

Opération Eradique

Destiné à des personnages expérimentés, ce scénario mènera les aventuriers sur G'hidaz-14, repaire de l'infâme Ploovo Deux-Contre-Un, puis les conduira sur Tarannas, dans le Secteur Corporatif. De là, ils devront stopper les droïds assassins qui s'apprêtent à décimer l'état-major rebelle.

Le service Assassinat est sans doute l'un des plus populaires au sein du Bureau des Opérations et des Renseignements Impériaux, ce qui bien sûr n'est pas du goût du BSI. Celui-ci a donc décidé de court-circuiter l'Ubiqtorat en créant son propre département d'élimination : aux professionnels surentraînés mais politiquement peu fiables du Bureau des Opérations (du point de vue du COMPORN, s'entend), les dirigeants du BSI veulent opposer une nouvelle génération de droïds assassins. Ils ont, pour ce faire, pris le contrôle de l'Amartech Inc : l'un de ses talentueux chercheurs a conçu une nouvelle génération de droïds, qui, grâce à certains apports organiques, associent maintenant réflexes terrifiants et mémoire évolutive qui les rend à chaque mission plus efficaces (l'Amartech Inc désigne cette invention sous le nom de modules d'apprentissage).

Le projet, dans sa phase terminale, doit bientôt recevoir l'aval des dirigeants du BSI. Ceux-ci s'apprêtent en effet à employer ces nouveaux tueurs pour éliminer les chefs de l'Alliance, prouvant ainsi à l'Empereur l'inutilité de l'Ubiqtorat.

Hélas pour ces ardents défenseurs de l'Ordre Nouveau (et heureusement pour nos Rebelles de PJ), Sid Lissyrc, le génial concepteur de l'Amartech Inc, est un joueur invétéré aux appétits sexuels pour le moins exotiques (ah, les Gamoréennes !), deux faiblesses que Ploovo Deux-Contre-Un ne se prive pas d'exploiter. Outre la contrebande, le jeu et la prostitution, ce grand patron du crime n'hésite pas en effet à recourir au chantage pour grossir son pécule et s'assurer des alliés parmi les hauts dignitaires de l'Empire. Bref, pris entre un maître chanteur pressant et l'inflexible BSI, Sid Lissyrc a décidé de supprimer l'encombrant Ploovo en envoyant dans les Astéroïdes de G'hidaz, la résidence principale du criminel, un des premiers prototypes de ses droïds assassins.

Déposé sur l'astroport de G'hidaz-14, le tueur, sous une apparence de droïd de maintenance, a commencé ses investigations ; il est tombé par hasard sur une conversation au cours de laquelle Idarmi, un contrebandier sullustain proche de la Rébellion, a mentionné à plusieurs reprises un certain Deux-Contre-Un. Et le droïd d'embarquer discrètement à bord du vaisseau d'Idarmi, le Sullust II.

Evidemment le Deux-Contre-Un évoqué par le Sullustain n'est pas Ploovo, mais un colonel du nom de Tambuor. Arrivé sur la base rebelle, Idarmi a découvert le passager clandestin : l'assassin biomécanique l'a aussitôt neutralisé avant de se mettre en chasse...

Au même moment sur Tarannas, siège de l'Amartech Inc, les hommes du BSI ont découvert la disparition du prototype et mis en sûreté le malheureux Lissyrc : l'existence de ces nouveaux droïds devait rester secrète jusqu'à ce qu'ils soient utilisés contre les chefs rebelles, et l'initiative de cet imbécile de Sid risque de faire échouer les plans du BSI. Ses dirigeants ont donc dépêché sur G'hidaz-14 des agents pour intercepter le droïd assassin. Ils arrivent bien sûr trop tard, mais l'enquête des PJ risque d'attirer leur attention...

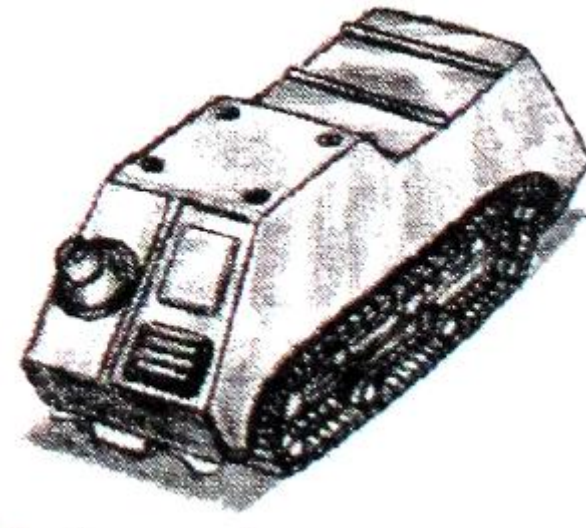
Nos PJ ont depuis peu été affectés sur un caillou perdu aux confins de la galaxie, dans une petite base dont l'activité principale est le stockage et le transit de marchandises aux origines rarement légales (armement, moteurs, etc.). Si les missions de reconnaissance sont ennuyeuses au possible, que dire alors des rampants qui doivent charger et décharger les vaisseaux de contrebande et les transporteurs qui viennent chaque semaine se poser dans cette base isolée ?

