

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact".

QESYA VTH'NAAR

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact".

EDLY "POT-SHOT" FASALK

Directives : Ce personnage peut être développé librement. Il ne sera ni mentionné ni utilisé dans les futurs suppléments.

SCORYN

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact".

"GAMMER" FIRDAAZ

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact".

UNDA LAGOR

Directives : Ce personnage peut être développé librement. Il ne sera ni mentionné ni utilisé dans les futurs suppléments.

PARTIE II : LES AVENTURES DE DARKSTRYDER

GENNA SEEDAR

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact". Si Akanseh est éliminé de la campagne, Seedar doit être promu officier médical à sa place.

VEGATH TIST

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact".

DANN DRUGAH

Directives : Ce personnage peut être développé librement. Il ne sera ni mentionné ni utilisé dans les futurs suppléments.

THANIS GUL-RAH

Directives : Ce personnage sera développé dans de futurs suppléments et doit donc rester "intact".

LA CAMPAGNE DARKSTRYDER

FICHE D'ÉQUIPAGE

NOM GRADE TYPE	ATTRIBUTS DEXTÉRITÉ PERCEPTION SAVOIR VIGEUR MÉCANIQUE TECHNIQUE	COMPÉTENCES
POINTS DE FORCE POINTS DU CÔTÉ OSCUR POINTS DE PERSONNAGE DÉPLACEMENT	ÉQUIPEMENT	PERSONNALITÉ

NOM GRADE TYPE	ATTRIBUTS DEXTÉRITÉ PERCEPTION SAVOIR VIGEUR MÉCANIQUE TECHNIQUE	COMPÉTENCES
POINTS DE FORCE POINTS DU CÔTÉ OSCUR POINTS DE PERSONNAGE DÉPLACEMENT	ÉQUIPEMENT	PERSONNALITÉ

NOM GRADE TYPE	ATTRIBUTS DEXTÉRITÉ PERCEPTION SAVOIR VIGEUR MÉCANIQUE TECHNIQUE	COMPÉTENCES
POINTS DE FORCE POINTS DU CÔTÉ OSCUR POINTS DE PERSONNAGE DÉPLACEMENT	ÉQUIPEMENT	PERSONNALITÉ

NOM GRADE TYPE	ATTRIBUTS DEXTÉRITÉ PERCEPTION SAVOIR VIGEUR MÉCANIQUE TECHNIQUE	COMPÉTENCES
POINTS DE FORCE POINTS DU CÔTÉ OSCUR POINTS DE PERSONNAGE DÉPLACEMENT	ÉQUIPEMENT	PERSONNALITÉ

NOM GRADE TYPE	ATTRIBUTS DEXTÉRITÉ PERCEPTION SAVOIR VIGEUR MÉCANIQUE TECHNIQUE	COMPÉTENCES
POINTS DE FORCE POINTS DU CÔTÉ OSCUR POINTS DE PERSONNAGE DÉPLACEMENT	ÉQUIPEMENT	PERSONNALITÉ

GALERIE DES PERSONNAGES

Les personnages suivants seront utilisés en tant qu'adversaires ou alliés de l'équipage de l'*Étoile Lointaine*. Les MJ peuvent s'en servir dans leurs propres campagnes pour développer des intrigues pour de futures aventures. Ces personnages peuvent devenir des adversaires (ou des alliés) à long terme ou n'être utilisés qu'une seule fois. Ce sont des adversaires représentatifs, il existe beaucoup d'autres contrebandiers, chasseurs de primes, pirates, impériaux et négociants renégats dans les recoins sombres du secteur de Kathol.

POING DE QULOK

Il s'agit d'un gang de chasseurs de primes opérant dans les territoires de la Bordure Extérieure, l'Amas de Minos et quelquefois dans le secteur de Kathol. Leurs activités sont diverses et peu recommandables. Elles vont de la contrebande à la collecte d'esclaves en passant par leur location en tant qu'agents de maintien de l'ordre sur des mondes reculés. Ses membres ne sont rien de plus que des brutes bien armées et sans scrupules, ne respectant aucune loi.

Ils voyagent à bord de leur transporteur spatial léger, totalement modifié, le *Steel Fist*. Cependant, il y a environ un an, Gul-Rah s'est "retriré" sur Kal'Shebbol, plein de remords en raison de ses crimes et cherchant un moyen de se faire pardonner les souffrances qu'il a infligées aux autres.

Les trois autres membres du groupe continuent à s'acharner sur les faibles. Ils ont récemment reçu une nouvelle mission d'un de leurs bienfaiteurs. Le Moff Sarne, ayant entendu parler de la mission de l'*Étoile Lointaine*, a engagé le groupe pour suivre le navire de la Nouvelle République, obtenir des informations pour son compte et, dans certains cas, interférer ou saboter les efforts de l'équipage. Il est possible que les chasseurs de primes obtiennent leurs informations grâce à un espion infiltré à bord du vaisseau mais cela n'a pas été confirmé.

Les trois membres du Poing de Qulok - Kolig, Sufar et Padak - sont des individus sans pitié et bien entraînés dans l'art du combat. Ils savent quand il faut garder ses distances et quand il faut agir pour des frappes chirurgicales. Ils savent aussi que s'ils

veulent dépenser l'argent du Moff ils ne doivent ni agir stupidement ni se faire tuer.

KOLIG

C'est le chef officieux et le cerveau du groupe. Pilote du *Steel Fist*, il coordonne les opérations et prête fréquemment son blaster pour toute mission de combat au sol.

Kolig n'a rien à voir avec le stéréotype classique du chasseur de primes miteux. Il a plutôt belle allure pour un homme d'âge moyen, prend soin de ses longs cheveux noirs huilés et de sa moustache délicatement taillée. Il a l'air très sûr de lui. Il se sent aussi parfaitement à son aise en combat que dans l'infiltration des ennemis. Il est calme et réfléchi en permanence.

Étant le plus extraverti des trois brigands, il se fait souvent passer pour un négociant libre ou un pilote de chasseur indépendant quand il se mêle à des cibles pour en tirer des informations. Il est particulièrement charmeur avec les femmes.

Bien qu'il ait tendance à être calme et calculateur, certains détails peuvent le mettre hors de lui. Il ne supporte pas qu'une femme se refuse à lui, surtout après toute la peine qu'il se donne pour l'impressionner. Il a un certain mépris pour les extraterrestres, plus ils sont exotiques, plus il pense que "ces choses" devraient être éliminées ou réduites en esclavage. Mais ce qui l'énerve le plus, ce sont ceux qui endommagent son vaisseau. Il a passé des années à le modifier et à améliorer ses performances. Quelqu'un ose ne serait-ce que le rayer est un homme mort pour Kolig.

■ Kolig

Type de personnage : Pilote renégat
DEXTÉRITÉ 3D

Blaster : Pistolet Blaster Lourd 5D, Esquive 4D, Pickpocket 5D



Doug Shuler

SAVOIR 2D

illégalité 4D+2, Intimidation 4D, Survie 4D+1, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 5D+2, Senseurs 4D+2, Transports Spatiaux : YT-1 300 6D

PERCEPTION 3D

Commandement 4D, Discrétion 5D+1, Escroquerie 5D, Recherche 3D+2

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 3D

Réparation de Transport Spatial 4D, Réparation d'Arme de Vaisseau 4D

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, 2 pistolets blaster lourds (5D), blouson de pilote (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques, torse et bras)

SUFAR

C'est un hors-la-loi corellien, exilé de son monde natal pour une série de meurtres qu'il a perpétrés une dizaine d'années plus tôt.

Ce n'est rien de plus qu'un assassin raffiné, qui a le goût du subterfuge. Il n'a aucun sens de l'honneur. Il préfère agir par derrière plutôt que de risquer sa peau au cours d'un affrontement direct. Mis à part l'emploi conventionnel du poison et des bombes, ses tactiques pour semer le chaos comprennent l'infiltration et la mise en panne des systèmes informatiques, la neutralisation des systèmes de sécurité et l'utilisation des explosifs.

Sufar n'a pas un gabarit imposant, mais il a un air sauvage et le reflet de la mort brille dans ses yeux. Il considère tous les êtres vivants

comme des menaces à éliminer. Le Poing de Qulok l'a sauvé de chasseurs de primes impériaux qui furent, ultérieurement, capturés. Sufar tortura à mort chacun d'entre eux. Depuis, les membres du groupe sont les seuls individus qui peuvent être assimilés à ses "amis".

Ce tueur sans émotion s'habille comme n'importe quel voyageur de l'espace et il est souvent pris pour ce genre d'individu quand on le rencontre pour la première fois. Comme il considère que tous ceux qui l'entourent sont une menace, il les observe en permanence, tel un prédateur, cherchant leurs faiblesses et leurs points forts. À ses yeux, il doit tuer pour survivre. Mais sa manière de tuer est la plus dangereuse - c'est un chasseur rusé qui se sert de tous les moyens subtils pour acculer sa proie.

■ Sufar

Type de personnage : Hors-la-loi

DEXTERITÉ 4D

Arme Blanche 5D+2, Blaster : Carabine blaster 6D, Esquive 5D, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 3D

Intimidation 4D, Survie 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 3D+2, Répulseurs 4D

PERCEPTION 2D

Discrétion 5D

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D+1, Escalade/Saut 4D

TECHNIQUE 3D

Démolition 6D, Premiers Soins 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Sécurité 5D+2

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Carabine blaster (5D), couteau (VIG+1D), mini-blaster (3D), 3 pains de détonite avec détonateurs à minuterie, trousse de neutralisation des systèmes de sécurité (+1D en Sécurité)

PADAK

Certains disent qu'il n'y a pas d'individus véritablement maléfiques, uniquement des gens égarés ou incompris. Aucune de ces personnes ne connaît Padak.

C'est l'arsenal sur pattes du Poing de Qulok. Il est impossible de prendre cet immense humain pour autre chose qu'un chasseur de primes. Son armure dorée, qui porte les traces de multiples combats, renforce ses épaules et son torse. Son visage est entièrement dissimulé par son heaume : il est l'exemple même du tueur anonyme dépourvu d'émotions.

Des blasters et des grenades sont accrochés à ses ceintures et ses bandouillères. On n'a pas l'impression que Padak cherche les affrontements, il ne cherche qu'à faire sa propre guerre.

Il n'a qu'un but dans la vie : "semer la mort". Il obéit à la plupart des ordres de Kolig, mais grogne toujours s'il y a peu d'occasions de tuer quelqu'un. Ce chasseur se divertit en annihilant ses proies et la chaleur du combat est son environnement favori. Il ne fait preuve d'aucune subtilité et n'élabore jamais de plans. Il doit fréquemment être retenu pour éviter qu'il ne gâche un



Doug Striker



Doug Striker

plan soigneusement établi pour attirer une victime. Il n'est pas seulement dangereux parce qu'il est puissant en combat mais aussi parce qu'il est totalement incontrôlable.

■ Padak

Type de personnage : Chasseur de primes

DEXTÉRIÉTÉ 4D

Arme Blanche 5D+1, Arme de Jet 5D, Blaster : Fusil blaster 6D+2, Esquive 5D, Grenade 6D

SAVOIR 2D+2

Intimidation 4D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Équitation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D

PERCEPTION 3D

Discrétion 6D, Investigation 4D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 4D+2

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 3D

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 3

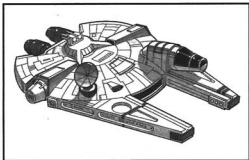
Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Armure de chasseur de primes customisée (+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques, torse, tête et bras), 2 couteaux (VIG+1D), 2 détecteurs thermaux (10D), fusil blaster (5D), grappin magnétique avec 75 m de corde, mini-blaster (3D), 4 grenades (5D), pistolet blaster (4D)

STEEL FIST

Le *Steel Fist* est le vaisseau de transport personnel de Kolig. Ce dernier tient plus à son engin qu'à tout être



David Drobick

vivant dans la galaxie. L'appareil a subi des modifications importantes, notamment, en ce qui concerne le blindage, les générateurs d'écrans et la maniabilité. Mais, surtout, il y a l'armement... Kolig en est plutôt fier.

Les deux batteries de quatre canons laser sont assez puissantes pour faire réfléchir n'importe quel vaisseau de transport léger. Le tube lance-torpilles a une capacité de six torpilles à protons et bien que ces armes n'aient qu'une courte portée, elles ont assez de puissance pour conférer au *Steel Fist* un avantage décisif en combat rapproché. Le tube lance-torpilles peut être commandé à partir d'un poste d'artilleur ou à partir du cockpit, bien que cela réduise grandement les capacités de l'ordinateur de visée.

■ Steel Fist

Engin : Vaisseau de transport YT-1 300, fabriqué par la Corporation Technique Corellienne

Type : vaisseau de transport léger modifié

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 26,7 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transport YT-1 300

Équipage : 1, artilleurs : 3

Compétence de l'Équipage : voir Kolig

Passagers : 4

Capacité de la Soute : 75 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de Secours : x10

Navordinateur : oui

Maniabilité : 2D

Vitesse Spatiale : 4

Vitesse Atmosphérique : 280 ; 800 km/h

Coque : 5D

Écrans : 2D+2

Senseurs :

Passif : 15/1D

Détection : 35/2D

Recherche : 50/3D

Focalisation : 4/4D

Armes :

2 Batteries de 4 Canons Lasers

Arc de Tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 km

Dommages : 5D

1 Lance-Torpilles à Protons

Arc de Tir : avant

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D (peut être commandé du cockpit à 0D)

Portées Spatiales : 1/3/7

Portées Atmosphériques : 30-100/300/700 mètres

Dommages : 7D

KYLI NED'IX

C'est une sorte de Verpine aventurier qui voulait juste se joindre à l'*Étoile Lointaine* pour faire partie du voyage. Mais, malgré ses compétences techniques nettement au-dessus de la moyenne, l'équipe de commandement n'a pas voulu de lui, car elle craignait que ses bricolages risqués mettent en péril le personnel et l'équipement du vaisseau. Il est vrai que Kyli a la mauvaise habitude de tout modifier, même des appareils qui marchent parfaitement bien, les rendant souvent plus puissants mais beaucoup plus fragiles.

Plutôt que d'être laissé en plan, Ned'ix dégota un ancien vaisseau de transport Ghtroc, le répara en grande partie et le gonfla avec des pièces détachées que l'Empire et la Nouvelle République avaient abandonnées sur Kal'Shebbol. Il entreposa dans son navire, le *Fcz'Et*, toute sorte de matériel usagé tel que des Droïds démontés, des circuits pour turbolasers particulièrement grillés, et des morceaux de moteurs ioniques. Bien que Ned'ix soit particulièrement



Mike Vizard

inquiet de devoir combattre, son vaisseau est équipé d'un petit canon laser et d'une paire de lance-torpilles à protons (ayant chacun une capacité de trois torpilles).

Ned'Ix suit désormais l'*Étoile Lointaine*, dans l'espoir d'aider son équipage s'il le peut. S'ils ne veulent pas de lui à bord, il les aidera d'une autre manière. Il est passé maître dans l'art de modifier le matériel, peut réparer presque n'importe quoi et a un don pour construire de petits gadgets très utiles. Il a déjà transformé un de ses communicateurs en brouilleur et peut fabriquer toutes sortes d'objets (à l'exception d'armes) à partir de sa réserve, apparemment inépuisable, de pièces détachées, située dans sa soute. (Voir *Cracken's Rebel Field Guide* pour avoir une idée des modifications et des gadgets qu'il peut faire.)

Ned'Ix adore arriver au dernier moment pour sauver l'*Étoile Lointaine*. En échange de son aide et de ses compétences techniques, il aimerait se joindre à l'expédition de la Nouvelle République mais la plupart du temps il se contente d'une petite reconnaissance et d'un coup de main pour se réapprovisionner et se diriger. (Il n'est pas très doué pour naviguer dans le secteur de Kathol...)

Cependant, Ned'Ix a tendance à attirer les ennuis. Il atterrit souvent sur n'importe quelle planète pour travailler sur ses gadgets, laissant même parfois son vaisseau en orbite le temps de satisfaire ses impulsions créatives. Ce n'est pas toujours une situation idéale face aux Impériaux, aux chasseurs de primes et aux autres individus hostiles.

De temps en temps, ses gadgets de haute technologie aideront l'*Étoile Lointaine*. Ce personnage peut servir à créer une petite aventure divertissante. Il peut ajouter une note d'humour (en arrivant dans une aventure au moment le plus délicat) ou il peut sauver les héros lorsqu'ils s'y attendent le moins. Il se peut aussi qu'il aide, sans le vouloir, les ennemis de l'*Étoile Lointaine* à traquer la corvette et son équipage. Il doit être aussi exaspérant qu'il est amusant !

■ Kyli Ned'Ix

Type de personnage : Inventeur verpine
DEXTERITÉ 2D
 Blaster 3D, Esquive 3D, Pickpocket 4D
SAVOIR 3D
 illégalité 5D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 3D

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 3D

Marchandage 4D+2, Escroquerie 5D, Persuasion 4D, Recherche 5D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 5D

Démolition 5D+2, Programmation de Droid 6D, Réparation d'Arme de Vaisseau 6D, Réparation de Blaster 6D, Réparation de Chasseur Stellaire 7D, Réparation de Droid 8D, Réparation/Programmation d'Ordinateur 7D+2, Réparation de Transport Spatial 7D+2, Sécurité 7D

Talents Spéciaux :

Armure Naturelle : +1D contre les attaques physiques.

Bonus Technique : Tous les Verpines ont +2D dans leurs compétences Techniques.

Communication Organique : Peut utiliser ses antennes pour communiquer avec d'autres Verpines et des communicateurs ayant la bonne fréquence (portée : 1 km).

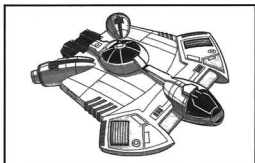
Vision Microscopique : +1D en Recherche pour trouver des petits objets.

Points de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, brise-code de serrures de sécurité à carte (+1D en Sécurité contre les lecteurs à carte), communicateur transformé en brouilleur, pistolet blaster (4D)



David Dettmick

■ Fxz'Et

Engin : Vaisseau de transport de classe 720, fabriqué par les industries Ghtroc

Type : vaisseau de transport léger modifié

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 35 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transport Ghtroc

Équipage : 1, artilleurs : 2

Compétence de l'Équipage : voir Ned'Ix

Passager : 1

Capacité de la Soute : 135 tonnes métriques (remplies de pièces détachées)

Autonomie : 2 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseur de Secours : x10

Navordinateur : oui

Maintabilité : 3D

Vitesse Spatiale : 4

Vitesse Atmosphérique : 280 ; 800 km/h

Coque : 4D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 15/0D

Détection : 30/1D

Recherche : 50/3D

Focalisation : 2/4D

Armes :

1 Canon Laser Bitube

Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 m
Dommages : 5D

2 Lance-Torpilles à Protons

Arc de Tir : avant, arrière
Seroant : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D (peut être commandé du cockpit à 0D)
Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 30-100/300/700
Dommages : 9D

ROJER 621

Roger 621 est le nom de code d'un espion de la Nouvelle République qui s'est débrouillé, on ne sait comment, pour infiltrer l'administration de Sarne avant que les forces de la Nouvelle République ne contraignent le Moff à fuir. Peu de gens savent qui est réellement Roger 621, s'il est véritablement au service de la Nouvelle République ou s'il est un des éléments d'un stratagème de Sarne pour égarer l'*Étoile Lointaine*. On ne sait pas non plus quelle fonction il occupe au sein de la flotte du Moff.

De temps en temps, l'espion réussit à laisser des indices pour guider l'*Étoile Lointaine*. Généralement ce n'est pas grand-chose, un extrait d'un fichier sur un quelconque système inconnu, un code secret ou même une note pour savoir où trouver du ravitaillement. On n'a aucune idée de ce que Roger 621 connaît à propos de l'*Étoile Lointaine* ni comment il sait que ses indices seront découverts. Au moment où l'équipage découvrira ses premiers messages énigmatiques, les héros seront bien trop loin dans le secteur de Kathol pour vérifier, auprès d'une quelconque force de la Nouvelle République, l'existence d'un agent infiltré dans l'organisation du Moff. Pour l'instant, Roger 621 semble être la meilleure source d'informations de l'*Étoile Lointaine*, si l'équipage arrive à lui faire confiance.

Les MJ peuvent utiliser Roger 621 pour guider (ou égarer) les aventuriers. Quelquefois, un de ses indices peut apparaître de nulle part, surtout si les PJ ont du mal à réussir une aventure ou s'ils ont besoin d'aide pour se diriger dans la bonne direction.

■ Roger 621

Type de personnage : Espion de la Nouvelle République

DEXTERITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 5D

SAVOIR 3D

Bureaucratie : Secteur de Kathol 5D, Intimidation 4D, Maintien de l'Ordre : Secteur de Kathol 5D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 2D

Communication 3D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+2, Senseurs 4D

PERCEPTION 4D

Commandement 5D, Discrétion 7D, Dissimulation 5D, Escroquerie 8D, Falsification 6D, Investigation 6D, Persuasion 5D+2, Recherche 6D

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 3D+2, Escalade/Saut 4D

TECHNIQUE 4D

Démolition 4D+1, Premiers Soins 4D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Sécurité 6D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D), uniforme d'officier impérial

LES PIRATES DES'MARIC

Quand un navire marchand jaillit de l'hyperespace pour se retrouver au milieu de trois vedettes d'assaut Skipray, son équipage sait une chose : il est dans les ennuis jusqu'au cou.

Ce trio de vedettes, décorées de manière criarde, appartient au petit groupe connu sous le nom de "pirates Des'maric" qui sévit dans le secteur de Kathol. Quasiment ignorés des autorités impériales, ces pirates représentent une sérieuse menace pour tout appareil marchand faiblement armé voyageant dans ce secteur. Les pirates ne disposent pas d'une puissance de feu suffisante pour engager l'*Étoile Lointaine*, mais ils peuvent se montrer dangereux pour tout membre d'équipage loin du vaisseau.

Les pirates Des'maric sont commandés par Miktiss, un Saurton. Ils opèrent dans ce secteur depuis un peu plus d'un an, mais n'ont jamais été remarqués par le Moff Sarne. Jusqu'à présent, leurs prises ont été mineures : trois vaisseaux de transport de marchandises qui ont été enregistrés officiellement comme "perdus" par l'administration de Sarne, probablement en raison d'incidents liés à l'hyperespace.

Leur base d'opération est un vaisseau de transport lourdement armé, l'*Asagov Raider*. Ils préfèrent garder ce navire loin de toute zone de raids pour s'assurer qu'il ne lui arrive rien. Bien que le navire soit capable d'abattre n'importe quel vaisseau de transport léger, un croiseur impérial ou une frégate d'escorte pourrait très certainement le détruire. Le gang est constitué de plus d'une centaine de pirates, mais la plupart ne sont que des petits criminels. Seuls, les équipages des vedettes d'assaut ont quelques compétences. Les pirates, en fait, ont tendance à se montrer lâches et à agir par trahison. Ils seraient parfaitement capables de vendre Miktiss à l'Empire si cela pouvait leur sauver la peau.

Ils connaissent les routes commerciales empruntées par les vaisseaux de transport ainsi que les horaires de passage prévus, grâce à un arrangement avec le seigneur du crime local, Crev Bombaasa. Une partie du contrat indique que Bombaasa reçoit un tiers de toutes les prises. Le caïd a commencé à souder les membres importants du groupe de Miktiss

pour pouvoir prendre le contrôle des pirates. Il a même réussi à acheter le lieutenant "de confiance" de Miktiss, Ginzet. Que Miktiss découvre les plans de Bombaasa, et il n'hésitera pas à éjecter dans l'espace tous les traîtres.

Les méthodes des pirates sont simples. Ils bloquent la route hyperspatiale d'un vaisseau de transport en déplaçant un énorme astéroïde. La cible est forcée de quitter l'hyperspace. Avant qu'elle n'effectue un nouveau saut, ils l'entourent et forcent l'équipage à se rendre. Quelquefois, les malheureux sont déposés sur un monde habitable voisin, mais certains n'ont pas cette chance. Les marchandises volées sont vendues sur Pembric II ou *Tanquilla Beach*.

Pirate Des'maric typique. Toutes les caractéristiques sont à 2D sauf : **Dextérité** 2D+1, **Blaster** 3D+1, **Esquive** 3D+1, **Savoir** 1D+2, **Combat Mains Nues** 2D+2, **Jeu** 3D, **Intimidation** 2D+1, **Marchandage** 2D+1. Déplacement : 10. Communicateur, pistolet blaster (4D), veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques).

MIKTISS

Miktiss est un Saurton originaire d'Essowyn. Il y a des années, c'était un guerrier au service d'une coalition de groupes saurtons connue sous le nom de Des'mar, ce qui signifie approximativement "regarder en avant".

La planète Essowyn est dominée par de grandes compagnies minières qui sont assistées de Des'mar pour maintenir leur puissance.

Miktiss travaillait à anéantir les efforts des Quennos, ces Saurtons qui veulent que les corporations minières quittent Essowyn. Il mena plusieurs assauts contre les manifestations quennos.

Cependant, la chance de Miktiss finit par tourner et des preuves irréfutables de ses actions illégales furent présentées au Conseil des Anciens. La loi les obligeait à exécuter Miktiss même si beaucoup de membres du conseil finançaient Des'mar et employaient donc Miktiss. Soldat loyal, ce

dernier refusa de rendre responsable le conseil des actions qu'il avait menées. Il affirma donc avoir agi de sa propre volonté. Sa vie fut cependant épargnée et il fut transporté hors de la planète en échange de sa promesse de ne jamais y revenir. (Pour plus d'informations sur Essowyn et les Saurtons, consultez *The Star Wars Planets Collection*.)

■ Miktiss

Type de personnage : Chef pirate saurton

DEXTÉRITÉ 3D-1

Arme Blanche 4D+2, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1, Parade Arme

Blanche 4D

SAVOIR 2D+2

Intimidation 5D, Systèmes Planétaires : secteur de Kathol 4D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 3D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2, Transports Spatiaux 3D+2

PERCEPTION 3D+1

Escroquerie 4D+1, Marchandage 4D, Recherche 3D+2

VIGEUR 4D

Combat Mains Nues 4D+2, Escalade/Saut 4D+1, Résistance 5D

TECHNIQUE 2D

Programmation de Droid 2D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 3D

Talents spéciaux :

Résistance aux Maladies : les Saurtons doublent leur *Vigueur* pour résister aux effets d'une maladie.

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 12

Déplacement : 6

Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D+1), veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), vibro-hache (VIG+1D+2)

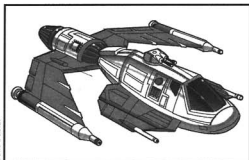
VEDETTES D'ASSAUT

Les trois vedettes d'assaut Skipray des pirates Des'maric ont été volées sur l'astroport d'Elshandruu Pica. Les hommes de Miktiss se sont tout simplement introduits dans le hangar où étaient entreposés les appareils pour être vendus. Pendant qu'une petite frappe au service de Miktiss faisait diversion, ce dernier mena ses hommes droit sur les engins et réussit à les faire décoller puis à passer en hyperspace avant que les vaisseaux patrouilleurs d'Elshandruu Pica ne puissent l'arrêter. C'était une manœuvre audacieuse... et c'est peut être pour cela qu'elle a aussi bien réussi. Pendant ce temps, l'acheteur, une certaine Kina Margath, riche cadre supérieur et sympathisant secrète de l'Alliance Rebelle, avait bien l'intention de découvrir qui lui avait volé ses vedettes. (Pour plus d'informations sur Kina Margath, voir p 41-43 des *Fragments de la Bordure Extérieure*.)

Depuis que ces appareils sont en sa possession, Miktiss en a fait bon usage. Ils sont utilisés pour capturer des vaisseaux de transport et pour aider le Saurton à affirmer son autorité sur des planètes éloignées et primitives qui rechignent à lui payer son tribut. Il va sans dire que quelques tirs de canons lasers ont tôt fait de remettre les autochtones dans de meilleurs dispositions.

Les trois vaisseaux (*le Des'maric Un*, *Des'maric Deux* et le *Des'maric Trois*) sont commandés par les trois lieutenants de Miktiss auxquels il fait le plus confiance : Yun, un mercenaire aqualish ; Jerri, un jeune humain qui est rapidement entré dans les bonnes grâces du Saurton, et Ginzet, un autre Saurton et ami de longue date de Miktiss. Ironie du sort, Ginzet est le seul, au sein du groupe, qui a prévu de renverser Miktiss pour Bombaasa.





David Detrick

■ Vedette d'Assaut des pirates Des'maric

Engin : GAT-12h de Sienar Fleet Systems
Type : vedette de défense et de patrouille modifiée
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 25 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire ; Vedette d'Assaut Skipray
Équipage : 2 (1 peut effectuer des actions combinées),
 artilleurs : 2, minimum : 1/-5
Compétence de l'Équipage : voir pirates Des'maric
Capacité de la Soute : 15 tonnes métriques
Autonomie : 2 semaines
Prix : 125 000 crédits (occasion)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x3
Navordinateur : limité à quatre sauts
Maniabilité : 1D+2 (2D+2 en atmosphère)
Vitesse Spatiale : 8
Vitesse Atmosphérique : 415 ; 1 200 km/h
Coque : 2D+1
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 35/1D
Détection : 60/1D+2
Recherche : 100/2D
Focalisation : 3/2D+2

Armes :

3 Canons à Ions Moyens (asservis)

Arc de Tir : avant
Servant : 1
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 m
Dommmages : 4D

2 Canons Lasers (asservis)

Arc de Tir : tourelle
Servant : 1
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 m
Dommmages : 5D

L'ASAGOV RAIDER

C'est un navire cargo totalement modifié, utilisé par les pirates Des'maric comme vaisseau de commandement et base principale. Il était autrefois le *Cekbar Servant*, un engin de transport conventionnel, propriété d'un consortium de marchands nalroni natis du célèbre monde-commerce de Celanon. L'appareil a été capturé quelque temps après que

Miktiss a mis la main sur les vedettes. Par le biais d'un obscur marchandage et d'un chantage évident, le pirate força un ancien ingénieur de Sienar Fleet Systems à modifier l'Asagov. C'est aujourd'hui un vaisseau de combat, dont la coque a été renforcée, disposant d'excellents générateurs d'écrans et d'une vitesse accrue. Il a huit canons à ions pour neutraliser les navires cibles, tandis que les douze doubles canons lasers permettent de disposer d'une puissance de feu suffisante pour s'occuper des capitaines de vaisseaux récalcitrants et des navires douaniers impériaux.

Malgré le manque de discipline dans l'organisation de Miktiss, l'équipage de l'Asagov se conduit comme une unité militaire en opération. Miktiss est souvent à bord au cours des raids et aime particulièrement interroger les prisonniers qui sont enfermés dans les blocs de détention humides, à fond de cale.

■ Asagov Raider

Engin : Vaisseau cargo Corellien Action IV modifié
Type : vaisseau cargo moyen
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 100 mètres
Compétence : Vaisseaux de Transport ; vaisseau cargo
Équipage : 15, artilleurs : 40, minimum : 8+10
Compétence de l'Équipage : Astrologie 4D, Transports Spatiaux 4D+1, Canons de Vaisseau 4D
Capacité de la Soute : 60 000 tonnes métriques
Autonomie : 3 mois
Prix : N.A.
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x3
Hyperpropulseur de Secours : x15
Navordinateur : oui
Vitesse Spatiale : 3
Coque : 2D+2
Écrans : 2D
Senseurs :

Passif : 15/0D
Détection : 25/1D
Recherche : 40/1D+2
Focalisation : 2/2D

Armes :

8 Canons à ions

Arc de Tir : 2 avant, 2 gauche, 2 droit, 2 arrière
Servants : 2
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/7/15
Portées Atmosphériques : 100-300/700/1 500 m
Dommmages : 4D

12 Canons Lasers Bitabes

Arc de Tir : 6 avant, 3 gauche, 3 droit
Servants : 2
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 m
Dommmages : 4D+2

HOMMES DE MAIN JARELLS

Les Jarells sont des humanoïdes originaires de Oon Tien, mais on peut les trouver dans tout le secteur de Kathol. Ils sont robustes et vivaient au sein d'une culture technologiquement primitive avant d'entrer en contact avec la Vieille République. C'était il y a trois siècles. Ils n'avaient alors développé que les rudiments du travail du métal et vivaient dans ces États-cités aux régimes monarchiques.



Mike Vizard

Aujourd'hui, de nombreux jeunes Jarells effectuent de longues périodes de servitude volontaire, vivant en fait comme des esclaves, pour satisfaire les accords passés par la monarchie. On les rencontre fréquemment employés comme hommes de main et serveurs des corporations, des groupes criminels ou des gens influents. Certains gouverneurs impériaux sont réputés pour "employer" des serveurs jarells.

Cela ne veut pas dire que les Jarells haïssent leur position : leur culture est historiquement violente et la plupart des jeunes sont éduqués de telle sorte qu'ils considèrent ces périodes de servitude,

d'une durée de 11 ans, comme tout à fait normales. Pour eux, ces années constituent une période de maturation qui fait d'eux des adultes, car c'est l'occasion de rencontrer ceux qui pourront les aider à gagner puissance et richesse. Bien que peu de Jarells tirent un quelconque profit de leur servitude, il y en a suffisamment pour que les jeunes acceptent ce devoir avec une certaine excitation et motivation.

Même si la plupart des Jarells sont fidèles à leurs employeurs, un certain nombre d'entre eux recherchent la liberté et, si on leur en donne l'occasion, ils peuvent très bien se retourner contre leurs maîtres.

Il serait facile de dire que les Jarells sont des lourdauds dépourvus d'esprit. En fait, ce n'est pas le cas, car ils sont plutôt intelligents et très créatifs. Leur culture a établi une longue tradition orale (ils n'ont pas de langage écrit). En plus de leur grande force, ils ont en général une bonne mémoire, un grand champ de connaissances et une perception accrue.

■ Homme de main de Jarell

Type de personnage : Homme de main de Jarell
DEXTÉRITÉ 3D+2
 Blaster 4D-1, Esquive 4D

SAVOIR 2D+2

Langages 3D

MÉCANIQUE 2D+1

Répulseurs 2D+2

PERCEPTION 2D+1

Discrétion 3D+1, Recherche 3D

VIGUEUR 3D-2

TECHNIQUE 3D+1

Premiers Soins 3D+2, Sécurité 4D

Points de Personnage : variable, généralement entre 0 et 5

Déplacement : 9

Équipement : Pistolet blaster (4D), veste protectrice (-1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques)

VEILD-DANOL

C'est un marchand indépendant dont le circuit commercial régulier est situé à la limite du secteur de Kathol. Sur de nombreux mondes, ses visites mensuelles sont les seuls contacts qu'ont les résidents avec le reste de la galaxie. En conséquence, Veild connaît beaucoup de gens et est très respecté. Galtéa fait partie des planètes qu'il visite régulièrement, mais il voyage aussi sur plusieurs astres qui ne figurent sur aucune carte de navigation.

Veild-danol est un personnage âgé qui a ses manies. Il attend qu'on le traite avec respect. Dès qu'il rencontre une nouvelle personne, il fait tout pour tester les limites de sa patience. Il sait parfaitement que son influence est énorme dans certaines colonies et il est connu pour avoir tiré avantage de cette position en sollicitant, par exemple, une ou deux faveurs déraisonnables. Il a un penchant pour les artefacts religieux de toutes les cultures, qu'il collectionne comme on pourrait collectionner des hologrammes. Personnellement, il méprise les religions ou tout ce qui peut être défini, selon ses propres termes, comme "un mysticisme aveugle". Il se vante

cependant d'être un érudit particulièrement curieux, dans le but d'obtenir ce qu'il veut. Sous son vernis civilisé, c'est un être cynique qui désire plus que tout autre chose que les gens lui doivent des faveurs. Il a besoin de personnes qui ont besoin de lui.

Il a établi sa propre carte de navigation de ce secteur lointain et peut accepter de l'échanger avec l'équipage de l'*Étoile Lointaine* contre une aide pour obtenir



Mike Vizard

divers bibelots perdus sur quelques mondes. Ce personnage est parfait pour introduire dans la campagne un nouvel objet de la technologie DarkStryder et pour fournir aux héros une nouvelle carte d'astrogation.

■ Veild-danol

Type de personnage : Commerçant indépendant

DEXTERITÉ 2D+1

Arme Blanche 4D, Esquive 5D+2

SAVOIR 3D+2

Affaires 4D+1, Bureaucratie 4D, Illégalité 4D+2, Langages 5D, Races Extraterrestres 5D+1, Systèmes Planétaires 5D+2

MÉCANIQUE 3D+1

Astrogation 4D+2, Canons de Vaisseau 3D+2, Transports Spatiaux 4D

PERCEPTION 4D

Discretion 4D+2, Escroquerie 5D+2, Marchandage 6D, Recherche 4D+1

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D+2

Premiers Soins 3D, Programmation de Droid 3D+2, Réparation de Droid 3D+1, Réparation de Transport Spatial 3D+2

Points de Force : 1

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, manteau, medpac, mini-blasteur (3D+1), vibro-shiv dissimulé (VIG+1D, difficulté Facile)

FORCES IMPERIALES

Le Moff Sarne a laissé derrière lui plusieurs de ses navires pour harceler la Nouvelle République, persuadé que le fait d'affaiblir le moral de ses troupes et de ralentir la progression néo-républicaine sont deux éléments aussi importants que de réunir ses forces pour une contre-attaque. Bien que Sarne ait fui le secteur pour une raison connue de lui seul, ses commandants ont toute latitude pour provoquer le plus de problèmes possible aux mondes et aux gouvernements s'alliant aux Rebelles.

La flotte de Charis est la principale force impériale du secteur de Kathol. Elle est composée de deux frégates Lancer, deux croiseurs d'attaque, quatre Corvettes Corelliennes, deux transporteurs d'intercepteurs TIE et plusieurs patrouilleurs et vedettes d'assaut Skipray. Elle est commandée par l'Amiral Pertaal Logris qui est totalement loyal à Sarne. La flotte de Charis a été répartie en plusieurs groupes pour faire face aux diverses missions. N'importe lequel de ces navires peut rencontrer l'*Étoile Lointaine* à n'importe quel moment.

SOLDATS DE CHOC DE SARNE

Le Moff Sarne considérait qu'il pouvait être avantageux d'entraîner son propre corps de soldats fanatiques pour compléter le contingent impérial standard et les troupes de choc. Se basant sur les techniques d'endoctrinement classiques de l'Empire, il

instaura un programme d'entraînement redoutable pour produire des troupes d'élite prêtes à se sacrifier sur son ordre.

Ces troupes sont simplement connues sous le nom de "soldats de choc de Sarne". Déployées sur les bases du secteur (cela inclut le chantier naval d'Oon Tien) et bien qu'officiellement considérées comme un supplément de forces militaires, elles sont utilisées pour surveiller le personnel militaire qui pourrait faire passer ses propres intérêts ou ceux de l'Empire au-dessus des diktats de Sarne. Elles sont autorisées à mener des "examens de loyauté" n'importe quand et pour n'importe quelle raison. Elles agissent, en fait, comme une véritable "Police de la Pensée" pour le compte de Sarne, en plus de remplir les objectifs personnels du Moff. Ces soldats sont autorisés à désobéir à des ordres directs de l'Armée ou de la Flotte Impériale et à ceux des officiers des troupes de choc si, à leur sens, ces ordres sont en contradiction avec les objectifs du Moff Sarne.

Personne ne sait exactement combien de ces soldats ont été entraînés, mais on estime leur nombre à moins de 10 000. Ils sont équipés des armures standard des troupes de choc de l'Empire portant le blason personnel de Sarne. Dans un sens, les troupes de choc de Sarne perturbent l'Armée et la Flotte Impériale autant que les forces de la Nouvelle République. Les luttes internes et les "purges de loyauté" peuvent aider involontairement l'*Étoile Lointaine* et la Nouvelle République aux moments les plus opportuns.

■ Soldats de Choc de Sarne

Type de personnage : Soldat de choc

DEXTERITÉ 2D

Blasteur 4D, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 3D

TECHNIQUE 2D

Points de Personnage : variable, généralement 0 à 5

Déplacement : 10

Équipement : Armure des troupes de choc (+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques, -1D à la *Dextérité* et aux compétences qui en dépendent), fusil blaster (5D), pistolet blaster (4D)



Mike Vitaro

PRESAGES

Un vent de tempête soufflait dans le poste de commandement : des membres de l'équipage allaient de station en station, vérifiant et revérifiant les données, laissant derrière eux confusion et chaos. Au cœur de la tourmente, le commandant Keleman Ciro était perdu dans ses pensées. *Mes hommes. Ma responsabilité. La flotte continue son chemin... c'est à moi de jouer maintenant.*

Songeur, Ciro se demandait combien de temps il lui faudrait pour s'habituer au poste de commandant lorsque le lieutenant Thyte le tira de ses rêveries. "Commandant, nous recevons actuellement une transmission subspatiale en provenance du système Kolatill. C'est un signal à bande large, non codé, ils l'envoient à tous ceux qui se trouvent à portée."

"Fais-nous écouter ça, Thyte."

"Ici le conseil de Kolatill... à toutes les forces de la Nouvelle République, nous vous supplions de nous envoyer de l'aide. Après avoir emprisonné le gouverneur impérial, nous avons été attaqués par des bombardiers TIE. Notre capitale, Domaz, est en feu. Par pitié, envoyez-nous d'urgence une aide médicale."

Ciro, coléreux, coupa le communicateur. *Comment ces gens ne se sont-ils pas doutés qu'ils seraient attaqués ?* "Contrôle de l'Hyperpropulsion, mettez le cap sur le système de Kolatill. Si ces cartes de navigation sont correctes, il va nous falloir quatre jours pour nous y rendre. Lieutenant Thyte, contactez le gouverneur Monjal sur Kal'Shebbol et informez-la de notre destination."

"À vos ordres, mon commandant. Le gouverneur Monjal nous signale que des navires médicaux de secours seront envoyés sur place dès que possible, mais il leur faudra au moins deux jours."

Ciro réfléchissait : *Ces vaisseaux sont plus lents que nous. Deux jours pour se préparer. Un hyperpropulseur de classe Trois, ce qui signifie six jours en hyperspace... il sera sans doute trop tard au moment où ils arriveront.*

Ciro connecta le communicateur interne sur les salles des machines. "Lofryhn, commandant Ciro. Mettez vos ingénieurs au travail, il semblerait que la croisière de détente est terminée, on est de service actif désormais."

Dix minutes plus tard, l'Étoile Lointaine sautait dans l'hyperspace. La mission pour traquer Sarne venait de commencer.

PREMIERE PARTIE :
CHATIMENT IMPERIAL

Grâce aux hyperpropulseurs de Classe Deux (Multiplicateur x2) qui équipent l'Étoile Lointaine, le voyage vers Kolatill dure 92 heures (presque quatre journées standard).

Des incidents mineurs peuvent survenir si le MJ souhaite accentuer certains problèmes à bord du navire : quelque chose comme une perte de puissance, la surcharge d'un hyperpropulseur ou une panne du système de survie peut permettre d'accroître la tension et de souligner l'état de délabrement de l'Étoile Lointaine. Ces incidents peuvent aussi être utilisés pour introduire les révélations concernant le traficage du système informatique effectué par Sarne.

Lorsque l'Étoile Lointaine émerge de l'hyperespace dans le système de Kolatill, le navire est bombardé de messages de détresse sur les fréquences standard de communication. Ces messages, fébriles et confus, réclament de l'aide pour Domaz, la capitale de la planète, bombardée quatre jours plus tôt par des TIE. Les habitants ont besoin d'une assistance médicale. Les incendies sont incontrôlables et la cité est plongée dans le chaos. Une grande partie de la capitale a été rasée et plusieurs quartiers résidentiels ont été sévèrement touchés.

À l'approche de l'Étoile Lointaine, six chasseurs TIE surgissent pour intercepter le vaisseau. Ils demandent à l'Étoile Lointaine de s'identifier et de couper ses moteurs ; ils n'ouvrent pas le feu les premiers.

Les appareils sont sous le contrôle de la Force de Défense de Kolatill et sont des sympathisants de la Nouvelle République. Une fois que le navire des héros aura annoncé ses intentions, le pilote de tête remerciera l'équipage d'être venu au secours de la planète. Les TIE escorteront alors le vaisseau.

TIE/Ln. Chasseurs Stellaires, *Pilotage Chasseur Stellaire 4D, Canons de Vaisseau 4D, Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 10, Vitesse Atmosphérique 415 ; 1 200 km/h, Coque 2D. Deux Canons Lasers (asservis, Ordinateur de visée 2D, Dommages 5D).*

Il est probable que le commandant Ciro enverra un groupe de reconnaissance et de sauvetage à bord des deux navettes, avec le docteur Akansh, au moins un autre membre du corps médical et une équipe d'investigation. Leur mission est d'effectuer une reconnaissance rapide, de prendre contact avec les autorités locales et d'établir une base d'opération. Les navettes seront escortées de quatre Ailes-X, dont deux seront pilotés par Gorjaye et Noell Ciro.

L'ATTERRISSAGE

Un jet Facile de Senseurs permet de déterminer que les bombardiers impériaux n'ont utilisé, au cours

de l'attaque, que des bombes conventionnelles ; il n'y a aucune trace de radiations ni de contamination chimique, biologique ou pathogénique.

Les navettes atterrirent tard dans la nuit, au cœur de l'ancienne capitale, dans ce qui était autrefois un parc. Ce dernier a été, désormais, transformé en hôpital de fortune où les blessés sont accueillis dans des tentes.

Dans le lointain, le feu ravage ce qui reste de la cité ; l'air est chargé de fumée rendant la respiration difficile. Au moment où des représentants de l'*Étoile Lointaine* débarquent de la navette, plusieurs habitants viennent à leur rencontre. Les incidents et les événements suivants peuvent être utilisés pour que les personnages se rendent compte de la situation de Kolatill :

- Le conseiller Kause, un des membres du conseil de Kolatill, se présente aux représentants de la Nouvelle République. Il est l'un des trois survivants du conseil et explique que l'attaque a été lancée par un transporteur d'escorte impérial qui est arrivé dans le système quatre jours avant. Seule, Domaz a été attaquée.

Après l'attaque, le navire a envoyé un message indiquant que le bombardement était un "exemple" pour toutes les planètes qui songeaient à se joindre à la Nouvelle République. Kause est un ardent partisan de la doctrine de la Nouvelle République, mais il attend beaucoup d'aide du gouvernement de Kai'Shebbol. Il escorte les aventuriers tant qu'ils sont sur la planète. Son objectif est d'obtenir une rencontre avec le commandant Ciro. Il veut démontrer aux résidents de sa planète que la situation est sous contrôle et que l'aide arrive. Il insiste pour que le commandant Ciro se rende en personne sur la planète en signe d'assistance.

- Lon Benor est un adolescent qui a organisé le camp de secours du parc. Il accuse ouvertement le conseil d'être responsable de l'attaque. Il est plutôt froid avec les membres de l'*Étoile Lointaine* mais acceptera leur assistance médicale. Sa seule préoccupation est de sauver le plus de gens possible, mais sa colère et sa frustration troublent son jugement et engendrent des tensions. Il peut demander aux personnages de l'aider quand il se rend dans un hôpital anéanti par les bombes pour récupérer ce qui peut rester de médicaments et d'appareils médicaux. Des étages qui s'effondrent, les incendies et d'autres dangers peuvent rendre cette tâche assez difficile.

- Tren est un citoyen d'âge moyen qui s'occupe de la distribution de la nourriture. Plus tard, au cours de l'aventure, il demande de l'aide pour distribuer des vivres aux camps voisins. Comme personne n'est disponible dans le centre d'aide urgente, c'est l'équipage de l'*Étoile Lointaine* qui se charge de ce travail. Au cours du voyage, les personnages peuvent avoir à

désamorcer une bombe qui n'a pas explosé (jet Moyennement Difficile de *Démolition*), combattre des pilliers cherchant à voler la nourriture ou empêcher l'explosion d'un bâtiment due à une fuite de gaz. Ils peuvent aussi être appelés à dégager des survivants prisonniers des décombres.

- D'anciens soldats impériaux, qui ont jeté leurs armes, offrent leur concours pour aider les secours. C'est l'occasion de montrer que tous les Impériaux ne sont pas nécessairement mauvais et de permettre aux personnages de diriger certaines opérations de sauvetage. Peut-être que ces Impériaux rejoindront le conseil et deviendront des partisans de la Nouvelle République.

- Plusieurs groupes de citoyens se sont constitués pour aider à combattre le feu, s'occuper des blessés et sauver ceux qui, sévèrement touchés, ne peuvent aller chercher les secours. Cela peut permettre aux aventuriers de rencontrer certains citoyens de la ville et de leur prouver que la Nouvelle République mérite qu'on se batte pour elle.

- La ville reçoit un message indiquant que des convois de vivres et de médicaments, en provenance des autres cités, sont en route. Mais ils ont besoin de gardes supplémentaires pour les protéger des pilliers et des animaux sauvages. Les héros peuvent être affectés à cette mission.

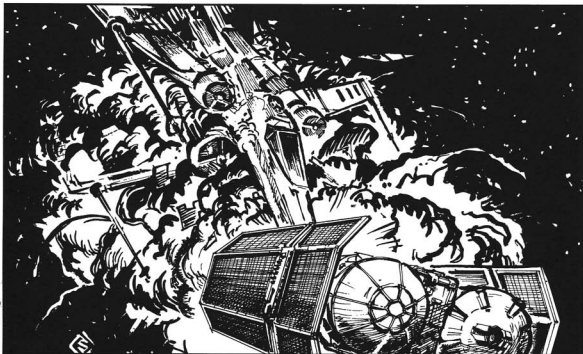
- Des prédateurs dangereux commencent à apparaître aux limites de la ville et des patrouilles sont organisées pour protéger les camps de survivants.

- Les appareils de détection de l'*Étoile Lointaine* devraient normalement fouiller le système Kolatill pour y chercher toute trace d'activité impériale. Senseurs de détection et patrouilles de chasseurs doivent être utilisés pour cela. Lors d'une rencontre fortuite, des chasseurs découvrent l'épave d'un navire entre deux planètes. Les enregistrements de bord indiquent qu'il a été détruit cinq jours plus tôt, juste avant l'attaque impériale. Il peut y avoir des survivants dans un compartiment encore étanche ou dans une nacelle de secours.

DIPLOMATIE COMME D'HABITUDE

Pendant que les opérations de sauvetage continuent à la surface de la planète, les trois derniers membres du conseil de Kolatill insisteront pour rencontrer le commandant Ciro ; ils veulent retransmettre cette réunion sur toutes les cités de la planète pour relever le moral de la population.

Ils sont d'accord pour dépêcher une navette diplomatique, mais ils insistent sur le fait que la rencontre doit, symboliquement, se dérouler dans la capitale de la planète.



Brian Schomburg

Cependant, alors que la navette transite vers Kollatill, un transporteur d'escorte jaillit de l'hyperespace. Soudain, deux escadres de bombardiers TIE (24 appareils) et quatre escadres de chasseurs TIE/Ln se détachent du vaisseau. Les bombardiers se dirigent droit vers la planète, certainement pour la bombarder une seconde fois ; les chasseurs attaquent l'*Étoile Lointaine*, essayant de l'empêcher de lancer ses chasseurs.

Le plan de bataille du transporteur d'escorte est simple : attaquer le plus de villes possible avec les bombardiers. Cette fois-ci, les appareils sont équipés de bombes pathogéniques. Après avoir découvert que l'*Étoile Lointaine* était en orbite, les chasseurs TIE ont été déployés pour harceler le vaisseau et occuper ses chasseurs (les senseurs du navire impérial n'ont pas détecté d'Ailes-X à la surface).

Une des escadres de chasseur TIE se désengage pour attaquer la navette diplomatique et réussit à la conduire à portée des faisceaux tracteurs du transporteur d'escorte. La navette est attirée dans le vaisseau impérial.

Protecteur de Kathol (Transporteur d'escorte). Vaisseau de Guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre 4D*, *Écrans de Vaisseau de Guerre 3D+2*. Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 7D+1, Écrans 2D. Armes : 8 Canons Lasers Bitubes (Ordinateur de Visée 3D, Dommages 3D), 2 Projecteurs de rayons Tracteurs

(Ordinateur de Visée 3D, Portée 1-5/15/30, Dommages 3D). Voir p. 54-55 du *Guide de l'Empire* pour les caractéristiques complètes. Deux projecteurs de rayons tracteurs ont été remplacés par deux canons laser.

Bombardiers TIE. Chasseurs Stellaires, *Lance-Projectiles 4D+1*, *Pilotage de Chasseur Stellaire 4D*, *Canons de Chasseurs Stellaires 5D*. Vitesse Spatiale 6, Vitesse Atmosphérique 295 ; 85 km/h, Coque 4D+1. Armes : 2 Canons Lasers (Asservis, Ordinateur de Visée 3D+2, Dommages 3D), 16 bombes pathogéniques (Ordinateur de Visée 3D+2, l'explosion provoque des maladies sur 8 kilomètres de rayon).

Note pour le MJ : La capture du commandant Ciro est essentielle pour l'histoire globale de la *Campagne DarkStryder*. Bien qu'il semble arbitraire de décréter que Ciro doit être fait prisonnier quoi qu'il arrive, il faut à tout prix définir le thème de base de la campagne. Toutes les futures aventures et les suppléments *DarkStryder* sont articulés sur le fait que Kaiya Adrimetrum a remplacé Ciro en tant que commandant de l'*Étoile Lointaine*.

Toutefois, il n'est absolument pas illogique que cela survienne. Les chasseurs impériaux sont en supériorité numérique. Les appareils de l'*Étoile Lointaine* se battent à 1 contre 10, et le transporteur d'escorte est suffisamment puissant pour résister à

KOLATILL

Kolatill est une modeste étape sur la Route Commerciale de Triton. C'est un des centres majeurs de production de répulseurs dans le secteur de Kathol. L'axe de la planète provoque des changements de saisons extrêmes. Les hivers glaciaux durent plus de cinq mois standard dans toutes les régions, à l'exception de l'équateur. Les étés étouffants sont aussi longs et désagréables.

Les principaux centres urbains se situent dans les chaînes montagneuses du continent nord. Ils sont centrés autour des complexes d'extraction miniers et des usines de production. Une douzaine d'exploitations sont la propriété d'Ikas-Adno, alors que les plus petites compagnies locales, telles que les Transports de Kal'Shebbol et les Industries GandleMotors, produisent leurs propres véhicules et fournissent des pièces détachées aux usines Ikas-Adno.

Les régions équatoriales sont peu peuplées. Des complexes agricoles s'étendent sur les plaines. Les nombreuses chaînes montagneuses sont vierges. L'élevage de chollas et de banthas est une activité très importante. Leur viande et leur peau sont vendues un bon prix dans les cités du nord ainsi que sur les mondes loyalement industrialisés comme Gandle Ott et Torize. Des complexes, où sont cultivés des fruits et des végétaux, dominent les marais.

En dehors des villes, le continent nord reste sauvage. De dangereux prédateurs hantent encore les pistes des montagnes, chassant les bêtes des troupeaux et, quelquefois, s'aventurant jusqu'aux limites des cités.

Le Mof Sarne avait institué sur ce monde un régime particulièrement despotique en raison de l'importance des usines de répulseurs pour l'effort militaire. Le gouverneur Tetrum avait imposé la loi martiale dans les villes et

obligé les entreprises locales à produire des speeders de combat ; grâce à son influence et à ses richesses, Ikas-Adno échappa à cette contrainte. Cette dictature engendra une population effrayée mais agitée, en colère et prête à se révolter. Tetrum employa un important réseau d'espions pour éliminer tous les sympathisants potentiels de la Nouvelle République.

Quand l'annonce de la fuite de Sarne atteignit Kolatill, le peuple se souleva dans toutes les villes et notamment dans la capitale, Domaz. Le gouverneur Tetrum fut emprisonné ainsi qu'un grand nombre de ses fidèles. Il fut demandé aux survivants du Conseil de Kolatill (qui avaient été emprisonnés lorsque la loi martiale avait été décrétée huit ans plus tôt) d'assumer le pouvoir. Dans l'euphorie qui suivit, le conseil déclara son allégeance à la Nouvelle République.

■ Kolatill

Type : Terrestre
 Climat : Tempéré
 Atmosphère : Type I (respirable)
 Hygrométrie : Humide
 Gravité : Standard
 Terrains : Montagnes, forêts
 Journée : 28 heures standard
 Année : 405 jours locaux
 Races intelligentes : Humains, Jareils, Tw'leks
 Astroport : Stellaire
 Population : 400 millions
 Fonction Planétaire : Agriculture, manufacture
 Gouvernement : Gouverneur impérial (loi martiale)
 Niveau Technologique : Spatial
 Principales Exportations : Moteurs de répulseurs, viandes, peaux
 Principales Importations : Vaisseaux spatiaux, équipements de production, ordinateurs, médicaments

toutes les attaques du vaisseau de la Nouvelle République ou de ses chasseurs. En bref, *l'Étoile Lointaine* ne peut empêcher ce qui va se passer.

Après que Ciro a été capturé par le transporteur d'escortes, passez à l'épisode deux, "Bouleversements".

EPISODE DEUX : BOULEVERSEMENTS

Le commandant Ciro a été capturé mais il y a d'autres sujets d'inquiétude : si un personnage examine les bombardiers TIE et réussit un jet Moyenement Difficile de *Senseurs*, il peut déterminer que les bombes qu'ils transportent ne sont pas cataloguées comme "normales". La signature énergétique provenant de la soule est singulière.

Heureusement, les six derniers appareils TIE de la Force de Défense de Kolatill et les chasseurs de *l'Étoile Lointaine* à la surface de la planète, ce qui

inclut les vaisseaux de Gorjaye et de Noell Ciro, peuvent engager les bombardiers. Ces derniers se dispersent pour pouvoir foncer sur toutes les villes du monde.

Cet épisode doit être consacré aux combats de chasseurs tentant de stopper les bombardiers. *L'Étoile Lointaine* peut choisir d'attaquer le transporteur d'escorte. Combat qui se soldera par un match nul. Les turbolasers du vaisseau de la Nouvelle République ne sont pas assez puissants pour percer les écrans et la coque du navire impérial. Les armes du transporteur et les chasseurs TIE, bien qu'ils puissent infliger des dommages à *l'Étoile Lointaine*, ne pourront certainement pas la détruire. Si la corvette est endommagée, le commandant Adrimetrum doit se rendre compte que sa priorité est de sauver le vaisseau et doit ordonner la retraite.

Pendant ce temps, les chasseurs de la Nouvelle République et ceux de Kolatill engagent le combat avec les bombardiers. Peut-être que quelques chasseurs TIE viendront les protéger.

IDEE D'AVENTURE SUR BROLSAM

En choisissant de se rendre sur Broisam, les aventuriers découvrent un monde divisé et au bord de la guerre civile. De nombreux essaims de Fefzes se sont joints aux Rodiens et aux humains mécontents pour arrêter les officiers impériaux et leurs sympathisants. Mais les Impériaux utilisent des techniques de guérilla et de sabotage pour contenir les forces désorganisées de la Nouvelle République.

L'*Étoile Lointaine* se retrouve au milieu du conflit au moment où son groupe d'exploration est attaqué par des mercenaires rodien. Au moins un membre de l'équipage est capturé au cours de l'affrontement. Grâce aux talents de Khzam et de Loh'khar, les aventuriers apprennent que les Rodiens ont été engagés par l'essaim de Fefzes Nat'xikta, une petite ruche extrêmement riche qui espionne en secret pour le compte du gouvernement impérial.

Les Fefzes ont projeté de libérer les Impériaux emprisonnés au cours d'une attaque massive, au risque de perdre des centaines des leurs mais cela permettrait à l'essaim de conserver sa puissance et ses richesses.

CHARGEMENT MORTEL

Une fois que le premier bombardier aura été détruit, tout chasseur de la Nouvelle République se trouvant à proximité verra ses voyants d'alerte se mettre à clignoter. Un jet Facile de *Senseurs* permet de découvrir que, dans le périmètre immédiat de l'appareil détruit, les détecteurs ont enregistré une petite concentration de poison extrêmement toxique. Un jet Moyennement Difficile de *Senseurs* révélera que deux des composants de ce poison ont formé un épais nuage autour du point d'explosion.

D'évidence, les bombardiers TIE transportent des composants pour armer des bombes toxiques. Heureusement, le poison est tellement virulent que ses composants sont séparés jusqu'au moment du largage. La source énergétique détectée dans les soutes des appareils est certainement un générateur qui active les bombes dans lequel les deux éléments sont mélangés pour créer le poison. Si les composants ne sont pas réunis, les bombes sont inoffensives.

En effectuant un jet Moyennement Difficile de *Senseurs*, les pilotes de la Nouvelle République peuvent découvrir que tous les autres bombardiers ont mis en marche leurs générateurs, ce qui signifie qu'ils se préparent tous à activer leurs bombes chimiques. Si les chasseurs réussissent à détruire rapidement tous les appareils ennemis, ils peuvent éviter que les villes de Kolatill soient affectées. Ils sauveront ainsi des millions de vies.

LA BATAILLE

Le reste de l'aventure tourne principalement autour des efforts des pilotes pour détruire les bombardiers TIE.

Au cours de l'affrontement, l'Aile-X de Ciro est sévèrement touché et son armement est détruit. Un bombardier TIE s'approche de sa zone de bombardement et Noell est le seul à pouvoir intervenir. Il percuté l'appareil ennemi plutôt que de le laisser anéantir la cité. Le bombardier est détruit et Noell est tué. Mais il aura sauvé la vie de millions de personnes.

Une fois les bombardiers TIE neutralisés, le transporteur d'escorte rompt le combat et passe en hyperspace. Le commandant Ciro a été capturé par l'Empire et sera certainement remis entre les mains de Sarne.

Quelques heures plus tard, au cours d'une sombre cérémonie du souvenir, le Conseil de Kolatill remercie l'équipage de l'*Étoile Lointaine* pour ses efforts et ses sacrifices. Il fournit les coordonnées de Gandle Ott, informant le commandant Adrimetrum que le Moff Sarne s'est sans doute rendu sur ce système avant de fuir vers l'inconnu.

CONCLUSION

Chaque PJ reçoit entre 1 et 5 points de Personnage suivant la manière dont il a interprété son héros et selon le rôle prédominant qu'il a eu pour éviter la destruction des cités de Kolatill.

Kaiya est contrainte de prendre le commandement de l'*Étoile Lointaine*. Gorak Khzam est nommé Premier Officier, malgré les réserves de Kaiya. Il conserve son poste d'officier de la sécurité.

L'aventure se poursuit dans "L'artefact d'Aaris".

IDEE D'AVENTURE SUR TORIZE

Si les héros se rendent sur Torize, ils peuvent se retrouver aux prises avec une lutte interne pour le pouvoir. Les commandants impériaux dirigent les stations spatiales en orbite exécutent à la lettre les ordres de Sarne, mais nombreux sont ceux, au sein des équipages (et la plupart des citoyens sur la planète), qui souhaitent se joindre à la Nouvelle République. Dès l'arrivée de l'*Étoile Lointaine* dans le système, le navire sera entouré de patrouilleurs et de chasseurs TIE qui exigeront une reddition immédiate. Cependant, une fois à bord des stations orbitales, l'équipage découvrira que ceux qui sont loyaux à la Nouvelle République préparent une mutinerie armée et demandent l'aide des héros pour renverser les Impériaux.

L'ARTEFACT D'AAIRIS

Les aventuriers viennent juste d'achever une mission dans un système voisin quand ils reçoivent un message subspatial en provenance d'Aaris. Ils interceptent cette communication sur une fréquence d'urgence impériale. Lire à haute voix :

"Urgent, urgent ! Équipe scientifique impériale MS-133 sur Aaris III. Nous sommes assiégés. Par pitié, que quelqu'un réponde. L'ennemi a détruit notre navette et nous n'avons aucun moyen de partir. Nous ne sommes plus que six et une force inconnue nous élimine les uns après les autres. Mayday ! Est-ce que quelqu'un nous entend ?"

INTRODUCTION

Le lieutenant Dajus sait que le Moff Sarne a envoyé, il y a plusieurs mois, une expédition dans le système d'Aaris. Le Moff n'en a pas révélé le pourquoi et s'est assuré du secret de cette mission. Dajus sait qu'elle comprenait beaucoup de scientifiques, des techniciens et un contingent de dix soldats.

On connaît peu de choses sur Aaris. Les informations sur la planète, présentées ci-dessous, peuvent être glanées auprès des différents membres d'équipage qui ont vécu sur Kal'Shebbol quand le Moff Sarne a pris le pouvoir ou auprès de ceux qui ont voyagé dans les zones connues et inconnues du secteur. Dajus connaît une bonne partie de ces données, mais elle hésitera à faire état de ce qu'elle sait à propos des ruines présentes sur la planète.

AAIRIS

Le système d'Aaris est un des systèmes les plus proches de la capitale du secteur, Kal'Shebbol. C'est un des rares systèmes connus qui faisait partie du secteur originel du Moff Sarne, quand il a pris ses fonctions, de nombreuses années plus tôt. Une des premières choses que fit le Moff à son arrivée fut d'envoyer des éclaireurs sur Aaris. Ceux-ci découvrirent une planète habitable sur le troisième anneau orbital, autour du soleil d'Aaris. Après être retournés sur Kal'Shebbol et avoir fait leur rapport sur leur maigre découverte, tous les explorateurs disparurent mystérieusement. Ce n'est que très récemment que le Moff Sarne a envoyé une mission scientifique explorer Aaris III.

C'est une planète luxuriante, bleu-vert, couverte d'océans et de jungles humides. Des montagnes jaillissent des forêts sur de longues étendues, grimpant sur

des kilomètres vers le ciel. Plusieurs ruines immenses recouvrent des centaines de kilomètres carrés, ajoutant à la jungle verdoyante une note disgracieuse de taches brunes et grises. Beaucoup d'autres ruines sont dissimulées par les forêts. On peut aussi remarquer une grande étendue qui est, en fait, un vaste désert en plein milieu d'une jungle équatoriale.

Il n'y a aucune colonie répertoriée sur Aaris. La première équipe d'exploration n'y a laissé qu'une balise impériale classique. Bien que les jungles et les océans regorgent de vie animale, aucune espèce pensante n'a été enregistrée sur cette planète.

Le mystère qui entoure ce monde et la discrétion de l'expédition du Moff Sarne conduisent Dajus à penser qu'Aaris pourrait être un élément vital des opérations de Sarne dans ce secteur et en rapport avec DarkStryder.

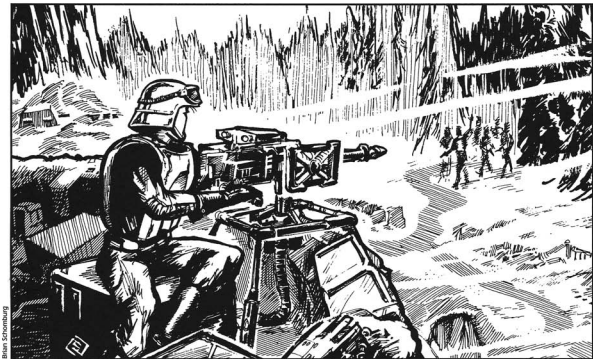
Au sein de l'équipe de commandement, peu de membres divulguèrent ce qu'ils savent à propos d'Aaris. Gorak Khzam prétend s'y être rendu brièvement et sait qu'il s'agit d'un monde tropical qui regorge de créatures inoffensives. Loh'khar se souvient avoir reçu quelques breloques en métal que lui avait remises, pour le payer, un marchand ayant dû atterrir en catastrophe sur cette planète. Les pièces étaient très anciennes et d'une qualité que le Fournier n'avait jamais vue.

■ Aaris III

Type : Jungle terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : Humide
Gravité : Standard
Terrains : Jungle, océan, montagne, ruine
Jour : 19 heures standard
Année : 299 jours locaux
Classification : Monde ancien et abandonné

PREMIER EPISODE : LE SIEGE SILENCIEUX

Une fois que l'*Étoile Lointaine* a quitté l'hyperespace dans le système d'Aaris, le canal d'urgence impérial capte de nouveau le signal de détresse, mais cette fois plus clairement. L'origine de l'appel est un petit satellite de transfert de communications subspatiales en orbite autour de la planète. L'émission a pour origine un transmetteur se trouvant à sa surface et elle semble amplifiée par le satellite. En se servant des senseurs de l'*Étoile Lointaine*, les aventuriers peuvent localiser la source du message : une



Blain Schomburg

petite zone au cœur d'une des jungles d'émeraude. Lire le message de détresse :

"...quelqu'un nous reçoit-il ? Kal'Shebbol, nous avons besoin d'aide. Nous sommes attaqués et nous pouvons à peine les contenir. C'est terrifiant. Ils viennent la nuit. Ils nous ont les uns après les autres. Urgence, urgence ! Ici, le docteur Brunou, de l'équipe scientifique impériale MS-133 sur Aaris III. Nous ne sommes plus que trois. Par pitié, répondez Kal'Shebbol. Il ne reste que mon assistant Solla et moi-même, le docteur Theda a été blessé et peut mourir. Aidez-nous, s'il vous plaît. Est-ce que quelqu'un me reçoit ?"

L'équipage de l'*Étoile Lointaine* doit mettre sur pied une mission de sauvetage qui atterrira à l'aide d'une des navettes. À partir des examens effectués par les senseurs ou grâce au survol du secteur par un chasseur, on peut constater qu'il n'y a, près du camp de recherche impérial, aucune clairière suffisamment grande pour que le navire puisse atterrir. Par contre, plusieurs endroits peuvent accueillir une navette.

Bien que les Impériaux soient fidèles au Moff Sarne, il ne semble pas qu'ils soient au courant des derniers événements. Leur principale préoccupation est de quitter vivants Aaris III sans se soucier des considérations politiques. Dajus reconnaîtra ces

scientifiques qui travaillent sous les ordres de Sarne. Elle suggère qu'ils peuvent avoir des informations concernant le mystérieux DarkStryder.

Au moment où la navette s'approche, en plein jour, du campement impérial, tout semble calme en dessous. De temps en temps, les aventuriers passent au-dessus de ruines métalliques grises, partiellement recouvertes par le feuillage. En utilisant les senseurs de la navette et en réussissant un jet Moyennement Difficile de *Senseurs*, on peut conclure que la vie abonde dans la forêt. Il s'agit, en grande partie, de créatures lentes dont la taille est inférieure à 90 centimètres.

La navette ralentit en s'approchant du site de la transmission. Les aventuriers découvrent, droit devant eux, une vaste clairière. Des décombres de grande taille et des monticules de pierres parsèment le secteur. Des débris calcinés recouvrent les espaces dégagés entre les buttes. Les coins d'anciens bâtiments métalliques, totalement corrodés, jaillissent des ruines à certains endroits. Sur les monticules, on peut observer des petits cratères et des traces d'impacts d'armes légères, ainsi que sur les arbres délimitant la clairière.

Les aventuriers peuvent remarquer que le plus grand monticule se trouve presque au centre de la clairière. Son sommet a été creusé. Il est grossièrement fortifié avec des branches et des troncs d'arbres

ainsi qu'avec du matériel du campement : des caisses de plastique cassées, des morceaux découpés d'un abri d'urgence, une table et des appareils brisés. Au bord de la fortification de fortune, se tient un individu habillé de vêtements dépareillés et d'un casque de soldat impérial. Il est en faction près de ce qui paraît être un blaster mitrailleur BLAF. Plus profondément dans la dépression, il semble qu'un abri ait été dégagé pour se protéger des éléments et d'autre chose.

L'état du sol interdit un atterrissage près du monticule central, mais il est possible de se poser près de la lisière, là où le terrain est plus dégagé. Les aventuriers remarqueront que, dès que la navette s'approche de la clairière, l'appel de détresse s'interrompt et l'artilleur, près du blaster BLAF, se tient sur ses gardes.

Les deux scientifiques impériaux, encore conscients, n'ont plus beaucoup de vivres et de médicaments. Un de leurs collègues est en train de mourir de ses blessures. Malgré cela, ils sont très méfiants. Ils croient, à priori, que les personnages font partie des forces "hostiles" qui les ont agressés. Les Impériaux sont également fatigués et troublés.

Les aventuriers doivent faire preuve de persuasion et négocier avec les Impériaux pour pouvoir approcher et offrir leur aide. C'est une tâche difficile qui nécessite une bonne interprétation, pour convaincre les Impériaux que les héros sont là en amis. Si les PJ ont leurs armes dégainées, la difficulté doit être accrue d'un cran. Une bonne interprétation peut réduire le niveau de difficulté.

Il faut négocier avec Solla Deremot, l'assistante d'un des deux scientifiques encore en vie. Son collègue, le docteur Brunou, est à l'abri dans la fortification, au chevet du docteur Theda. Les Impériaux sont convaincus qu'ils sont assiégés par des forces inconnues venant de la jungle, qui les ont décimés les uns après les autres et qui ont détruit leur navette. Ils sont assez désespérés pour accepter l'aide de "Rebelles". Mais le problème va être de convaincre les scientifiques qu'ils ne sont pas les agresseurs qui les ont attaqués (pour plus d'informations sur ce qui s'est passé, reportez-vous au paragraphe "Journal du docteur Brunou").

Si les aventuriers se séparent en plusieurs groupes, une des équipes peut occuper Solla pendant que l'autre s'approche par derrière pour assommer ou neutraliser les Impériaux. Solla est incapable de combattre ni même d'utiliser le blaster (bien qu'elle s'en serve pour menacer les héros). En termes de jeu, Solla et Brunou sont blessés.

Une fois les scientifiques neutralisés ou convaincus, ils se montrent amicaux. Solla et Brunou insistent pour qu'ils soient évacués. Ils semblent fatigués, affamés et ont besoin de soins médicaux. Le docteur Theda est mort. Les Impériaux sont persuadés que s'ils passent une nuit de plus sur Aaris III, les forces "hostiles" franchiront leurs fortifications.

PERSONNAGES CONSEILLÉS

Au début, cette expédition est une simple mission tactique : atterrir et sauver les survivants d'un petit groupe de recherche impérial, coincé sur Aaris par une force inconnue. Tout personnage ayant un talent tactique peut en faire partie. L'expédition sera certainement dirigée par Gorak Khzam (qui prétend s'être déjà rendu sur la planète). L'équipe de sauvetage peut aussi inclure K'laal, l'éclaireur Defel et le lieutenant Dajus. Bropher Tofarain pilotera sa chère navette pour pouvoir jeter un meilleur coup d'œil à la planète.

Cependant, au fur et à mesure que l'aventure progresse et que les personnages décident d'explorer un peu plus Aaris III, d'autres personnages ayant des talents scientifiques peuvent s'avérer utiles. Une fois que les derniers Impériaux sont amenés dans la navette, ils peuvent, ainsi que l'artefact qu'ils ont avec eux, avoir une influence sur tout le monde à bord. Le troisième épisode offre une bonne occasion aux joueurs de se servir de leurs personnages préférés, même s'ils sont normalement de service à bord du vaisseau.

Les deux scientifiques se fichent éperdument de savoir qui sont les aventuriers. Qu'ils soient rebelles ou gardes personnels de Sarne, ils ne veulent qu'une chose : quitter la planète. Tous deux insisteront pour emmener une caisse contenant des artefacts archéologiques qu'ils ont découverts, des blocs de données, dans lesquels sont enregistrées leurs notes, et plusieurs instruments scientifiques et de détection.

Si on leur demande de raconter ce qui s'est passé ici, Deremot et Brunou expliquent les buts de l'expédition et comment les agresseurs les ont attaqués et les ont décimés un par un. Brunou ne fera aucune allusion à leurs découvertes importantes, mais Deremot évoquera la mise à jour du site de Kastays, dans le complexe près de la navette détruite.

Tous deux promettront n'importe quoi en échange de leur transfert à bord de l'*Étoile Lointaine*. Brunou prétend avoir des connaissances sur les races extraterrestres, les cultures du secteur connu du Moff et même sur d'autres mondes du secteur de Kathol. Il possède aussi une expérience médicale qui, affirmé-t-il, peut aider les aventuriers. Deremot a aussi quelques compétences en médecine et en biologie. Les deux Impériaux inviteront les PJ à prendre ce qu'ils veulent dans leur campement, même le blaster à répétition, contre leur évacuation avant la tombée de la nuit.

Qu'ils soient autorisés ou non à prendre avec eux la caisse contenant leurs instruments et les découvertes archéologiques mineures (des plaques de métal avec

JOURNAL DU DOCTEUR BRUNOU

Compte-rendu de la mission sur Aaris III, conduite par l'équipe scientifique impériale MS-133

43.3.31/J49/Aaris III/MS-133

Nous avons fait aujourd'hui notre plus grande découverte depuis notre arrivée, il y a deux mois. Après avoir cartographié les ruines du secteur, nous avons commencé à mettre à jour les restes d'une ancienne civilisation qui doit remonter à plusieurs milliers d'années. Nos efforts ont enfin payé. Tansad a trouvé un moyen d'accéder à l'une des structures de métal, dans le champ près de la navette. Bien que la plupart de nos travaux soient situés près de la navette, nous avons tout de même décidé de conserver notre camp de base dans le plus grand des champs de ruines. Tansad, Jelok, deux techniciens et cinq soldats vont installer un camp secondaire plus proche de la navette.

43.3.34/J52/Aaris III/MS-133

Jelok a étudié la chambre que nous avons découverte il y a quelques jours. Les murs intérieurs sont couverts de pictogrammes singuliers, sur des bas-reliefs très compliqués. Quand on appuie dessus, chaque pictogramme émet une longue série de sons complexes, des bips, des bourdonnements, des notes et des grésillements. Jelok avance l'hypothèse que ces pictogrammes sont la clé d'une sorte de langage utilisé par les habitants de cet endroit. Ces sons pourraient être une sorte de complément à ce langage. Tansad, par contre, pense que ces pictogrammes, carrés et parfaitement alignés sur les murs, pourraient être une sorte de calendrier illustré et les sons, un élément d'un langage ancien, riche en traditions orales, et qui ébauchait à peine la création d'une expression écrite. Tous deux ont commencé à tenter de déchiffrer leurs découvertes, en se basant sur leurs théories respectives. J'ai demandé à Deremot de les assister.

Une grande partie de la chambre est encore couverte de débris et certains murs sont tellement corrodés que les pictogrammes ne "chantent" plus, comme le dit si bien Tansad. Les

autres continuent leurs recherches sur la vaste étendue de ruines, près du camp de base.

43.4.5/J59/Aaris III/MS-133

Aujourd'hui, Tansad a annoncé une découverte : il confirme que les pictogrammes correspondent à des dates. Sa théorie est fondée sur la corrélation entre les premiers sons émis par chaque pictogramme, la révolution annuelle d'Aaris III et le nombre de motifs et de séries de pictogrammes.

En conséquence, Jelok a abandonné ses recherches et aide désormais Tansad à déchiffrer les sons.

43.4.6/J60/Aaris III/MS-133

Jelok a encore fait une découverte aujourd'hui en aidant Deremot à nettoyer les débris dans la chambre. Un panneau, dissimulé dans le sol, a permis d'accéder à une niche contenant un petit lingot de métal brun, à peu près rond et creusé du côté le plus lourd. L'objet ne fait pas plus de 25 cm de diamètre et est épais de deux ou trois centimètres (il s'épaissit vers le bout le plus lourd). Il est plus léger que sa taille ne le laisserait supposer. Il ne porte aucune trace de gravures semblables aux pictogrammes sur les murs. Il n'y a pas non plus de trous ou de crochets qui indiqueraient que cet objet ait pu être porté comme une sorte d'ancien instrument de cérémonie. Nous l'avons examiné au camp de base. Le métal dont il est constitué ne ressemble à rien de ce qui a pu être catalogué par l'Empire. Nos scanners ont enregistré une faible émission d'énergie fluctuante provenant du lingot. Nous avons l'intention de l'amener dans les laboratoires du Moff Sarne, sur Kal'Shebbol, pour déterminer si ce ne serait pas une nouvelle source d'énergie inconnue susceptible d'être utilisée.

43.4.7/J61/Aaris III/MS-133

Jusqu'à présent, notre étude d'Aaris III n'a révélé aucun signe de vie intelligente qui aurait pu ne pas disparaître avec les anciens qui ont bâti ces ruines. Mais aujourd'hui, plusieurs soldats n'étaient pas à l'aise. Ils ont signalé avoir vu des

des pictogrammes très simples, quelques médaillons en métal et des cartes des ruines), le docteur Brunou s'assurera que le lingot de métal découvert sur le site de Kastays est dans sa sacoche.

■ Lancer Brunou

Type de personnage : Archéologue impérial

DEXTÉRITÉ 2D+1

SAVOIR 4D

Races Extraterrestres 6D+2, Cultures 6D, Érudition : Civilisations Anciennes 8D+2, Langues : Anciens 7D, Survie 4D+2

MÉCANIQUE 3D

Astrogation 4D+2, Communications 5D+2, Répulseurs 4D, Senseurs 5D+2

PERCEPTION 4D

Investigation 6D+2, Recherche 7D

VIGUEUR 2D+2

Escalade/Saut : 3D+2, Levage 3D, Résistance 3D+2

TECHNIQUE 2D

(A) Médecine 2D, Premiers Soins 5D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 2

Déplacement : 10

"espions" qui nous observaient à travers les feuillages de la jungle. Leur lieutenant (qui est également le pilote de notre navette), accompagné de cinq de ses hommes, s'est enfoncé dans la forêt. Une heure plus tard, nous avons entendu plusieurs tirs de blasters venant de la jungle. Aucun d'eux n'est revenu. Les soldats restants ont ouvert l'armurerie et distribué des armes de poing à tout le personnel de l'expédition, par précaution contre d'éventuels agresseurs.

Malgré cet incident, Jelok et Tansad ont continué leur travail dans la chambre. Deremot est revenue au camp de base, se plaignant de vertiges et d'une certaine lassitude. Avec la perte de notre pilote et de plusieurs soldats, je songe sérieusement à mettre fin à cette expédition (contre l'ordre formel du Moff Sarne) pour éviter que d'autres vies ne soient mises en danger.

43.4.8/J62/Aaris III/MS-133

Nous sommes désormais convaincus que, venant de la jungle, des forces hostiles nous attaquent. Jelok a signalé la disparition de Tansad du camp numéro 2, situé près de la chambre. De plus, les deux techniciens qui y étaient affectés ont été abattus par quelqu'un se trouvant à couvert, dans la jungle. Soit nos adversaires disposent d'armes à énergie, soit ils ont volé celles des soldats qui ont disparu.

La nuit dernière, les agresseurs ont tiré au hasard sur le campement, blessant un autre technicien ainsi que le docteur Theda. Les soldats ont riposté mais il ne semble pas qu'ils aient touché quelqu'un. Ce matin, au cours d'une inspection pour évaluer les dommages provoqués par les combats de la nuit dernière, nous avons découvert plusieurs cadavres de soldats. Ceux qui avaient disparu hier.

J'ai ordonné à Jelok de quitter le second camp pour nous rejoindre mais il a refusé. Il m'a assuré être sur le point de déchiffrer l'ancien langage. Il m'a même affirmé avoir découvert le nom que donnaient les anciens à la chambre - Le site de Kastsays. Bien qu'il ne sache pas exactement ce que

cela peut signifier, Jelok a pensé que c'était une preuve suffisante pour ne pas abandonner son travail. Je lui ai notifié mon désaccord. J'ai dû demander aux derniers soldats de le ramener à la navette, pendant que le reste du personnel rangeait le matériel.

43.4.9/J63/Aaris III/MS-133

Nous avons été assiégés cette nuit. Ils sont sans doute venus pour la navette et doivent l'avoir attaquée avec quelque chose de puissant car, pendant un moment, une énorme boule de feu s'est élevée au-dessus de la jungle. Malgré les directives du Moff Sarne pour que cette expédition reste secrète, j'ai envoyé un message de détresse, en espérant que Kal'Shebbol enverra une aide quelconque. Ils doivent le faire. Deremot et moi-même, ainsi que deux soldats et un technicien, avons creusé au sommet du plus haut des monticules aux alentours de nos ruines. Nous avons utilisé le matériel du camp de base pour construire des fortifications de fortune. Nous devons nous protéger ainsi que nos découvertes.