Bref, c'est avec un soulagement certain que nos PJ reçoivent l'ordre de se présenter au bureau du colonel Tambuor, surnommé Deux-Contre-Un à la suite d'un pari idiot : défier deux Wookieese à la boxe. Le malheureux s'est fait rosser et depuis, il ne supporte pas la moindre allusion à cet épisode peu glorieux (mentionner le nom de Deux-Contre-Un en sa présence le met dans une rage folle).

Un briefing écourté

Le colonel Tambuor attend les PJ dans son bureau faiblement éclairé par une lumière blafarde, qui fait d'autant mieux ressortir les cartes lumineuses qui recouvrent les murs de la pièce. Une fois nos rebelles installés, l'homme à la bedaine imposante s'éclaircit la gorge avant d'entamer son exposé : « *Eh bien, messieurs (mesdames ?), votre séjour ici s'achève bientôt : vous allez devoir m'escorter jusqu'au système Bancroft, où doit se tenir un conseil spécial présidé par Mon Mothma. Vous*

comprendrez aisément que je n'aie pu vous informer plus tôt de la teneur de votre mission. » Le colonel est interrompu par l'intrusion d'un petit droïd dans le bureau : « Deux-Contre-Un ? » s'enquiert-il d'une voix métallique. La réaction de Tambuor est immédiate : « BORDEL !, hurle-t-il, combien de fois j'ai dit de ne pas m'appeler c... ». Le pauvre n'aura hélas jamais le loisir de finir sa phrase. Une petite trappe s'ouvre dans le corps du robot et quatre détonations retentissent presque aussitôt : le buste et la tête du colonel explosent en une gerbe d'os broyés et de chairs brûlées et, à moins de réussir un jet moyen en *Survie*, les PJ n'ont pas le temps de réagir avant l'autodestruction spectaculaire du tueur (Dommages : 7D).



Petite enquête

Remis de leurs émotions (et de leurs éventuelles blessures), les PJ vont pouvoir enquêter sur la mort plutôt brutale du colonel.

Le bureau n'est plus que décombres : tout a été soufflé par l'explosion et les débris des panneaux cartographiques jonchent le sol. Un rapide examen permettra d'extraire du corps de Tambuor des fragments métalliques : il faut réussir un jet moyen en *Technique* pour identifier les restes de balles explosives (leur emploi est justifié dans le paragraphe relatif à Ploovo).

Si les PJ s'intéressent aux vestiges du droïd, ils découvriront sur un jet moyen en *Prog-Rep. Droïd* que les composants employés sont très récents et encore peu répandus. Sur des jets difficiles en *Recherche* et en *Médecine*, ils trouveront des substances organiques ayant servi à l'élaboration du droïd (une analyse en laboratoire montre qu'il s'agit de cellules nerveuses d'origine humaine).

Durant leurs investigations, les PJ sont accompagnés par Cloat, le nouveau chef de la base. Celui-ci est rejoint par le responsable des pistes d'envol : ses hommes ont découvert dans un vaisseau contrebandier le cadavre d'un Sullustain, Idarmi. On trouve là aussi des fragments de balles explosives. Un examen de l'ordinateur de bord permet de déterminer la provenance de l'appareil (et donc du droïd) : les Astéroïdes de G'hidaz.

Votre mission...

Les PJ ont maintenant l'ordre d'éclaircir ce meurtre. Pour cela, ils disposent de cinq mille crédits et du Sullust II s'ils ne possèdent pas de vaisseau.

Les Astéroïdes de G'hidaz

Présentation

Les Astéroïdes de G'hidaz désignent en fait la centaine d'anneaux qui entourent une géante gazeuse aux teintes bleutées, la planète G'hidaz. Riches en minerais, ils ont fait l'objet pendant plus d'un siècle d'une exploitation massive : G'hidaz-14, un des satellites de la planète géante a été "terraformé" pour accueillir les mineurs.

Si, depuis, les grandes compagnies sont déserté les lieux, l'endroit n'est pas resté longtemps inoccupé : bien vite, les contrebandiers et autres truands ont compris l'intérêt d'un tel emplacement ; il était suffisamment reculé du centre de la galaxie pour ne pas intéresser les autorités, et les millions

d'astéroïdes qui constituent les anneaux de G'hidaz faisaient autant d'endroits sûrs où se réfugier en cas de problèmes.