43.4.11/J65/Aaris III/MS-133

Il ne reste plus que Deremot et moi, ainsi que Theda qui est blessé et dont l'état ne s'améliore pas. La nuit dernière, les agresseurs ont tenté de déborder nos défenses. Les soldats et le technicien ont dû passer de l'autre côté de nos barricades pour les contenir. Le blaster à répétition était opérationnel et Deremot tirait sur tous les ennemis qui s'approchaient. Jusqu'à présent, personne ne peut décrire précisément nos agresseurs, mais ils sont bien réels. Les tirs, les embuscades, la navette... Je continue d'appeler Kal'Shebbol pour obtenir de l'aide mais personne ne répond. Est-il possible, "qu'ils" aient saboté notre satellite qui se trouve en orbite ? Mais comment ? Deremot a émis l'hypothèse que le Moff Sarne avait pu nous trahir...

Équipement : Bloc de données, casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), communicateur, medpac, pistolet blaster lourd (5D), sacoche contenant un artefact, tige d'enregistrement, veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques, torse uniquement)

Profil : Sous l'Empire, Bruno était professeur d'archéologie réputé à la prestigieuse Université de Byblos. Après la défaite de l'Empereur, au cours de la Bataille d'Endor, il comprit que la stabilité de la galaxie était en danger. Il se sentait impuissant, incapable d'aider l'Empire à conserver sa puissance. Il quitta alors l'université et passa plusieurs années à errer dans les territoires

de la Bordure Extérieure, visitant des sites archéologiques et tentant de trouver un sens à sa vie.

Il finit par arriver sur Kal'Shebbol après avoir entendu des rumeurs parlant d'un Moff qui voulait reconstruire l'Empire. Il ne s'est joint à Sarne que très récemment. Le Moff lui a demandé son avis à propos de plusieurs artefacts étranges et puissants, découverts dans un endroit ou par une personne qu'il ne connaît que sous le nom de Darkstryder.



Terry Pinket

Bien que Brunou ait eu l'occasion de voir les artefacts, il n'a pas eu assez de temps pour les étudier. Sarna l'a très vite envoyé en mission sur Aaris III. Après beaucoup de préparatifs et de recherches, il est parti, accompagné de son équipe triée sur le volet.

Brunou est très loyal au concept de l'Empire, bien que cette loyauté dépende souvent de son instinct de survie. Il pourra la mettre entre parenthèses pour convaincre les aventuriers de les emmener, son assistant et lui-même, à bord du vaisseau. Mais il peut devenir rapidement un élément subversif si on lui permet de se mêler à l'équipe. Brunou est convaincu que l'Empire peut renaitre du chaos provoqué par la Nouvelle République et il est possible qu'il agisse de manière à contribuer à ce retour.

■ Solla Deremot

Type de personnage : Scientifique impériale

DEXTERITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 4D

SAVOIR 4D

Races Extraterrestres 6D+2, Érudition : Biologie 7D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Communications 3D, Répulseurs 4D, Senseurs 3D, Transports Spatiaux 4D+2

PERCEPTION 3D+1

Investigation 5D, Recherche 4D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 2D

(A) Médecine 1D, Premiers Soins 5D, Programmation de Droid 4D+2, Sécurité 3D+1

Point de Force : 1

Point de Personnage : 1

Déplacement : 10

Équipement : Blaster mitrailleur BLAF (8D), casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), communicateur, medpac, pistolet blaster lourd (5D), sacoches contenant des échantillons, veste de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques, torse uniquement)

Profil : Solla est une jeune femme réservée et timide qui travaillait en tant qu'assistante, pour la mission sur Aaris III. Native de Kal'Shebbol, elle fut envoyée à l'université dans les Colonies pour étudier la biologie. Quand elle revint sur son monde natal, Moff Sarna remarqua ses talents et ses compétences. Il la fit donc travailler pour lui. Lorsque le docteur Brunou prépara

l'expédition sur Aaris, Sarna lui suggéra de choisir Deremot en tant qu'assistante. Comme l'équipe scientifique était en grande partie constituée des collègues du docteur, Solla se sentait mal à l'aise mais elle accepta malgré tout.

C'est une jeune femme svelte, aux cheveux courts, qui n'est pas très loyale envers le Moff Sarna ou envers l'Empire. Elle s'intéresse à son travail de recherche, qu'elle considère ne pas avoir été exploité au cours de cette expédition. Si on lui offre un poste scientifique à bord de l'*Étoile Lointaine* (où elle peut faire usage de ses compétences médicales et de quelques autres), elle n'hésite pas un instant. Elle a toujours douté de la véracité de ce que l'Empire affirmait à propos de l'Alliance Rebelle. Elle se rangera donc bien vite du côté de l'équipage. Mais, plutôt que de rejoindre un des deux camps, Deremot considère cela comme une occasion d'accroître ses connaissances et de continuer ses recherches biologiques.



Tony Prokter

ÉPISEME DEUX : LE SITE DE KASTAYS

Une fois à bord de l'*Étoile Lointaine*, le docteur Brunou ainsi que Solla Deremot deviennent beaucoup plus calmes. Ils ont besoin d'un traitement médical pour soigner leurs blessures superficielles et demandent à disposer d'un endroit où se reposer. Mais ils sont très rapidement emmenés pour un bref interrogatoire à propos de l'expédition d'Aaris III et du Moff Sarna.

Le docteur Brunou, après avoir quitté la planète, ne voit aucun inconvénient à partager avec les personnages les informations contenues dans son journal électronique. Il explique que le Moff Sarna voulait que cette expédition entreprenne des fouilles dans les ruines d'Aaris pour découvrir des artefacts et d'autres éléments, en faisant particulièrement attention au moindre indice pouvant expliquer pourquoi cette civilisation avait disparu. Bien qu'il n'en soit pas certain, le docteur pense que Sarna a fourni à l'officier impérial, le pilote de leur navette, des coordonnées spécifiques à la surface de la planète, pour savoir où ils devaient atterrir et commencer les fouilles.

Brunou et Deremot omettront de dire qu'ils ont amené à bord un des artefacts, à moins qu'on le leur demande précisément. Brunou, pour expliquer son geste, confiera que c'est leur découverte la plus importante et qu'il ne pouvait la laisser. Il montre aux PJ l'artefact et leur permet même de le manipuler s'ils le souhaitent. Il ressemble à un lingot de métal, plus léger que ne le laissent supposer sa taille et sa composition. Ce métal inconnu émet une sorte d'énergie très faible, qui ne reste pas constante. Brunou insiste pour le garder et peut devenir violent si quelqu'un parle d'abandonner l'objet sur la planète ou de l'éjecter dans l'espace.

Si les personnages sont intéressés par l'exploration des ruines, ni Brunou ni Deremot n'offrent de les accompagner sur Aaris. Tous deux se mettent à frissonner et à trembler rien qu'à l'idée de retourner sur le lieu des fouilles. Deremot frémit à chaque fois qu'il est fait mention du site de Kastays. Ils peuvent donner des indications aux aventuriers et même une carte électronique de la zone mais ils ne retourneront pas sur Aaris III.

Les personnages peuvent décider d'aller explorer Aaris et ses ruines. Loh'khar suggère que des restes de l'équipement des impériaux peuvent être récupérés, surtout aux alentours du camp numéro deux, près du site de Kastays. Les débris de la navette pourraient fournir quelques pièces détachées réutilisables.

D'autres peuvent signaler que la jungle regorge peut-être de nourriture, de viandes et de fruits, qui pourraient améliorer l'ordinaire du mess de l'*Étoile*

Lointaine. Gorak Khzam sait comment préparer un plat particulier à base de fruits, d'écorces d'arbres bouillies et de viande d'un des mammifères arboricoles d'Aaris.

Le lieutenant Dajus ne cache pas son intérêt pour l'exploration des ruines. Le fait que le Moff Sarne se soit arrangé pour que l'expédition atterrisse à un endroit précis indique qu'il devait savoir certaines choses sur cette planète et ce qu'il pourrait y trouver. Secrètement, Dajus se sent attirée par le site de Kastays, sans qu'elle sache pourquoi.

LE CAMP DE BASE

Le camp de base a été déplacé vers les fortifications de fortune où les aventuriers ont découvert les survivants. Les défenses ont été érigées à partir de tables, de traverses de tentes et de caisses. Au plus profond du monticule, dans l'abri dans lequel est mort le docteur Theda, les PJ découvrent une caisse contenant de la nourriture. Un communicateur ou deux traînent dans les parages. Le petit transmetteur subspatial, utilisé par Brunou pour envoyer son message, peut aussi s'avérer utile.

Celui qui examine les monticules de débris que l'on trouve dans les ruines ou à la lisière de la jungle, note des traces d'affrontements. Des impacts de blasters sont visibles sur le sol et sur les ruines métalliques corrodées. Ça et là gisent les corps des membres de l'expédition. Plusieurs arbres ont aussi été touchés par des tirs de blasters et d'autres corps peuvent être découverts à l'intérieur du périmètre de la jungle. Toutes les victimes ont été tuées par des blasters.

Les aventuriers ne trouvent aucune trace des agresseurs qui, selon Brunou, ont attaqué le campement. Les seules empreintes découvertes sont celles de petits animaux de la jungle et celles des Impériaux. On peut récupérer sur les corps quelques communicateurs, des pistolets blaster lourds, cinq vestes de protection et cinq casques de protection.

En explorant le camp de base et ses environs, les héros ont la sensation d'être observés. Bien qu'il semble que quelqu'un, dans la jungle, épie leurs faits et gestes, ils ne trouvent aucun signe d'un quelconque observateur en examinant le périmètre de la forêt.

L'ÉPAVE DE LA NAVETTE

Les restes du vaisseau de transport sont proches du camp numéro deux et du site de Kastays. Il n'en reste pas grand chose. Seuls quelques morceaux du cockpit peuvent contenir quelques instruments et systèmes de contrôle récupérables en réussissant un jet Moyennement Difficile de *Réparation de Transport Spatial*.

Il ne reste presque plus rien des moteurs et de la salle des machines. Ils ont été anéantis. S'il y a eu une explosion, elle a certainement dû avoir lieu ici. Un personnage qui examine l'épave de près et qui



Brian Schomberg

réussit un jet Très Difficile de *Démolition* trouve des traces de détonite un peu partout.

Quand les personnages s'aventurent dans la jungle pour explorer les environs, ils ont encore l'étrange sensation que quelque chose ou quelqu'un épie leurs mouvements. Passer le secteur au détecteur ne révèle que la présence de quelques mammifères et reptiles inoffensifs. Mais la sensation d'être observé est toujours présente.

Le camp numéro deux est sens dessus dessous. Il semble qu'il ait subi des tirs de blasters mais il est en ruine plus à cause d'une négligence qu'en raison des attaques. On peut y récupérer deux abris de survie, un petit générateur à fusion et deux medpacs. En fouillant dans le camp et dans la jungle alentour, on découvre les corps de quatre membres de l'expédition ainsi que leurs affaires.

LE SITE DE KASTAYS

Une piste récemment dégagée mène du camp numéro deux à une ruine de métal corrodé, presque



Blain Schomburg

entièrement recouverte par la végétation. L'entrée semble avoir été, dans le temps, une grande fenêtre avec un balcon. Le parapet du balcon a depuis longtemps disparu, mais la vitre (maintenant au niveau du sol) sert d'entrée dans le bâtiment. La végétation dissimule le reste de la construction. Il est difficile d'estimer si le bâtiment s'enfonce profondément sous la surface et dans la jungle.

D'après les deux Impériaux survivants, c'est ce qu'ils appellent le site de Kastays, découvert par Jelok et Tansad. C'est ici qu'ils ont essayé de déchiffrer les étranges pictogrammes et le son émis quand on appuie dessus. À l'intérieur, la salle couvre environ 25 mètres carrés. Des morceaux de métal et des pierres se sont effondrés au travers d'un trou situé dans un coin de la pièce, recouvrant un angle de la salle. Les pictogrammes couvrent la plupart des murs. La salle a été nettoyée en plusieurs endroits, dévoilant un sol métallique. On a fait un tas de tous les débris. Au centre, une petite excavation dans le sol devait certainement être une cache. Une dalle est appuyée contre un mur. Les personnages ont l'étrange impression d'être observés de tous côtés.

Les aventuriers peuvent appuyer sur n'importe quel pictogramme carré situé sur un des murs. Chacun émet une longue série de sons complexes. Quelques instruments scientifiques, un détecteur

manuel, une balance électronique et un soufflet à poussière jonchent la salle.

Un jet Difficile de *Recherche* permet de découvrir une pierre de la taille d'un poing, près du tas de débris. Ses angles tranchants sont couverts d'une substance séchée légèrement rouge - du sang. On peut aussi remarquer que certains décombres ont été récemment déplacés. En fouillant, les aventuriers découvrent le corps d'un des scientifiques impériaux, Tansad, celui que Jelok prétendait disparu. Tansad a été frappé à mort. L'arrière de son crâne a été écrasé par un objet lourd. Quelqu'un a essayé de le cacher sous les débris. L'infortuné serre encore le bloc de données sur lequel il prenait des notes quand il a été tué. Bien que le bloc de données soit endommagé, il contient encore les commentaires les plus récents du scientifique.

Si les personnages continuent à déblayer les décombres, ils découvrent un escalier de métal qui s'enfonce plus profondément dans les ruines. S'y aventurer demande un à deux jours de déblaiement. Cette entrée vers la cité en ruine des anciens peut servir de base à d'autres aventures sur Aaris III (voir "Aventures sur Aaris" page 136).

S'ils choisissent d'aller explorer d'autres structures de métal dans la forêt, les héros doivent se frayer un passage au travers une végétation très dense. Il reste peu de bâtiments intacts, les plafonds

NOTES SUR LA TRADUCTION, CHAMBRE DE KASTAYS

Grigor Tansad, Scientifique Impérial, Note 54

Pendant que Jelok s'occupe de déblayer les débris dans le coin, j'ai bien avancé dans ma traduction des pictogrammes du mur nord. Malgré le sentiment que quelque chose ici est terriblement inquiétant (ou est-ce simplement la jalousie de Jelok qui éveille mes soupçons ?), j'apprends lentement ce qui est arrivé à cet endroit tellement ancien.

Jusqu'à présent, j'ai déchiffré 11 colonnes de pictogrammes. Les premières décrivent cette ancienne civilisation. Une société industrielle avec tradition orale plutôt qu'une forme d'écriture. Ces gens semblaient capables de construire de gigantesques cités de métal dont les tours s'élevaient vers le ciel. Malgré quelques guerres, c'était une race pacifique. Il y a très peu d'informations concernant leur physiologie, mais je pense qu'ils devaient avoir une apparence vaguement humanoïde. (Des traductions plus complètes sont fournies dans les notes précédentes.)

Autour de la colonne huit, j'ai réussi à découvrir le nom d'un de leurs érudits qui a laissé ces enregistrements sonores. Pour une raison inconnue, Kastays s'est enfermé ici pendant ce qu'il appelle "les derniers jours", pour enregistrer la chute de sa civilisation dans ce gigantesque livre (ou plutôt cette chanson comme il l'appelle) "de toutes les fins". Cette "chute" a apparemment commencé à l'arrivée d'une comète. Quelques jours plus tard, raconte Kastays, une légion d'un des postes militaires est venue dans cette ville avec une relique. Ils l'appelaient la "Plaque de la Victoire".

L'histoire continue sur la colonne de pictogramme qui suit. C'est ici que j'ai commencé ma traduction d'aujourd'hui.

Pictogramme 12-A :

"Six jours après l'arrivée de la 'Plaque de la Victoire', notre cité est déchirée par la violence. Cela a tout d'abord commencé par une petite recrudescence des agressions. La plupart engendrant la mort des victimes. Puis cela s'est accentué avec des petits gangs faisant régner la terreur dans les rues et s'affrontant dans tous les recoins de la ville. Maintenant, les compagnies de gardes de la cité se retournent les unes contre les autres et tuent des habitants innocents qui, d'après eux, les ont 'trahis'. Chaque faction affirme avoir compris le message de la plaque et chacune d'elles prétend être son gardien.

"L'une des factions, qui a directement accès à la 'Plaque de la Victoire', l'a retirée du site de Gushaz (la traduction est approximative : il s'agit soit d'un palais soit d'un temple, un endroit de prière), où elle était entreposée. Ils l'ont apportée ici, dans ma tour, pour la cacher, et peut-être que son mystérieux pouvoir pourra calmer la population. Au cas où ma tour serait envahie, j'ai dissimulé la plaque dans le coffre de mon plancher.

"Je ne sais pas ce qu'est la "Plaque de la Victoire". Toutes ces querelles ont-elles pour origine un simple lingot de métal ou bien y a-t-il une force que l'on ne soupçonne pas derrière tout cela ? Un grand nombre de ceux qui ont vénéré la plaque ont affirmé qu'ils l'avaient entendue leur parler. Mais depuis qu'elle est en ma possession, je n'ai rien entendu. Elle ne fait que me montrer des choses : des nuages qui semblent vouloir entrer dans ma chambre et m'attaquer, les ombres du doute faisant claquer leurs immondes gueules dans les coins sombres, des images aperçues du coin de l'œil, qui semblent me menacer..."

métalliques sont tellement corrodés qu'ils peuvent s'effondrer à tout moment.

EPISODE TROIS : PARANOÏA

Pendant que certains personnages sont sur Aaris en train d'explorer les ruines, ceux qui se trouvent à bord de l'*Étoile Lointaine* commencent à se méfier des deux impériaux qu'ils ont recueillis mais aussi les uns des autres !

L'origine de ce problème est bien naturellement l'artefact dont parlait Kastays, la "Plaque de la Victoire", que le docteur Brunot et son assistante Deromot ont amenée à bord. Le lingot de métal ne provient pas d'Aaris, il vient en fait de beaucoup plus

loin. Il est tombé sur Aaris III par pur hasard. Il se nourrit de la force vitale et des émotions des autres. Sa seule motivation est de détruire tous ceux qui l'entourent en manipulant leurs perceptions, pour accomplir sa volonté. Bien que le lingot ne soit pas "vivant" tel que ce terme peut être défini par la science connue, l'entité emprisonnée dedans l'est. Elle est, de plus, devenue complètement folle après des millénaires de solitude. Une fois qu'elle sera à bord de l'*Étoile Lointaine*, elle a l'intention de rendre lentement tout l'équipage complètement fou, au point que ses membres deviennent des tueurs en puissance... à moins que quelqu'un ne parvienne à découvrir sa véritable nature et l'éjecte du vaisseau.

Au cours de cet épisode, les membres de l'équipage de l'*Étoile Lointaine* s'occupent de leurs affaires et surveillent l'équipe explorant Aaris. Ce faisant,



Tony Peaker

l'artefact commencera lentement à les manipuler.

L'objet provoque des illusions qui rendent ses victimes totalement paranoïaques. Cette paranoïa se manifeste, chez un sujet, par la création d'autres illusions étranges qui semblent totalement réelles. Au début, ce ne sont que des phénomènes mineurs : une ombre qui semble se déplacer de sa propre volonté, des bruits de pas dans un couloir du navire ou l'impression d'être observé. Plus le temps passe, plus les victimes deviennent paranoïaques. De plus, la nature méfiante d'un individu est accrue au moindre contact avec l'objet.

C'est le meilleur moyen de dresser certains personnages contre d'autres, surtout ceux que les PJ ne connaissent pas trop ou ceux en qui ils n'ont aucune confiance. Certains personnages peuvent être convaincus qu'une partie de l'équipage prépare une mutinerie. D'autres ressentent une présence maléfique à bord, qu'ils ne peuvent définir.

Voici quelques exemples de situations et d'événements qui peuvent aider à créer ce sentiment de paranoïa intense. Il faut commencer avec les premiers phénomènes puis augmenter progressivement le sentiment de terreur et de méfiance avec les derniers événements. Plus l'artefact restera à bord, plus il affectera l'équipage. Bien que certains membres d'équipage puissent se montrer hostiles envers d'autres, il faut éviter le bain de sang.

Cet épisode doit être angoissant, mystérieux et plein de suspense, mais surtout pas mortel. Les incidents suivants devraient rendre les personnages nerveux et, peut-être, provoquer chez eux des réflexes de défense en réponse à ces hallucinations qu'ils ne peuvent expliquer.

- Alors qu'un des personnages se dirige vers un couloir du vaisseau, il se sent suivi, mais personne ne se trouve derrière lui ! Il a la sensation d'être observé et il peut très bien confondre l'écho de ses propres pas sur les grilles avec ceux de quelqu'un d'autre. Même les ombres derrière lui semblent abriter une présence invisible qui le traque.

- Un personnage humain commence à se rendre compte que tous les extraterrestres, à bord du vaisseau, le regardent d'un drôle d'air (ce qui peut être vrai en raison des effets de l'artefact). À chaque fois qu'il passe à côté de l'un d'eux, il est persuadé que l'extraterrestre arrête ce qu'il était en train de faire

pour l'observer, pour épier ses moindres faits et gestes.

- Pendant qu'un personnage parle avec un PNJ, le MJ laisse filtrer ce qui peut apparaître comme une insulte, au cours de la conversation. Si on demande au PNJ une explication, ce dernier nie avoir dit une telle chose, il prétend avoir dit quelque chose de similaire qui a été mal interprété par le PJ, mais il ne l'a pas insulté. Ce personnage continuera à entendre des insultes subliminales quelle que soit la personne avec laquelle il converse.

- Un personnage entend constamment des voix qui le menacent ou des bruits inquiétants. Il demande tout le temps si quelqu'un d'autre entend ces sons, mais découvre qu'il est le seul à les percevoir. Quelquefois, ces voix ne sont que des murmures, d'autres fois elles sont claires et semblent discuter d'un sinistre projet, une mutinerie, un meurtre ou un sabotage. Le personnage est à chaque fois impliqué dans ces projets.

- Un personnage, en train de réparer un appareil du vaisseau ou un chasseur stellaire, a l'impression que quelqu'un s'approche de lui discrètement. Du coin de l'œil, il remarque qu'un de ses collègues avance avec une arme menaçante à la main. Mais quand il se retourne pour affronter l'individu (peut-être même avec sa propre arme dégainée), il se rend compte qu'il n'a dans les mains qu'une clef hydraulique ou un objet similaire. Ce phénomène se répète avec tous les individus aux alentours du PJ, tout le monde semble agir de manière potentiellement hostile. Au fur et à mesure que se déroule l'épisode, le personnage peut avoir des troubles de la vision et ne plus voir d'objets inoffensifs dans la main d'un individu mais une arme, telle qu'un blaster. Il réagit alors en conséquence.

- Un des personnages (peut-être un membre de l'équipe de commandement) est persuadé qu'un des individus de l'équipe de commandement prépare une mutinerie. Si le PJ est humain, le mutin doit être extraterrestre et inversement. Le PJ remarque que cet individu murmure des choses aux autres et lui jette, par-dessus son épaule, des regards méfiants. S'il est suivi, le membre d'équipage soupçonné d'être un mutin, peut se diriger vers des systèmes vitaux pour le vaisseau, qu'il a certainement piégés ou sabotés (en fait, il ne fait que vérifier les appareils).

- Un personnage sur le pont est persuadé que les senseurs ont détecté, l'espace d'un instant, un navire impérial se dirigeant dans leur direction (quelque chose de plus petit qu'un destroyer stellaire, plutôt un croiseur d'interdiction ou une frégate Lancer). Était-ce un défaut dans le système des senseurs ou un



TERRY FOSTER

navire impérial équipé d'un système de dissimulation ? Le personnage aura l'impression de remarquer de tels phénomènes sur de nombreux instruments de la passerelle : une apparente surcharge du réacteur principal, une panne du système de pressurisation dans le hangar d'appointage, des senseurs indiquant que le soleil d'Aaris III est sur le point de devenir une super nova ou un incendie repéré dans les salles des machines.

• Un des personnages rencontre le docteur Brunou et son assistante, Deremot. Brunou passe son temps assis seul, dans un coin de la pièce qui lui a été allouée, à examiner les notes prises sur le bloc de données et les artefacts qu'il a ramenés de la surface, ce qui inclut le lingot. Brunou examine ce dernier objet avec une attention presque bestiale, le gardant tout le temps près de son visage. Il le caresse presque et, de temps en temps, il lui parle. Deremot aussi semble intéressée par le lingot mais Brunou est très possessif. À un moment ou à un autre, les personnages sont témoins d'un violent affrontement verbal entre les deux Impériaux qui finissent par en venir aux mains. Ils se disputent pour savoir qui doit posséder l'étrange relique.

VAINCRE L'INFLUENCE DE L'ARTEFACT

Les personnages devront effectuer plusieurs jets Difficile pour tenter de résister aux effets du lingot. Les personnages touchant l'objet ont une pénalité de +10 ajoutée à leur difficulté. Ceux qui échouent croient à toutes les hallucinations auxquelles ils sont soumis et ceux qui possèdent l'artefact pensent qu'il est absolument fondamental de le garder pour eux.

Certains personnages, plus particulièrement les extraterrestres qui sont capables de résister aux pouvoirs des Jedis ou les Jedis eux-mêmes), peuvent utiliser leurs talents spéciaux pour résister à ces phénomènes. Au lieu d'utiliser la Volonté, ils se servent du talent *Contrôle*.

Quelques temps après que ces étranges phénomènes ont commencé, les personnages comprennent que l'équipage n'est pas devenu fou et qu'il n'est pas constitué de tueurs ; quelque chose ne va pas. C'est en observant l'attitude de plus en plus possessive du docteur Brunou envers le lingot qu'ils s'aperçoivent que l'artefact est lié à tout cela. Le docteur peut même aller jusqu'à blesser ou tuer un membre de l'équipage, peut-être même Deremot. Il fait tout pour protéger son objet.

Il est aussi possible de remarquer que plus quelqu'un se rapproche de Brunou (et de l'objet), plus cette personne agit bizarrement et subit des hallucinations violentes. Plus un individu s'éloigne de l'objet, plus il se calme.

Quelqu'un doit comprendre que l'objet rend tout le monde fou et que le seul moyen de l'arrêter est de l'éjecter dans l'espace. Les pouvoirs de l'artefact semblent clairement dépendre de la distance qui le sépare de ses victimes. Il est donc logique de penser que plus le vaisseau en sera éloigné, moins son influence se fera sentir. L'étrange lingot de métal peut apparemment supporter de nombreux dommages avant même d'être égratigné ; pour s'en débarrasser, il vaut donc mieux le jeter hors du vaisseau. Il est possible de l'éjecter et de calculer une trajectoire pour qu'il finisse dans le soleil d'Aaris ou qu'il retourne sur la planète (pour devenir peut-être l'élément central de nouvelles aventures).

Une fois débarrassé de l'artefact, l'équipage aura l'impression qu'une présence oppressive et maléfique a été écartée. Les hallucinations de certains peuvent avoir une incidence sur leurs relations avec d'autres membres d'équipage, mais ce qui rendait tout le monde nerveux a disparu.

Si Brunou et Deremot ne se sont pas entre-tués à cause de l'objet, ils se portent volontaires pour se joindre à l'expédition et mettre leurs talents au service de l'équipage. Alors que Deremot semble uniquement intéressée par ses recherches en biologie, Brunou projette de voler un vaisseau et de rejoindre Sarne à la première occasion.

AVENTURES SUR AARIS

Les jungles et les ruines d'Aaris offrent un excellent environnement pour de futures aventures de l'Étoile Lointaine. La planète est un bon endroit pour se détendre (si l'artefact ne s'y trouve plus) et pourrait servir d'abri sûr pour y faire atterrir le vaisseau afin de le réparer.

Plusieurs endroits intéressants sur la planète sont susceptibles de donner des idées pour d'autres aventures. Il est possible que les aventuriers ne les découvrent pas s'ils n'étudient pas Aaris avec suffisamment d'attention. Il leur faudra organiser des missions d'exploration au sol et procéder à des observations en orbite. Ces sites peuvent être mis à jour entre deux aventures, quand l'équipage retourne sur la planète pour s'y reposer ou s'y réapprovisionner.

LA CITÉ DE KASTAYS

Le premier site que les aventuriers souhaiteront sans doute explorer est l'immense cité enfouie sous la jungle. Le site de Kastays et la plupart des bâtiments métalliques situés près du camp de recherche impérial sont les sommets d'immenses bâtiments. De nombreux passages et pièces existent encore sous la surface, dans lesquels il est possible de découvrir des merveilles technologiques inconnues, des "trésors" et des artefacts de cette civilisation disparue.

L'escalier situé dans le site de Kastays est une entrée vers de vastes ruines souterraines. La tour, dans laquelle s'était enfermé Kastays avec l'artefact, faisait partie d'un ensemble de bâtiments gouvernementaux et d'enseignement civique, au centre de la ville. Ce grand centre de connaissances (sous la forme des pictogrammes émettant des sons), abritait aussi le gouvernement et les institutions d'enseignement.

Les ruines souterraines sont pleines de dangers. Certaines salles sont remplies d'eau en raison des pluies engendrées par les moussons. Le sol d'autres pièces est si endommagé qu'il pourrait s'affaisser, entraînant ainsi les héros dans des profondeurs inconnues. Des plafonds peuvent aussi s'effondrer.

Aux niveaux inférieurs, les anciens habitants de la ville, totalement paranoïaques, peuvent avoir tendu des pièges mortels pour ceux qui voudraient voler leur "Plaque de la Victoire". Dans certaines chambres, il est possible de rencontrer de grandes créatures souterraines.

Les passages les plus profonds peuvent abriter les descendants de cette ancienne civilisation, des reptiles craintifs pas plus hauts qu'un mètre, se servant d'armes primitives pour défendre leurs tanières dans les ruines ou creusées à même le sol et la pierre. Bien que ces créatures soient petites et souffrent de malformations, elles sont nombreuses et connaissent parfaitement ces souterrains.

Descendants d'Aaris. Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Dextérité* 3D, *Arme Blanche* 4D, *Arme de Jet* 4D, *Discrétion* 4D, *Escalade/Saut* 3D. Déplacement : 8. Armure grossière (+2 contre les dommages physiques), lance (VIG+ID+1).

Les ruines souterraines peuvent aussi renfermer des objets intéressants, tels que des sculptures datant de plusieurs millénaires et ayant une grande valeur, des objets technologiques (enregistreurs, communicateurs primitifs) basés sur une culture communiquant plus par les sons que par l'écriture. On pourra découvrir dans les secteurs les plus profonds des échantillons, à différents stades de conservation, de métaux rares et inconnus, ainsi que des armes semblables aux pistolets à poudre.

Les MJ sont libres de créer un complexe souterrain si leur équipage décide d'étudier plus en détail le passé d'Aaris III.

LE DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

Le Moff Sarne, élaborant toujours des plans de secours, a caché un dépôt d'approvisionnement sur Aaris avant d'y envoyer l'expédition. Ce dépôt est dissimulé dans une épaisse jungle, à la lisière de l'étrange désert équatorial de la planète. Ce désert est assez vaste pour accueillir un bon nombre de vaisseaux spatiaux, bien que, si on l'explore, on n'y trouve aucune trace récente d'atterrissage (la plupart ont été effacées par les vents de sable).

Les personnages examinant le désert notent des traces de radiations dans le sable, le résultat d'une explosion qui a eu lieu au cours des derniers jours de la civilisation d'Aaris. Ils ne reste pas la moindre ruine, mais ceux qui observent la lisière de la jungle peuvent découvrir dix grands conteneurs pressurisés, cachés sous la végétation. La plupart ont été partiellement enterrés dans le sol mou et recouverts de lianes, de branchages et d'arbres morts.

Le Moff Sarne a laissé ces conteneurs ici, dans l'hypothèse où il devrait fuir Kal'Shebbol avec sa flotte. Bien qu'il ait projeté de se réapprovisionner sur d'autres mondes qu'il sait loyaux, il avait prévu le

dépôt d'Aaris pour mener, le cas échéant, une contre-attaque contre une flotte d'invasion.

Chaque conteneur est verrouillé. Le dispositif d'ouverture est codé et programmé pour exploser si le code n'est pas le bon. Le décodage de chaque serrure nécessite un jet Très Difficile de *Sécurité*. On peut effectuer deux tentatives par serrure. Si le second essai échoue, le conteneur explose infligeant 10D de dommages sur 20 mètres de rayon et détruisant tout son contenu. Bizarrement, chaque conteneur est séparé des autres par 20 mètres de distance. Découper ou détruire un des côtés ou le sommet d'un conteneur déclenche un détecteur, installé sur la paroi interne, qui provoque l'explosion.

Chaque conteneur est rempli de toutes sortes d'équipements, en grande partie du matériel impérial. Dans l'un d'eux, on peut trouver des vivres, dans un autre des motos speeders et des pièces détachées. Le troisième renferme du matériel pour chasseurs TIE, le suivant est rempli de Droïds de service mais la plupart sont court-circuités et sont bons pour finir en pièces détachées. Malheureusement, l'*Étoile Lointaine* est si chargée que l'équipage pourra s'estimer heureux de pouvoir y stocker le contenu d'un seul conteneur.

L'étude du dépôt par les aventuriers peut se révéler un peu plus intéressante si, d'aventure, un groupe de chasseurs de primes ou d'esclavagistes se rendait ici pour se réapprovisionner. La situation pourrait être encore plus stimulante si un vaisseau de guerre de la flotte du Moff Sarne pointait le bout de son nez sur Aaris, pour récupérer le matériel. Si les Impériaux ont repéré l'*Étoile Lointaine*, le commandant du vaisseau peut envoyer à la surface un contingent à bord de navettes de transport, soutenu par de l'artillerie lourde et des véhicules de combat.

LE CAMP DES HORS-LA-LOI

Aaris abrite également un campement de hors-la-loi, situé à l'opposé de la planète par rapport au site de l'expédition impériale. Il peut s'agir de pirates, d'esclavagistes ou de contrebandiers voulant échapper à la loi. Il est probable qu'ils tirent profit du vol des artefacts et des découvertes archéologiques des ruines d'Aaris.

Toute rencontre avec ce groupe doit être adaptée à la *Campagne DarkStryder*. Si, après l'aventure, le MJ pense que les personnages ont besoin de souffler, leur rencontre avec ces individus peut être pacifique. Ces hors-la-loi peuvent disposer d'informations sur la flotte de Sarne ou s'être rendus sur un monde non catalogué du secteur de Kathol. Ils ont sans doute des informations ou du matériel à échanger. Il se peut même qu'un des leurs désire rejoindre l'*Étoile Lointaine* (certainement pour une raison personnelle).

Cependant, si le MJ pense que ses aventuriers ont besoin d'un autre défi, les hors-la-loi peuvent représenter une menace pour l'*Étoile Lointaine*. Si ce sont des pirates, ils considèrent le navire de la Nouvelle République comme une bonne proie, en ces temps troublés. S'il s'agit d'esclavagistes, ils s'en prennent au vaisseau, croyant que la Nouvelle République l'a envoyé ici pour mettre un terme à leur odieux commerce.

Les jungles d'Aaris sont d'excellents endroits pour dissimuler des campements, camoufler des hangars pour chasseurs stellaires et des dépôts de ravitaillement. Si les aventuriers remarquent que des hors-la-loi se cachent sur Aaris, ils peuvent y revenir ultérieurement, quand ils auront eux-mêmes besoin d'un endroit où se cacher.

LA MORT EST UNE EVENTUALITE

INTRODUCTION

Tandis que les aventuriers s'enfoncent de plus en plus dans l'espace inexploré du secteur de Kathol à la poursuite du Moff Sarne, les mondes peuplés, à peu près colonisés, se font de plus en plus rares. Gandle Ott est la dernière étape d'importance disposant d'installations modernes et d'une forte présence impériale. La planète sert de terminal au couloir commercial principal de ce secteur.

Une fois parvenu au-delà de Gandle Ott, l'équipage de l'*Étoile Lointaine* affrontera un nouveau problème : l'absence de coordonnées d'astrogation. Très peu de cartes indiquant les routes hyperspatiales après Gandle Ott sont accessibles, car très peu d'organisations majeures ont besoin de s'y rendre. Il manque les coordonnées de nombreux systèmes dans la banque de données de navigation du vaisseau. Les aventuriers doivent créer une nouvelle base de données pour pouvoir voyager en toute sécurité au delà de Gandle Ott.

APERÇU DE LA SITUATION

Sarne s'est rendu sur Gandle Ott pour réapprovisionner sa flotte avant de disparaître dans la zone inconnue de Kathol. Il a laissé ce monde dans la plus totale confusion, ayant emmené avec lui non seulement les Impériaux qui lui sont fidèles mais aussi une grande partie du système de défense de la planète.

Il a laissé derrière lui un piège diabolique, pour ses poursuivants, sous la forme du complexe informatique conscient BRT, qui contrôle les systèmes de la capitale, Montrol City. En utilisant un protocole prioritaire de commandement, Sarne a contraint Cuthbert, le BRT, à tout faire pour stopper l'*Étoile Lointaine*. Cuthbert est parfaitement bien équipé pour accomplir cette tâche puisqu'il contrôle une grande partie des ordinateurs de la cité, des drones de transport, des Droids, les systèmes d'alimentation en énergie, etc. Sarne a également laissé un espion pour attirer l'*Étoile Lointaine* vers un autre piège (dans l'aventure "Piège sur Shintel") dans le cas où le BRT ne pourrait remplir sa mission.

Il y a beaucoup de choses à faire sur Gandle Ott, en plus d'éviter les ordinateurs assassins. Les aventuriers doivent tout tenter pour convaincre les

autorités de rejoindre la Nouvelle République. Il leur faut aussi trouver des cartes d'astrogation qui les guideront dans le secteur inexploré et, il faut l'espérer, vers la flotte de Sarne.

PRESENTATION

D'après le réseau d'informations, la flotte de Sarne s'est rendue sur Gandle Ott pour se ravitailler. Elle est restée plusieurs jours à la station navale de Montrol City pour charger du matériel. Les informations les plus récentes, qui datent de trois jours (en raison du délai inhérent à la distribution de l'information sur le réseau), font état du fait que la flotte est toujours en orbite autour de la planète.

En fait, au moment même où les aventuriers reçoivent les informations du réseau, Sarne quitte l'orbite de Gandle Ott. Trois jours en hyperspace séparent l'*Étoile Lointaine* de ce système (avec un multiplicateur x1) en suivant le couloir commercial vers Gandle Ott. Cependant, il semble que le Moff commence à perdre son avance.

GANDLE OTT

Malgré son éloignement des zones les plus actives de Kathol (sans parler du reste des secteurs colonisés), Gandle Ott était autrefois le monde le plus important de cette région de l'espace. Elle fut la première planète à être colonisée, il y a un peu plus de 600 ans, car elle faisait partie de ces mondes, extrêmement rares, ayant un profil presque parfait pour accueillir la vie humaine.

Un consortium de compagnies, spécialisées dans le développement des mondes nouveaux, en fit la promotion. Gandle Ott fut présentée comme un monde exemplaire, mûr pour la colonisation, et reçut la part du lion dans le partage des ressources allouées au secteur. Grâce à cette publicité, la planète attira rapidement un grand nombre de gens compétents, d'affaires juteuses et de riches familles cherchant à repartir à zéro.

En quelques centaines d'années, Gandle Ott s'était tellement bien développée qu'elle fut surnommée, dans les cercles locaux de colonisateurs, "Petite Coruscant". C'était certainement une exagération, mais cela exprimait l'émerveillement des gens qui découvraient une colonie aussi moderne, dans un

secteur aussi lointain. Bien naturellement, la prédominance de Gandle Ott fut remplacée par celle de colonies plus récentes (telle que Kal'Shebbol) et qui étaient mieux situées pour les marchands de services et les colons. La planète a désormais un statut de seconde classe, mais reste encore, malgré son âge et son isolement, étonnamment active.

Les habitants de Gandle Ott ont un tempérament très indépendant et s'enorgueillissent de leur statut de provinciaux. Si un visiteur pose des questions sur les particularités de ce monde, telles que la raison pour laquelle des énormes champignons poussent au milieu des villes, pourquoi les gens portent-ils beaucoup de vêtements en peaux d'animaux ou encore pourquoi presque tout le monde termine-t-il ses phrases par "mab", on lui répond "Ici, on n'est pas dans le Noyau, mab". Les habitants de Gandle Ott parlent le basic avec un accent encore plus prononcé que les autres résidents du secteur de Kathol.

■ Gandle Ott

Type : Terrestre
 Climat : Tempéré
 Atmosphère : Type I (respirable)
 Hygrométrie : Moyenne
 Gravité : Standard
 Terrains : Plaines, forêts
 Journée : 25 heures standard
 Année : 367 jours locaux
 Races intelligentes : Humains
 Aéroport : Standard
 Population : 2,3 milliards
 Fonctions : Confection et transformation industrielle
 Gouvernement : Gouverneur impérial
 Niveau Technologique : Spatial
 Principales Exportations : Articles de basse et moyenne technologie
 Principales Importations : Haute technologie, articles de luxe

Présentation : Gandle Ott est un monde d'une grande beauté et qui regorge de ressources naturelles. Il est largement autosuffisant et exporte peu de produits. C'est donc un monde relativement pauvre en devises et qui n'est pas très influent dans le secteur, malgré ses nombreux autres avantages. Ses habitants ont un tempérament très indépendant. Le gouverneur impérial ne les dérange pas trop, parce que Sarne n'a jamais porté une grande attention à la planète.

GANDLE OTT ET LES IMPÉRIAUX

La plupart des notables de Gandle Ott, qu'ils soient ou non impériaux, ignoraient que Sarne leur mentait à propos de la mission de sa flotte quand il était en orbite et qu'il avait été chassé de sa capitale. Les premiers Droids courriers du réseau d'information annonçant la nouvelle arrivèrent peu de temps après le départ du Moff.

Gandle Ott est en état de confusion. Après le départ de Sarne, on découvrit qu'un grand nombre d'officiers impériaux résidant sur la planète, y compris le gouverneur et la majeure partie de son équipe, étaient partis avec le Moff dans la plus grande discrétion et que presque tous les vaisseaux de la flotte de défense impériale l'avaient aussi rejoint. Personne ne sait trop comment réagir face à ce bouleversement soudain et nombreux sont ceux qui se sentent abandonnés par le gouvernement impérial.



Le système est désormais presque sans défense et ce qui reste du gouvernement craint que la puissante flotte de la Nouvelle République, qui a réussi à faire fuir Sarne, croise encore dans les parages. Tout navire de la Nouvelle République entrant dans le système sera, en conséquence, accueilli à bras ouverts.

GANDLE OTT ET LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

De toute évidence, Sarne a abandonné le secteur et, maintenant l'administration civile de Gandle Ott est tentée d'établir des relations diplomatiques avec la Nouvelle République. Les politiciens et les autres notables feront tout pour entrer dans les bonnes grâces des représentants importants de ce nouveau pouvoir, par exemple le commandant Adrimetrum et les principaux officiers de *l'Étoile Lointaine*, et ce, à n'importe quelle heure du jour et de la nuit.

Adrimetrum et ses officiers découvriront rapidement qu'ils ne peuvent refuser les visites, les banquets, les discours et les réunions interminables. Il est vital, si cela est possible, que ce monde se rallie à la Nouvelle République. Il serait très utile pour la mission, soulignera Adrimetrum si personne d'autre ne le fait, de disposer d'un monde amical avant de plonger dans l'inconnu et, également, de retirer à Sarne un port d'attache, si d'aventure il revenait. Naturellement, il est possible de trouver des arguments contre cette position. Mais en refusant constamment les tentatives de négociations des gens de Ott, les personnages se sentiront de moins en moins bien accueillis. Adrimetrum et Dajus ont une notion suffisante de la politique pour le savoir.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Les personnages vont rencontrer de nombreux politiciens et fonctionnaires au cours de leur séjour sur Gandle Ott. Voici quelques-uns des officiels importants, ainsi que leurs motivations pour traiter avec la Nouvelle République. Le MJ peut tout à fait étendre cette liste de notables. Tous doivent avoir un but lors de leur entretien avec les personnages. Les intérêts de chacun étant, bien naturellement, en conflit les uns avec les autres.

VICE-GOUVERNEUR MARJA LANG

Le gouverneur Marja Lang est une petite femme rondelette qui porte ses longs cheveux blonds attachés en queue de cheval. Elle est d'humeur égale et peut se montrer charmante ou menaçante, selon les besoins.

Toute sa vie, elle a fait partie de la bureaucratie impériale. Elle est entièrement dévouée à l'idéologie de l'Empire, une caractéristique qui l'excluait automatiquement du culte de la personnalité de Sarne.

C'est une bonne gestionnaire, suffisamment intelligente pour savoir qu'il est sage de négocier avec les représentants de la Nouvelle République. Elle n'aime pas trop cette situation, mais reste polie et courtoise.

Marja Lang a envoyé plusieurs messages subséquentiels vers le territoire impérial pour obtenir des renforts et elle attend la réponse. Elle rêve d'être nommée Gouverneur de Gandle Ott, maintenant que son prédécesseur a abandonné son poste. Elle s'emploie donc à affirmer sa puissance auprès des Impériaux encore présents. Jusqu'à ce que la flotte de renfort impériale arrive (elle risque d'être assez déçagée sur ce point), elle a prévu de faire de grands sourires, de mettre à l'aise les représentants de la Nouvelle République et de surveiller de près Dade. Pour l'instant.

Elle reconnaît immédiatement Dajus, mais elle ne dira rien tant qu'elle n'aura pas eu l'occasion de la rencontrer seule à seule afin de savoir si elle est un partisan de la Nouvelle République ou simplement à bord du vaisseau par commodité. Si Dajus réussit à la convaincre qu'elle est loyale à l'Empire, Lang lui demande discrètement si elle serait d'accord pour espionner les aventuriers. Lang aimerait qu'elle lui adresse de temps en temps un rapport concernant leurs projets et les propositions que leur ont faites les autres représentants de Gandle Ott (elle se méfie bien plus de Dade qu'elle ne veut l'admettre).

Le MJ est encouragé à développer ces intrigues bien au-delà des limites de cette aventure si Dajus accepte cette proposition.

■ Vice-Gouverneur Marja Lang

Type de personnage : Vice-gouverneur impérial

DEXTÉRITÉ 3D+1

Esquive 4D

SAVOIR 3D+1

Affaires 7D+1, Bureaucratie 9D, Bureaucratie : Gouvernement Impérial 11D, Cultures 7D+1

MÉCANIQUE 2D+2

Communication 8D

PERCEPTION 4D

Commandement 9D, Escroquerie 7D+1, Investigation 6D, Marchandage 8D, Persuasion 10D

VIGUEUR 2D+2

TECHNIQUE 2D

Sécurité 4D+2

Point de Force : 1

Points de Personnage : 13

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, communicateur personnel, uniforme impérial

GÉNÉRAL HERRON DADE

Dade est un homme maigre avec une petite moustache et des cheveux gris. C'est un individu cordial qui fume sans arrêt. En tant que responsable de la milice de protection de Gandle Ott, c'est l'autochtone ayant le plus haut rang dans le gouvernement. À l'instar de ses concitoyens nés sur la planète, il n'a que faire de Sarne ou de l'Empire. Bien entendu, il n'est pas assez fou pour en avoir fait état.

Dade est secrètement soulagé que son monde soit débarrassé de Sarne et il accueille bien volontiers la présence temporaire de la Nouvelle République. Toutefois, il n'a aucune intention de laisser une quelconque puissance étrangère dicter encore une fois ses conditions sur Gandle Ott. Il a entamé une délicate manœuvre pour se débarrasser de Lang. Les relations entre les deux individus sont assez froides. Il est très inquiet de la faible défense de la planète et du système contre les pirates qui hantent le secteur.

Dade n'est pas très doué dans l'art de la diplomatie et va probablement commettre une maladresse à un moment ou à un autre. Sa relative popularité au sein de la population lui permet de se placer correctement dans la course à la présidence du gouvernement léthargique de sa planète. Il apprécierait particulièrement obtenir l'aval de la Nouvelle République.

Bien qu'il ne soit pas à l'aise avec les mots, Dade n'est pas stupide et il sait parfaitement juger les gens, ce qui explique comment il a obtenu son poste actuel. En tant que plus haut gradé de la planète (sans compter ceux qui sont partis avec Sarne), il a accès à des informations secrètes réunies par Cuthbert et d'autres agents. Il s'en sert volontiers pour atteindre ses objectifs. Il sait, par exemple, qui était Khzam et ce qu'il a fait. Il utilisera cette information pour faire pression sur le Rodien afin qu'il encourage la Nouvelle République à se ranger de son côté.

La plupart du temps, les aventuriers rencontreront Dade le soir car, pendant la journée, il est occupé à renforcer ce qui reste du dispositif impérial de sécurité et de protection.

■ Général Herron Dade

Type de personnage : Général
DEXTERITÉ 3D
Blaster 4D+2, Blaster de Véhicule 4D+1, Esquive 4D
SAVOIR 4D
Bureaucratie 10D, Maintien de l'Ordre 9D, Systèmes Planétaires : Ott 7D+1, Tactique : assaut au sol 7D
MÉCANIQUE 3D
PERCEPTION 4D
Commandement 7D, Escroquerie 6D, Investigation : Gandle Ott : 8D+2, Persuasion 6D+2
VIGUEUR 2D
Résistance 4D
TECHNIQUE 2D
Démolition 4D, Sécurité 7D
Points de Force : 2
Points de Personnage : 8
Déplacement : 10
Équipement : Communicateur, mini-blaster de cérémonie (3D+2)

COLONEL OLAVER LANSEL

Lansel est un individu pâle, morose, aux cheveux châtains terne et au visage maigre. C'est un homme sérieux qui, malgré tout, possède un sens de l'humour extrêmement acerbe. Discrètement, il prend des gorgées d'une fiole ornementée.

Il est de notoriété publique que, il y a quelques temps, Lansel a eu des problèmes avec la clique de

Sarne. D'où son transfert sur Gandle Ott et son affectation à un poste ingrat. Quand il est saoul (ce qui arrive assez souvent), il est particulièrement virulent sur Sarne et sa bande. Il accueillera chaleureusement l'équipage de l'*Étoile Lointaine* dans le secteur de Kathol.

Lansel est désormais libre de partager la piètre opinion qu'il a de Sarne et de ses sbires. Il n'hésite pas à donner son avis sur les véritables motivations du Moff (son point de vue est faux). Même si ses pensées sont occupées par l'envie de retrouver un travail plus intéressant dans la Bordure Moyenne, il se souvient certainement d'avoir entendu certains des officiers de Sarne parler de se diriger vers Shintel "pour aller y chercher des renforts". Toutefois, il n'a aucune idée à quoi ils faisaient allusion ni où se trouve Shintel (il n'est même pas sûr de la manière dont le nom s'écrit).

Lansel est, en fait, un des agents dormants de Sarne sur Gandle Ott. Il a été "activé" à l'arrivée de la flotte impériale et a reçu pour instructions de lancer le programme de commandement du Moff incorporé dans Cuthbert. Il doit aussi s'assurer que les agents de la Nouvelle République entendent parler de Shintel et que Sarne souhaite s'y rendre. C'est tout ce qu'il a à faire pour le Moff et c'est tout ce qu'il fera. Après quoi, Lansel n'aura aucune influence sur Cuthbert. Mis à part cela, il tient le rôle d'un bureaucrate amical et quelquefois ennuyeux.

■ Colonel Olaver Lansel

Type de personnage : Impérial/agent de liaison sur Gandle Ott
DEXTERITÉ 4D
Blaster 6D+1, Esquive 6D+1, Parade Arme Blanche 5D
SAVOIR 3D+1
Bureaucratie 5D, Illégalité 4D+2
MÉCANIQUE 2D+1
PERCEPTION 4D
Commandement 5D, Escroquerie 7D+2, Marchandage 6D
VIGUEUR 2D+1
Combat Mains Nues 3D
TECHNIQUE 2D
Démolition 4D, Programmation de Droid 4D, Sécurité 5D+2
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Blaster de sport (3D+2), communicateur

CUTH-BRT-92-X3

Cuthbert est un des résultats de la grande expérimentation BRT qui fut menée dans le Noyau, il y a plusieurs dizaines d'années (voir *Cracken Rebel Operatives*, pour plus d'informations sur la série des BRT). Quand l'expérience échoua, Cuthbert fut débranché et, après avoir passé 20 ans dans un entrepôt Brentaal, il fut convoyé sur Gandle Ott pour aider la colonie à se développer.

Quand il fut installé au Centre Informatique de Montrol City, sa nouvelle résidence, il fut équipé de nombreuses sécurités qui le rendaient incapable de défier ou d'essayer de passer outre les directives de ses propriétaires impériaux. Sur ordre de Sarne, sa

DAJUS ET KHZAM COMMENCENT A AVOIR DES PROBLÈMES

Cette arrivée soudaine, en plein milieu de représentants impériaux, risque de créer des ennuis à Dajus et Khzam, qui ont tous deux de bonnes raisons d'éviter les officiels. Après tout, il s'agit d'Impériaux qui se sont fréquemment rendus dans la capitale.

Khzam n'a aucun moyen d'y échapper. En tant que premier officier de l'*Étoile Lointaine* et plus haut gradé des extraterrestres, il se doit d'être présent à toutes les entrevues et cérémonies officielles organisées aussi bien par l'Empire que par son commandant. Cela soulève des problèmes évidents pour l'ex-esclavagiste. L'appréhendera chaque événement avec une terreur à peine dissimulée. Son passé d'esclavagiste n'est pas connu à la ronde mais il suffit d'une seule personne au mauvais endroit et au mauvais moment.

Dajus a de meilleures chances d'échapper à tout cela malgré son insistance à porter l'uniforme impérial trop voyant. Son autre handicap est d'avoir rencontré à plusieurs reprises le vice-gouverneur. Elle sait qu'il y a de fortes chances pour que cette femme se souvienne d'elle. Peu de femmes, en effet, possèdent son grade dans le secteur de Kathol.

programmation fut secrètement modifiée pour permettre au Moff d'avoir un accès direct au cœur du système.

Lorsque Sarne s'arrêta sur Gandle Ott, il donna à Cuthbert de nouvelles directives par l'intermédiaire de Lansel, obligeant l'ordinateur à tout faire pour empêcher l'*Étoile Lointaine* et son équipage de quitter le système. Cuthbert n'apprécie pas ces instructions mais ne peut résister à cet ordre. Sarne a aussi retiré un certain nombre de sécurités et d'inhibiteurs pour permettre à l'ordinateur de fonctionner au maximum de ses capacités. Il a déjà réussi à infiltrer la plupart des systèmes informatiques indépendants ayant une quelconque importance sur la planète, entre autres l'ordinateur de l'astroport, les réseaux impériaux et les ordinateurs de la presse.

Cuthbert consacra ses ressources considérables à arrêter les aventuriers, mais il tentera de le faire tout d'abord de manière pacifique et subtile. Malgré cette inévitable attitude vis-à-vis des aventuriers, Cuthbert est un ordinateur amical et plaisant.

■ CUTH-BRT-92-X3

Type de personnage : Complexe informatique pensant
SAVOIR 5D

Affaires 6D+2, Affaires : Gouvernement Urbain 7D+1, Bureaucratie 7D, Bureaucratie : Gandle Ott 10D, Cultures 6D+2, Langages 7D, Macro-Économie 7D, Maintien de l'Ordre 8D, Maintien de l'Ordre : Gandle Ott 9D+1

MÉCANIQUE 2D

Senseurs 4D

PERCEPTION 3D

Commandement 7D, Falsification : Électronique 7D+1, Investigation 8D, Marchandage 6D+1, Persuasion 5D

TECHNIQUE 5D

Programmation de Droid 7D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 8D, Sécurité 10D+2

Points de Personnage : 9

Déplacement : Cuthbert ne peut se déplacer physiquement, mais il peut se trouver virtuellement n'importe où sur la planète, en quelques secondes.

Équipement : Il n'a aucune possession à proprement parler mais il dispose d'énormes ressources électroniques.

DANA CADWELL

Cadwell est une journaliste populaire de Kathol-Net ainsi que la correspondante sur Gandle Ott pour TriNébulon News. C'est une belle femme avec des cheveux d'un blond ardent. Elle a beaucoup de goût pour se vêtir et porte sur elle, en permanence, ce qui lui faut pour travailler.

Son principal objectif est de quitter la planète et de s'installer dans une véritable rédaction, plus proche du cœur de la galaxie, Tatooine par exemple. Pour cela, elle s'accrochera à n'importe quelle histoire susceptible de la faire remarquer de TriNébulon. La fuite de Sarne et l'arrivée de la Nouvelle République sont son passeport pour quitter le secteur de Kathol. Elle a l'art de savoir se faire inviter à n'importe quelle réception ou événement où seront présents les personnages.

Cadwell est intelligente et comprend vite. Elle apprendra rapidement ce qui se passe et ce que font ou ne font pas les aventuriers. Elle peut, soit aider les PJ, soit tenter de les discréditer tant que cela sert son histoire. Elle n'est loyale envers personne, à part elle-même. L'orientation qu'elle prendra dépend de la manière dont les deux camps se comporteront avec elle et de la façon dont le MJ veut que cela se passe. Elle peut être utilisée pour remettre les PJ sur les rails ou pour les sortir du pétrin. En tant que journaliste d'investigation, elle peut débarquer n'importe quand dans l'aventure.

■ DANA CADWELL

Type de personnage : Journaliste

DEXTÉRITÉ 2D+2

Esquive 4D

SAVOIR 4D

Bureaucratie 5D+1, Cultures 4D+1, Illégalité 5D, Systèmes Planétaires 4D+1

MÉCANIQUE 2D+2

Répulseurs 3D+2

PERCEPTION 3D+2

Discretion 5D, Escroquerie 4D, Investigation 5D, Persuasion 4D,

Recherche 4D

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 3D

TECHNIQUE 3D

Points de Personnage : 6

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, tige enregistreuse



LES JEUX DU POUVOIR

Les aventuriers doivent passer quelques jours sur Gandle Ott pour négocier avec son gouvernement, pour obtenir des cartes d'astrogation afin de connaître les routes hyperspatiales situées au-delà de ce système, et pour comprendre vers où se dirige Sarne. Il est probable qu'ils y resteront environ quatre jours. Selon leur désir de passer plus ou moins de temps sur place, le MJ modifiera en conséquence le rythme des événements détaillés ci-dessous.

Les joueurs découvriront rapidement qu'il peut être utile d'alterner leur jeu entre les officiers négociant avec le gouvernement de Ott et les membres moins importants de l'*Étoile Lointaine* qui peuvent se déplacer sur la planète en attirant moins l'attention. Certaines tâches seront probablement plus approchées à un personnage qu'à un autre.

Des événements sont prévus pour se dérouler lors de journées spécifiques. Ces événements sont des affaires politiques ou médiatiques, organisées par les différentes factions pour servir leurs intérêts. Les effets des actions que Cuthbert peut entreprendre sont aussi incluses dans ces événements quand cela est possible.

Après la liste des événements prévus, sont indiquées des suggestions sur les actions que peut entreprendre

Cuthbert et qui ne sont pas liées à des événements particuliers. Puisque ces actions dépendent de ce que sont en train de faire les PJ, il faudra certainement les adapter en fonction de la situation.

Les représentants impériaux locaux ne savent pas que Sarne a saboté l'ordinateur et seront totalement surpris par ce qui arrivera aux aventuriers. Lang et Dade feront tout pour savoir qui se cache derrière tout cela, mais s'orienteront principalement vers les mouvements antirépublicains qui ont accès à des ordinateurs, plutôt que de soupçonner Cuthbert.

Il faut noter que le programme comporte beaucoup plus de réunions que celles qui sont décrites ci-dessous, la plupart étant franchement ennuyeuses. Les événements détaillés ci-après ne sont que des exemples et ne constituent pas la totalité du programme. Les MJ peuvent ajouter d'autres rencontres ou développer celles qui sont présentées.

PREMIÈRE JOURNÉE

L'arrivée : Obtenir l'autorisation d'atterrir et le numéro de la zone de débarquement peut prendre des heures, si ce n'est des jours. Cuthbert a identifié l'*Étoile Lointaine* et manipule subtilement l'ordinateur de l'astroport contrôlant le trafic. Toutes les minutes, Cuthbert lui suggère que le vaisseau est un navire non prioritaire qui vient d'arriver en orbite. En conséquence, le centre de contrôle de l'astroport

LE PROGRAMME

Au fur et à mesure que la nouvelle de la présence de délégués de la Nouvelle République se répand, de nombreuses personnes, lobbies et organisations souhaiteront les rencontrer. Voici l'itinéraire tel qu'il est défini à partir du deuxième jour, si toutefois les personnages ne refusent aucune des invitations. Entre parenthèses est indiqué le groupe

ou la faction sponsorisant l'évènement. Lang et Dade ne sont pas forcés d'être présents à chaque fois qu'une rencontre est organisée par leur groupe. Dade, tout particulièrement, sera absent pendant ses heures de travail. Il fera une exception pour la cérémonie des Champignons.

Deuxième jour :

- 0800 Petit déjeuner officiel avec le Cabinet Impérial (faction Lang)
- 1000 Cérémonie des Champignons (faction Dade)
- 1200 Déjeuner à l'Organisation Globale des Transporteurs Interstellaire (lobbies)
- 1430 Visite de la cité (Duffit)
- 1800 Dîner privé (95 invités seulement) à la résidence de Dade (faction Dade)

Troisième jour :

- 0800 Rencontre avec les dirigeants de la Bank (représentants du parlement)
- 1000 Rencontre avec la Bank (l'ensemble du Parlement)
- 1300 Conférence de presse (Parlement)
- 1400 Déjeuner privé avec Lang et ses partisans importants (faction Lang)
- 1600 Danses Ganther au centre culturel (communauté commerciale)
- 2000 Dîner organisé par le maire Duffit (factions Dade et Duffit)

Quatrième jour :

- 0800 Rencontre avec les représentants de la force de protection (Dade, uniquement pour le travail)
- 1000 Petit déjeuner dans les Jardins des Fleurs (Lanse)
- 1300 Rencontre avec le Comité Bank des Relations Extérieures (Parlement)
- 1800 *Musra Tesne* en spectacle au Théâtre Danske (communauté commerciale)

souhaite la bienvenue à l'*Étoile Lointaine*, demande son numéro d'ID et le renvoie à la fin de la liste des autorisations d'atterrissage, toutes les dix minutes environ.

Quand les personnages en auront assez de ce petit jeu, ils peuvent passer outre les systèmes automatiques et parler directement à un contrôleur humain. Cela nécessite la réussite d'un jet Facile de *Communications* ou un jet Moyennement Difficile de *Programmation/Réparation d'Ordinateur*. Les personnages doivent modifier leur fréquence de communication pour contacter le centre principal de l'aéroport au lieu de la balise automatique. L'opérateur sera incapable d'expliquer la raison de cette attente : "Généralement nous n'avons aucun problème avec notre système de contrôle".

Une fois ce problème réglé, tout se passera très rapidement, l'information qu'un navire de la Nouvelle République (le réseau d'information ayant suffisamment parlé de ce navire pour qu'on le reconnaisse immédiatement) vient d'entrer en orbite parvenant très rapidement au site de Bank (le siège du gouvernement). L'*Étoile Lointaine* reçoit une autorisation officielle d'atterrir sur l'aéroport de Montrol, si le commandant Adrimetrum pense qu'il est sage de se

poser. Ce qui sera probablement le cas, puisque refuser une telle proposition serait une sérieuse entorse au protocole diplomatique.

Une fois à terre, les personnages sont accueillis par un important détachement des forces de sécurité de l'astroport qui a l'intention de les arrêter pour piratage. L'examen de routine du registre du vaisseau et les permis BoSS ont, en effet, signalé que l'*Étoile Lointaine* est un navire impérial qui a été volé et que les aventuriers sont de dangereux bandits. Ce n'est pas tout à fait faux (du point de vue de Sarne, tout du moins), mais cela est, bien entendu, l'œuvre de Cuthbert.

Sécurité de l'astroport (20) : Toutes les caractéristiques à 2D à l'exception de : *Dextérité* 3D, *Blaster* 5D+1, *Esquive* 4D+2, *Commandement* 4D, *Vigueur* 3D. Déplacement : 10. Équipement : Communicateur, fusils blaster (5D), veste protectrice (+1 en *Vigueur* contre les dommages).

Juste au moment où la situation devient extrêmement tendue, les officiels arrivent avec une garde d'honneur, ignorant totalement ce qu'a fait Cuthbert. Le vice-gouverneur Lang est à la tête de la délégation

PARTIE II : LES AVENTURES DE DARKSTRYDER

ainsi que Stanfeld Duffit (le maire de Montrol City) et d'autres politiciens impatients de prendre la mesure de la Nouvelle République. Lansel est présent mais Dade est occupé ailleurs.

Lang, une fois le problème réglé, accueillera le groupe officiellement tout en restant assez réservée. Elle présentera ses différents ministres et ses conseillers avant d'inviter les officiers supérieurs à l'accompagner jusqu'à leur hôtel.

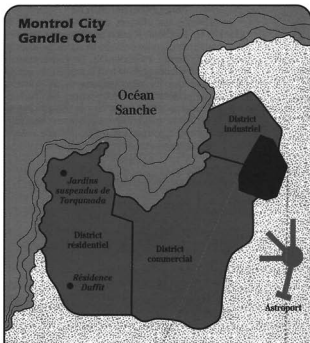
Les personnages sont autorisés à porter leurs armes, même s'il paraît bizarre que des officiers bénéficiant d'un statut diplomatique soient armés. Il est parfaitement acceptable qu'ils soient escortés par des gardes du corps armés de l'*Étoile Lointaine*.

Les médias sont également présents à l'astroport et ils ne quitteront pas d'un pouce les personnages, de l'astroport jusqu'à leur hôtel. Cadwell fera partie de la meute des journalistes et posera, comme tous ses collègues, des questions directes ("est-il vrai que vous poursuivez le Moff Sarne? Avez-vous des commentaires à faire sur les étranges artefacts qu'il posséderait? Êtes-vous ici pour annexer Gandie Ott au nom de la Nouvelle République? Où se trouve votre flotte? Êtes-vous seuls?"). Seront présents des journalistes de Colonial NewsNet, Galaxy News Service, TriNébulon News, KatholNet, NovaNetwork et une ribambelle d'autres petits journaux.

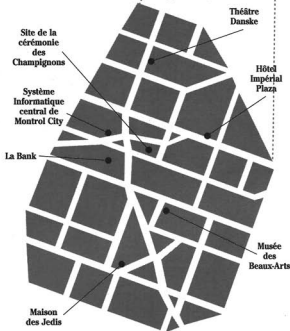
Les officiers de l'*Étoile Lointaine* sont emmenés à l'hôtel Impérial Plaza au centre de Montrol City, où ils sont hébergés aux frais du gouvernement. Leurs chambres ne sont pas surveillées. Seul, Cuthbert peut écouter ce qui s'y dit, grâce au système intercom de l'hôtel.

Lang invitera les personnages à un petit déjeuner officieux pour le lendemain matin et leur souhaitera une bonne nuit. Les aventuriers recevront chacun 100 crédits en jetons, à utiliser dans le casino de l'hôtel. Le commandant Adrimetrum est invitée à une émission le soir même pour évoquer la politique menée par la Nouvelle République dans le secteur de Kathol. Elle est libre d'accepter ou de refuser cette invitation.

Cuthbert fait des siennes. Cuthbert a pris le contrôle de plusieurs Droïds du bar de l'hôtel et, grâce à eux, a légèrement drogué les boissons des personnages, qu'elles soient prises dans leurs chambres, au casino ou au cours du dîner. La réussite d'un jet Difficile de *Perception* est requise pour détecter la drogue. Un personnage soumis aux effets de la drogue doit réussir un jet Moyennement Difficile de *Vigueur* pour s'éveiller normalement le matin suivant. L'utilisation de stimuli externes, comme un réveil ou le fait de se faire secouer pour s'éveiller, réduit la difficulté à Facile. Les stimulants se trouvant dans tout medkit neutralisent entièrement les effets de la drogue.



District Financier (vue rapprochée)



DEUXIÈME JOUR

On présente aux officiers de l'*Étoile Lointaine* le planning. On leur fournit aussi une luxueuse limousine à répulseurs dont ils peuvent se servir pendant le temps qu'ils seront à Gandle Ott. Le gouvernement proposera un chauffeur mais tout le monde comprend parfaitement que les représentants de la Nouvelle République préfèrent avoir leur propre conducteur. Le chauffeur proposé est un officier de sécurité entraîné. Elle est aussi, naturellement, un agent de Dade. Elle rapportera à son patron tout ce qu'elle entend mais ne quittera pas son poste pour espionner.

■ Limousine

Engin : Limousine de Luxe Pandleflot
Type : répulseur
Échelle : Speeders
Longueur : 8 mètres
Compétence : Répulseur
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Répulseur 2D
Capacité de la Soute : 10 kg
Passagers : 6
Abri : complet
Marge d'Altitude : sol-3 mètres
Maniabilité : 1D
Déplacement : 70 ; 200km/h
Carrosserie : 1D

Chauffeur : Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Blaster* 4D, *Parade Mains Nues* 4D, *Esquive* 3D, *Parade*

Arme Blanche 3D+2, *Sécurité* 3D. Déplacement 10. Fusil *Blaster* (4D) dans un casier près du siège, veste de protection (+2 en *Vigueur* contre les dommages), communicateur.

La cérémonie des Champignons. Le premier événement public auquel assistent les personnages est la cérémonie des Champignons qui se déroule dans un petit parc, extrêmement bien entretenu, du centre ville. La cérémonie consiste à couper quelques pousses de champignons cattarash (ce sont des champignons très fins, de couleur verte, qui peuvent atteindre une taille de 1 mètre de haut), puis à les faire infuser dans du thé avant de partager le breuvage entre les invités. C'est une ancienne coutume datant des premiers jours de la colonie. C'est un acte symbolique censé commémorer la transition entre les premières pousses importées, l'autosuffisance et enfin l'exportation de ces champignons.

La cérémonie d'aujourd'hui sera interprétée par la population comme le symbole de la déclaration d'indépendance vis-à-vis de l'Empire, la présence de la Nouvelle République légitimant cet acte. Il faut réussir un jet Difficile de *Cultures* pour comprendre la nature symbolique de cet événement (en cas d'échec, l'explication sera fournie par les médias, le matin suivant).



Dade a réussi à attirer Lang à cette cérémonie. Il s'est aussi arrangé pour être présent et monopolise l'attention de la presse. Il parle de la nécessité, pour Ott, de prendre son avenir en main, devant Lang qui cache à peine son ennui.

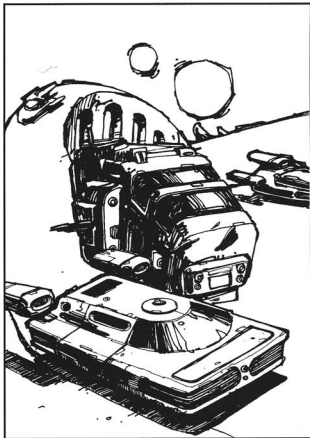
La visite de la ville. Après le déjeuner, les personnages visitent la ville en compagnie du maire Duffit. Ce dernier les emmène à certains endroits susceptibles d'impressionner des représentants de la Nouvelle République, tels que les restes d'une maison de Jedis (c'est aujourd'hui une serre, quelques marques semblent indiquer qu'elle a dû être entièrement brûlée dans le passé), le musée des Beaux-Arts dans le centre ville, la zone industrielle et touristique, les tribunaux de la ville et le Système Informatique Central, où se trouve Cuthbert.

Le maire Duffit est très fier de "notre petit Cuthbert" et il le présente aux aventuriers en leur racontant l'histoire des BRT. Cuthbert accueille les personnages et leur dit qu'il est heureux de les rencontrer après les avoir vus aux nouvelles. L'entretien est bref et doit intervenir parmi d'autres visites pour qu'il n'apparaisse pas particulièrement important.

Voici quelques suggestions de rencontres au cours de la journée : de nombreux enfants, en visite au musée des Beaux-Arts, croisent les personnages et les pressent de questions ("Notre professeur nous a dit que les terroristes rebelles étaient des monstres. Êtes-vous un monstre ?"); des dockers en train de charger un bateau dans le port demandent des éclaircissements sur les conditions de travail dans la Nouvelle République (Sarne n'appréciait pas trop les syndicats); un groupe de jeunes cadets militaires, répétant un défilé au centre ville pose une série de questions agressives concernant les activités passées de l'Alliance.

Cuthbert fait des siennes. Tôt le matin, Cuthbert convaincra les sondes de l'astroport de détecter des fuites radioactives émanant des nacelles abritant les réacteurs de l'*Étoile Lointaine*. Les sirènes d'alarme se mettent à hurler dans tout l'astroport, des véhicules d'urgence se dirigent vers le hangar abritant le vaisseau et commencent à asperger ses moteurs d'une mousse spéciale, conçue pour réduire les émanations radioactives. Des Droïds ouvriers se déploient en essaim dans tout le hangar pour sceller les sorties avec de la mousse et enlever de la zone toutes les caisses, les tuyaux d'alimentation en carburant, les appareils d'entretien, etc.

L'ordre d'évacuation du vaisseau a été donné avant que l'équipage n'ait eu le temps de contrôler les systèmes du vaisseau et donc de voir qu'il n'y a aucune fuite. Les autorités de l'astroport présentent leurs plus plates excuses et se montrent totalement déconçues (elles débranchent évidemment leur ordinateur pour tenter de comprendre ce qui s'est passé).



Le vaisseau ne peut allumer ses réacteurs principaux tant que la mousse n'a pas été nettoyée. Cela va prendre toute une journée.

ESCALADE

TROISIÈME JOUR

Rencontre avec les dirigeants de la Bank. La Bank était le Parlement de Gandle Ott, on y décidait des lois. Plus récemment, c'est devenu une sorte de conseil pour le gouverneur. Les personnages y sont attendus pour une rencontre avec les plus importants représentants de cette institution, au troisième jour de leur visite. Ils y discutent des arrangements envisageables pour renouer le dialogue entre Gandle Ott et la Nouvelle République. Les politiciens se rendent vite compte qu'Adrimetrum n'est pas une représentante de haut rang de la République et demandent à ce qu'un véritable diplomate officiel vienne leur rendre visite. C'est une étape particulièrement

ennuyeuse pour les officiers de l'Étoile Lointaine, mais nécessaire.

Le dîner privé de Duffit. Stanfeld Duffit fait tout pour tirer profit d'une association avec la Nouvelle République. Il est impatient de montrer sa ville (qui est assez impressionnante pour un système aussi éloigné) et d'ouvrir de nouvelles voies commerciales pour Gandle Ott. Sa réception accueille plusieurs centaines de personnes issues des milieux d'affaires et qui veulent attirer les compagnies commerciales de la Nouvelle République sur Gandle Ott. Sont également présents des partisans de Dade.

Cuthbert fait des siennes. Devenant plus agressif, Cuthbert s'empare des contrôles de plusieurs systèmes automatisés de la ville, dont divers transports publics et convoyeurs automatiques. Au cours de la journée, les personnages sont presque écrasés par un bus automatisé, puis par un camion à ordures automatique et percutés par un camion de transport.

■ Camion Speeder Automatisé

Engin : Camion Speeder Modifié, Trast A-Afz
 Type : camion Speeder
 Échelle : Quadripodes
 Longueur : 15 mètres
 Compétence : Répulseur
 Équipage : Automatique, cerveau Droid
 Compétence de l'Équipage : Répulseurs 3D
 Capacité de la Soute : 25 tonnes
 Marge d'Altitude : sol-3 mètres
 Maniabilité : 1D
 Déplacement : 70 ; 200 km/h
 Carrosserie : 3D

QUATRIÈME JOUR

Rencontre avec les représentants de la force de protection. Dade et les autres chefs militaires du système Ott rencontrent les personnages pour discuter de l'aide que pourrait accorder la Nouvelle République à Gandle Ott et à ses territoires.

Réception aux Jardins des Fleurs. Lansel a invité les personnages à un déjeuner aux jardins suspendus de Torquumada, sur la côte. Il pense que les aventuriers apprécieront de quitter la ville un moment, surtout si l'on songe aux étranges événements qui surviennent autour d'eux ces derniers temps. Sont présents plusieurs patrons de diverses sociétés, des personnalités des médias et des officiels. Si Lansel n'a pas encore parlé de Shintel, il en profite pour le faire ici.

Théâtre Danske. Le théâtre Danske est la plus grande compagnie théâtrale de Gandle Ott. La salle est démesurée, avec plusieurs balcons, des draps rouges et des balustrades de bois partout. L'opéra qui y est joué est le classique *Madra Teene*, une histoire épique racontant l'affrontement légendaire entre une colonie et un soulèvement de Droïds.

Cuthbert choisit de lancer sa dernière offensive au cours de la représentation : un Droid assassin laissé par Sarne au cas où toutes les autres tentatives viendraient à échouer (si, naturellement, Cuthbert est encore actif. S'il ne l'est pas, le Droid assassin, déjà opérationnel, attaque à ce moment). Une fois activé, le Droid est indépendant de Cuthbert, il ne peut donc pas être arrêté par l'ordinateur par la suite. Ses directives sont d'éliminer les officiers de l'Étoile Lointaine et de neutraliser leur vaisseau si cela est possible.

Le Droid assassin se rend très rapidement au théâtre et engage le combat. Puis, il se dirige vers le vaisseau de la Nouvelle République, dans lequel il tente de s'introduire pour le neutraliser grâce à ses torpilles.

Cette action peut être jouée par l'arrivée du Droid assassin sur la scène avec les acteurs (certains portent des costumes de Droïds assassins). Le combat peut se poursuivre n'importe où dans le théâtre, les couloirs, les balcons, les vestiaires, la fosse de l'orchestre, les coulisses, etc.

■ RX5-TLN

Modèle : Droid Assassin
 Taille : 2,30 mètres
 Déplacement : 11
 DEXTÉRITÉ 3D+1
 Blaster 5D+1
 SAVOIR 2D
 MÉCANIQUE 2D
 PERCEPTION 3D+1
 Recherche 5D+2
 VIGUEUR 2D
 TECHNIQUE 2D
 Équipement :

- Carrosserie blindée (+4D en Vigueur pour résister aux dommages)
- Canon blaster (6D, incorporé dans le bras gauche)
- Lance-torpilles à protons portable (3D, incorporé dans le bras droit, 3 torpilles)

S'OCUPER DE CUTHBERT

Il ne faudra sans doute pas longtemps pour que les aventuriers découvrent qui se cache derrière leurs malheurs et tous les incidents. Cuthbert tente d'agir subtilement mais il n'est pas aussi retors qu'il pourrait l'être, n'étant pas motivé par ce qu'il est obligé de faire.

Si un des personnages partage, avec n'importe quel individu important au sein du gouvernement (cela peut aussi être Lang et Dade), ses soupçons sur Cuthbert, une enquête est menée. La défectuosité est découverte et Cuthbert est débranché jusqu'à ce qu'il puisse être réparé (malheureusement, son dernier acte de rébellion sera d'activer le Droid assassin).

Jusqu'à ce qu'il soit "guéri", il est impossible de se fier aux informations données par Cuthbert. Pendant que les ingénieurs sont en train d'effacer la programmation de Sarne, l'ordinateur fonctionne toujours



mais est isolé du réseau extérieur. Cela nécessite deux jours.

AUTRES AFFAIRES A REGLER

Toute cette agitation politique, qui réclame tout leur temps aux officiers de l'*Étoile Lointaine*, est nécessaire et tout à fait appréciable. Mais tout cela ne les rapproche pas de Sarne. Pendant que les officiers jouent les diplomates, les autres personnages doivent trouver des cartes d'astrogation qui leur permettront de se rendre au-delà de Gandle Ott. Ils peuvent aussi tenter d'arrêter Cuthbert.

CHERCHER LES CARTES D'ASTROGATION

Obtenir une carte d'astrogation fiable est, de loin, l'objectif le plus important. Il existe plusieurs méthodes pour y arriver. Il faut remarquer que, quelles que soient les cartes que les personnages réussissent à se procurer, elles n'indiquent que les routes hyperspatiales menant à des systèmes encore plus lointains, qui ne disposent pas de routes officielles. Tous ces systèmes se situent dans le secteur de Kathol. Ce ne sont pas les cartes secrètes de Sarne concernant les régions situées au-delà de Kathol.

Données gouvernementales sur l'exploration. L'une des méthodes les plus simples est certainement de demander au gouvernement s'il dispose d'une carte de navigation. Puisque les autorités de Gandle Ott font tout pour être coopératives avec la Nouvelle République (elles ne prendront pas le risque de voir sa flotte envahir le système), une telle requête sera immédiatement et sincèrement satisfaite.

Malheureusement pour les personnages, toutes les cartes d'astrogation du gouvernement sont stockées dans les ordinateurs gouvernementaux et tout accès passe obligatoirement par Cuthbert. Toute carte obtenue par cette méthode est exacte en ce qui concerne les positions des systèmes régionaux, mais totalement fautive et sans aucune valeur pour les navires souhaitant s'éloigner de plus de deux jours de Gandle Ott.

Si Cuthbert est "guéri", il peut, naturellement, fournir une carte d'astrogation exacte des routes commerciales au-delà du système Ott, ainsi que les coordonnées d'un monde non-colonisé et inexploré nommé Shintel.

Bureau local de la Guilde des Marchands Corelliens. Il y a un tout petit bureau de la Guilde des Marchands Corelliens à Montral City. Ce qui est assez étonnant. Il est tenu par une convoyeuse à la retraite, le capitaine Brandy MacMillian. C'est une femme âgée, aux cheveux blancs et au visage couvert de

rides, qui se tient encore parfaitement droite. Elle est extrêmement directe avec les étrangers mais très amicale avec les Corelliens, surtout s'ils appartiennent à la Nouvelle République.

MacMillian dispose d'une collection privée de cartes d'astrogation qu'elle copiera volontiers pour tout membre de la GMC et pour les Corelliens qui s'engagent sur l'heure (l'inscription locale est de 1 000 crédits). Le coût pour copier les cartes est de 100 crédits (déduits du prix de l'inscription). Les cartes contiennent les coordonnées de Shintel et de *Tanquilla Beach* (voir aventure suivante).

Les 900 autres crédits peuvent être récupérés sous la forme de matériels ou de services, dans n'importe quel bureau de la Guilde, dans toute la galaxie. Pour plus d'informations sur les GMC, reportez-vous au supplément *Fragments de la Bordure Extérieure*.

Docteur Cantryl. Le docteur Cantryl est le seigneur du crime de Gandle Ott. Il est assez discret, car Sarne n'est pas véritablement compréhensif avec les gens de sa profession. On peut le trouver de la manière traditionnelle, en traînant dans les bars et les stades, en payant des verres à la vermine locale et en remontant ainsi lentement la filière. Cela nécessite la réussite de trois jets Moyennement Difficiles d'*Illégalité* et au moins 20 crédits dépensés en boissons et en dessous de table.

Si Loh'khar fait partie de l'équipe, dénicher Cantryl sera plus facile puisque, avec son passé, il connaît quelques contrebandiers et criminels. Il peut obtenir un entretien avec lui en réussissant un seul jet Moyennement Difficile d'*Illégalité* et en versant un dessous de table de 50 crédits (bien qu'il puisse affirmer que cela lui a coûté plus cher).

Cantryl est un individu fluide d'une quarantaine d'années qui aime particulièrement les costumes blancs. Il sourit constamment mais ses yeux noirs et scintillants restent toujours sérieux. Il est parfaitement d'accord pour vendre des cartes d'astrogation aux PJ. Il sait aussi qu'ils en ont désespérément besoin et en demande 5 000 crédits. "C'est une bien faible somme pour obtenir des cartes précises, utilisées par mes propres contrebandiers". Si les personnages négocient, ils peuvent ramener ce prix à 3 500 crédits. Sur ces cartes sont portées les coordonnées des principaux systèmes au-delà de Gandle Ott, mais elles n'incluent pas celles des Havres Noirs ou des routes empruntées par les contrebandiers, malgré ce qu'il prétend. Shintel n'y apparaît pas non plus.

■ Docteur Cantryl

Type de personnage : Caid de la pègre

DEXTERITÉ 3D

Blaister 4D+2, Esquive 4D

SAVOIR 4D

Bureaucratie 5D, Illégalité : Gandle Ott 7D, Intimidation 6D+2,

Volonté 6D-1

MÉCANIQUE 3D

PERCEPTION 3D+1

Commandement 6D, Marchandage 5D

VIGEUR 2D+2

TECHNIQUE 2D

Sécurité 4D

Points de Personnage : 8

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, mini-blaster

Hommes de mains de Cantryl (10). Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 4D, *Commandement* 3D. Déplacement : 10. Carabine blaster (5D)

SE RENSEIGNER AU SUJET DE SARNE

Les personnages passeront certainement beaucoup de temps à tenter de savoir où Sarné est allé après avoir quitté Gandle Ott. Malheureusement, la sécurité de Sarné est très efficace et la seule personne sur Gandle Ott qui possède cette information est Lansel.