Avec l'avènement de l'Ordre Nouveau, la situation aurait pu changer. Il n'en fut rien. Les casinos, bordels et autres marchés illicites ont la faveur de nombreux dignitaires de l'Empire et notamment du Moff de ce secteur de la galaxie. Bien sûr, il existe une base impériale sur G'hidaz-14, mais il s'agit d'une présence purement symbolique, et en aucun cas les soldats n'interviennent dans les affaires des contrebandiers : Ploovo et ses confrères sont les véritables rois de cette Ile de la Tortue spatiale.

Bienvenue sur G'hidaz-14

S'ils réutilisent les coordonnées laissées sur le vaisseau d'Idarmi, les PJ arrivent en vue des astéroïdes après seulement une journée de navigation : ils peuvent alors se rendre sur le seul endroit habité du système : G'hidaz-14, planète essentiellement marécageuse.

L'astroport de G'hidaz-14 est en perpétuelle agitation ; des vaisseaux auprès desquels le Faucon Millénaire fait figure de yacht de luxe atterrissent et décollent de l'astéroïde à un rythme soutenu et dans le désordre le plus total : le pilote a intérêt à se méfier !

Les PJ ne rencontrent aucun problème pour se poser : les contrôles sont inexistantes et l'on décharge en toute impunité des caisses au contenu plus que douteux : l'enquête de nos rebelles peut donc commencer dans une ville qui n'est en fait qu'un gigantesque marché où l'on trouve pêle-mêle esclaves tw'ileks, épices de Micriamme, armes prohibées et élixirs capiteux de la planète Glougle.

Wanted : droïd assassin

Entre les prospecteurs qui vendent les cartes authentiques (?) d'astéroïdes gorgés de titane 320, les marchands d'esclaves et de droïds un peu trop zélés (les enlèvements ne sont pas rares) et les tavernes mal famées, nos PJ ne devraient pas s'ennuyer. Laissez leur donc le temps de découvrir les joies du grand marché de G'hidaz avant de les aiguiller sur la piste de Ploovo Deux-Contre-Un.

Par quelques rencontres fortuites mais néanmoins instructives, les PJ devraient comprendre que ce triste individu s'est fait pas mal d'ennemis et que nombreux sont ceux qui veulent sa peau.

Les agents du BSI



Les agents du BSI sont arrivés depuis quelques jours sur G'hidaz pour retrouver le droïd assassin ; ils se sont à cet effet payés les services de nombreux informateurs et les questions des PJ vont attirer leur attention. Ceux-ci se hâtent d'avertir leurs employeurs, et à moins que nos rebelles ne réussissent un jet de *Discrétion* difficulté 20, les agents du BSI sont informés de leur présence, et ils les prennent en filature : leur objectif est de capturer quelques membres du groupe pour les faire parler. Si les PJ ne se séparent pas, ils les suivent en attendant le moment propice : ils tenteront d'abord de les neutraliser, et s'ils s'avèrent trop coriaces (ce sera sûrement le cas), de les supprimer.

Les agents du BSI sont équipés d'une capsule de gaz qu'ils peuvent mordre à tout instant pour se tuer et atteindre les personnages à proximité (revoyez Dune) : jet de *Dextérité* difficulté 15 à réussir pour ne pas prendre 4D de dommages. On ne peut espérer les faire parler : ce sont des fanatiques et ils préfèrent la mort à la reddition.

Si certains des PJ sont capturés, ils sont conduits dans un entrepôt aménagé et sont soumis aux questions d'un droïd interrogateur. Pour les retrouver, les autres PJ peuvent suivre les informateurs des agents du BSI et ainsi remonter jusqu'à la base : l'endroit est bien gardé et il est difficile de surprendre les Impériaux.

Une fouille de l'entrepôt permet aux PJ de découvrir sur un ordinateur quelques scandocs. En réussissant un jet difficile en *Technique*, ils savent qu'ils sont chiffrés dans un code de l'Empire. Avec un jet très difficile de *Prog.-Rep. Ordinateur*, ils peuvent décrypter le scandoc le plus récent. Il y est question de la récupération d'un objet ou d'une personne désigné sous le code alpha (il s'agit bien entendu du prototype).

Note : certains pourront s'étonner que les agents du BSI ne fassent pas appel aux Impériaux déjà en place sur G'hidaz-I4. Rappelons ici qu'il s'agit d'une mission secrète dont l'Ubiqtorat ne doit absolument pas entendre parler.