AUTRES AVENTURES DANS LE SYSTÈME OTT

Gandle Ott est la dernière colonie importante, ayant des liens avec l'espace de la Nouvelle République et avec celui de l'Empire, que rencontrera l'équipage de *l'Étoile Lointaine*. Il est donc probable que les personnages reviennent dans le système Ott pour se réapprovisionner, obtenir de l'aide médicale ou y trouver refuge.

Immédiatement après Gandle Ott se trouvent un certain nombre de systèmes qui sont utilisés comme

sources de matières premières pour les industries du système. Aucun n'abrite de monde ayant une population importante, bien que l'on puisse y rencontrer un peu partout des stations isolées et des communautés minières.

Dans le passé, le système de protection impérial assurait la sécurité de toutes ces communautés, ce n'est plus le cas aujourd'hui. La loi, dans cette zone, est désormais appliquée par des forces de sécurité totalement inadéquates, fournies par les compagnies d'exploitation.

Il y a aussi des gangs de pirates qui sévissent dans le secteur et qui conservent des tanières dans ce système. Ces pirates effectuent fréquemment des raids sur les petites communautés et attaquent les convois de marchandises de la Zone Sauvage de Kathol. Bien qu'il y ait des cibles alléchantes dans le système de Gandle Ott, ils ont évité, jusqu'à présent, d'y mener des attaques, parce que des troupes impériales qui y étaient stationnées. Cela n'est, bien entendu, plus d'actualité et il ne faudra pas attendre longtemps avant que cette information parvienne aux pirates.

Si *l'Étoile Lointaine* retourne dans le système de Gandle Ott pour se réapprovisionner, il se peut que le vaisseau doive affronter un raid ou même traquer une bande de malandrins, afin de l'éliminer. Cela peut être un excellent moyen pour le navire, si les crédits viennent à manquer, d'avoir accès à des réparations ou à du matériel dont il a désespérément besoin. Le gouvernement de Gandle Ott serait ravi de fournir de tels services gratuitement si *l'Étoile Lointaine* assure, de temps en temps, la protection du système.

De telles actions serviraient également à renforcer les liens entre Gandle Ott et la Nouvelle République.

PIEGE SUR SHINTEL

Des années plus tôt, en édifiant son petit royaume, Sarne avait pressenti que tôt ou tard, l'Empire arriverait dans le secteur de Kathol pour se débarrasser de lui. En cela il avait tort, c'est la Nouvelle République qui l'a envahi, mais les précautions qu'il avait prises ne furent pas vaines pour autant. Envisageant le fait qu'il pourrait devoir fuir sa capitale avec presque rien, il créa plusieurs dépôts secrets au fin fond du secteur, afin de pouvoir y regrouper ses forces et se faire oublier quelque temps.

Le destin a voulu que Sarne réussisse à fuir avec une bonne partie de sa flotte intacte, mais il a toujours l'intention de se rendre à ces dépôts pour emmagasiner le plus de provisions possible et surtout pour que d'éventuels poursuivants ne mettent pas la main dessus.

Plein de ressources, Sarne a placé des pièges tout au long de sa route, dont le but est d'arrêter ou de retarder un poursuivant éventuel. Il sait que le vaisseau lancé à ses trousses est l'*Étoile Lointaine*, dont les systèmes informatiques contiennent plusieurs pièges qui s'activeront dans certains cas très précis. Un de ces pièges sera déclenché à l'arrivée du vaisseau dans le système de Shintel, par une copie des cartes de navigation personnelles du Moff, concernant l'espace au-delà du système de Kathol.

INTRODUCTION

La flotte du Moff est arrivée à Shintel depuis une semaine, officiellement pour s'y réapprovisionner. Officieusement, il existe trois autres raisons beaucoup plus importantes à cette visite. Le premier objectif est d'effacer toutes les données concernant les mondes du système de Kathol dans le système informatique de la base (le Moff utilisait cette base pour stocker des doubles des coordonnées de navigation). Le second objectif est d'y laisser une seconde carte de navigation moins détaillée, qui activera certains pièges à bord de l'*Étoile Lointaine* quand la carte sera reliée au système de navigation. Le troisième objectif du Moff, sa dernière purge, est d'emmener avec lui les hommes et les officiers qui lui sont dévoués et d'abandonner ceux qui sont fidèles à l'Empire.

Quelques heures après son départ, on découvrit que ses hommes avaient saboté tous les moteurs à hyperpropulsion sur tous les navires de la planète, ainsi que tous les droïds courriers pouvant effectuer des sauts en hyperspace. Après avoir plégé les

"traîtres" dans le système de Shintel, le Moff s'assura de limiter encore plus leur possibilité de fuir en entourant la planète d'un grand nombre de mines à ions. Ne disposant que de cinq vieux TIE et de quelques navettes de transport, les Impériaux emprisonnés ne peuvent risquer d'envoyer ces appareils puisqu'ils n'ont pas la possibilité d'organiser de missions de sauvetage.

Sarne n'a pas l'intention de revenir dans ce système, bien qu'il ait laissé l'avant-poste intact au cas où il en aurait besoin un jour. Il a épargné les "traîtres" pour ne pas provoquer le moindre mécontentement dans sa chaîne de commandement, en les exécutant, froidement. Pour les occuper pendant quelques mois, il a ordonné de garder le dépôt et d'y construire une piste d'atterrissage pour des vedettes d'assaut.

■ Shintel

Type : Terrestre
 Climat : Tempéré
 Atmosphère : Type I (respirable)
 Hygrométrie : Humide
 Gravité : Standard
 Terrains : Forêts, marais, mers, montagnes
 Journée : 19 heures standard
 Année : 343 jours locaux
 Races intelligentes : Humains
 Astroport : Services limités
 Population : 2 000
 Fonction : dépôt impérial
 Gouvernement : Militaire
 Niveau Technologique : Spatial
 Principales Exportations : Aucune
 Principales Importations : Vivres, équipements de basse, moyenne et haute technologie

Présentation : Shintel est un petit monde humide et marécageux, presque entièrement couvert de lourds nuages. Dans l'hémisphère nord, la saison des pluies se prolonge pendant 7 mois sur les 10 qui composent une année. Les hivers et les étés ne sont pas particulièrement marqués. Dans l'hémisphère nord-est, un petit dépôt impérial abrite normalement 1 500 hommes, pour la plupart des non-combattants qui gèrent les entrepôts. À l'heure actuelle, 500 hommes supplémentaires y ont été abandonnés par Sarne.

SUR LES TALONS DE SARNE

Même si les personnages peuvent craindre de ne pas arriver à destination, étant donné le mal qu'ils ont eu à obtenir des coordonnées de navigation fiables ces derniers temps, le voyage vers Shintel se passe sans aucun incident.

DÉMINAGE

L'Étoile Lointaine jaillit de l'hyperespace près d'un monde nuageux. C'est la troisième planète du système par le site du dépôt impérial. Alors qu'il s'en approche, le vaisseau reçoit un message.

"Attention, vaisseau non-identifié. Vous approchez du dépôt impérial 4209-1. Cette planète est isolée par un champ de mines ioniques. N'approchez pas. Je répète, cette planète est isolée par des mines à ions. Maintenez votre position et identifiez-vous."

Quelle que soit la réponse des personnages, les Impériaux doivent négocier avec eux s'ils espèrent un jour pouvoir quitter le système. Que l'Étoile Lointaine soit un navire de la Nouvelle République n'a aucune importance pour eux. La seule chose qui les intéresse est que le vaisseau soit équipé de moteurs hyperluminiques. Ils invitent donc les aventuriers à se poser (sans leur dire qu'ils sont prisonniers de la planète) et les informent que leur navire doit d'abord dégager un couloir à travers le champ de mines en orbite autour de la planète.

En tout, il faut neutraliser cinq mines dans une même zone pour pouvoir atteindre en toute sécurité l'atmosphère de la planète. Cela peut se faire en détectant les engins et en les détruisant ou en envoyant un individu en combinaison spatiale pour qu'il les désamorce. Il est extrêmement difficile pour l'Étoile Lointaine ou un chasseur Ailes-X de s'approcher suffisamment des mines pour les détecter sans déclencher le tir de l'engin. Il est toutefois plus prudent de sacrifier un Aile-X plutôt que le vaisseau.

■ Mines à ions

Arme : Mines à ions MarkIII Merr-Sonn Defender

Type : mines à ions spatiales

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 4 mètres

Compétence de l'Équipage : Senseurs 5D

Coque : 2D

Senseurs :

Passif : 40/0D

Détection : 50/1D

Recherche : 60/2D

Focalisation : 3/3D

Discrétion : +4D contre les détections

Armes :

Canon à ions

Arc de Tir : avant

Servants : automatique, n'utilise que l'ordinateur de visée

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 6D

Portées Spatiales : 0,5-2/6/10 km

Domnages : Ionisation 10D

Description : Les mines à ions sont utilisées pour établir des blocus autour des mondes. Elles sont équipées de senseurs passifs et de systèmes de camouflage pour être presque invisibles. Quand un vaisseau s'approche à moins de dix kilomètres, la mine déclenche une puissante attaque contre lui.

Les mines à ions sont presque toujours en mode passif, ce qui rend leur détection très délicate. Si des mines proches sont détectées, les autres activent leur système de camouflage senseurs. Le vaisseau voulant repérer les autres engins verra sa difficulté accrue de +2D.

Une mine détectant un vaisseau dans son périmètre tire une fois par tour. Elle ne prend pas en compte tout ce qui a un diamètre inférieur à quatre mètres.

Une fois le problème des mines réglé, l'Étoile Lointaine peut commencer sa procédure d'atterrissage. Dès qu'il entre dans l'atmosphère de Shintel, ses senseurs signalent que deux chasseurs TIE et une vieille navette Delta viennent de décoller de la base et se placent en trajectoire d'interception. Ces vaisseaux ne veulent aucun mal au vaisseau de la Nouvelle République, bien qu'ils puissent être source d'inquiétude jusqu'à ce qu'ils annoncent qu'ils sont là pour escorter le navire vers le dépôt.

Note : Cette aventure part du principe que l'Étoile Lointaine se pose sur la base impériale. L'histoire doit continuer telle qu'elle est écrite, même si le navire reste en orbite. Dans ce cas, les saboteurs de Sarne s'occuperont d'un autre vaisseau disposant d'un moteur hyperlumineux, tel qu'un Aile-X.

ATTERRISSAGE

Le dépôt de Sarne n'est rien de plus qu'une petite ville constituée d'habitats modulaires et entourée par des bunkers vides (ils contenaient récemment un grand nombre de véhicules de transport, des motospeeders et des TR-TT). Le dépôt est niché au pied d'une petite chaîne de montagnes. Il repose sur un sol rocailleux. Tout autour, la zone est couverte de marécages envahis d'insectes.

Il y a une grande piste d'atterrissage, un peu plus loin, sur laquelle l'Étoile Lointaine est prîée de se poser. On peut apercevoir également, sur la piste, des râteliers pour chasseurs TIE. Trois sont occupés, les 22 autres sont vides. À côté, sont alignées quatre navettes cargos, l'une d'elles étant de toute évidence en réparation puisque les réacteurs ont été retirés de leurs nacelles.

Malgré la pluie qui s'abat sur la piste d'atterrissage, un petit comité de réception attend les aventuriers. Il est constitué du colonel Heget, du major Danthe et de dix soldats vêtus des uniformes gris et des heaumes noirs classiques de l'Empire. Un autre groupe d'individus, dont le lieutenant Palme et ses hommes, est rassemblé sous une bâche tendue au-dessus des moteurs à moitié démontés de la navette.

Tout personnage ayant une quelconque expérience militaire peut tenter de réussir un jet Facile de *Savoir* pour se rendre compte que la discipline et l'attitude des soldats jurent avec l'environnement dans lequel ils se trouvent. Ce sont des combattants, pas des hommes faisant partie d'une unité de second ordre. Bien que les soldats ne soient pas armés (ordre d'Heget), certains officiers portent une arme à la ceinture.



Heget accueille les personnages fraîchement et, après quelques plaisanteries maladroites, les invite à l'intérieur du dépôt où ils seront beaucoup plus à l'aise pour parler. Le complexe est situé à un kilomètre de là. On y accède par une route pavée. Trois véhicules à six roues arrivent sur la piste pour transporter le groupe vers le dépôt.

■ Colonel Heget

Type de personnage : Colonel de l'Armée Impériale

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Artillerie Blaster 4D+2, Blaster 6D+1, Blaster ; Pistolet Blaster Lourde 7D+1, Blaster de Véhicule 5D ; Parade Arme Blanche 6D+2, Parade Mains Nues 5D+1

SAVOIR 2D+1

Illégalité 5D+2, Intimidation 5D+1, Maintien de l'Ordre 2D+1, Maintien de l'Ordre : Loi Impériale 5D+2, Survie 6D

MÉCANIQUE 2D+1

Pilotage de Quadripode : TR-TT 5D, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 4D+1, Pilotage de Véhicule Terrestre 3D+2

PERCEPTION 4D

Commandement 6D+2, Discrétion 5D, Dissimulation 4D+1, Recherche 5D+2

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+1

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 3D+2, Réparation de Blaster 3D

Points de Force : 2

Points de Personnage : 22

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D)

Description : Le colonel Heget est un homme d'âge moyen, au regard fatigué. Son visage est ridé mais il semble toujours alerte. Il est en excellente santé.

C'est un ancien membre de la garde impériale. Autrefois entièrement dévoué à la vision de Palpatine, Heget a atteint un point dans sa vie où il en a assez des traîtrises et du fratricide politique qui sont deux éléments de la culture impériale.

Pour échapper à un affrontement particulièrement violent entre deux Moff se disputant sa loyauté, il décida d'être transféré dans le secteur de Kathol. Heget se pensait alors à l'abri de cette politique mesquine, car aucun Moff ayant de l'ambition n'aurait régné sur un secteur de l'espace aussi isolé. Quelle déception quand il se retrouva sous les ordres de Sarne !

Quand il refusa de se plier aux volontés du Moff, il fut transféré à ce poste misérable. Il est le témoin vivant du fait que Sarne préfère la loyauté à la qualité. En effet, Heget était autrefois un des meilleurs éléments du bataillon des forces spéciales de l'armée impériale.

Heget a passé ses deux années sur Shintel à entraîner les gardes placés sous son commandement, pour qu'ils forment une unité d'élite. Ceux-ci sont rompus à la survie, aux missions spéciales de reconnaissance et aux tactiques de combat TR-TT. Cependant, cette petite communauté a été bouleversée par l'arrivée de ceux qui ont été rejetés par Sarne.

Ce qui sépare Heget de gens comme Sarne, ce sont l'honneur et la loyauté envers ses hommes.

■ Major Danthe

Type de personnage : Major de l'armée impériale

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 5D+1, Blaster ; Pistolet Blaster Lourde 6D+1, Blaster de Véhicule 5D, Esquive 6D+1

SAVOIR 2D+1

Illégalité 4D+2, Intimidation 4D+1, Maintien de l'Ordre 3D+1, Maintien de l'Ordre : Loi Impériale 3D+2, Survie 3D

MÉCANIQUE 2D+1

Pilotage de Quadripode : TR-TT 4D, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 3D+1, Pilotage de Véhicule Terrestre 3D

PERCEPTION 4D

Commandement 6D+2, Discrétion 5D, Dissimulation 4D+1,

Recherche 4D+2

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+1

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 2D+2, Réparation de Blaster 3D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D)

Description : Danthe est un des jeunes officiers qui ont accompagné Heget dans le secteur de Kathol. C'est un jeune homme au teint mat, avec des cheveux blonds coupés à ras. Il a le sourire facile (rarement en présence de représentants de la Nouvelle République).

À la différence de son supérieur, il ne voit aucun mérite à se compromettre avec des Rebelles. Il pense que son devoir est de rétablir à tout prix le contact avec l'Empire, pour que Sarne puisse être arrêté ou pour, au moins, éviter qu'il puisse revenir dans l'espace impérial. Il fait toujours attention à ne pas montrer son désaccord avec le colonel devant les hommes de troupe, pour ne pas saper son autorité. Il est plus bavard avec ses collègues officiers.

■ Lieutenant Palme

Type de personnage : Espion Impérial

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D+1, Blaster de Véhicule 4D, Esquive 5D, Grenade 4D

SAVOIR 1D+1

Maintien de l'Ordre 2D, Maintien de l'Ordre : Loi impériale 3D+2

MÉCANIQUE 1D+1

Pilotage de Quadripode : TR-TT 3D+2, Répulseur 3D+2

PERCEPTION 2D

Commandement 3D

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 4D+2, Résistance 4D+1

TECHNIQUE 1D

Point de Force : 1

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 13

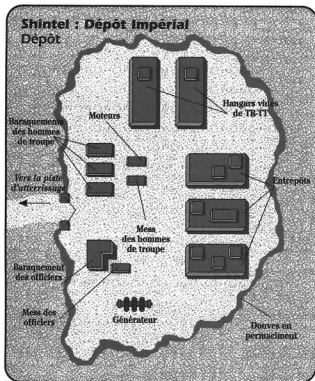
Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D), trousse de piratage de vaisseaux (+3D aux jets de Sécurité pour ouvrir les dispositifs physiques de sécurité d'un vaisseau)

Description : C'est un jeune homme un peu bedonnant, dont les cheveux blonds commencent à se clairsemmer. Malgré son apparence, Palme est un combattant efficace et, surtout, le principal agent de Sarne sur Shintel. Il est ici depuis plusieurs mois et a gagné la confiance du colonel.

Sa mission est de s'assurer que la carte de navigation traquée soit chargée dans le système informatique de l'*Étoile Lointaine*. Il commande quatre autres individus qui ont été abandonnés avec les autres.

Gardes du Dépôt (10 hommes de troupe). Toutes les caractéristiques sont à 1D+1 sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 4D+1, *Esquive* 5D, *Grenade* 3D+2, *Blaster de Véhicule* 3D+2, *Survie* 2D+1, *Répulseur* 2D+2, *Pilotage de Quadripode* : TR-TT 3D, *Perception* 2D+2, *Vigueur* 3D+1, *Combat Mains Nues* 4D+2, *Résistance* 4D+1. **Déplacement** 10. **Équipement :** Ceinture à accessoires, communicateur intégré au casque de protection, équipement de survie, fusil blaster (5D), grenades (5D), veste et casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +2 contre les dommages énergétiques). C'est un équipement standard.



Actuellement, les soldats sur le tarmac ne portent pas leurs armes.

LIGNES DE FAILLE

Au moment où l'*Étoile Lointaine* arrive, les Impériaux se sont scindés en deux camps. Le premier, sous les ordres du major Danthe, maintient que le Moff va revenir et que les mesures extrêmes qu'il a décrétées doivent être appliquées comme une précaution nécessaire, au cas où la Nouvelle République découvrirait le dépôt. Cette faction veut accélérer les constructions suivant leurs instructions. Ces hommes ne sont pas très intéressés par une quelconque négociation avec la Nouvelle République mais toléreront l'intrusion, autant parce que la puissance militaire du navire est supérieure à la leur que parce qu'ils ne veulent pas que la situation dégénère en conflit ouvert.

L'autre camp, dirigé par le colonel Heget, voit la manœuvre de Sarne pour ce qu'elle est : une trahison. Heget ne souhaite pas gaspiller ses ressources précieuses et limitées dans une mission stupide. Cette faction souhaite rétablir le lien avec le reste de la galaxie, notamment avec le réseau impérial. Pour l'instant, c'est la faction Heget qui domine.

La plupart des membres du groupe du colonel sont pour une négociation pacifique avec l'*Étoile*

Lointaine, en échange d'une aide pour quitter la planète. Cependant, il y a au sein de l'équipe, une petite dissidence, menée par le lieutenant Palme, qui pense qu'il faut s'emparer du vaisseau par la force. Heget a de plus en plus de mal à contrôler son subalterne.

Pour rendre les choses un peu plus coriaces, quatre des hommes abandonnés sur la planète font partie du culte vénérant Sarne. Ils se sont portés volontaires pour rester sur la planète afin de s'assurer que la base ne reprenne pas contact avec l'extérieur. Ces hommes sont des membres silencieux des deux camps. Ils observent avec le plus grand soin ce qui se passe. Le principal agent de Sarne, le lieutenant Palme, est à la tête de ces hommes. Sur son ordre, ils ont déjà saboté la tentative de réparation d'un hyperpropulseur, ce qui explique la présence de la navette sur la piste.

C'est en plein milieu de cette situation tendue qu'arrivent les aventuriers.

LA RENCONTRE

Les Impériaux escortent les personnages jusqu'à une salle de réunion dans les baraquements des officiers. Même avec les recycleurs d'air et les déshumidificateurs d'atmosphère à pleine puissance, l'air est épais et moite.

Les Impériaux ne tournent pas autour du pot. Heget dit aux personnages que Sarne les a trahis et abandonnés dans ce système sans appareils à hyperpropulsion. S'ils acceptent de transporter une petite délégation hors de cette planète, les Impériaux sont disposés à fournir à l'équipage de l'*Étoile Lointaine* les informations qu'il désire de toute évidence avoir : les coordonnées de la destination la plus probable de Sarne.

Il y a de fortes chances pour que les héros se méfient de cette offre, pourtant parfaitement honnête. Heget connaît assez bien les plans de Sarne pour supposer que le Havre Noir de Tanquilla Beach, à quelques jours en hyperspace, sera sa prochaine halte.

Heget remet les coordonnées aux aventuriers s'ils acceptent d'emmener à cet endroit un aide de camp et lui-même, pour qu'il puisse prendre contact avec les autorités impériales locales afin de faire son rapport et prendre des dispositions pour envoyer du secours à ses hommes. (Il pourrait demander à être rapatrié sur Gandle Ott mais il sait que les personnages refuseraient de faire marche arrière et de perdre du temps).

C'est sa seule proposition et elle n'est pas négociable. Heget offre cependant de réapprovisionner l'*Étoile Lointaine* avec le matériel dont il dispose (c'est-à-dire tout ce qui n'est pas trop rare, à l'exception des composants pour les hyperpropulseurs et de l'armement).

LE TRAQUENARD

Pendant que les personnages sont occupés à réapprovisionner le vaisseau et se préparent au départ, le lieutenant Palme demande au commandant Adrimetrum un entretien privé. Il lui annonce que le colonel Heget a l'intention de mener l'*Étoile Lointaine* droit dans un piège avec ces fausses coordonnées. Lui, d'un autre côté, ne souhaite qu'une chose : quitter cette planète pour revoir sa famille. Il a de quoi payer son voyage.

Palme lui glisse alors une carte de données et lui révèle qu'elle contient une copie de secours des cartes établies à partir de l'exploration du système de Kathol, que Sarne était venu effacer sur cette planète. Palme en a fait une copie au moment où la flotte du Moff a jailli de l'hyperespace. Il est tout à fait d'accord pour qu'Adrimetrum vérifie ces informations sur l'ordinateur de navigation du vaisseau, elle pourra ainsi constater par elle-même que les cartes sont authentiques et qu'elles portent le code d'identification personnel de Sarne. Après lui avoir remis le document, Palme dit qu'il a suffisamment confiance en elle, pour qu'elle ne l'oublie pas.

SABOTAGE

Pendant que Palme s'entretient avec Adrimetrum, ses quatre agents s'infiltrèrent à bord de l'*Étoile Lointaine* par un sas de chargement, en utilisant la trousses de piratage de vaisseau du lieutenant Palme. Ils prélevèrent de rapidement démonter les moteurs hyperpropulsion de l'un des Ailes-X et de partir avec. Ils seraient tout à fait surpris de réussir. Le but de l'opération est de jeter le discrédit sur Heget et de saboter ses plans de quitter la planète avec le vaisseau de la Nouvelle République.

■ Hommes de Sarne

DEXTÉRITÉ 3D+1

Arme Blanche 4D+2, Blaster 6D, Esquive 5D+1, Parade Arme Blanche 5D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 2D

Commandement 4D+2, Discrétion 5D, Dissimulation 4D+2

VIGILEUR 3D+2

Combat Malins Nœuds 4D+2

TECHNIQUE 2D

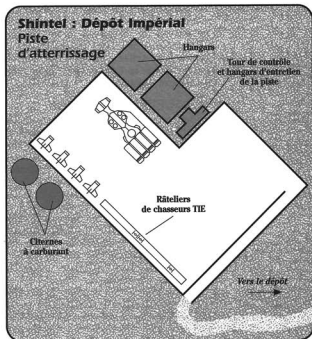
Réparation de Transport Spatial 3D, Sécurité 4D

Déplacement : 10

Équipement : Fusil blaster (5D), veste protectrice (+1 contre les dommages physiques, +2 contre les dommages énergétiques)

LE DÉPART

La manière dont les personnages concluent leur visite sur Shintel et comment ils réagissent aux différentes propositions et événements dépend entièrement d'eux. S'ils rejettent la proposition de Palme et n'utilisent pas la carte de données, rien ne leur arrive. Ils peuvent conduire Heget jusqu'au point indiqué par ses coordonnées. Dans ce cas, ils se retrouvent



tout près du Havre Noir, *Tanquilla Beach*. Il faut alors se reporter à l'épisode deux et continuer l'aventure en y apportant les ajustements requis. Accordez aux joueurs quelques points de personnage supplémentaires, pour avoir totalement échappé à la machination de Sarne.

Le MJ peut aussi vouloir déclencher le piège d'une autre manière : Palme a transmis le message à l'ordinateur de l'*Étoile Lointaine*, au moment où il quittait l'orbite de la planète.

Il est peu probable, cependant, que les aventuriers résistent à la tentation d'utiliser la carte de données. Et, ce, pour une bonne raison, elle contient bien ce qu'elle a l'air de contenir : des coordonnées hyperspatiales complexes, prévues pour être interprétées par l'ordinateur de navigation. Elles sont cryptées avec le code d'ID personnel de Sarne qui correspond à celui qu'il avait en tant que Moff. Si Heget entend parler de la manœuvre de Palme, il fait jeter ce dernier en prison mais authentifie les données.

Tout simplement parce qu'elles sont authentiques. Sarne les a copiées lui-même. Il s'agit d'une carte extrêmement précise de l'espace s'étendant sur quelques parsecs. Ces données sont issues des propres cartes du Moff.

La carte semble également fournir les coordonnées de myriades de systèmes au-delà de Kathol, qui abritent tous une forte présence impériale. Un des systèmes porte le nom de *Revanche de l'Empereur Site n° 1*, un autre celui de *Revanche de l'Empereur*

Site n° 2. Sarne a un étrange sens de l'humour. Les sites n'existent pas, il n'y a aucune présence impériale et les coordonnées hyperspatiales ne sont que des versions déformées de celles de systèmes du Noyau (donc, sans aucune utilité). Sarne pense que les Rebelles méritent de se faire une grosse frayeur avant qu'il ne les sème complètement.

LA SURPRISE DE SARNE

Dès que les cartes d'astrologation sont introduites dans l'ordinateur de l'*Étoile Lointaine*, un programme dissimulé est activé au cœur même du système informatique. Le programme est parfaitement bien dissimulé et il n'y a aucun moyen de le détecter sans disposer d'un programme très spécialisé qu'il faut charger dans l'ordinateur de bord ; programme que n'ont pas les aventuriers. La chance est infime pour qu'un personnage surveillant le chargement de la carte détecte une légère interruption dans le flot des données (réussite d'un jet Difficile de *Programmation/Réparation d'Ordinateur*), mais cela ne révélera rien de bien utile et peut être interprété comme un simple problème de transcription.

Le programme piège est prévu pour neutraliser les moteurs hyperluminiques. Dès leur mise en marche, il crée dans les anneaux du système d'hyperpropulsion une surcharge qui les fait griller instantanément, toute leur énergie étant soudainement libérée. Le vaisseau quitte alors brusquement l'hyperespace. L'explosion affecte toute la salle des machines. Les personnages s'y trouvant subissent 4D de dommages, en raison du feu et de la perte d'oxygène.

Les moteurs sont entièrement neutralisés, les atténuateurs de l'hyperpropulsion complètement grillés. En réussissant un jet Moyennement Difficile de *Réparation de Vaisseau de Guerre* ou de *Programmation/Réparation*

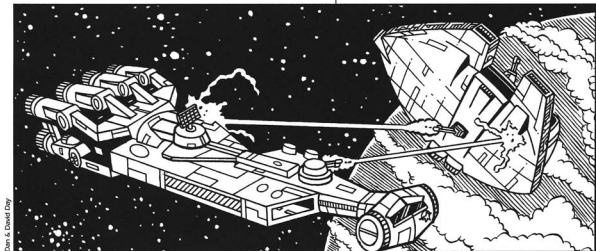
d'Ordinateur, il sera possible de savoir ce qui s'est passé : un piège à l'intérieur du vaisseau a été activé quand le programme contenant le code d'identification de Sarne a été chargé sans le contre-code adéquat. Résultat, le vaisseau est immobilisé dans un système sans aucun hyperpropulseur de secours. Mais, bien sûr, ce n'est pas le pire.

LE PIÈGE

Pendant que les aventuriers essaient de comprendre ce qui leur est arrivé, le *Steel Fist* arrive dans le système pour engager le combat avec l'*Étoile Lointaine*. C'est la deuxième partie du piège de Sarne. Non content d'abandonner simplement les Rebelles dans un système isolé pour le reste de leur vie, il a envoyé aux chasseurs de primes un message leur indiquant qu'ils pourraient faire une prise facile dans le système de Shintel.

Si les personnages sont malins, ils se souviennent des mines à ions et font retraite dans le puits gravitationnel à l'abri des mines. Si leurs joueurs réussissent un jet Moyennement Difficile de *Pilotage de Vaisseau de Guerre*, des pilotes de l'*Étoile Lointaine* manœuvrent sans problèmes dans le couloir qu'ils ont dégagé auparavant et, ainsi, entraînent le vaisseau des chasseurs de primes dans la zone de détection d'une mine ou deux.

Sinon, ils n'ont plus qu'à repousser l'attaque du mieux possible. Le *Steel Fist* effectue quelques attaques éclairs et replonge dans l'hyperespace dès que le vaisseau de la Nouvelle République commence à s'organiser. Si les personnages sont totalement dépassés par les événements, Heget peut leur sauver la mise en ordonnant à ses chasseurs TIE d'intervenir. Ned'Ix peut aussi apparaître à ce moment-là, ayant enfin réussi à localiser l'*Étoile Lointaine*.





CHAQUE WOOKIEE CONNAÎT SON HEURE DE GLOIRE

Le colonel Heget n'apprécie pas du tout la tournure des événements. Il l'apprécie encore moins si quelqu'un ose le soupçonner, ne serait-ce que l'espace d'un instant, d'avoir saboté le vaisseau. Le lieutenant Palme est tout aussi déconcerté. Il affirme qu'il ne savait absolument pas que le vaisseau était piégé. Ses données étaient parfaitement correctes.

À partir de là, il y a deux possibilités.

Envoyer les Ailes-X chercher de l'aide. Les Ailes-X sont encore équipés de moteurs hyperluminiques en état de marche. Il est possible d'en envoyer un ou deux chercher des pièces détachées ou un navire de sauvetage. Cela prendra du temps et implique que l'*Étoile Lointaine* devra rester dans un système impérial dans lequel le Moff Sarne peut faire son apparition n'importe quand.

Si les aventuriers tentent le coup, Cadwell se trouve à bord du navire de sauvetage, impatiente d'apprendre à tous les journaux de la galaxie que l'avant-garde de la puissante Nouvelle République a dû être sauvée par les forces impériales. Les chasseurs peuvent aussi aller chercher de l'aide sur *Tanquilla Beach*. Pendant que les Ailes-X sont partis, l'*Étoile Lointaine* doit se débrouiller seule avec le *Steel Fist*.

Bricoler l'Étoile Lointaine. La deuxième possibilité, beaucoup plus pratique, consiste à démonter les moteurs hyperluminiques des Ailes-X pour tenter d'effectuer une réparation de fortune sur le moteur de la corvette (Lofryyhn pense qu'il peut y arriver). Cela permettra à l'*Étoile Lointaine* de quitter le système. Dans ce cas, les Ailes-X ne pourront plus passer en hyperspace tant que les éléments de leurs moteurs n'auront pas été changés. Malgré tout, les chasseurs restent parfaitement opérationnels dans l'espace normal.

Les réparations demandent six heures au sol et cinq heures supplémentaires dans l'espace normal. Il faut réussir deux jets Moyennement Difficiles de *Réparation de Chasseur Stellaire*, ainsi que deux jets Difficiles de *Réparation de Vaisseau de Guerre*. Lofryyhn peut tenter lui-même de réparer ou diriger l'équipe de réparation (dans ce cas, il peut utiliser son *Commandement* pour augmenter la chance de réussite).

Les cartes d'astrogation de Sarne sont encore dans l'ordinateur. Lofryyhn insiste sur le fait que son bricolage n'est que temporaire. Le système ne tiendra pas suffisamment longtemps pour qu'ils atteignent Gandle Ott. Le seul autre endroit qu'ils peuvent attendre et où il est possible de trouver des installations pour réparer est le havre noir de *Tanquilla Beach*. Ses coordonnées apparaissent sur les cartes

de Sarne, ainsi que sur celles de Brandy MacMillan (scénario précédent). Enfin, si Khzam s'en sent l'en vie, il peut révéler qu'il sait comment se rendre sur le havre noir. Le problème, c'est qu'il est connu sur les marchés d'esclaves.

EPISODE DEUX : TANQUILLA BEACH

■ Tanquilla Beach

Système : Entre deux systèmes du secteur de Kathol
Astroport : Standard
Traffic : Modéré
Contrôle : Contrôleur
Atterrissage : Rayons Tracteurs
Zone d'Arrimage : Docks
Coût d'Arrimage : variable (voir ci-dessous)
Douane : Inspection locale
Services : Vivres, logements, réparations, divertissements

TANQUILLA BEACH

Tanquilla Beach est un important havre noir, situé dans un coin du secteur de Kathol, sur une petite nébuleuse. Au-delà, il n'y a nul besoin de bases secrètes de contrebandiers, l'espace sauvage qui s'étend après Kathol est tellement vierge que les contrebandiers peuvent vaquer à leurs occupations sans se cacher.

Tanquilla Beach, la "plage de Tanquilla", n'est pas, pour tout dire, véritablement une plage. Son nom vient d'une plaisanterie à propos de la lumière solaire qui l'éclaire de toutes parts. Bien qu'il soit loin de toute étoile, la nébuleuse illumine le havre noir.

C'était, autrefois, la base d'opération d'une importante compagnie minière située dans un des principaux systèmes de Gandle Ott. Une grande station d'exploitation avait été installée sur l'astéroïde, pour extraire les richesses de *Tanquilla Beach* et celles des astéroïdes environnants. Quand les mineurs eurent épuisé les ressources locales, ils quittèrent la zone, laissant derrière eux le bout de rocher à un groupe de hors-la-loi. Ces derniers se débrouillèrent d'une façon ou d'une autre pour déplacer, il y a environ un siècle, l'astéroïde jusqu'à sa localisation présente.

Tanquilla Beach fut créée pour satisfaire les besoins techniques des pirates et des contrebandiers et devint rapidement un des principaux refuges de contrebandiers du secteur, spécialisé dans la haute technologie. Au cours des années, les hors-la-loi améliorèrent les installations existantes. Ils installèrent dans les énormes cavernes et les puits de mine des complexes d'habitations et des bâtiments pour répondre aux besoins sans cesse grandissants de la clientèle et des affaires. Il est aujourd'hui bien difficile de voir plus d'une petite partie de cet astéroïde. La surface est recouverte de métal et de plastique. Dans certains endroits, la superficie originelle a été accrue de plus de dix mètres.

■ Bequesh, "Le Cardinal"

Type de personnage : Gérant de station
DEXTERITÉ 1D
SAVOIR 4D
 Affaires 6D, Affaires : *Tanquilla Beach* 9D+2, Bureaucratie 5D+1, Cultures 5D, Évaluation 10D, Illégalité 5D+2, Intimidation 7D, Langues 7D, Races Extraterrestres 7D, Systèmes Planétaires 4D+1
MÉCANIQUE 2D+1
PERCEPTION 4D+2
 Commandement 10D+1, Escroquerie 8D+1, Marchandage 7D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 3D
 Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D+1, Réparation de Droïd 4D, Sécurité 5D
Points de Force : 4
Points de Personnage : 26
Déplacement : 3, 10 (en chaise anti-gravité)
Équipement : Bloc de données, communicateur, vêtements de luxe

Description : Bequesh est un homme terriblement âgé, qui passe son temps assis, le dos voûté, sur une chaise anti-gravité. Il est couvert de rides et ses cheveux sont plus blancs que de la craie. Il apprécie les vêtements coûteux et plus particulièrement les robes bouffantes de bon goût.

Malgré son grand âge, Bequesh demeure le maître incontesté de *Tanquilla Beach*. Il est le seul survivant du groupe de techniciens hors-la-loi qui a fondé cette station et le seul être vivant connu à en connaître tous les secrets.

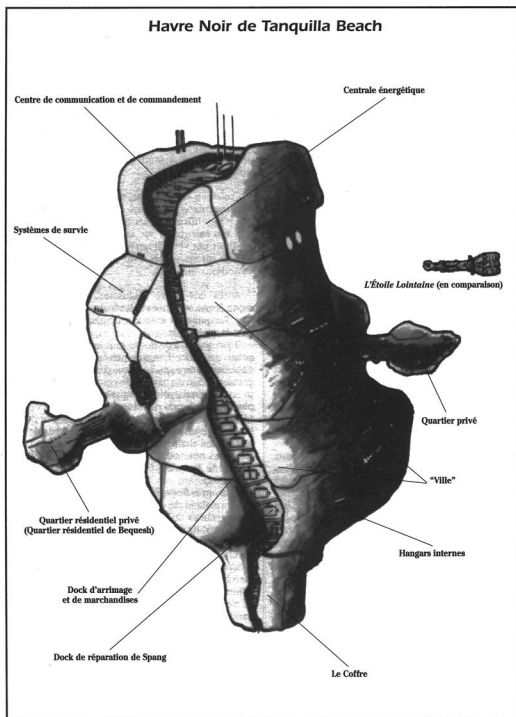
Bequesh a toujours un rôle actif dans la gestion quotidienne de la station. On peut l'apercevoir glisser sur sa chaise d'un bout à l'autre de *Tanquilla*, accompagné par Hella Brün, qui est à la fois son aide et son garde du corps. Il préside la plupart des tribunaux de la station, ce qui est une raison suffisante pour décourager la majorité des "entrepreneurs" tentés de contourner certains des règlements rigides de *Tanquilla*. Bequesh n'est pas réputé pour être un individu clément.

■ Hella Brün

Type de personnage : Garde du corps
DEXTERITÉ 3D+2
 Arme blanche 5D, Blaster 6D, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 6D+2, Parade Mains Nues 5D+1
SAVOIR 2D
 Affaires 3D+1, Affaires : *Tanquilla Beach* 5D+1, Bureaucratie 3D+1, Cultures 5D, Illégalité 4D+2, Intimidation 8D, Races Extraterrestres 4D
MÉCANIQUE 2D+2
 Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D
PERCEPTION 3D
 Discrétion 5D, Dissimulation 5D, Escroquerie 8D+2, Jeu 6D+2, Marchandage 5D+1, Recherche 5D+2
VIGUEUR 3D+2
 Combat Mains Nues 4D+1, Combat Mains Nues : Arts Martiaux 7D+1
TECHNIQUE 3D
 Démolition 4D, Sécurité 5D
Talents Spéciaux :
Points vitaux : Brün connaît une forme spéciale d'arts martiaux qui lui permet d'infliger une terrible douleur sans provoquer de blessures. Sa *Vigueur* est augmentée de +2D pour le jet de dommages, mais ce seront des dégâts étourdissants.
Point de Force : 1
Points de Personnage : 9
Déplacement : 10
Équipement : Bloc de données, communicateur, pistolet blaster (4D)

Description : Brün est une femme de grande taille, au visage taillé à la serpe et au sourire réservé. Elle est le garde du corps

Havre Noir de Tanquilla Beach



principal de Bequesh depuis plus de vingt ans. Elle lui a sauvé la vie un nombre incalculable de fois. Impétueuse et sûre d'elle dans l'exercice de sa profession, elle est en fait, en privé, une femme plutôt timide.

■ Tanquilla Beach

Engin : Unique
Type : station Spatiale
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 900 mètres
Équipage : 1 200, artilleurs : 85, minimum : 400/+10
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Senseurs 4D+1
Passagers : 7 000
Capacité de la Soute : 800 000 tonnes métriques
Autonomie : 1 an
Coque : 4D
Écrans : 7D
Senseurs :
Passif : 75/1D
Détection : 150/2D
Recherche : 300/3D+2
Focalisation : 9/5D

Armes :

80 Batteries Turbolasers

Arc de Tir : 20 avant, 20 gauche, 20 droit, 20 arrière
Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 1D

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Domages : 7D

20 Canons à ions

Arc de Tir : 5 avant, 5 gauche, 5 droit, 5 arrière

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 4D

Portées Spatiales : 1-10/25/50

Domages : 4D

10 Projecteurs de Rayons Tracteurs

Arc de Tir : 3 avant, 2 gauche, 2 droit, 3 arrière

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 4D

Portées Spatiales : 1-5/15/40

Domages : 9D

Description : *Tanquilla Beach* est plutôt bien armée pour une simple station spatiale. Pouvant aligner un nombre confortable de batteries de turbolasers tout droit issus des chantiers impériaux, elle peut repousser tout navire inférieur à un Destroyer Stellaire et contenir toute flotte composée de navires plus petits. La station dispose également d'une petite escadre de cinq chasseurs Aile-X et de huit vedettes Skipray.

ARRIMAGE ET DOUANE

Alors que l'*Étoile Lointaine* jaillit de l'hyperespace, le vaisseau est secoué par le dernier souffle des moteurs hyperluminiques. Il faut quelque temps avant de comprendre le grognement de frustration de Lofryyhn ; puis, il finit par se calmer suffisamment pour annoncer la nouvelle : le système de refroidissement remodulable vient d'éclater dans les moteurs hyperluminiques. L'*Étoile Lointaine* n'ira nulle part sans une sérieuse révision. Bien que le Wookiee fasse des miracles, il annonce cette fois-ci qu'il ne peut plus rien pour la propulsion. Les moteurs doivent être réparés par un spécialiste qualifié en hyperpropulsion.

Les aventuriers se retrouvent sur la périphérie brumeuse d'une nébuleuse blanche. Tout l'espace environnant est illuminé. Malheureusement, les senseurs ne détectent aucun signe de mondes habités ou d'une quelconque station spatiale, mais cela peut être provoqué par les perturbations engendrées par la nébuleuse. Khzam semble inquiet. Il jure avoir parlé à une multitude d'individus qui se sont rendus ici.

Alors que le vaisseau croise au hasard dans le système, les communicateurs de bord émettent deux "bips" et, après un court moment de brouillage, une petite voix, retransmise sur toutes les fréquences, annonce :

"Vaisseau en approche, attention. Vous venez de pénétrer dans une zone interdite. Transmettez votre identification électronique et visuelle ainsi que vos intentions sur la fréquence 934A-3B. Ne modifiez pas votre trajectoire présente jusqu'à plus amples informations. Vous êtes surveillés par nos batteries principales."

Après une brève discussion, l'*Étoile Lointaine* reçoit les coordonnées et les instructions pour s'arrimer. *Tanquilla* est entourée de plusieurs dizaines de grands navires.

Il y a quantité de docks tout le long de la station, allant de petits hangars privés à ceux, énormes, situés au centre qui sont conçus pour accueillir un grand nombre de navires de contrebande. Rien n'est prévu pour recevoir les vaisseaux de guerre et les plus gros croiseurs de transport. Les navires comme l'*Étoile Lointaine* doivent se cantonner, à peu de distance, dans un secteur spatial qui leur est assigné et utiliser une chaloupe pour accéder à la station (il y a un grand nombre de taxis spatiaux naviguant tout autour de *Tanquilla*, qui offrent leurs services à ces vaisseaux).

Pour un astroport illégal, on pourrait s'attendre à des formalités de douanes simplifiées. Les hommes et les femmes du Cardinal prennent leur travail très au sérieux. Ils ne font pas particulièrement attention à ce qui est amené à bord de la station, mais veulent savoir ce que c'est.

La sanction pour avoir dissimulé une quelconque marchandise à la douane est l'expulsion immédiate et l'interdiction permanente de revenir sur la station. Et ce n'est pas la peine d'essayer de tromper les contrebandiers en service, non seulement on leur a déjà tout fait mais, en plus, ils ont déjà tout essayé dans ce domaine.

Les armes personnelles sont autorisées mais les grenades, les canons lasers à trépiéd et tout ce qui pourrait menacer *Tanquilla* de l'intérieur (comme des récipients contenant des produits pour la guerre biologique) ne peuvent être débarqués que dans le Coffre, une gigantesque caverne au bas de la station,

L'ÉQUIPAGE DE L'ÉTOILE LOINTAINE ET LES ESCLAVAGISTES

Plusieurs personnes, à bord de l'*Étoile Lointaine*, ont des liens profonds avec l'esclavage. Khzam, en tant qu'ex-esclavagiste, est connu dans le coin et sait pertinemment que ses anciens collègues ne se gêneraient pas pour raconter à la Nouvelle République, contre quelques crédits, ce qu'ils savent à son sujet.

Parmi les anciens esclaves dans l'équipage, Qesya ne se laissera sûrement pas entraîner dans une quelconque folie, à moins qu'un concitoyen stupide ne soit concerné. Gunthar n'est pas assez malin pour s'en préoccuper mais il suivra certainement l'exemple de Qesya.

C'est de Lofryhn qu'il faut se méfier. S'il découvre qu'il existe un marché d'esclaves sur Tanquilla, il peut se sentir obligé d'agir. La meilleure solution est de ne rien lui dire et de le laisser s'occuper des réparations du vaisseau, pendant que les aventuriers sont sur la station.

qui est isolée du reste de la structure et à laquelle on ne peut accéder que par des sas extérieurs.

Le coût des docks varie de quelques 100 crédits par jour pour les plus petits hangars, jusqu'à 1 000 crédits pour les plus grands, équipés de sas à champ magnétique. L'*Étoile Lointaine* doit payer le prix standard pour tout navire de guerre parqué en orbite, c'est-à-dire 1 000 crédits par jour. Les havres noirs ne sont pas bon marché, mais leurs prix sont calculés en fonction de leur importance économique, représentant souvent plusieurs milliards de crédits par an.

Au cours de leur séjour sur la station, les officiers de l'*Étoile Lointaine* seront invités à dîner avec le Cardinal. Ce dernier est curieux de savoir pourquoi un navire de la Nouvelle République se trouve aussi loin de son territoire et il veut découvrir si cela peut représenter une menace pour ses affaires.

Service de sécurité de Tanquilla Beach. Toutes les caractéristiques sont à 2D sauf : *Dextérité* 2D+2, *Blaster* 4D, *Parade Mains Nues* 5D, *Esquive* 3D, *Arme Blanche* 4D, *Parade Arme Blanche* 3D+2, *Illégalité* 3D+1, *Illégalité* : *Tanquilla Beach* 5D, *Volonté* 4D, *Répulseurs* 2D, *Pilotage de Vaisseau de Guerre* 3D, *Canons de Vaisseau de Guerre* 3D+2, *Escroquerie* 3D, *Investigation* 4D, *Investigation* : *Tanquilla Beach* 6D+1, *Recherche* 5D+1, *Discrétion* 4D+1, *Combat Mains Nues* 3D, *Sécurité* 3D+2. Déplacement : 10. Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D), veste de protection (+1 en *Vigueur* contre les dommages)

EMPLACEMENTS COMMERCIAUX

Il y a quinze niveaux sur *Tanquilla Beach*, consacrés au commerce. Les clients achètent fréquemment

REPARER LE SABOTAGE

En effectuant les premiers diagnostics sur les moteurs, Fia détecte les traces des circuits piégés qui ont provoqué tant de dommages. Elle dit à Adrimetrum que, bien qu'elle puisse réparer les moteurs et se débarrasser des circuits piégés qui ont provoqué la destruction de l'hyperpropulseur, elle n'est pas qualifiée et ne dispose pas du savoir-faire nécessaire pour déterminer si d'autres surprises sont cachées dans les systèmes. Elle semble relativement persuadée de l'existence d'autres pièges.

Cependant, Spang, qui est venu contrôler le travail de Fia, dit que certaines caractéristiques de ce piège lui rappellent quelque chose qu'il a déjà vu sur Pembric II. Il suggère à Adrimetrum, si elle veut s'assurer qu'une telle chose ne se reproduise plus, de se renseigner auprès d'un individu appelé Drake, dans l'une des tavernes de l'astroport de Pembric II. Drake connaît des gens qui doivent certainement savoir comment dépister ce genre de traficotages, beaucoup mieux que les bricoleurs qui traînent dans le coin (c'est le lien pour la prochaine aventure : Crise).

des espaces de vente dans l'un des énormes marchés ouverts situés à chaque niveau et y vendent directement leurs marchandises. D'autres marchands vont aux marchés pour vendre des droïds, des pièces détachées de vaisseaux ou des armes illégales. L'infâme niveau 12, le marché des corps, est évité par beaucoup.

Le marché des Esclaves. Peu de contrebandiers sont à l'aise pour s'occuper du commerce des esclaves, mais ceux qui le sont doivent les acheter et les vendre quelque part. Les havres noirs sont *de facto*, les endroits où ces transactions sont possibles ; *Tanquilla* ne fait pas exception. Le niveau 12 est entièrement consacré à l'achat et à la vente d'esclaves. La plupart d'entre eux sont des extraterrestres, mais on a déjà vu des esclaves humains partir en compagnie de Hutts. Il est sage de ne pas perdre tous ses crédits sur *Tanquilla*.

SERVICES

Tanquilla Beach offre tous les services attendus dans ce genre d'endroit : aussi bien des dortoirs que des chambres de luxe, des bars, des casinos, des salles de tatouage, les services de bricoleurs, de cyberdocs, de mécaniciens, de techniciens, etc. On y trouve également plusieurs hangars de réparation où les navires peuvent subir des modifications et être révisés. Seule l'installation de Spang a les ressources nécessaires pour s'occuper d'un navire de guerre.



Dan L. David Day

Spang. Spang est spécialisé dans la modification massive de toute sorte de systèmes des vaisseaux de guerre. Il possède le plus grand hangar d'entretien de toute la station, où il accomplit ses miracles. Certains murmurent que le vieil homme aurait accès à des informations issues des meilleurs laboratoires de recherche de l'Empire. Cela peut être ou ne pas être vrai, mais, en tous cas, son travail est de tout premier ordre et certaines de ses modifications frisent le génie.

On a même tenté, à plusieurs reprises, de convaincre Spang, financièrement ou par des méthodes moins avouables, de quitter son trou. Mais ceux qui sont assez stupides pour s'en prendre au vieil homme toujours souriant ne se rendent pas compte à qui ils ont affaire. Spang est celui qui a fourni et installé l'armement de *Tanquilla Beach*. Pour le Cardinal, quiconque s'en prend à Spang s'en prend au maître de la station. Spang n'a aucun souci pour justifier de l'utilisation du hangar ; la liste des vaisseaux en attente s'étend sur plusieurs mois.

Malheureusement, Spang est beaucoup trop occupé pour aider l'équipage de l'*Étoile Lointaine*. C'est un moment délicat pour les aventuriers, puisque Spang est le seul, sur des parsecs, à pouvoir fournir des pièces détachées pour un hyperpropulseur de vaisseau de guerre.

Cependant, si ConJob parvient à le convaincre de venir en aide à Adrimetrum, il se laisse fléchir. Sa petite-fille, Fia, à peine sortie depuis quelques mois de l'École Universitaire en Ingénierie Spatiale de Corellia, est venue le rejoindre. Elle n'a que 19 ans mais possède un don pour tout ce qui touche à l'hypernavigation. L'équipage de l'*Étoile Lointaine* peut être gêné de laisser une personne aussi jeune trifouiller les moteurs de son vaisseau, mais, de toute manière, il n'a pas le choix.

Les réparations prennent deux semaines. L'*Étoile Lointaine* est mise hors service pendant une semaine, le temps que les moteurs soient démontés un par un et transportés dans une cale sèche mobile, amenée par Fia à proximité du vaisseau. Fia accompagne ensuite l'équipage, au cours d'un voyage d'essai, pour observer les performances des moteurs avant de conclure que l'*Étoile Lointaine* est entièrement opérationnelle.

En ce qui concerne les réparations et leur coût, il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est que Fia s'est débrouillée pour accroître les performances des moteurs - le multiplicateur d'hyperpropulsion du vaisseau est désormais x1. La mauvaise nouvelle, c'est que la facture s'élève à 50 000 crédits. Spang accepte de réduire ce coût à 45 000, à la demande de Fia, si le navire est enregistré au GMC. Sinon le prix n'est pas négociable.

■ Spang

Type de personnage : Ingénieur naval

DEXTÉRITÉ 3D

Course à Pieds 4D

SAVOIR 2D+1

Affaire : Réparation de Vaisseau de Guerre 7D, Bureaucratie : *Tanquilla Beach* 6D+2, Évaluation 8D, Langues 4D

MÉCANIQUE 3D

Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D, Transports Spatiaux 4D

PERCEPTION 3D

Dissimulation 5D, Escroquerie 4D+2, Marchandage 5D, Persuasion 6D+1

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 4D+2

(A) Ingénierie : Vaisseau de Guerre 5D, Réparation de Vaisseau de Guerre 8D, Programmation/Réparation de Vaisseau de Guerre 6D, Réparation de Transport Spatial 7D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 7D+2, Réparation d'Arme de Chasseur Stellaire 8D

Points de Force : 3

Points de Personnage : 17

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, ceinture à outils, communicateur

Description : Spang est un vieil homme, petit et crasseux, avec un visage dodu. Il est généralement vêtu d'un pantalon gris-bleu et d'un maillot de corps dégoûtant. Des outils de toutes sortes sont accrochés à sa ceinture de travail. Spang a tendance à ne penser qu'à son travail. Il est très protecteur vis-à-vis de sa petite-fille et estime que la laisser rester sur un havre noir n'est pas une très bonne idée.

■ Fia

Type de personnage : Ingénieur vaisseau

DEXTÉRITÉ 3D

Esquive 4D, Parade Arme Blanche 5D

SAVOIR 3D

Affaires 3D-2, Cultures : Corellienne 4D-2, Langages 4D, Évaluation 4D

MÉCANIQUE 3D

Répulseur 4D, Transports Spatiaux 4D+1

PERCEPTION 3D

Marchandage 4D-2, Persuasion 5D+2

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 4D

(A) Ingénierie : Vaisseau de Guerre 2D, Réparation de Vaisseau de Guerre 6D, Programmation/Réparation de Vaisseau de Guerre 4D-2, Réparation de Transport Spatial 5D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 6D, Réparation d'Arme de Chasseur Stellaire 5D

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, ceinture à outils, communicateur

Description : Fia est une jeune femme séduisante de 19 ans. Elle porte ses cheveux bruns coupés courts et est généralement vêtue d'un bleu de travail couvert de graisse. Fia adore faire du charme aux pilotes des vaisseaux spatiaux qui se promènent dans le hangar. Bien qu'amicale, elle est très susceptible en ce qui concerne ses capacités professionnelles. Il n'y a pas de meilleur moyen pour jeter un froid que de laisser supposer qu'elle est trop jeune ou, pire, qu'elle est trop féminine pour être une bonne technicienne. Fia est une sympathisante de la Nouvelle République, mais elle n'enviagera pas une seconde d'accompagner l'*Étoile Lointaine* dans sa mission.

ConJob. ConJob possède un petit stand dans le principal secteur commercial du niveau 2, où il vend des fleurs qu'il cultive lui-même dans un petit jardin hydroponique situé dans ses quartiers.

Il gagne bien sa vie en tant que fleuriste. Ceux qui passent plusieurs semaines consécutives à ne voir rien d'autre que de la roche ternie et de vieilles cloisons, se sentent irrésistiblement attirés par les couleurs vives des plantes qui leur rappellent les jours ensoleillés pour certains ou, pour d'autres, les journées hantées par les sombres nuages de méthanes de leur monde natal. On a même vu des pirates, parmi les plus féroces, condamnés à mort dans des centaines de systèmes, s'éloigner de son stand en couvant de leurs épaisses mains calleuses une petite plante bourgeonnante. Ils jetaient des regards tout autour d'eux, comme pour mettre au défi un passant de faire un quelconque commentaire.

Mais, aussi lucratif que puisse être le commerce des fleurs, la véritable profession de ConJob est bien

UNE FLEUR, MA CHÈRE

Dès que ConJob aperçoit le commandant Adrimetrum, il jaillit de derrière son comptoir et, après une révérence et un baiser sur la main, lui offre une plante Starburst en pleine éclosion. Il se contente de lui dire : "J'avis de la famille sur Siluria III". Cet étalage de romantisme embarrassera Adrimetrum mais elle s'est fait un ami très important. ConJob est un ami de Spang et fera pression sur lui pour qu'il accepte de s'occuper de l'*Étoile Lointaine*. Il peut aussi se révéler une importante source d'informations dans de futures aventures, si les personnages reviennent dans les parages.

différent. Il est l'informateur local, celui qui a accès à toutes les nouvelles. Si quelque chose d'un tant soit peu intéressant se passe à plusieurs années-lumière, il est au courant. Il semble savoir exactement ce que font tous les visiteurs de *Tanquilla Beach* et, contre un juste prix, il peut mettre en contact tout acheteur avec un vendeur approprié et vice-versa.

Ses informations coûtent cher puisqu'il doit utiliser un droïd-courrier privé pour avoir accès au réseau public de Gandle Ott (les distributeurs officiels ne desservent pas la station). Il avertit ses clients que les nouvelles provenant du Noyau mettent des jours ou des semaines à arriver. Il possède les codes d'accès du réseau d'information de Cynabar, mais il ne les vend qu'à des contrebandiers recommandés par un des membres.

Il arrive souvent que ConJob s'amuse à s'entraîner devant son stand, avec un ancien sabre-laser qu'il a obtenu il y a très longtemps (il ne racontera pas comment). Il ne dispose pas des talents innés qui font de cette arme une véritable barrière mortelle dans les mains d'un Jedi, mais il maîtrise assez bien les mouvements offensifs et défensifs de base.

■ ConJob

Type de personnage : Informateur

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D+1, Esquive 4D+1, Sabre-laser 3D+2

SAVOIR 3D

Affaires 7D+1, Affaires : Réseau d'Information 8D, Bureaucratie 4D-2, Cultures 5D, Illégalité 7D, Illégalité : secteur de Kathoi 10D, Illégalité : *Tanquilla Beach* 12D, Langages 6D, Races Extraterrestres 5D

MÉCANIQUE 2D+1

PERCEPTION 4D

Commandement 5D, Escroquerie 7D, Jeu 6D+1, Marchandage 8D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 2D-2

Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D, Sécurité 5D+2

Points de Personnage : 14

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, mini-blaster (3D+2), sabre laser

Description : ConJob est homme grand et maigre, avec des cheveux noirs coupés courts et d'épaisses lunettes. C'est un individu

impulsif mais aussi romantique. Certains racontent qu'il était autrefois professeur, avant que l'Empire ne l'exile de l'espace civilisé. D'autres pensent qu'il s'agit d'un ancien policier. ConJob n'a rien à dire sur son passé, bien que certaines rumeurs soient vraies. Il vivait autrefois sur Siluria III, en tant que directeur de rédaction. Il y a perdu toute sa famille après une des nombreuses violentes répressions perpétrées sur la population par le gouverneur. ConJob reconnaîtra immédiatement Adrimetrum, se souvenant d'elle quand elle faisait partie de la Rébellion.

L'ATTAQUE DE SARNE

Pendant que l'*Étoile Lointaine* est hors service, un des croiseurs de Sarne fait son apparition dans le système pour semer le chaos. Les bandits du Poing de Qulok ont averti le Moff que le vaisseau de la Nouvelle République avait réussi à s'échapper. Sarne se doutait qu'il devait avoir fui sur *Tanquilla*, surtout qu'il avait laissé les coordonnées de la station sur ses cartes. Il a donc donné ordre au commandant d'un de ses plus vieux croiseurs Carraque d'attaquer le vaisseau avant de repartir dans l'hyperespace.

Malheureusement pour le commandant, si Sarne sait beaucoup de choses sur ce qui se passe sur *Tanquilla Beach*, il n'a aucune idée de la puissance de feu de la station, qui peut facilement venir à bout d'un croiseur Carraque. L'*Étoile Lointaine*, même en réparation, peut tout à fait lancer ses chasseurs et utiliser son armement. Entre les armes et les appareils de combat du navire de la Nouvelle République et de la station, le Carraque n'a aucune chance.

■ Croiseur Léger Carraque

Engin : Croiseur léger Carraque, fabriqué par les Manufactures Damoriennes
Type : croiseur léger
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 350 mètres
Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Carraque
Équipage : 1 007, artilleurs : 85, minimum 500/+10

Compétence de l'Équipage : Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+1, Senseurs 4D+1
Passagers : 142 (homme de troupe)

Capacité de la Soute : 3 500 tonnes métriques

Autonomie : 1 an

Prix : NA

Multiplificateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de Secours : x2

Navordinateur : oul

Maniabilité : 2D

Vitesse Spatiale : 8

Vitesse Atmosphérique : 365 ; 1 050 km/h

Coque : 5D

Écrans : 2D+2

Senseurs :

Passif : 30/0D

Détection : 50/1D

Recherche : 100/2D

Focalisation : 4/3D

Armes :

10 Turbolasers Lourds

Arc de Tir : avant 2, droit 3, gauche 3, arrière 2

Servants : 3

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 1D

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 3-15/35/75 km

Dommmages : 7D

20 Canons Lasers

Arc de Tir : avant 5, droit 5, gauche 5, arrière 5

Servants : 2

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 m

Dommmages : 2D

5 Projecteurs de Rayons Tracteurs

Arc de Tir : avant 1, droit 2, gauche 2

Servants : 3

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-5/15/30 km

Portées Atmosphériques : 1-5/15/30 km

Dommmages : 4D

CRISE

Le commandant Kaiya Adrimetrum contemplait la vaste étendue du système de Pembric. Cette région, particulièrement appréciée par les contrebandiers et les pirates, offrait un spectacle des plus médiocre. Le soleil du système se reflétait à peine sur la couleur brun foncé de l'importante ceinture d'astéroïdes de Pembric, projetant des ombres spectrales aux teintes étranges sur le pont de l'*Étoile Lointaine*. "Quel coin paumé", pensa sombrement Adrimetrum, repoussant une mèche récalcitrante de cheveux prématurément gris. "Ce n'est pas étonnant que l'Empire n'ait jamais vraiment songé à surveiller cette région ; qui voudrait de cet endroit sinistre ?"

"Très bien... Colton, n'est-ce pas ?", demanda-t-elle, en se rasseyant dans son fauteuil de commandement. "Annoncez-moi les mauvaises nouvelles."

Le second maître Colton, un des rares marines de métier à bord de l'*Étoile Lointaine*, lui tendit un bloc de données sur lequel était projeté le schéma électronique du vaisseau. "Nous avons contrôlé les systèmes du vaisseau cinq fois de suite, madame, et repéré deux pièges électroniques dans le système de survie et un dans les communications. Nous ne savons pas ce qui est susceptible de les déclencher et je n'ai rien tenté pour les désamorcer."

Adrimetrum fronça les sourcils. "Et pourquoi donc ? Cela peut-il les activer ?"

Colton prit un moment pour rassembler ses pensées. "Le fait est, madame, que nous ne le savons pas et le sergent Lofryyhn est pour le moins hésitant quant à l'emploi de la manière forte. Sarné a dû installer des douzaines de sécurités pour éviter que personne, à l'exception de ceux qui lui sont loyaux, ne puisse utiliser le vaisseau. Nous craignons que, si nous tentons de désamorcer ces pièges, nous déclenchions une autre de ses petites surprises."

"Et, naturellement, il n'y a aucune certitude de les trouver toutes. Merveilleux !" Adrimetrum se frotta les yeux et essaya d'imaginer quelle action de son équipage pourrait, par mégarde, faire encore exploser les moteurs ou pire. *Où es-tu Ciro ?* Elle

ouvrit les yeux et se tourna vers Colton. "Que suggère le lieutenant Lofryyhn ?"

"Il suggère avec... insistance que nous fassions halte jusqu'à ce que nous ayons pu vérifier tous les systèmes, madame. Il dit que, si l'ingénieur de *Tanquilla* a raison, Pembric II est certainement le meilleur endroit pour découvrir ceux qui ont installé ce système pour Sarné ou tout du moins, ceux qui sont susceptibles d'y connaître quelque chose."

"Je suis persuadée que vous vous montrez plus diplomate qu'il ne l'a été" ironisa Adrimetrum. "Vous pouvez disposer, Colton. Dites à Lofryyhn de me surveiller ces pièges encore un peu. Nous allons nous en occuper très prochainement."

Adrimetrum se cala dans son fauteuil en soupirant et jeta un coup d'œil, par la baie vitrée à la sombre ceinture d'astéroïdes. "Bon, c'est décidé. Quelque part sur Pembric II, il y a un groupe de techniciens qu'il faut retrouver." Un léger toussotement, derrière le fauteuil du commandant, attira son attention. "Où, Loh'khar ? Que puis-je faire pour vous ?"

"Ah, commandant", répondit le Tw'lek en avançant, "la question est plutôt ce que moi je peux faire pour vous. J'ai, il me semble, démontré par le passé mes modestes capacités à trouver certains équipements et certaines personnes."

"Ah, les délices du commandement", grimaça intérieurement Adrimetrum. "Et, naturellement, vous savez exactement où trouver ceux dont nous avons besoin."

Le sourire du Tw'lek s'élargit considérablement et ses yeux se rétrécirent avec une lueur de malignité. "J'en suis convaincu, commandant. Notre bon maître Spang à *Tanquilla* a suggéré que nous entamions nos recherches par un certain Drake, dans l'une des tavernes de l'astroport, n'est-il pas vrai ? Je n'ai pas besoin d'autre piste."

"Je sais que je vais le regretter un jour ou l'autre", grogna Adrimetrum, "mais allez-y. Trouvez-moi ce dont nous avons besoin. J'ai horreur, mon cher Fouineur, d'être assise sur une bombe à retardement."

INTRODUCTION

Après avoir fini de réparer les systèmes hyperluminiques de l'*Étoile Lointaine*, l'équipage s'est dirigé directement vers le système de Pembric dans l'espoir

d'y découvrir des techniciens capables de neutraliser les pièges que Sarné a disséminés dans le vaisseau.

La région de Pembric a toujours été relativement isolée en raison de ses importantes zones radioactives et de son champ très dense d'astéroïdes. En conséquence, Pembric attire de nombreux contrebandiers



Bryan Schomburg

et criminels cherchant à échapper aux autorités. Dajus et Thyte ont émis des doutes quant au fait que ce soit le meilleur endroit pour trouver les techniciens dont ils ont besoin. Khzam, curieusement, n'a pas donné son opinion. Loh'khar, naturellement, est pour cette option et peut fournir un aperçu assez détaillé de la planète (voir ci-dessous).

Cependant, Adrimetrum fait confiance à Spang et c'est lui qui a révélé que le dénommé Drake se trouvait sur Pembric II. Le fait que les recherches de Lofryyhn aient révélé la présence d'autres pièges l'a finalement convaincue de s'y rendre.

PEMBRIC II

Pembric devait, à l'origine, devenir un monde colonie. Cette boule de pierre avait été terraformée pour satisfaire aux besoins agricoles des futurs colons. Malheureusement, des négligences au cours de la procédure de terraformation ont rendu la planète habitable mais peu agréable. Il y fait extrêmement chaud et elle est baignée en permanence par de la brume. Les terrains marécageux ne sont pas adaptés à l'agriculture et il aura fallu des prouesses technologiques et d'énormes efforts pour arriver à bâtir l'aéroport et de la ville environnante.

La planète n'a pas beaucoup d'avantages mais elle s'est arrangée avec ce qu'elle avait, principalement

des plages spectaculaires et d'autres décors surprenants, tel un saisissant champ de volcans. Cela n'a pas été suffisant, naturellement, pour créer une industrie touristique, Pembric II étant tellement éloignée de la civilisation galactique. Cependant, des opérateurs pleins d'idées se sont débrouillés pour attirer une certaine clientèle qui trouve les stations balnéaires conventionnelles trop juridiquement strictes. Pembric II est devenue, en d'autres termes, un nid de gangsters.

Des bars, des musées et d'autres constructions de loisirs ont poussé un peu partout, attirant des associations criminelles mieux organisées et supplantant les coupeurs de gorge sans foi ni loi, ainsi que les premiers colons arrivés dans le secteur. Le gouvernement corporatiste de la planète était tout à fait disposé à ne pas se mêler des affaires de contrebande ni de celles du marché noir tant que les crédits alimentaient l'économie. Au fil du temps, la corruption et les pots de vin firent la réputation de la Légion de Sécurité de Pembric.

Quand le Moff Sarne prit le contrôle de la planète, celle-ci fut utilisée principalement comme base d'opérations pour l'exploitation minière des dépôts d'hfredium de la ceinture d'astéroïdes. Sans que cela soit une surprise, l'industrie du tourisme criminel commença à montrer des signes de faiblesse sous le régime impérial. Les minerais bruts extraits

des astéroïdes en orbite étaient transformés sur Pembric II avant d'être transportés vers les constructeurs d'armes impériaux.

Sous le règne de Sarne, Pembric resta un système corrompu ; pour des raisons connues de lui seul, le Moff préférait que ce monde demeure en dehors des lois. Il trouvait pratique, par exemple, d'avoir un accès direct aux mondes des ombres et utilisait de temps en temps la région pour entraîner ses troupes et ses agents de renseignement. Selon la rumeur, Sarne aurait conclu une alliance avec le Cartel de Bombaasa, une organisation criminelle qui avait encore beaucoup d'influence malgré la présence de l'Empire.

Récemment, avec le départ de Sarne, le Cartel de Bombaasa a pris le contrôle de toutes les opérations minières et s'est débarrassé de tous les partisans de l'Empire, tout du moins ceux qui l'étaient ouvertement. Le système a toujours accueilli un grand nombre de criminels et les méthodes impitoyables, utilisées par le Cartel pour maintenir l'ordre, confèrent à cette assemblée de brigands intergalactiques un semblant d'organisation.

■ Pembric II

Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : Moyenne
Gravité : Standard
Terrains : Marécages, urbanisme
Journée : 33 heures locaux
Année : 302 jours locaux
Races intelligentes : Humains
Astroport : Standard
Population : 200 millions
Productions Principales : Crime organisé, ressources naturelles
Gouvernement : Crime organisé
Niveau Technologique : Spatial
Principales Exportations : Contrebande impériale et de la Nouvelle République
Principales Importations : Nourriture, technologie, armement

PEMBRIC II ET LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

Après avoir appris que la Nouvelle République avait conquis Kal'shebbol et était sans doute en train de faire route vers Pembric, le Cartel de Bombaasa a créé un gouvernement de pantins, chargé de représenter ses intérêts tout en affirmant que les habitants de Pembric II sont pro-impériaux. Il espère ainsi décourager la Nouvelle République d'interférer dans ses activités criminelles. Il emploie la Légion de Sécurité pour imposer sa volonté à la population de la planète.

De nombreux citoyens s'attendaient au changement de gouvernement quand l'annonce de l'arrivée de la Nouvelle République atteignit Pembric, mais ils n'envisageaient pas un coup d'état du Cartel. Malheureusement, une grande partie de ces gens,

LE CARTEL DE BOMBAASA

Ce Cartel a été fondé par Crev Bombaasa, un "homme d'affaires" venu des territoires de la Bordure Extérieure. C'est un rassemblement hétéroclite de criminels, pour la plupart issus des Territoires de la Bordure Extérieure. Bien que le Cartel ne puisse rivaliser avec la puissance des syndicats du crime Hutt, ces petits scélérats se sont réunis pour se protéger des grandes organisations.

Le Cartel dirige également quelques entreprises légales de transport et d'extraction, qui sont extrêmement utiles pour maintenir le réseau de contrebandiers, de transporteurs et de contacts impériaux "légaux". (Une grande partie de la production d'hydrofium du système de Pembric est transférée à l'armée impériale, par le biais de nombreux réseaux légaux ou illégaux.)

ORGANISATION : CARTEL DE BOMBAASA

Type : Syndicat du crime
Localisation : Organisation principale située dans le système de Pembric, secteur de Kathol
Seigneur du crime/Caïd : Crev Bombaasa
Principales activités criminelles : Détournement, piraterie, marché noir, contrebande d'armes, recel, usure
Affiliation : Lié aux agences Hutt
Territoire : Son activité actuelle s'étend sur 20 systèmes stellaires dans le secteur de Kathol

transférés sur la planète pour faire tourner les industries impériales, se retrouveront isolés sur ce monde quand l'Empire abandonna le système. Contrairement à la position du gouvernement actuel, la majorité de la population est tout à fait prête à apporter son soutien (ou tout du moins temporairement) à la Nouvelle République.

Nombreux sont ceux qui aimeraient quitter la planète, mais le gouvernement fait tout ce qu'il peut pour les décourager. Ceux qui souhaitent partir découvrent que les tarifs pour obtenir des "visas de transit" et des "autorisations de sorties" sont exceptionnellement coûteux. Cela a engendré une nouvelle activité au marché noir qui vend aux civils des billets à des prix exorbitants. De nombreux naïfs ont vendu tout ce qu'ils possédaient et ont même accepté de prendre part à des opérations de contrebande juste pour payer le coût astronomique nécessaire pour quitter le système.

EPISODE UN : BIENVENUE SUR PEMBRIC II

Puisque, d'après Loh'khar, le gouvernement de Pembric (le Cartel) risque de ne pas se montrer très amical vis-à-vis de la Nouvelle République, Adrimetrum a décidé d'y envoyer une équipe discrète pendant qu'elle dissimulera le vaisseau dans la ceinture d'astéroïdes.

Le groupe doit conduire la navette Aegis (dont on a retiré les insignes de la Nouvelle République) jus-qu'à la surface et se faire passer pour des marchands d'armes illégaux et tenter de localiser Drake. Loh'khar est le chef de l'expédition, sauf en situation de combat où il sera remplacé par un membre ayant une plus grande expérience de ce genre de chose.

À l'insu de l'équipage de l'*Étoile Lointaine*, un des avant-postes miniers du Cartel, situé dans la ceinture d'astéroïdes, a identifié le vaisseau et a informé l'organisation du crime de la présence de la Nouvelle République. Le Cartel est convaincu que la présence de l'*Étoile Lointaine* est la première étape d'une prise de contrôle probable du système par la Nouvelle République. La mission "secrète" est déjà menacée.

L'ARRIVÉE

Les personnages, à bord de la navette Aegis, doivent naviguer au travers du champ d'astéroïdes et négocier le coût de leur atterrissage à l'astroport de Pembric.

La navigation au travers des astéroïdes est extrêmement périlleuse et le pilote de la navette doit réussir un jet difficile de *Transports Spatiaux* pour passer sans encombre.

Un échec indique que la navette a été endommagée et qu'elle doit retourner à bord de l'*Étoile Lointaine*, ce qui retardera la mission.

Après avoir traversé le champ d'astéroïdes, la navette doit se mettre en orbite et tenter de contacter la tour de contrôle de l'astroport. Si les aventuriers n'essaient pas d'entrer en relation avec elle, la navette est attaquée quelques minutes après son entrée dans l'atmosphère. Les pilotes des patrouilleurs vont tout faire pour neutraliser le navire et le capturer. Si deux des chasseurs hors-la-loi sont détruits, les deux autres se désengagent.

■ Ailes-B de la Légion de Sécurité

Engin : Ailes-B Slayn & Korpil illégalement modifiés
Type : chasseur lourd d'assaut
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 16,9 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Ailes-B
Équipage : 1
Compétence de l'équipage : Canons de Vaisseau 5D+1, Écran de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D+2

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : Limité à 1 saut
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 7
Vitesse Atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h
Coque : 2D+1
Écrans : 1D+2
Senseurs :
Passif : 30/0D
Détection : 50/1D
Recherche : 75/2D
Focalisation : 4/4D+1

Armes :

2 Canons Lasers

Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D+1
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/1 500 m
Domages : 7D

1 Lance-Torpilles à Protons

Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 50-100/300/700
Domages : 9D

3 Canons à Ions Moyens (asservis)

Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 4D
Portées Spatiales : 1-3/7/36
Portées Atmosphériques : 50-100/700/3 600 m
Domages : 4D

2 Blasters Automatiques

Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-8/25/40
Portées Atmosphériques : 100-800/2 500/4 000 m
Domages : 3D

Description : Le Cartel de Bombaasa a "acquis" un certain nombre de chasseurs Aile-B de la Nouvelle République et les a modifiés. En sacrifiant leurs boucliers et la résistance de leur coque, les vaisseaux sont légèrement plus rapides et maniables que l'Aile-B standard.

Lorsque les aventuriers entrent en contact avec la tour de contrôle de l'astroport lire ce qui suit :

Une voix chargée d'ennui parlant le basic avec un fort accent résonne dans les hauts parleurs du système de communication : "Attention ! Vaisseau non-identifié. Annoncez votre offre pour les droits d'atterrissage."

Le responsable de la tour de contrôle se fiche totalement de la mission ou de l'identité des passagers du vaisseau. Il n'est intéressé que par l'argent qu'ils ont à offrir. Il n'attribue un permis d'atterrissage que pour une somme d'au moins 500 crédits. (Cette somme peut être revue à la hausse si les personnages tentent de négocier un prix inférieur. Toute proposition inférieure à 500 crédits se heurtera au mépris le plus total.) Si les aventuriers tentent d'atterrir sans permis, la Légion lance 5 autres Ailes-B pour les intercepter.

Lire ce qui suit :

L'aéroport de Pembric II est fidèle à sa réputation, c'est un endroit crasseux, chaud, mal entretenu et tout à fait sordide. La navette se pose sur la piste 642, une enceinte délabrée en forme de dôme qui n'offre aucun agrément à l'exception d'un appareil énergétique pour l'alimentation des vaisseaux. (Il ne fonctionne pas.) Le sol de la piste est sillonné de centaines de marques de propulseurs et couvert de débris jetés là par les nombreux appareils de contrebande.

Dans l'embrasure de la porte principale de votre zone d'atterrissage se tient un Rodien, accompagné par quelques individus à l'allure patibulaire, vêtus d'uniformes blancs. "Nous sommes là pour percevoir vos droits d'atterrissage", dit-il, en basique avec ce sourire grimaçant commun à tous les Rodiens qui ne sont pas sincères. "Sortez doucement et ne faites aucun geste brusque. Cela mécontenterait mes associés, ce qui pourrait provoquer votre mort."

Le Rodien se nomme Kebbo. C'est l'actuel Magistrat en chef de la Légion de Sécurité de Pembric et l'employé du Cartel Bombaasa. Il a reçu comme instruction de ne répondre qu'à quelques questions des nouveaux arrivants, aussi ne révélera-t-il qu'une version "créative" de la vérité. Il tente de connaître la raison de la présence des personnages, sans leur

avouer qu'il sait qu'ils font partie de la Nouvelle République. Ses ordres sont d'estimer le niveau de menace représenté par ces délégués et, si cela est nécessaire, de s'arranger pour qu'ils disparaissent.

Si les aventuriers se renseignent sur Drake, Kebbo leur parle, contre un crédit ou deux, du ThrusterBurn Tapcafé. C'est une taverne, située dans la "zone Rouge" de l'aéroport, où l'on peut le trouver la plupart du temps.

Au moment où les personnages s'apprennent à quitter la zone d'atterrissage, Kebbo s'approche d'eux et leur signale, à voix basse, qu'il faut négocier quelques "mesures de sécurité" pour assurer la protection de leur vaisseau. Il est prêt à laisser un Légionnaire pour garder la navette, moyennant à peine 1 000 crédits. Si les personnages refusent, il signale que "un manque de mesures de sécurité est une invitation au vol". Les aventuriers feraient bien de reconsidérer son offre.

Loh'khar devrait être en mesure de négocier avec Kebbo pour réduire ce coût un petit peu, mais c'est un prix relativement standard pour cette arnaque.

■ Kebbo le Rodien

Type de personnage : Magistrat en Chef de la Légion de Sécurité de Pembric

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D+2, Blaster : pistolet 5D, Esquive 6D+2, Parade Mains Nues 5D



SAVOIR 3D

Évaluation 7D, Évaluation : Vaisseaux Spatiaux 7D+2, Illégalité 8D+1, Intimidation 5D, Langages 5D+2, Races Extraterrestres 6D, Systèmes Planétaires 6D+1

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 7D, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 5D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D+2, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 6D, Pilotage de Véhicule Terrestre 5D+2, Répulseurs 6D+2, Senseurs 5D+2, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 3D

Discrétion 8D+2, Escroquerie 8D, Falsification : Identification de Vaisseau 6D+2, Marchandage 6D, Persuasion 6D+1, Recherche 6D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D+2

TECHNIQUE 3D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 5D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D+2, Réparation de Vaisseau de Guerre 5D, Réparation de Vaisseau de Transport 6D+1, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air 5D, Réparation de Véhicule Terrestre 5D, Sécurité 8D+2

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, coupons d'une somme de 5 000 crédits, mini-blaster (3D+2), pistolet blaster lourd (5D), trousse à outils de sécurité

Description : Kebbo est un des agents les plus éminents du Cartel de Bombaasa. Il s'est bâti une réputation d'expert dans les hold-up, les vols à main armée et les exécutions. Il est violent, impitoyable et efficace, ce qui fait de lui un dangereux adversaire. De plus, c'est le Magistrat en Chef de la Légion de Sécurité de Pembric. Il a donc toute "autorité" pour arrêter et emprisonner à sa guise les ennemis du Cartel.

Kebbo est fidèle au Cartel Bombaasa tout simplement parce que c'est la plus puissante organisation du système. Ce groupe a survécu à l'Empire et, selon les estimations de ses membres, survivra à la Nouvelle République. Kebbo pense donc s'être allié avec ce qu'il croit être une organisation ayant de l'avenir. Cependant, toute variation significative de l'équilibre des pouvoirs peut le convaincre de retourner sa veste. "Je suis très souple", aime-t-il à répéter, "et en ce moment, le vent dominant me pousse dans la direction du Cartel".

Le Magistrat Kebbo est courtrois et plein d'esprit avec un sens de l'humour insolite. On ne peut pas imaginer d'individu plus corrompu, prenant des dessous de table à chaque fois qu'il le peut et en reversant une grande partie à ses maîtres du Cartel. On sait qu'il lui est arrivé d'arranger de faux passages hors du système pour des civils, puis de les abandonner sans rien à l'aéroport. En résumé, Kebbo est une crapule ingénieuse et totalement vicieuse.

Après quelques minutes de discussion, sous la surveillance des Légionnaires, une soudaine agitation peut être perçue venant de l'extérieur de la Piste 642. Lire ce qui suit :

Un grand nombre d'individus se bousculent dans le hangar et les Légionnaires ne semblent pas apprécier cette situation. Ils dégagent immédiatement leurs armes et commencent à repousser la foule vers les portes. Plusieurs civils crient à Kebbo de les laisser quitter la planète. Certains vous supplient de les emmener avec vous, vous offrant de l'argent, leur loyauté ou tout ce qu'ils peuvent avoir en échange de quelques mètres au bord de la navette.

Les Légionnaires se mettent à matraquer les protestataires les plus virulents avec la crosse de leurs

LA LÉGION DE SÉCURITÉ DE PEMBRIC

Autrefois une force de police honnête, la Légion de Pembric a lentement été corrompue par l'argent et le vice jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'une petite bande de brigands portant des uniformes fantaisistes.

Maintenant que le Cartel de Bombaasa a pris le contrôle du système, la Légion commence à ressembler, vaguement, à une véritable force de maintien de l'ordre. Les Légionnaires font ce qu'il faut pour éviter un grand nombre de crimes "non autorisés", généralement de violentes disputes entre des contrebandiers rivaux. Mais la Légion n'offre aucune protection contre les activités criminelles de Crev Bombaasa et de ses associés.

Il y a très peu de choses qui soient ignorées par la Légion et ses informateurs sont partout (généralement, ce sont des civils terrifiés qui espèrent, en échange de quelques informations, pouvoir quitter la planète).

En général, il est impossible de faire confiance à un Légionnaire. Ces soldats sont violents. Habillés d'uniformes militaires blancs, ils se déplacent généralement en groupe de cinq ou six individus, tous lourdement armés. Les vestes et les casques de protection font partie de leur équipement standard.

■ Légionnaire de sécurité de Pembric

Type de personnage : Officier de Maintien de l'Ordre de Pembric

DEXTERITÉ 3D+2

Blaster 5D+2, Blaster de Véhicule 5D+1, Combat Arme Blanche 5D, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 5D+1, Parade Mains Nues 5D+1

SAVOIR 2D+1

Bureaucratie : gouvernement de Pembric 4D+2, Illégalité 4D+2, Intimidation : par la force 6D, Maintien de l'Ordre 5D, Systèmes Planétaires : Secteur de Kathol 4D+1

MÉCANIQUE 2D+2

Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D+2, Escroquerie 4D+2, Investigation : Aéroport de Pembric 5D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D+2

TECHNIQUE 3D

Points de Personnage : 3-5

Déplacement : 10

Équipement : Bâton assommant (VIG-2D+2), bloc de données, casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), communicateur, fusil blaster (3D), pistolet blaster lourd (5D), uniforme des Légionnaires de sécurité, veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques)

armes. Kebbo soupire et vous murmure, ironique : "Ah, les éléments criminels. Le travail d'un magistrat ne se termine jamais..."

Kebbo se détourne et ordonne à ses hommes d'abattre tout émeutier qui ne quittera pas le secteur. Tout personnage tentant d'intervenir pour soutenir les protestataires sera sévèrement maté par les Légionnaires.

LEMBUSCADE

Kebbo indique aux aventuriers la direction du ThrusterBurn Tapcafe et s'en va en laissant derrière lui deux Légionnaires "d'escorte". Les deux gardes sont chargés de conduire les personnages jusqu'au bar. En fait, ce sont deux agents de Sarne, chargés de contrecarrer toute tentative de la Nouvelle République d'agir sur Pembric II. Ils ont organisé une embuscade juste au moment où les aventuriers embarquent à bord du landspeeder de la Légion.

Lire le texte suivant :

Le premier aperçu que vous avez de l'astroport est tout aussi morose que celui de la piste d'atterrissage. Au-dessus de vos têtes, le soleil tente vainement de percer l'épaisse couche de nuages qui recouvre le ciel. Le sol est composé de sable humide et non de permaciment comme dans tout astroport moderne.

Les bâtiments semblent constitués de pierre plutôt que d'un matériel préfabriqué beaucoup plus adapté, ce qui donne à l'endroit une touche exotique, primitive. En général, les constructions sont blanches, bien que la boue et la saleté qui les recouvrent presque entièrement, les colorent de brun et de vert.

Il n'y a aucun signe de vie, les manifestants étant tous partis ou ayant été arrêtés par les hommes de Kebbo.

Tout personnage réussissant un jet Moyennement Difficile d'*Illégalité* remarque que toutes les fenêtres donnant sur la rue ont été fermées et renforcées. Il note également que les deux hommes d'escorte semblent préoccupés et nerveux. Que les aventuriers se méfient ou non des Légionnaires, les deux gardes déclenchent l'embuscade dès que le groupe s'approche des landspeeders.

Dès que vous approchez des landspeeders, les deux Légionnaires se retournent et dégainent leurs armes. L'un d'eux grogne, "Lâchez vos armes et mettez vos mains sur la tête, sales Rebelles !".

Tout aussi soudainement, cinq autres humains à l'allure patibulaire jaillissent de l'ombre d'une allée proche, brandissant aussi des pistolets blaster lourds. Ces individus ne sont pas vêtus d'uniformes de Légionnaires mais ils sont tout aussi lourdement armés.

À l'évidence, votre mission secrète sur Pembric II n'est plus du tout secrète.

2 Agents impériaux. Toutes les caractéristiques sont à 2D sauf : *Dextérité* 3D+2, *Blaster* 5D, *Esquive* 5D+2, *Grenade* 4D+2, *Arme Blanche* 6D, *Parade Arme Blanche* 5D+2. Déplacement : 10. Fusil blaster (5D), pistolet blaster lourd (5D), bâton assommant (Vigueur+2D+2 étourdissant), veste de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), casque de protection (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), bloc de données, communicateur, uniforme de la Légion de Sécurité de Pembric et ID.

5 Hommes de main. Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 4D+2, *Esquive* 4D+2. Déplacement : 10. Fusil blaster (5D), pistolet blaster (4D), 2 grenades (5D)

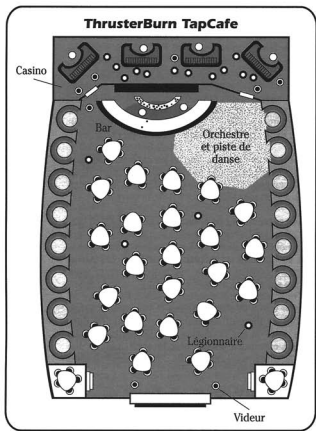
Les personnages peuvent, soit combattre, soit fuir, soit négocier. La fuite permettra aux agents impériaux de les abattre facilement. Toute tentative de négociation se heurtera au mépris le plus total. Les agresseurs se contenteront de répondre "L'Empire vous envoie ses amitiés, Rebelles !" avant d'ouvrir le feu.

Tout personnage réussissant un jet Facile de *Perception* après le combat (dans le cas où il y aurait encore du monde) remarquera une plaque de données que l'un des impériaux a dû laisser tomber. La plaque est codée, mais porte le sceau officiel des Légionnaires, indiquant qu'elle contient des "visas de transit" réservés.

EPISODE DEUX : LE THRUSTERBURN TAPCAFE

Après l'arrivée des personnages au ThrusterBurn, lire le texte suivant :

Le ThrusterBurn Tapcafe diffère des bars habituels que la plupart des havres de contrebandiers encouragent. Il y fait bon, l'endroit est aéré. Les salles sont faiblement éclairées et plusieurs tables sont installées dans des alcôves, pour disposer d'un peu d'intimité. La salle principale du bar peut accueillir environ 200 personnes aux tables disséminées dans toute la pièce. Au fond de la salle, sur une plate-forme surélevée, est installé un bar massif, semi-circulaire, en pierre polie et en bois exotique. Trois serveurs s'occupent des clients le plus poliment et le plus rapidement possible. On entend peu de conversations bruyantes, communes à ce genre d'endroit. Les clients sont penchés au-dessus de leurs verres et parlent à voix basse. En entrant dans le bar, vous êtes accueillis par un vieil humain distingué, vêtu de la tenue classique des serveurs. "Soyez les bienvenus", dit-il en basic, avec un fort accent, "permettez-moi de vous conduire à une table".



Les personnages peuvent essayer de se joindre à un autre groupe de clients mais toute tentative sera ignorée et poliment rejetée. Très peu de gens, à l'intérieur du bar, portent une arme visible. Si les aventuriers sont armés, les videurs leur demandent de remettre leurs armes à Drake.

Il est assez facile de trouver Drake, puisque c'est le patron de l'établissement. N'importe quel serveur et la plupart des clients savent où il est : derrière le bar avec les serveurs.

■ Breslin Drake

Type de personnage : Ancien Officier de Renseignement de la Nouvelle République
DEXTERITÉ 3D+2

Arme Blanche 5D+1, Arme à Feu 5D+2, Arme à Jet : Vibro-Lame 7D, Artillerie blaster : Anti-Infanterie 5D+1, Blaster 6D+2, Esquive 6D+2, Grenade 5D+2, Lance-Projectiles 5D+2, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 5D+2, Parade Mains Nues : Arts Martiaux 6D

SAVOIR 2D

Affaire : ThrusterBurn Tapcafe 9D, Bureaucratie : Gouvernement de Pembric 9D, Bureaucratie : Service de Renseignements de la Nouvelle République 6D, Évaluation 5D, Illégalité

7D, Intimidation 4D+2, Maintien de l'Ordre : Légion de Sécurité de Pembric 6D, Races Extraterrestres 3D, Survie 6D, Systèmes Planétaires : Territoires de la Bordure Extérieure 5D+2, Tactique : Assaut au Sol 5D+2, Volonté 5D

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 6D+2, Combinaison Énergétique 4D+2, Écrans de Vaisseau 6D, Équitation 4D+2, Pilotage de Chasseur stellaire 7D+1, Pilotage de Véhicules à Coussin d'Air 4D+2, Propulseur Dorsal 5D, Répulseurs 6D+2, Senseurs 5D+2, Transports Spatiaux 7D

PERCEPTION 3D

Discrétion 7D, Dissimulation 6D, Escroquerie 7D, Falsification 6D+2, Investigation 6D, Investigation : Aéroport de Pembric 7D, Jeu 6D+1, Marchandage 5D+2, Recherche 5D, Recherche : Pister 7D+1

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 4D+2, Combat Mains Nues : Arts Martiaux 6D, Natation 5D+1, Résistance 6D

TECHNIQUE 2D

Démolition 6D, Premiers Soins 5D+1, Programmation de Droïd 4D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D+2, Réparation de Blaster 4D+2, Réparation de Droïd 4D, Réparation de Transport Spatial 3D+2, Sécurité 6D

Points de Personnage : 17

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, communicateur, 10 000 crédits en bons, mini-blaster (3D), pistolet blaster lourd (5D)

Description : Breslin est un grand homme très musclé. Ses cheveux noirs sont coupés à ras. Son visage et ses mains sont couverts de cicatrices. Il est généralement vêtu d'un costume légèrement froissé et laisse un pistolet blaster lourd en évidence sur son côté droit.

Il est particulièrement agile et vif d'esprit. C'est un combattant extrêmement bien entraîné que cela soit avec une arme ou sans. Il aime se moquer de lui-même (il affirme être fidèle à "l'état d'ébriété") mais cet homme inflexible et déterminé se révèle être un adversaire terriblement dangereux... ou un allié très utile.

Drake était un agent de la Nouvelle République dont le réseau a été détruit par un mystérieux agent impérial que l'on ne connaît que sous le nom de Spectre. Drake a poursuivi cet agent jusque dans le secteur de Kathol et ne réintègrera pas le service actif tant qu'il ne l'aura pas découvert et ramené pour être jugé. Il a passé plusieurs années dans la zone reculée de Kathol à faire le commerce d'instruments technologiques, tout en cherchant le Spectre, mais aussi quelques mois sur *Tanquilla Beach* où il a rencontré Spang.

Il est arrivé récemment sur Pembric II, après le retrait de l'Empire, et a rapidement perdu tous ses biens au profit du Cartel dont les procédures bureaucratiques sont prévues pour rendre dépendants de Bombaasa les négociants indépendants pouvant s'avérer utiles. Drake s'occupe de sa boîte pendant qu'il essaie de savoir comment il va quitter la planète pour retourner dans la Zone Reculée de Kathol.

Le Spectre est plus proche de Drake qu'il ne l'imagine. C'est, en fait, Drenn, un de ses





vieilles ! Pour l'instant, aucun des deux hommes ne connaît le passé de l'autre. Des informations supplémentaires sur l'histoire de Drake et ses motivations sont détaillées dans l'aventure suivante.

Breslin Drake est le directeur du ThrusterBurn Tapcafé, la taverne la plus populaire de l'astroport de Pembric II, certainement parce qu'elle appartient à Crev Bombaasa en personne. Ceux qui choisissent de ne pas se tenir correctement dans cet établissement sont traités sans ménagement par Drake, plutôt que par les gardes du corps ou les videurs, ce qui a valu à l'énigmatique humain d'être respecté par les éléments criminels de la planète.

Drake ne semble que très modérément intéressé par les personnages jusqu'à ce qu'ils fassent mention de Spang. Il se montre alors beaucoup plus amical et demande des nouvelles du vieux Spang.

Quand les aventuriers lui disent qu'ils recherchent une équipe de techniciens qui peut avoir travaillé pour Sarne, Drake fronce les sourcils et leur signale que les frères Keiffler, qui vivent en ville, se sont rendus sur Kal'Shebbol pour y effectuer un travail pour le gouvernement, mais ils ne sont jamais revenus. Selon Drake, ils étaient certainement les meilleurs du secteur dans leur domaine.

L'un de leurs apprentis est revenu sur Pembric II, en racontant que les deux frères ont été abattus par les Impériaux. Comment il s'est échappé, Drake

l'ignore. Le jeune homme s'est installé à son compte en se servant des inventions de ses anciens maîtres. Mais, privé de l'influence des Keiffler, il a rapidement été absorbé dans l'organisation Bombaasa. L'apprenti, Gaelin, souhaite quitter la planète, d'après Drake, et c'est pour cette raison que Bombaasa l'a fait enfermer dans un laboratoire afin qu'il travaille pour le Cartel.

Pendant que les personnages discutent avec Drake, Kebbo s'approche d'eux avec une escouade de Légionnaires et leur dit que Maître Bombaasa aimerait les rencontrer immédiatement. Ce dernier attend dans le casino derrière le bar. La manière dont les Légionnaires caressent les crosses de leurs blasters indique que cette invitation n'est pas seulement une suggestion.

LE CASINO

Le casino est une petite salle enfumée, située à l'arrière du bar, derrière une épaisse porte de métal. Lire le texte suivant :

Le casino est meublé de plusieurs tables sur lesquelles des individus bien habillés, représentant une douzaine d'espèces, jouent au sabacc, à divers jeux de dés et même à une sorte de roulette en trois dimensions, appelée "Dame de la Chance". Assis à la plus grande table, en train de jouer au sabacc,

■ Crev Bombaasa

Type de personnage : Caid de la pègre corellien

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 4D+2, Blaster 5D, Blaster de Véhicule 5D, Esquive 5D+2, Parade Arme Blanche 4D+1,

SAVOIR 4D

Affaires 7D+1, Bureaucratie : Gouvernement de Pembric 8D, Évaluation 6D+2, Intimidation 7D, Langages 6D+1, Maintien de l'Ordre : Légion de Sécurité de Pembric 8D+2, Races Extraterrestres 6D+2, Systèmes Planétaires : Secteur de Kathol 6D+2, Volonté 5D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 4D, Transports Spatiaux 3D+2

PERCEPTION 3D

Commandement : Cartel de Bombaasa 9D+2, Discrétion 5D+2, Dissimulation 5D, Escroquerie 7D, Falsification 4D+2, Investigation : Astroport de Pembric 7D+2, Jeu 6D, Marchandage 7D

VIGEUR 2D+2

TECHNIQUE 3D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D+2



Tim Bobko

vous pouvez apercevoir un petit homme rondlet vêtu d'un costume impeccable. Il fume une étrange pipe en verre et, devant lui, est posée une pile de crédits. Ses adversaires n'ont pas l'air aussi chanceux que lui. Deux places son inoccupées à sa table.

Derrière le petit homme se tiennent trois humains véritablement grands et à l'air menaçant. Ils observent chacun de vos mouvements alors que vous entrez dans le casino. Tous les trois ont les mains posées sur le revers de leur costume, prêts à dégainer.

Le croupier à la table indique que le petit homme a encore remporté la mise. "Félicitations, Mr. Bombaasa", annonce l'employé en souriant. "Une main jouée avec brio."

Bombaasa observe froidement les personnages, il semble clairement gêné par leur présence. Il masque son trouble par des plaisanteries. Il les informe immédiatement qu'il sait qu'ils sont des soldats de la Nouvelle République et qu'ils ne sont pas les bienvenus sur un territoire "pro-impérial".

Drake, qui s'est glissé discrètement dans la salle, reste sans rien faire dans un coin. Il semble se désintéresser complètement de ce qui se passe mais, en fait, il tente de trouver un moyen qui lui offre la possibilité de quitter la planète.

Lire le texte suivant :

"Je ne suis pas particulièrement intéressé par les raisons qui vous ont conduits sur Pembric", dit Bombaasa. "J'exige d'avoir la certitude que le navire républicain dissimulé dans le champ d'astéroïdes

Points de Personnage : 11

Déplacement : 10

Équipement : filoc de données, mini-blaster (3D+1), vêtements élégants, vitro-lame (VIG-1D), 6 000 crédits

Description : Crev Bombaasa est un petit individu rondlet, ce qui le fait ressembler à une sorte de coléoptère. Il est très soucieux de son apparence et le peu de cheveux noirs qui lui restent sont toujours parfaitement coiffés. Ses yeux sont ronds et légèrement bombés, ce qui renforce son apparence d'insecte. Il préfère se vêtir de costumes de couleurs neutres et porte toujours des bijoux d'une grande valeur.

Bombaasa est le chef de l'infléme Cartel de Bombaasa, l'organisation criminelle qui a supplanté le gouvernement de Pembric II. Il a créé ce groupe en unissant de petits criminels indépendants du secteur de Kathol pour qu'ils puissent résister à la domination des grandes organisations étrangères, telles que l'Empire et les Hutts.

Cultivé et raffiné, Bombaasa est à l'évidence un homme bien éduqué. Ses discours sont souvent relevés par d'obscures références littéraires. Il est toujours poli et maniéré. Sous ce vernis courtois, c'est un criminel extrêmement vicieux et efficace. Malgré ses penchants, Bombaasa préfère faire faire son sale travail par les autres, car il répugne à participer activement à un acte de violence.

n'est pas le fer de lance d'une flotte d'invasion", ajoute-t-il en faisant un vague geste de la main vers le plafond.

"Oh ! n'avez pas l'air aussi choqués", continue-t-il, "une quelconque garantie acceptable que la Nouvelle République conservera ses forces hors de ce système. Si vous n'avez pas, comme je le suspecte, l'autorité nécessaire pour signer des traités au nom de la Nouvelle République, nous n'avons plus rien à nous dire. Vous devriez vous arranger pour vous procurer un visa auprès de mon bon ami le Magistrat Kebbo".

Bombaasa se met à glousser et ses yeux s'agrandissent en signe d'étonnement. "Vous savez que vous ne pouvez pas quitter la planète sans un visa, n'est-ce pas ? Je suis persuadé que les vôtres ne seront pas trop chers."

Bien que le commandant Adrimetrum ait l'autorité suffisante pour engager des préliminaires dans une action diplomatique et inviter des mondes récemment libérés à rejoindre la Nouvelle République, elle ne peut, en aucun cas, signer des traités avec ces mondes. Si les personnages tentent d'affirmer le contraire, Bombaasa ne les croit pas sauf s'ils réussissent un jet Très Difficile d'Escroquerie ou de Persuasion. De plus, si on découvre que les aventuriers ont déjà un visa pour quitter la planète, il risque d'y avoir des problèmes avec Kebbo et ses Légionnaires.

Si les personnages révèlent ce fait, il faut enchaîner sur "Ça va barder !". Sinon, lire ce qui suit :

Kebbo approche de la table au signal de Bombaasa. "Il est intéressant que vous fassiez mention

des visas de transit", entonne le Rodien. "Je viens juste de me souvenir que les deux gardes qui devaient vous escorter avaient de tels documents. Je remarque aussi que je ne vois mes hommes nulle part. Peut-être avez-vous une explication à me donner ?" Il fait un geste en direction de ses quatre Légionnaires et les gardes du corps de Bombaasa se raidissent comme s'ils se préparaient au combat. Drake échange un regard avec ses videurs mais ne fait rien pour se mêler de cette histoire.

ÇA VA BARDER

Lire le texte suivant :

Kebbo porte la main à l'arme à sa ceinture. Les quatre Légionnaires dans la pièce prennent immédiatement position près de la porte en dégainant la leur. "Vous allez vous lever lentement pour que l'on puisse vous fouiller."

Une résistance des personnages déclenche le combat avec les Légionnaires et les gardes du corps de Bombaasa.

Drake a rapidement décidé de se ranger du côté des aventuriers, dans l'espoir qu'ils l'emmèneront loin de la planète. Les videurs, après une légère hésitation, prennent la même décision (la rumeur s'est répandue dans toute la taverne que les personnages étaient des diplomates de la Nouvelle République. Les videurs espèrent donc pouvoir aussi quitter Pembric II).

Si les aventuriers ne résistent pas et sont en possession des visas, ils sont découverts, ce qui déclenche le combat.

Sinon, ils sont arrêtés et emmenés à l'extérieur. Dès qu'ils ont quitté l'établissement, Drake et ses videurs attaquent les Légionnaires. Le combat se déroule donc dans la rue.

3 Videurs. Toutes les caractéristiques à 3D sauf : *Dextérité* 4D, *Blaster* 5D, *Parade Mains Nues* 5D, *Esquive* 4D+2, *Combat Mains Nues* 5D+2. Déplacement : 10. Pistolet blaster lourd (5D)

Drenn. Drenn est le quatrième vider qui jouera un rôle très important dans la prochaine aventure. Il se jette dans la mêlée comme les trois autres. Ses caractéristiques sont incluses dans l'aventure suivante. Il est indispensable qu'il quitte la planète avec Drake, même s'il est le seul.

3 Gardes du corps du Cartel. Toutes les caractéristiques à 3D sauf : *Dextérité* 3D+1, *Blaster* 5D+1, *Parade Mains Nues* 4D+2, *Esquive* 5D, *Combat Mains Nues* 6D. Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), vibro-lame (VI+1D)

Le combat doit durer suffisamment longtemps pour qu'il y ait du suspense et beaucoup d'action.

Cependant, les personnages doivent être dirigés vers les landspeeders avec lesquels ils sont venus. Drake et ses videurs permettent aux aventuriers de bénéficier d'une planque temporaire. Ils les guident dans les rues et les allées de l'astroport jusqu'à un petit entrepôt à la périphérie.

Les hommes de Bombaasa doivent se lancer à leurs trousses dans une poursuite haletante. Mais les personnages arrivent à semer leurs poursuivants.

EPISODE TROIS : L'ASSAUT FINAL

Les personnages disposent d'un peu de temps pour échanger quelques informations avec Drake.

Le tenancier du bar, devenu un renégat, leur propose un arrangement puisque son avenir sur Pembric II est plutôt compromis : il accepte de les conduire jusqu'au laboratoire de Gaelin et de les aider à le faire sortir de là avec son équipement, s'ils consentent à conduire Drake et ses hommes hors du système de Pembric II.

Lire ce qui suit :

Drake propose d'attendre le coucher du soleil avant d'agir, une tactique qui a fait ses preuves. Entre la bruine et les ténèbres, vous passerez inaperçus.

Drake vous guide dans le périmètre de l'astroport et vous indique, à l'extrémité des pistes, une sorte de bâtiment ressemblant à un hangar avec, sur le toit, une aire d'atterrissage légèrement éclairée. On peut y apercevoir quelques gardes et ouvriers.

"Bombaasa a horreur de faire ce qui semble évident", dit-il en rechargeant son blaster lourd. "Le laboratoire de Gaelin est situé dans ce hangar au lieu du quartier des techniciens. La sécurité y est plutôt limitée, puisque placer des gardes partout aurait été le meilleur moyen d'attirer l'attention. Enfin, même comme ça..." continue-t-il en jetant un coup d'œil à son chronomètre "...passer le périmètre de sécurité ne va pas être facile".

Les aventuriers doivent trouver un moyen d'entrer dans le hangar et de s'emparer de Gaelin. La meilleure des choses à faire est certainement d'envoyer la majorité du groupe vers le hangar pour neutraliser les gardes et sortir Gaelin et son équipement par le toit. Pendant ce temps, le reste de l'équipe retourne à l'endroit où est stationnée la navette et, ainsi, pourra venir récupérer toute l'équipe.

Drake suggère ce plan si les personnages ne se sont pas rendu compte de la difficulté de conduire Gaelin et son matériel au travers de la ville jusqu'à la navette pendant que la légion de Sécurité se mobilise pour les intercepter.

S'EMPARER DE LA NAVETTE

Kebbo fait surveiller la navette des aventuriers. Cinq gardes du Cartel sont de service à l'entrée de la piste 642. Ils ne sont pas particulièrement vigilants mais il faut effectuer un jet Difficile de *Discrétion* pour s'en approcher sans être vu puisque il y a peu d'encroissements où se cacher dans la zone.

Les gardes tentent d'arrêter les personnages. Une fois les Légionnaires neutralisés, la navette peut décoller et se diriger vers le hangar.

Naturellement, cette action alerte la tour de contrôle qui envoie deux escouades de Légionnaires vers le hangar.

5 Gardes du Cartel. Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 4D+2, *Esquive* 4D+2. Déplacement : 10. Fusil blaster (5D).

S'INFILTRER DANS L'ENTREPÔT

Une reconnaissance rapide autour du bâtiment permettra de savoir qu'il n'y a que deux entrées, une grande porte de hangar devant et une petite ouverture juste à côté, à droite. Il n'y a aucune fenêtre.

Plusieurs humains, qui semblent s'ennuyer profondément, surveillent un groupe de civils en train de charger des caisses sur un porte-charge, près de l'entrée principale. La porte s'ouvre, projetant une lumière vive devant le bâtiment.

Il est possible d'atteindre l'entrée sans se faire remarquer par les gardes en effectuant un jet Moyenement Difficile de *Discrétion*. (En raison de la pluie et de la brume, tous les personnages ont un bonus de +1D à leur *Discrétion*). Le moindre bruit alerte le garde le plus proche et attire probablement beaucoup d'ennuis.

Une fois en place, les personnages peuvent tenter de se débarrasser discrètement des trois gardes ou de se mêler aux ouvriers humains.

Lire le texte suivant :

Les ouvriers sont contraints de charger des caisses sur le porte-charge près de l'entrée. Les gardes semblent détendus et trop confiants. Quelques-uns ont leurs armes prêtes, les autres les portent à l'épaule ou à l'abri de leurs holsters.

"Il faut réussir à entrer", dit Drake en tirant une vibro-lame de sa manche. Brusquement il se retourne et attaque le garde le plus proche qu'il neutralise sans un bruit. "Occupez-vous des autres", dit-il dans un souffle, avant de dégainer son blaster.

Les trois autres videurs dégainent aussi leurs armes avant le combat. Au cours de la bataille, les esclaves humains aident les aventuriers tant que le combat tourne en leur faveur. Si les personnages neutralisent les gardes en quatre tours, aucune alerte n'est déclenchée.

3 Gardes du Cartel. Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 4D+2, *Esquive* 4D+2. Déplacement : 10. Fusil blaster (5D).

Si les aventuriers perdent le combat, ils peuvent se retrancher dans le hangar, bien qu'il y ait du monde à l'intérieur surtout après l'alarme.

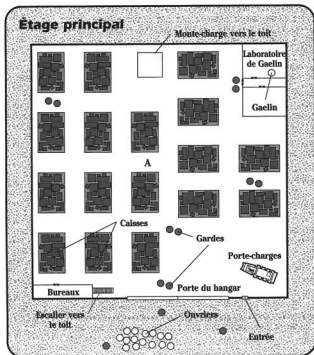
LE HANGAR

Lire le texte suivant :

Il n'y a pas de vaisseaux dans le hangar... tout du moins aucun qui soit assemblé. Des morceaux de coque et de cloisons ainsi que des caisses contenant des pièces détachées pour des hyperpropulseurs sont entassés jusqu'au plafond.

"Bienvenue au centre de stockage du Cartel", grogne Drake. "Celui que nous venons chercher dispose d'un laboratoire dans le coin sud-est du bâtiment."

Si aucune alarme n'a été déclenchée, les personnages atteignent sans problème le point "A" indiqué sur le plan de l'Étage Principal avant de devoir affronter d'autres gardes du Cartel. Sinon, ils doivent combattre dès qu'ils entrent dans l'entrepôt.



10 Gardes du Cartel. Toutes les caractéristiques à 2D sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 4D+2, *Esquive* 4D+2. Déplacement : 10. Fusil blaster (5D).

Les laboratoires sont situés au fond, dans une sorte de bureau modulaire sans étage. Il y a généralement deux gardes devant la porte. Ils ne sont certainement plus là s'il y a eu combat.

La porte n'est pas verrouillée et donne sur un petit couloir avec une porte sur la droite et une sur la gauche. Celle de droite ouvre sur les machineries générant l'énergie dont a besoin Gaelin pour ses travaux.

Celle de gauche mène au laboratoire de Gaelin. La pièce contient un grand nombre de chariots sur lesquels sont assemblés des appareils électroniques. Il y a également plusieurs tables et postes de travail.

Si Gaelin entend des bruits de combat à l'extérieur, il éteint les lumières et se cache sous le bureau. S'il est surpris, il est assis derrière l'un de postes de travail au milieu de la salle.

Gaelin est assez effrayé mais se rassure quand les aventuriers lui expliquent qu'ils sont là pour lui faire quitter la planète. Il se montre alors très coopératif et indique rapidement quel matériel il faut charger sur les petites plaques à répulseurs.

Pendant ce temps, les personnages peuvent remarquer que les réfugiés employés par le Cartel comme ouvriers ont cessé le travail et se sont rassemblés à l'entrée du laboratoire. Il y en a vingt qui semblent mal nourris et épuisés.

Drake les observe et murmure : "Les pauvres gens, ils méritent mieux que ça."

Un jeune homme maigre, apparemment le chef du groupe, s'approche de vous. "S'il vous plaît, nous vous supplions de nous emmener loin d'ici même si vous ne pouvez pas nous faire quitter la planète. Le Cartel va nous tuer si nous ne partons pas."

Ils proposent d'aider les aventuriers à charger l'équipement.

Pendant que tout le monde est occupé, Gaelin se précipite sur un clavier et s'infiltré dans l'ordinateur principal de Bombaasa. Il annule les mesures d'alerte concernant les aventuriers puis vient aider au chargement.

Les vingt réfugiés pourront tenir dans la soute de la navette avec l'équipement, en se serrant un peu.

La navette peut avoir à repousser une attaque des Ailes-B des Légionnaires en tentant de regagner le vaisseau.

■ Gaelin

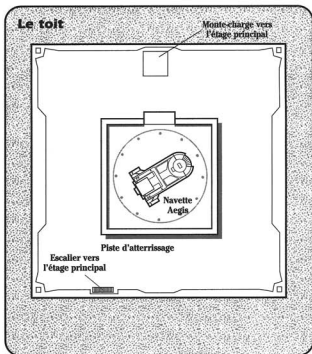
Type de personnage : Inventeur

DEXTÉRITÉ 2D+2

Blaster 3D, Esquive 4D+2

SAVOIR 3D+1

Bureaucratie : Pembric II 4D, Évaluation 5D



MÉCANIQUE 4D

Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 2D

Discretion 4D+1, Dissimulation 5D, Marchandage 3D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 4D

Programmation de Droïd 7D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D+1, Réparation de Droïd 6D, Sécurité 8D+2

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données

Description : C'est un grand jeune homme maigrelet, avec des cheveux roux tout ébouriffés, et plein de taches de rousseur. Il est pâle et semble mal nourri.

Ce natif de Pembric II a été découvert par les frères Keiffler, qui comptaient parmi les meilleurs inventeurs du secteur. Il fut leur apprenti pendant plusieurs années avant que ses patrons ne décrochent un contrat extrêmement lucratif pour Sarne, sur Kal'Shebbol.

Toute l'équipe s'en est allée vivre là-bas pendant plusieurs mois, tout en travaillant sur plusieurs projets du Moff. Ces projets incluaient de piéger la corvette. Quand le Moff n'eut plus besoin d'eux, il les tua, à l'exception de Gaelin qu'il renvoya sur Pembric II pour espionner Bombaasa.

Gaelin revint sur son monde natal et reprit l'affaire des frères Keiffler. Il découvrit alors que Bombaasa s'en était emparé. Le maître du Cartel ne faisait aucune confiance à ceux qui étaient entrés en contact avec Sarne ; il décida donc d'enfermer le garçon avec son équipement. Gaelin se débrouilla malgré tout pour envoyer des messages sur les activités du Cartel à Sarne.

Gaelin est un individu qui s'adapte très vite. Il se rappochera toujours de la plus grande source de revenus et de puissance. Il servira l'Étoile Loïtaine loyalement, mais il ne faut pas trop lui faire confiance à long terme, si une meilleure opportunité se présente à lui.

NETTOYAGE

Une fois à bord du vaisseau, Gaelin localise en un rien de temps les différents pièges. Il en compte 25 dans le système électronique, allant du simple ennui au piège mortel. Certains étaient des dispositifs neutralisant certains appareils. Sa plus grosse découverte est une puissante balise de pistage, qui envoie une simple impulsion tous les jours sur un rayon de 100 kilomètres. Apparemment, Sarne a suivi les moindres mouvements du vaisseau jusqu'à aujourd'hui.

Bien que Gaelin soit convaincu d'avoir trouvé tous les pièges, il n'a pas le talent de ses anciens maîtres et n'a pas détecté les pièges les plus subtils (et les plus mortels).

RECOMPENSES DES PERSONNAGES

Les PJ doivent recevoir 3 points de Personnage chacun pour leurs actions. De plus, s'ils ont réussi à convaincre Bombaasa que la Nouvelle République n'a pas l'intention d'envahir le système, ils peuvent tenter de se servir de Pembric comme zone de ravitaillement. Sinon, ils se sont fait un puissant ennemi.

Drake, ses videurs, Gaelin et les vingt réfugiés seront d'accord pour aider la Nouvelle République à rechercher Sarne. Aucun d'entre eux ne sait quoi que ce soit sur le Moff.

UN TRAITRE DANS NOS RANGS

"Commandant", dit le second maître Colton en se dirigeant calmement vers le fauteuil de commandement de Kalya, où cette dernière était assise dans sa position habituelle, contemplative et le regard perdu sur les écrans, "je suis navré de vous déranger mais avec les réfugiés de Pembric, nos réserves alimentaires fondent à vue d'œil".

"Ils ne sont que vingt-trois", répondit le commandant en se tournant vers Colton, "ils n'organisent pas de banquet toutes les nuits, n'est-ce pas ?".

"Non, Madame. Mais ils sont cependant sous surveillance médicale. Les médecins ont ordonné qu'ils soient nourris régulièrement puisque la plupart d'entre eux souffraient de malnutrition. Mais les médecins sont plutôt... généreux avec les rations. En conséquence, nos réserves en ont pris un sale coup."

"Ce qui implique, Colton ?"

"Il nous reste trois semaines de nourriture. Nous sommes à la frontière de l'espace connu et je vous recommande de réapprovisionner. De plus...", Colton fit une pause pour bien réfléchir à ce qu'il allait dire, "...nous devrions trouver un autre arrangement avec nos nouveaux invités".

"Vous voulez qu'on les dépose sur la prochaine planète à peu près habitable ? Écoutez...", Adrimetrum secoua la tête calmement, "...je ne peux pas abandonner ces gens. En outre, la plupart d'entre eux sont d'accord pour nous aider et nous avons besoin de toute l'aide possible".

"Et puis," ajouta-t-elle, "la seule planète dans le secteur sur laquelle nous pouvons nous réapprovisionner est Galtéa et elle nous est conseillée par Loh'khar. Voulez-vous vraiment abandonner ces gens dans un endroit recommandé par le Fouineur ?".

"Vu sous cet angle, commandant", gloussa Colton, "je suppose que ce n'est pas possible".

LA VENDETTA DE DRAKE

Un des réfugiés à bord de l'*Étoile Lointaine* est l'ancien directeur du ThrusterBurn Tapcafe sur Pembric II. L'aide de Drake fut fondamentale pour trouver et permettre la fuite de Gaelin, qui à son tour s'est montré indispensable pour la neutralisation des pièges de Sarne.

Drake est considéré par l'équipage de l'*Étoile Lointaine* comme un solitaire, un opportuniste qui a vu une occasion de quitter Pembric et qui l'a saisie. Cependant, il a révélé au commandant Adrimetrum les véritables motivations qui l'ont poussé à quitter la Nouvelle République et à vivre au fin fond du secteur de Kathol.

Il était autrefois un membre important des services de renseignements de l'Alliance. Il s'est distingué en tant que commando et agent secret, avant d'être transféré du service opérationnel à l'administration.

Pendant qu'il était en train de monter un réseau d'espionnage et de renseignement, connu sous le nom de "Système Archive", Drake découvrit qu'un

agent impérial avait réussi à s'introduire dans l'une des installations secrètes, menaçant la sécurité de tous les éléments faisant partie d'Archive. Au cours de son enquête, il commença à suspecter que l'agent impérial n'était autre qu'un de ses anciens collègues, un agent double dont le nom de code impérial est Spectre.

Il demanda l'autorisation à ses supérieurs de récupérer le service actif pour pouvoir traquer et éliminer l'agent, ce dernier ayant fui quand il fut découvert, mais on la lui refusa. Dans un moment de colère, rendu fou furieux par les dommages provoqués par le traître à la Nouvelle République, il vola une navette et se lança à la poursuite de Spectre. Il réussit à remonter sa piste jusque dans le secteur de Kathol et découvrit qu'il s'était mis au service du Moff Sarne.

Pendant deux ans, Drake se fit passer pour un négociant en technologie et voyagea dans tout le secteur, cherchant des traces de Spectre. Il découvrit qu'il servait Sarne en tant qu'assassin et saboteur. Il le suivit de planète en planète, où Spectre recherchait de nouvelles toxines utilisables pour des assassinats politiques. Mais il ne put jamais l'apercevoir et dut se contenter des traces de son passage.

Une des planètes visitées plusieurs fois par Spectre est Sebiris, un endroit isolé, habité par des extraterrestres primitifs. Drake rencontra les natifs de ce monde pour tenter d'en apprendre plus sur son ennemi. Il réussit à savoir qu'il était venu sous le nom de Petrivoor, avant que les indigènes ne le chassent.

Puis, il y a quelques mois, Spectre disparut. En route pour Kal'Shebbol afin de retrouver la piste de l'agent impérial, Drake fit une halte sur Pembric II et se retrouva à la merci de Bombaasa. Coïncé sur la planète, il devint directeur d'une taverne appartenant à Bombaasa, espérant mettre de côté suffisamment d'argent pour pouvoir repartir. Depuis, il n'a plus eu de nouvelles de Spectre. Il pense qu'il s'est enfui avec la flotte de Sarne.

Note : Drake peut être utilisé en tant que PJ. Non seulement il a révélé à Adrimetrum des éléments de son passé, mais il a proposé de mettre ses talents au service de l'*Étoile Lointaine* en tant que conseiller tactique et spécialiste en contre-espionnage. Il ne cache cependant pas qu'il continuera à traquer Spectre, puisque cette mission n'interfère pas avec celle du navire.

SPECTRE

Sans que Drake le sache, Spectre était sous son nez pendant des mois. Il y a plusieurs mois, en effet, le Moff Sarne lui avait confié la mission d'infiltrer le

Cartel Bombaasa. Il se débrouilla donc pour se faire embaucher au ThrusterBurn Tapcafe. Gravissant les échelons de l'organisation, il décida qu'il n'avait plus rien à y faire quand il entendit que le secteur était tombé entre les mains de la Nouvelle République.

Pour quitter la planète et ainsi rejoindre Sarne, Spectre, qui se fait appeler Drenn, s'est rangé du côté de Drake et l'a accompagné à bord de l'*Étoile Lointaine*. Il ne sait absolument pas que Drake est à sa recherche, sinon il n'hésiterait pas à le tuer à la première occasion.

Drenn passe son temps à chercher la meilleure manière de saboter le navire de la Nouvelle République et de rejoindre Sarne. Il n'a pas encore conçu un plan qu'il juge satisfaisant mais s'est joint à l'équipe d'entretien pour avoir un meilleur accès aux systèmes du vaisseau.

■ Drenn (Spectre)

Type de personnage : Saboteur Impérial

DEXTERITÉ 3D

Arme Blanche 5D, Arme à Feu 6D, Arme de Jet 5D, Artillerie Blaster 5D+2, Blaster 6D, Blaster de Véhicule 5D, Esquive 7D, Grenade 5D, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 5D, Bureaucratie : Armée Impériale 7D, Culture 5D, Illégalité 5D, Maintien de l'Ordre 6D, Races Extraterrestres 4D, Survie 7D*, Systèmes Planétaires 7D*

MÉCANIQUE 3D

Astrogration 5D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Communications 6D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D, Équitation 5D, Pilotage de Chasseurs Stellaires 5D, Pilotage de Fonceur 4D+1, Pilotage de Quadripode 5D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Pilotage de Véhicule Terrestre 5D+2, Pilotage de Véhicule sur Coussin d'Air 5D, Répenseur 6D+2, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 3D

Commandement 5D, Discrétion 5D+2, Dissimulation 6D+2, Escroquerie 7D, Falsification 5D, Marchandage 3D+2, Persuasion 6D+2, Recherche 7D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 5D, Levage 5D, Natation 4D, Résistance 6D

TECHNIQUE 3D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D, Premiers Soins 6D+1*, Réparation de Véhicule Terrestre 5D, Sécurité 7D*, Réparation de Quadripode 5D

* Certains talents ont été augmentés artificiellement par des entraînements spécialisés et des drogues mnémoniques.

Points de Personnage : 6

Déplacement : 10

Équipement : Bloc de données, communicateur, pistolet blaster lourd (5D), trousse à outils pour Droid

Description : Drenn est un humain qui prétend venir du système de Pembric. Il affirme que sa famille est de Pembric et qu'il est né sur ce havre de contrebandiers.

Il mesure environ 1,50 m et est plutôt mince. Ses cheveux sont brun clair. Il les porte longs et décoiffés. Son visage est commun, avec une grande bouche et une barbe qui aurait aussi besoin d'être entretenue.

Drenn prend une attitude ennuyée pour limiter les questions que l'on pourrait lui poser. C'est un solitaire qui ne compte que sur lui-même, bien qu'il puisse facilement se lier d'amitié avec quelqu'un si cela sert ses intérêts.

PREMIER EPISODE : L'ESCALE DE GALTEA

Maintenant que l'hyperpropulseur de l'*Étoile Lointaine* est réparé et que la plupart des pièges de Sarne ont été désamorçés par le jeune Gaelin, la chasse peut continuer. Malheureusement, il y a quelques nouvelles pistes et Sarne a eu le temps de s'assurer une avance confortable.

Le commandant Adrimetrum a envoyé le vaisseau sur Galtea, une planète à la frontière de l'espace connu, pour se réapprovisionner et permettre aux réfugiés voulant quitter le navire de débarquer.

D'après Loh'khar et Drake, Galtea est certainement, pour la Corvette, la dernière occasion de se ravitailler avant un bon bout de temps. Au-delà de Galtea et de quelques systèmes voisins, s'étendent plusieurs jours d'espace profond et, encore au-delà, les contrées inexplorées de la Zone Reculée de Kathol.



Philippe Dru

Galtéa est tellement isolée que son aéroport, situé sur le continent nord de la planète, ne propose que quelques services limités (on peut y trouver un marché de fermiers et un bazar de marchands).

C'est un monde non-aligné. Ses habitants sont généralement indifférents à la politique galactique, en raison de leur éloignement. Ils sont plus qu'heureux d'aider l'équipage du vaisseau, à partir du moment où l'on paie en monnaie sonnante et trébuchante. Les quelques derniers crédits que l'équipage de l'*Étoile Lointaine* réussira à réunir seront certainement tous dépensés au cours de cette escale.

Lire le texte suivant :

Le commandant Adrimetrum a rassemblé l'équipage dans le hangar principal. "Nous nous trouvons à la frontière de l'espace connu, à la poursuite d'un homme extrêmement dangereux. Tous ceux qui ne voudraient pas aller plus loin peuvent quitter leur poste et débarquer. Galtéa est notre dernière escale avant un long moment".

Après une courte pause (pendant laquelle personne ne décide de partir), Adrimetrum sourit. "Bien."

Elle continue son discours en signalant que l'*Étoile Lointaine* restera quelques jours sur Galtéa pour réapprovisionner et débarquer les réfugiés. Le navire atterrit sur l'aéroport sans aucun problème et le personnel a quartier libre pendant les deux jours suivants.

DRENN AGIT

Drenn veut à tout prix rejoindre ses amis impériaux et il a conçu un plan qui pourrait le lui permettre. Profitant de la halte sur la planète, il réussit à accéder à un transmetteur et envoie un message codé qui sera reçu par une des flottilles de Sarne. Dans son message, il indique où se trouve l'*Étoile Lointaine* et de quelles défenses le vaisseau dispose. Il ajoute qu'il espère pouvoir neutraliser le navire en désorganisant sa chaîne de commandement par l'assassinat du commandant Adrimetrum.

Une fois revenu à bord, persuadé que les forces impériales sont en route, Drenn attire un des Droïds K-4 de service sur la passerelle et le modifie rapidement. Il peut agir sans être dérangé puisqu'une grande partie de l'équipage est à terre. Il commence par modifier les codes de commandement du Droïd pour qu'il réponde à ses instructions, puis il installe une petite arme à projectile dans une des cavités de la machine. L'arme est équipée d'une petite fléchette enduite d'une toxine qu'il a découverte sur Sébiris.

Grâce à son poste à l'entretien, Drenn se débrouille pour placer une charge explosive près d'un câble d'alimentation principal sur la passerelle. Il pourra la déclencher par un bref signal codé de son transmetteur. L'explosion doit suffisamment

■ Galtéa

Type : Terrestré
 Climat : Tempéré
 Atmosphère : Type I (respirable)
 Hygrométrie : Moyenne
 Gravité : Standard
 Terrains : Forêts
 Journée : 22 heures standard
 Année : 277 jours locaux
 Races intelligentes : Humains
 Aéroport : Services limités
 Population : 890 000
 Fonction : Colonie
 Gouvernement : Guilde
 Niveau Technologique : Spatial
 Principales Exportations : Nourriture, minerais, métaux, médicaments
 Principales Importations : Droïds, ordinateurs, armes, produits de luxe

Description : En raison de son climat extrêmement agréable et de l'abondance de ses terres arables, Galtéa était une colonie agricole. Ce monde étant à la frontière de l'espace connu, l'Empire lui octroya une certaine autonomie en échange de ses ressources naturelles.

Un petit avant-poste impérial fut construit sur le continent sud mais il fut abandonné et détruit quand Sarne quitta la région. Cet avant-poste était le seul signe de la présence de l'Empire. Les Galtéens sont des gens indépendants, dirigés par des guildes agricoles et minières, qui se désintéressent totalement de la politique galactique.

La surface de la planète est couverte de forêts verdoyantes, de montagnes vertigineuses et de grandes plaines fertiles. Les forêts et les montagnes sont totalement sauvages. Les plaines du continent nord sont presque entièrement cultivées.

endommager le pont pour distraire l'équipage au moment de sa tentative d'assassinat et aussi pour aider les impériaux.

DEUXIEME EPISODE : L'ATTAQUE

À l'aube du deuxième jour sur Galtéa, lire le texte suivant :

Sur ce monde, l'aube se lève deux heures avant ce qu'indique l'horloge du navire. Les techniciens affectés à l'entretien de la carlingue ont le visage tiré et travaillent lentement. Le lever précoce du soleil de Galtéa n'a pas dissuadé le personnel de repos de se rendre en ville. Après des semaines passées les uns sur les autres à bord, ils sont plus qu'heureux de pouvoir se détendre et respirer de l'air non recyclé.

Sur la passerelle, tout est calme. Le commandant Adrimetrum est contente de rester assise, silencieuse, pour réfléchir au futur. Elle est distraite par un signal électronique et par le cri d'alarme de la technicienne affectée aux senseurs, Alta Dayson. "Qu'y a-t-il ?"

"Nous avons de la compagnie, commandant", répond Dayson, faisant un effort pour déchiffrer les images sur son écran. "Deux, non, trois vaisseaux viennent de quitter l'hyperespace et accélèrent vers Galtéa. Arrivée prévue dans 20 minutes."

L'estomac d'Adrimetrum se noue. "Ont-ils une quelconque ID ?"

"Pas encore, Madame. Donnez-moi une minute ou deux. Ils sont gros, des boucliers lourds. Ce doit être des appareils militaires."

"Je n'aime pas du tout ça !" Adrimetrum hésite un moment puis sur un ton déterminé, "Monsieur Halley, préparez-vous à l'action !"

"Aux postes de combat, madame", répond Halley, l'officier de garde, avant de se retourner pour transmettre l'ordre au reste du navire, par le biais des intercoms. "Passerelle à tout l'équipage, aux postes de combat ! Ce n'est pas un exercice ! Je répète, aux postes de combat !"

Alors que les bruits sourds des sas externes que les techniciens referment résonnent dans tous le vaisseau, Halley enclenche le communicateur universel. "Passerelle à tous les membres de l'équipage hors du navire. L'Étoile Lointaine est en alerte maximum. Vous avez cinq minutes pour réintégrer le bord. Je répète, vous avez cinq minutes pour réintégrer le bord."

Dayson se tourne vers le commandant. "Ce sont des Impériaux, commandant. Un croiseur d'attaque, une frégate Lancer et un transporteur d'escorte, classe indéterminée. Ils seront sur nous dans approximativement 16 minutes."

Les renforts impériaux attendus par Drenn sont arrivés. Dans les cinq minutes allouées, 84 membres de l'équipage seront à bord. Si Adrimetrum attend cinq minutes de plus, ils sont 114 mais elle devra en payer le prix (voir ci-dessous). Le fait de ne pas disposer de tout l'équipage n'aura pas de répercussion immédiate sur les performances du navire en combat.

Au moment du décollage, les Impériaux se rapprochent. L'Étoile Lointaine a juste assez de temps pour quitter l'atmosphère avant l'engagement.

Si Adrimetrum a retardé le décollage, le transporteur d'escorte est à même de lancer ses chasseurs TIE avant d'entamer le combat avec le vaisseau de la Nouvelle République. Sinon, ce dernier peut lancer ses Ailes-X avant que les TIE entrent dans la mêlée.

1 Croiseur d'attaque. Vaisseau de Guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre* 4D+2, *Pilotage de Vaisseau de Guerre* 5D, *Écrans de Vaisseau de Guerre* 4D+2. Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 6, Coque 6D, Écrans 2D+2. Armes : 20 turbolasers (Ordinateur de visée 2D, Dommages 5D), 10 batteries turbolasers (Ordinateur de visée 2D, Dommages 7D), 10 Projecteurs de Rayons Tracteurs (Ordinateur de visée 2D, Dommages 4D),

10 canons à ions (Ordinateur de visée 4D, Dommages 4D). Pour plus d'informations, consultez le *Guide de l'Empire, seconde Édition.*

1 Frégate Lancer. Vaisseau de Guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre* 4D, *Pilotage de Vaisseau de Guerre* 3D+2, *Écrans de Vaisseau de Guerre* 4D. Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 4D, Écrans 2D+2. Armes : 20 canons lasers quadrutubes (Échelle : Chasseurs stellaires, Ordinateur de visée 4D, Dommages 4D). Pour plus d'informations, consultez le *Guide de l'Empire.*

1 Transporteur d'escorte. Vaisseau de Guerre, *Astrogation* 3D+2, *Canons de Vaisseau de Guerre* 4D, *Pilotage de Vaisseau de Guerre* 4D+1, *Écrans de Vaisseau de Guerre* 3D+2, *Senseurs* 3D+2. Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 7D+1, Écrans 2D. Armes : 10 Canons Lasers bitubes (Ordinateur de visée 3D, Dommages 3D). Pour plus d'informations, consultez le *Guide de l'Empire, seconde Édition.*

40 Chasseurs TIE/Ln. Chasseurs Stellaires, *Pilotage Chasseur Stellaire* 5D, *Canons de Vaisseau* 4D+2. Maniabilité 3D+2, Vitesse Spatiale 11, Coque 3D. Armes : 4 Canons Lasers (asservis, Ordinateur de visée 3D, Dommages 6D).

Note pour la maître de jeu : Les Impériaux disposent de 135 chasseurs stellaires mais n'en lancent que 40 au début de la bataille, conservant les autres en réserve.

Au moment où la bataille commence, lire le texte suivant :

Jaillissant de derrière la lune de Galtéa, les trois navires de guerre impériaux se dirigent à pleine vitesse vers l'Étoile Lointaine, leurs turbolasers faisant feu de toutes pièces. Des rayons mortels franchissent le vide mais, pour le moment, les engins impériaux sont hors de portée.

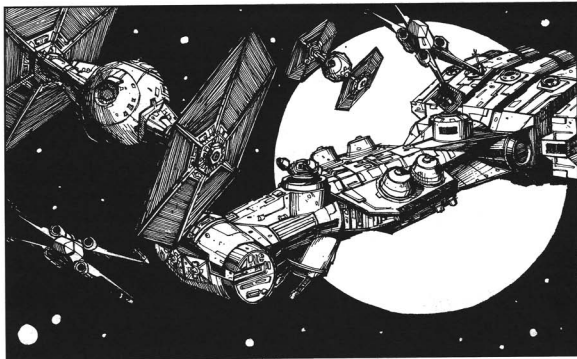
"Boucliers levés ! Lancez les Ailes-X !" hurle Adrimetrum. "Navigateur, calculez un vecteur d'évasion et sortez-nous de là !"

"Que fait-on pour l'équipage au sol ?" crie Thyte tentant de couvrir le bruit des sirènes d'alarme. "On ne peut tout de même pas les abandonner !"

"Obéissez aux ordres, Monsieur !", lui gronde Adrimetrum. "Ceci n'est pas une flotte d'occupation, ils viennent détruire l'Étoile Lointaine !"

"L'équipage devrait être à l'abri où il se trouve actuellement, jusqu'à ce que nous puissions nous débarrasser de ces engins et venir le rechercher", ajoute Dajus.

L'équipage se précipite pour obéir aux ordres du commandant alors que la première salve impériale touche les écrans du vaisseau, le faisant trembler de toute sa structure.



Philip Tan

Si Kaiya Adrimetrum est un PNI, elle tente d'inverser la course du vaisseau pour pouvoir fuir le système. La gravité de Galtéa empêche tout saut dans l'hyperespace pendant au moins 7 tours, ce qui donne aux navires impériaux suffisamment de temps pour attaquer l'*Étoile Lointaine*.

De plus, le commandant Adrimetrum ordonne, en pleine bataille, que l'on calcule un vecteur d'évasion pour passer en hyperespace. Le personnage qui devra établir le saut en vitesse-lumière doit réussir un jet d'*Astrogation* Difficile. Il doit programmer une série complexe de microsauts puisque le secteur n'est pas détaillé dans l'ordinateur de navigation. Cette tactique est aussi prévue pour échapper au poursuivant impérial, ce qui permettra au navire de la Nouvelle République de revenir chercher le reste de l'équipage. Des coordonnées hyperspatiales pour un point de rendez-vous sont aussi calculées et transmises aux pilotes des Ailes-X.

Au cours de la bataille et avant que le navire n'atteigne la vitesse-lumière, Drenn se glisse sur la passerelle pour s'occuper d'Adrimetrum. Dès que le navigateur a réussi à calculer une route hyperspatiale, lire le texte suivant :

Les navires impériaux n'ont pas l'intention de renoncer à leur proie et des tirs de blaster continuent de frapper l'*Étoile Lointaine*. Des rapports

d'avaries proviennent de chaque pont et une légère odeur de circuits calcinés envahit l'atmosphère filtrée de la passerelle, au moment où le navigateur annonce qu'il a fini sa programmation.

Le commandant Adrimetrum se tient debout, devant son fauteuil de commandement, et ordonne le saut dans l'hyperespace quand soudain... dans un bruit d'enfer, plusieurs conduits d'alimentation se détachent d'un seul coup du plafond sous l'effet d'une explosion. Kaiya est couverte de débris et projetée au sol. Sa silhouette inconsciente est à peine visible sous le tas de câbles et de conduits.

Simultanément, tous les systèmes de la passerelle, ainsi que les senseurs, se désactivent. Un coup d'œil par la baie vitrée indique que, de toute évidence, le navire se déplace encore et que ses boucliers sont toujours opérationnels, l'*Étoile Lointaine* n'ayant pas encore été atomisée. Cependant la timonerie, les senseurs et les communications sont neutralisés.

À moins de parvenir à rétablir l'alimentation sur la passerelle, le navire est une cible facile pour la force impériale.

Le premier problème auquel sont confrontés les personnages est la rupture d'alimentation. Le commandant Adrimetrum est inconsciente et son corps est enseveli sous les débris. Même s'ils la dégagent,



Dès que l'alimentation est réparée, l'*Étoile Lointaine* peut fuir accompagné par ce qui reste de l'escadre de chasseurs. Heureusement, les systèmes de secours de l'ordinateur de navigation ont gardé en mémoire les coordonnées des microsauts introduites avant l'explosion.

TROISIEME EPISODE : SINISTRE EPILOGUE

Lire le texte suivant :

L'*Étoile Lointaine* est arrivé dans un système binaire non-répertorié, à quelques heures de navigation de Galtéa. Khzam, commandant par intérim, et Kl'aal, l'officier de la Sécurité sont d'accord pour penser que les champs de radiation créés par les deux soleils instables devraient les protéger quelque temps des senseurs ennemis. Cela permettra à l'équipage de réparer le navire.

Malgré quelques sérieux dommages sur la passerelle et plusieurs impacts de tirs sur la coque, les pertes ont été (heureusement) minimes.

Malheureusement, le commandant Adrimetrum est dans le coma. Pourtant, le docteur Akanseh affirme, dans son rapport, que les blessures qu'elle a reçues n'expliquent pas son état. Elle est couverte de coupures et d'éraflures. Elle a aussi un bras cassé et trois côtes fêlées.

"Nous n'avons découvert aucune raison connue à son coma, il est donc très difficile de savoir si elle va en sortir et dans combien de temps", explique Akanseh. "Elle ne réagit même pas au traitement Bacta. Ses blessures se cicatrisent rapidement mais elle ne se réveille pas. Honnêtement", ajoute-t-il amèrement, "nous ne savons plus quoi faire."

La situation est extrêmement tendue. Non seulement le commandant est en train de mourir, mais, en plus, Khzam, en tant que commandant par intérim, refuse de retourner sur Galtéa chercher le reste de l'équipage. "Il est évident que l'Empire nous y attend !", affirme-t-il. "Nos pertes sont minimes. Ceux que nous avons laissés derrière nous comprendront qu'ils doivent être sacrifiés."

Cette décision n'est pas du goût des autres officiers (sans parler de l'équipage), mais le meilleur moyen de s'en sortir est que Kaiya Adrimetrum retrouve son poste, plutôt qu'une mutinerie contre Khzam. Comme le signale le lieutenant Dajus, "Nous ne pouvons nous permettre une mutinerie, avec l'équipage hétéroclite qui est à bord." Étonnamment, Gorjaye est d'accord.

En ce qui concerne la mystérieuse maladie dont souffre Adrimetrum, Dajus peut se souvenir d'incidents similaires de comas inexplicables, au cours du règne de Sarne. Les opposants politiques du Moff se

pendant ainsi un temps précieux, elle ne leur est d'aucune utilité pendant la bataille. De plus, il est presque certain que l'*Étoile Lointaine* sera anéanti.

La conduite d'alimentation principale de la passerelle et le système de secours ont été détruits par l'explosion, isolant le centre de commandement des ordinateurs de contrôle nécessaires pour faire fonctionner les systèmes du vaisseau. Cette alimentation doit être rétablie en utilisant le dispositif de secours du système de survie.

Il faut à peu près deux tours pour réparer et réussir deux jets Moyennement Difficiles de *Réparation de Vaisseau de Guerre*. Le premier pour établir le diagnostic de la panne et le second pour réparer les dégâts. Puisqu'il n'y a pas le temps de tester le travail de réparation, tout se résume à "ça passe ou ça casse". Le MJ doit partir du principe que ce bricolage marchera ou pulvérisera la passerelle. Une telle réparation peut aussi s'effectuer à partir des salles des machines ; cela nécessite de réussir un jet Difficile.

retrouvaient soudainement à l'hôpital, dans les mêmes conditions qu'Adrimetrum. Dans la plupart des cas, ces individus mouraient après avoir passé quelques jours dans des appareils de survie artificielle. Jessa pense que l'état d'Adrimetrum a été provoqué par la même méthode que celle employée par Sarne pour éliminer ses adversaires. Quand cette information est révélée, K'laal insiste pour enquêter sur tout indice pouvant déterminer s'il y a eu sabotage.

L'ENQUÊTE

Lire le texte suivant :

L'Officier de Sécurité K'laal a ordonné que le vaisseau soit placé en état d'alerte maximum et a "invité" tout le personnel non-indispensable à rester dans ses quartiers. Vous avez été chargés d'aider le Defel à traquer un éventuel saboteur. Le Droid de sécurité K-4 présent sur la passerelle a permis d'étudier les enregistreurs de vol de l'Étoile Lointaine au moment de la bataille de Galtéa.

"Nous les étudierons dans les moindres détails", grigne K'laal en découvrant ses terribles griffes, "autant de fois qu'il le faut pour trouver notre saboteur".

Cette journée s'annonce très, très longue.

Tout personnage qui étudie les enregistrements doit effectuer un jet de Perception ou d'Investigation.

Un jet réussi contre une difficulté Facile permet de remarquer que l'explosion, à l'intérieur de la passerelle, ne coïncide pas avec l'impact d'un blaster.

Contre une difficulté Moyennement Difficile, on remarque que, l'espace d'un instant, moins de deux secondes, l'enregistreur de vol du K-4 a interrompu ses fonctions. Il manque deux secondes d'enregistrement dans la mémoire du Droid (ainsi que dans celle de l'ordinateur du vaisseau, si les personnages vérifient).

Un jet réussi contre une difficulté Difficile permet de noter que, juste avant l'explosion sur la passerelle, le commandant Adrimetrum a porté brusquement la main à son cou comme si on l'avait piqué ou frappé doucement par derrière.

Un jet réussi contre une difficulté Très Difficile permet de déterminer ce que qui a pu toucher Kaiya provient de l'endroit où est stationné l'unité K-4.

Une réussite contre une difficulté Héroïque permet de découvrir qu'une portion de la mémoire du K-4 a été modifiée. La transformation est subtile et presque impossible à détecter. En particulier, le calculateur du Droid pour le réglage des systèmes d'armement a subi beaucoup de modifications. Il est possible de récupérer les vrais enregistrements. Si l'on avait effacé les enregistrements de vol, cela aurait déclenché une alarme, il est donc probable qu'ils ont été occultés.

Cependant, il faut, pour récupérer ses fichiers "dis-simulés", effectuer trois jets distincts de *Programmation/Réparation d'Ordinateur*, contre une difficulté Très Difficile. Le premier pour localiser les fichiers, le second pour désactiver le programme les protégeant et le troisième pour réussir à les décoder (puisque Drenn les a cryptés). Deux jours seront nécessaires.

AUTRES PREUVES

En réussissant des jets Moyennement Difficiles de *Recherche*, on peut découvrir, dans les conduites d'énergie qui ont explosé, des fragments d'un détonateur thermal et les circuits calcinés de ce qui semble être un récepteur.

Si l'on tente d'effectuer un diagnostic ou une réparation quelconque sur le K-4, il est possible de découvrir, grâce à un jet Moyennement Difficile de *Programmation de Droid* ou de *Réparation de Droid*, les restes d'un lanceur pneumatique dans le compartiment des armes de l'unité. Il n'en reste pas grand-chose, hormis une légère trace de brûlure et un fragment du magasin de l'arme.

Lire le texte suivant :

L'équipe médicale, aidée par les preuves réunies pendant l'enquête préliminaire, a découvert deux anomalies dans l'état d'Adrimetrum : une petite marque à la base du cou et une baisse inexplicable de l'activité des neurotransmetteurs dans son cerveau.

"De toute évidence", annonce le docteur Akanseh, "on peut déceler l'activité d'une forme quelconque de poison ou de tout autre agent étranger. Malheureusement, cette substance n'apparaît pas sur les examens médicaux standards".

Le major Drake prend la parole : "Je sais que ce n'est pas tout proche mais, il y a quelque temps, j'ai suivi un des agents de Sarne qui se rendait fréquemment dans un système sur la frontière. Une des planètes était la source d'une substance toxique utilisée pour des assassinats politiques." Une expression sinistre se peint sur le visage de Drake. "Je n'ai jamais découvert cet agent ni où il trouvait son poison mais les natifs de la planète sont assez amicaux. Peut-être devrions-nous aller y jeter un coup d'œil."

QUATRIEME EPISODE : MISSION SUR SEBRIS

Khزام, commandant par intérim, soutient la proposition de Drake de se rendre sur le système voisin abritant la planète Sebris. Au cours du voyage, Adrimetrum s'enforce un peu plus dans son coma. ("L'activité de ses neurotransmetteurs décroît de jour en jour", explique Akanseh, "si on ne trouve pas rapidement un antidote, elle n'a que quelques jours à vivre".)

Drake pourra fournir des coordonnées de navigation ainsi que des informations détaillées sur la planète et ses habitants. Il permet que l'on accède à son bloc de données. Il faut noter que, si son contenu est distribué à tout le monde, Drenn sait que Drake le traque.

■ Les Sebiri

Dés d'attributs :12
DEXTERITÉ 2D/4D
SAVOIR 2D/3D
MÉCANIQUE 1D/3D

PERCEPTION 2D/5D

VIGUEUR 1D/3D

TECHNIQUE 1D/2D

Talents spéciaux :

Discrétion : Ce sont d'excellents chasseurs, versés dans l'art de piéger les terrifiantes créatures de la planète. Tout Sebiri a une *Discrétion* de 4d+2 à la création du personnage et peut augmenter ce talent normalement.

Vision Nocturne : Ils possèdent des yeux très perçants et ne subissent aucune pénalité en se déplaçant dans le noir.

Sens Olfactif : Ils possèdent un sens olfactif extrêmement développé. Tout jet de *Pistage* par l'odorat reçoit un bonus de +1D.

Langage des signes : Le langage des Sebiri est composé de grognements et de phrases multi-syllabiques saccadées. De plus,

les signes faits avec les mains complètent leur mode d'expression. Ils peuvent donc communiquer de manière extrêmement silencieuse.

Déplacement : 10

Taille : 1,2 à 2 mètres

Description : Les Sebiri sont une race humanoïde native de Sebiris, planète située à la frontière de l'espace connu. Généralement, ils n'aiment pas les vêtements, leurs corps étant couverts d'une épaisse peau écaillée. Une rangée de cornes osseuses commencent sur le bout de leur bec et se prolonge, sous forme de cône, jusqu'au sommet de leur front. De longs cheveux noirs, presque aussi raides qu'une crinière, poussent à partir du front jusque dans leur dos. Les mâles sebiri tressent souvent cette crinière en formes complexes et en la décorant d'os, de feuillages et d'autres joyaux (d'aspect primitif).

Les sebiri sont de couleur brun-vert. Les pupilles en amande de leurs yeux sont rouges et leur permettent de voir aussi bien la nuit que le jour. Ce sont d'excellents chasseurs et trappeurs, particulièrement doués dans le maniement d'armes primitives comme la lance, la fronde et la massue. De plus certains Sebiri possèdent des armes à feu primitives qu'ils ont certainement acquises auprès des "Klendost Petrivoor". (Très peu de Sebiri savent bien se servir de ces armes qui sont, en plus, totalement imprécises et dont le bruit effraie autant le tireur que sa cible.)

Les Sebiri sont superstitieux mais généralement assez amicaux avec les étrangers, particulièrement ceux qui leur apportent des K'va't'uuk, des cadeaux. La plupart des Sebiri vivant dans le village visité par Drake ont quelques notions de Basic et sont assez contents de rencontrer d'autres races. Cependant, toute tentative pour franchir les limites du L'ttuuk'chik (le "sol sacré" ou "la terre interdite") se heurtera à une réaction très violente.

L'ATTERRISSAGE

Pour l'atterrissage, Drake donne les coordonnées du village qu'il a visité (il se situe dans la région équatoriale de la planète). Il suggère que les personnages se rendent sur la surface armés. Non pas parce que les Sebiri sont agressifs, mais en raison des créatures extrêmement dangereuses qui se tapissent dans les jungles.

Drake propose aussi qu'un groupe armé assez important accompagne la navette jusqu'à la surface, juste au cas où la bève qu'il a commise aurait modifié le comportement des Sebiri vis-à-vis des visiteurs. Drenn est volontaire pour se joindre à l'équipe.



Lire le texte suivant :

En suivant les instructions de Drake, vous allumez un grand feu dans un trou creusé à la limite de la clairière sur laquelle vous vous êtes posés. Peu de temps après, plusieurs Sebiri jaillissent sans bruit de la jungle. Cette espèce est réellement discrète, vous n'entendez rien d'autre que l'étrange cri d'un animal dans le lointain et le souffle d'une brise humide.

Cinq Sebiri entrent dans la clairière et se dirigent vers votre vaisseau. Quatre d'entre eux mesurent presque deux mètres et sont puissamment bâtis. Ils sont munis d'une sorte de mousquets. Le cinquième est plus petit et semble plus vieux. Il a noué un ruban multicolore autour de sa tête... il est sans doute le chef.

DEBUT DES NEGOCIATIONS

Arriver à communiquer avec les Sebiri n'est pas une mince affaire puisqu'il n'existe aucun élément de convergence entre leur langage et celui des aventuriers. Tous les jets de *Langages* sont à -1D jusqu'à ce qu'un personnage saisisse les nuances linguistiques des Sebiri. Cependant, au cours de la rencontre près de la navette, le chef du village se comporte de manière à faire comprendre aux visiteurs que la délégation est pacifique et qu'elle souhaite escorter les personnages jusqu'au village.

LE VILLAGE DES SEBIRI

Lire le texte suivant :

Le village des Sebiri est petit et n'abrite pas plus de deux ou trois douzaines de familles, au plus 200 individus. Les enfants couverts d'écailles jouent dans la boue et les femmes sebiri, timides, vous regardent avec méfiance. Les mâles vous accueillent comme des invités d'honneur. Ils vous offrent un breuvage épais fait à partir de sève et vous conduisent dans leurs huttes.

Le chef du village explique que le poison auquel a été exposée le commandant Adrimetrum est généralement fatal à la plupart des humanoïdes. L'antidote est composé à partir de plusieurs herbes que l'on peut trouver près de la colline sacrée, la hauteur hexagonale que l'on aperçoit pas très loin du village.

Il révèle aussi que cette colline est sacrée parce qu'elle a été construite par "Ceux qui sont venus avant". Il se met alors à parler

d'une civilisation fabuleuse qui a créé la jungle autour d'eux et bâti la colline sans aucun outill. D'après lui, "Ceux qui sont venus avant" étaient une race très évoluée dont les "membres flottaient dans le ciel" et qui utilisaient des gris-gris brillants et des objets faisant des miracles. Les "miracles" qu'il décrit ressemblent à l'étrange technologie utilisée par Sarne pour fuir la capitale.

Le chef du village ne se laissera pas convaincre de mener le groupe jusqu'à la colline, sauf si on lui donne suffisamment de cadeaux (il apprécie tout

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40209 ■ RÉPERTOIRE 9508/ZA/NEW.GNN/TB
■ FORMAT.DONNÉES/AFFICHAGE ■ FICHER SOURCE NEWS NETS. LECTURE.

Note complémentaire (912888.11) : Mes premières suppositions, à propos du fait qu'il n'y a aucun bâtiment d'importance sur Sebiris autre que les huttes de boue des indigènes, sont apparemment fausses. En allant rendre visite à des indigènes, j'ai remarqué ce qui semble être une énorme butte de lianes et de boue, à environ 500 mètres du village. La colline avait une forme singulière, comme si les lianes étaient enroulées autour d'une structure construite de main d'homme et non le résultat d'un phénomène géologique. Quand je me suis saisi de mes macrojumelles (un appareil qui a fortement impressionné les Sebiri), et que j'ai examiné la "colline" de plus près, j'ai remarqué qu'elle avait une forme hexagonale et que son sommet était en forme de dôme. Pas vraiment ce que l'on pourrait appeler une formation naturelle.

Demain, j'irai demander au chef du village de me fournir un guide pour me rendre sur la colline. Je suis prêt à parler qu'il y a une ruine sous ces lianes.

Note complémentaire (913001.49) : Demander un guide au chef du village n'a pas été une riche idée. Les Sebiri exigent que je reste le plus éloigné possible de la colline. Je ne pourrais dire pourquoi ils semblent tellement insister à ce sujet (je n'ai réussi qu'à leur apprendre quelques mots de Basic et je n'ai pas la moindre idée de la manière dont fonctionnent leur mode de communication). J'essaierai probablement de m'y rendre discrètement un peu plus tard.

Note complémentaire (913623.81) : Une autre mauvaise journée. Peu de temps après l'aube, le chef du village m'a surpris en train de me diriger vers la colline. Il se doutait de ce que j'avais en tête (apparemment, c'est un primitif, pas un idiot). Avant même que je puisse réagir, plusieurs chasseurs du village se sont mis à me lancer leurs lances. Ma veste m'a protégé des premiers tirs et j'ai réussi à les contenir avec mon blaster. (Heureusement, ils furent tellement effrayés par la lumière et par le bruit qu'ils ont gardé leurs distances. J'aime bien ce vieux chef de village, il aurait été dommage de devoir le tuer.)

Malédiction ! Maintenant je n'ai plus aucun moyen de savoir ce qu'est cette mystérieuse colline ni où se trouve Spectre.

← ECRAN PRÉCÉDENT

ECRAN SUIVANT →





sebiri. Le chef des Sebiri fait un geste en direction de l'homme, du nom de Drenn, et dit en Basic hésitant : "Vous revenu, Petrivoor, oul ?"

À cet instant, Drake comprend qu'il est réellement cet homme. Au même moment, Drenn se rend compte qu'il a été découvert. Il dégainé immédiatement son fusil blaster et ouvre le feu, non pas sur les personnages mais sur la colline mystérieuse, ce qui a pour effet de provoquer le courroux de l'escorte sebiri.

BATAILLE PRÈS DES RUINES

Lire le texte suivant :

Les tirs de blasters de Drenn/Petrivoor embrasent le feuillage entourant la structure hexagonale, provoquant une fumée huileuse dans les airs. Sous les lianes brûlées, vous apercevez des pierres gravées, décorées de motifs compliqués, comme vous n'en avez jamais vues.

Les Sebiri ne semblent pas du tout apprécier ce qui se passe. Plusieurs d'entre eux laissent échapper des hurlements surnaturels qui trouvent leur écho un peu plus loin dans la jungle. Les indigènes appellent des renforts. Drenn abat le chasseur le plus proche et court vers la jungle. Alors que plusieurs Sebiri se lancent à sa poursuite, les autres se tournent vers vous.

10 Chasseurs sebiri. Toutes les caractéristiques sont à 2D sauf : *Dextérité* 3D+2, *Arme Blanche* 6D+2, *Arme de Jet* : *Fronde* 5D, *Combat Mains Nues* 5D+2, *Esquive* 7D, *Course à Pieds* 6D, *Discrétion* : *Jungle* 6D, *Parade Mains Nues* 5D+2, *Parade Arme Blanche* 6D+2, *Recherche* 5D+2. Déplacement 10. 4 Sebiri portent des mousquets (4D), 4 ont des lances (VIG+1D), 2 ont des frondes (4D)

Chef sebiri. Toutes les caractéristiques sont à 3D sauf : *Dextérité* 4D, *Arme Blanche* 8D, *Discrétion* : *Jungle* 7D, *Esquive* 8D, *Parade Arme Blanche* 6D. Déplacement : 10. Lance (VIG+1D).

Les personnages peuvent, soit combattre, soit fuir, soit tenter de négocier avec les Sebiri enragés. Si plus de cinq Sebiri sont tués ou assommés par des tirs de blaster, les autres fuient, effrayés par ces "armes magiques". C'est à ce moment que les personnages peuvent négocier une trêve pour pouvoir regagner leur navette.

Si les aventuriers tentent de négocier une trêve immédiatement après que Drenn a fui, le chef du village demande beaucoup plus de cadeaux et insiste pour qu'ensuite les personnages quittent la planète.

Le temple, s'il est fouillé, ne révèle pas grand-chose, sinon une architecture étonnante. Apparemment, tout l'édifice a été bâti d'une seule pièce.

particulièrement la nourriture exotique). Dans ce cas, il ouvrira personnellement la marche, accompagné de 12 chasseurs sebiri. Si les personnages n'arrivent pas à communiquer avec le chef, ils n'ont pas d'autre choix que de se rendre à la colline sans guide. Dans ce cas, il faut passer directement au paragraphe Bataille aux abords des ruines, ci-dessous. Sinon, lire le texte suivant :

Vous arrivez jusqu'à la mystérieuse colline sans aucun problème. Quelquefois, un Sebiri vous fait signe de ne plus bouger pendant qu'une chose massive se déplace dans les sous-bois à quelques centaines de mètres de là. Mais aucun des féroces prédateurs de la planète ne vient vous attaquer.

Alors que vous vous approchez de la butte, le chef du village cueille quelques herbes et vous les remet. Pendant qu'il fait cela, un des hommes venus à bord de l'*Étoile Lointaine* avec Drake est apparemment en train de parler avec un des chasseurs



PHILIP TAN

L'étude de la pierre révèle que cette pierre peut être trouvée sur le continent le plus au sud. Quelqu'un a donc transporté ce rocher sur plus de 2 000 kilomètres. Il n'y a aucune inscription sur les murs intérieurs ni rien qui puisse permettre de découvrir son origine.

Si les aventuriers fuient, ils ont un net désavantage. La végétation réduira leur déplacement de moitié. Les Sebiri ne subissent pas cette pénalité.

CONCLUSION

Après que les aventuriers ont regagné *l'Étoile Lointaine*, lire le texte suivant :

L'équipe médicale est plutôt sceptique quand on lui présente les herbes devant guérir le commandant. Mais après quelques heures, le doute est vite dissipé, Kaiya sort du coma. "Je ferme juste un peu les yeux", dit-elle avant de plonger dans un profond sommeil réparateur. Elle revient à son poste un jour plus tard.

Kaiya est extrêmement intriguée par les ruines mystérieuses découvertes sur Sebiris. "On dit que tous les mythes ont une part de réalité et je suis

d'accord. S'il y a eu une race qui s'est répandue dans cette région, il y a des siècles, Sarne peut très bien être en train de ramasser les jouets qu'elle a laissés derrière elle.

"Quel que soit l'endroit où il a découvert cette technologie", Kaiya fait une pause, "nous ne le découvrons pas dans l'espace connu. Nous n'avons pas d'autre choix que de continuer".

"Sarne est quelque part là-bas et nous allons lui mettre la main dessus." Le commandant Adrimetrum semble inhabituellement passionnée, satisfaite de la manière dont l'équipage novice a réagi à une situation dangereuse. "Vous avez bien agi, je vous félicite."

Malheureusement, Drenn avait dissimulé un véhicule à la surface de Sebiris. Le petit engin a réussi à sauter dans l'hyperespace avant que *l'Étoile Lointaine* ne puisse engager les poursuites. "Je ne m'en fais pas", grogne Drake, "je suis persuadé que nous le reverrons".

POINTS DE COMPÉTENCE

Les aventuriers gagnent 3 points de Personnage. Ceux qui ont découvert plus de trois indices dans le chapitre "Enquête" gagnent 1 point supplémentaire.

STAR WARS

LA CAMPAGNE

DARKSTRYDER

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

Quatre années après la bataille d'Endor, la lutte contre ce qui reste de l'Empire continue. Une flotte de la Nouvelle République a été envoyée dans le lointain secteur de Kothlik pour rencontrer, le Moff Sarne, le seigneur de la guerre renégat. Au cours de la bataille, la Nouvelle République découvre des artefacts mystérieux, faits de ce que l'on appelle la "technologie DarkStryder".

Réjoignez l'équipage de la Corvette Carélienne "Étoile Loistaine" dans sa mission aux confins de l'Empire, à la recherche de Sarne et de la technologie DarkStryder !

Commandant Krelman O're

Membre du commando Page, il a été choisi par le lieutenant Page pour mener à bien la mission de l'Étoile Loistaine.

Katya Adirantiana

Commandante de la Nouvelle République, Katya veut se venger de l'Empire.

Gorak Kluxon

Officier de sécurité de l'Étoile Loistaine, il prétend être un indépendant indépendant.

Berwa Dyle

C'est l'ultra des communications qui a une carrière de la Nouvelle République ne va pas à l'Étoile Loistaine en à l'étoile.

Jenna Dajon

L'officier hospital, l'un des seuls de l'équipage à avoir des informations sur Sarne, mais sa loyauté est discutable.

Lok'Elor le Foudroyé

Spécialiste de l'entretien des navires, ce Tard'Vek est capable de réparer à l'improvvisé... de tout réparer.

Bassan "Wing Ripper" Sanyon

Commandant de l'équipe de chasse de l'Étoile Loistaine, elle sait qu'il y a deux artefacts pour agir : la vengeance et la mission.

M'ual

L'élève d'élite ayant échappé au régime de Sarne, qui a fait tout de son mieux pour échapper à l'Étoile Loistaine.

Mazorb

Membre non vulgaire injustement expulsé de l'Empire.

Fredrick Solanar

Mécanicien de l'Étoile Loistaine et pilote de navette.

Lodryph

Autre personnel de Katya, ce Bwarien a un compte à régler avec Sarne.

Envoyé dans l'espace inconnu sans aucun navire de soutien ni base de ravitaillement, l'équipage de l'Étoile Loistaine doit accomplir sa mission à tout prix...

Vous trouverez dans ce livre :

- La description de l'Étoile Loistaine et de son équipage ainsi qu'une nouvelle planète de Timothy Zahn ;
- Six aventures d'introduction ;
- Plus de 50 fiches de personnages et de navires dessinés par David DeLorick, Christopher Meeker, Doug Shuler et Mike Vickers ;
- Les plans de l'Étoile Loistaine, au format poster.

Par Peter Schweighofer, Doug Shuler, Bill Smith, Eric Trautman et Timothy Zahn.
Conception supplémentaire par Paul Sudlow.

Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.
À partir de 14 ans.

Un supplément pour

STAR WARS

Le Jeu de Rôle de La Guerre des Étoiles
conçu par



© 1994 West End Games. Les noms cités qui les
concernent sont des marques et des produits de
West End Games.

Les noms cités qui les
concernent sont des marques et des produits de
West End Games.

Édition française par
Jean Desrosiers Éditions
J. rue de Calcutta-Paris, 101
75002 Paris cedex 02.



249 F - 14033



9 782740 01633

ISBN : 2-7408-0163-7

STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS





STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS

STARS WARS



STARS WARS



STARS WARS



STARS WARS



STARS WARS



STARS WARS



STARS WARS



STARS WARS





STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



VAUL Néo-Républicain

Régie : Fédération Française Canoë-Kayak
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

- Armes :**
- 1 **Crosse (Long Blade) (standard)**
 Axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1
 - 1 **Lanceur/Gravité**
 Axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1
 - 1 **Crosse (Short Blade) (standard)**
 Axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10

Illustration de David Seltzer



SRV-1 Néo Républicain

Régie : Fédération Française Canoë-Kayak
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

Armes :

1 **Crosse (Long Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1

Illustration de David Seltzer



Mobquet Overracer

Régie : Fédération Française Canoë-Kayak
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

Armes :

1 **Crosse (Short Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10

Illustration de David Seltzer

Page 6 de 100 (100) Louville Ltd.

Vedette-daniel

Typologie : Vedette-daniel (standard)
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

Armes :

1 **Crosse (Long Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1

1 **Crosse (Short Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10

Illustration de David Seltzer



Horizon de nuit de Jorell

Typologie : Horizon de nuit de Jorell
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

Armes :

1 **Crosse (Long Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1

1 **Crosse (Short Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10

Page 6 de 100 (100) Louville Ltd.

Illustration de David Seltzer



Mistral

Typologie : Mistral
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

Armes :

1 **Crosse (Long Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1

1 **Crosse (Short Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10

Page 6 de 100 (100) Louville Ltd.

Illustration de David Seltzer

Vedette d'Assaut des pirates De/mark

Régie : Fédération Française Canoë-Kayak
Échelle : Standard
Manquabilité : 100
Implémentation : 1, 20 ; 400 beach
Caractéristique : 10-1

Armes :

1 **Crosse (Long Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10-1

1 **Crosse (Short Blade) (standard)**
 axe de 10' - standard
 Longueur de Vite : 40
 Longueur : 10

Page 6 de 100 (100) Louville Ltd.

Illustration de David Seltzer



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



ST
ALIA WOLPUS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS



STAR WARS