Ploovo Deux-Contre-Un

L'enquête se poursuit...

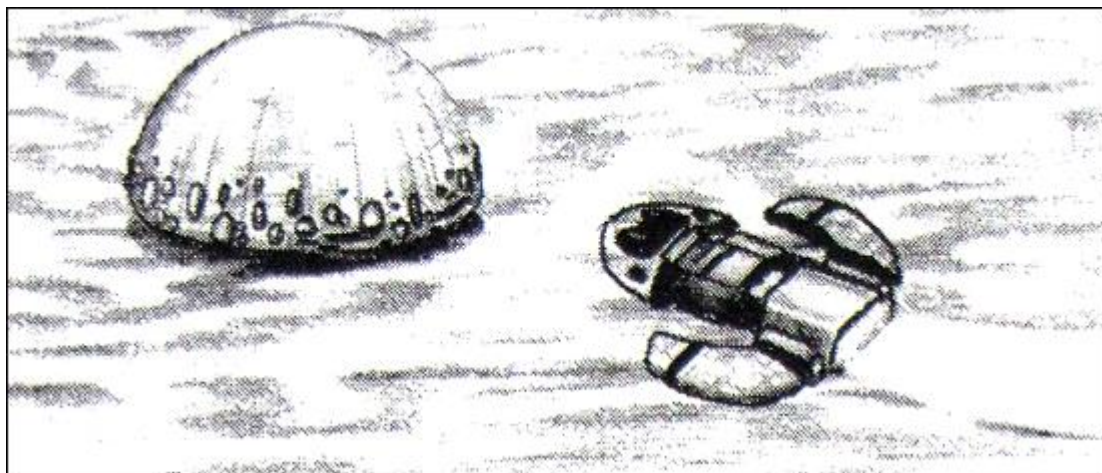
A ce stade de l'aventure, nos rebelles devraient avoir compris que le meurtre du colonel n'est qu'une lamentable méprise. Espérons seulement qu'ils continueront leur enquête : après tout, l'origine du droïd assassin n'est toujours pas expliquée.

Logiquement, les PJ devraient s'enquérir de la demeure de Ploovo Deux-Contre-Un. On leur indique un palais flottant dans les marécages de la planète ; un guide sera toujours prêt à les y conduire à bord d'un landspeeder.

Le Dôme des Plaisirs

L'endroit qu'a choisi Ploovo pour s'installer est une gigantesque station minière rachetée à l'une des compagnies qui exploitait les Astéroïdes de G'hidaz. Avec l'argent qu'il a amassé durant sa carrière de pirate galactique, le criminel a transformé le complexe en un temple dément dédié aux dieux du hasard et du plaisir.

Le Dôme, comme le surnomment les habitués du lieu, est un monstre de métal d'environ trois cents mètres de diamètre et de cent mètres de haut. Grâce à ses moteurs antigrav, il flotte à la surface des marécages qu'il sillonne à longueur d'année. Chaque jour, des landspeeders, avec à leur bord des amateurs d'émotions fortes venus de toute la galaxie, font la navette entre l'astroport et le Dôme.



Les divertissements proposés vont des banals jeux d'argent aux mortelles parties de Speedball, en passant par les paris sur des courses spatiales organisées au milieu des astéroïdes ou les chasses au Shamite, féroce serpent d'eau importé par Ploovo de sa planète natale, l'aquatique Sezim.

Le palais de Ploovo est découpé en niveaux : tout en bas, les machines et les générateurs assurent la lévitation du Dôme, ainsi que ses déplacements.

Juste au-dessus sont rangés les landspeeders et les barges antigrav dans des hangars reliés à l'extérieur par des couloirs équipés de portes anti-explosions.

Des ascenseurs permettent d'accéder aux différents casinos, hôtels et salles de restauration. Les niveaux inférieurs sont réservés à la clientèle bas de gamme : les "hôtesse" ne sont pas de première jeunesse, les armes sont encore autorisées et le service d'ordre veille uniquement au matériel. Lorsqu'on s'élève dans les étages, les contrôles aux entrées des établissements sont plus sévères : chaque personne doit avoir sur elle au moins 500 crédits et il n'est pas question d'introduire un quelconque pistolet-laser (mais moyennant quelques crédits, il est toujours possible de s'arranger...).

Enfin, tout en haut, on trouve les appartements de Ploovo : ils sont bien sûr sévèrement gardés et personne n'est autorisé à y pénétrer.

Au sommet du Dôme

Que faire ?

Si vos PJ insistent pour rencontrer Ploovo afin de le baratiner en espérant qu'il leur donne le nom et l'adresse des assassins potentiels, ils vont être déçus ! Le patron du Dôme ne fait confiance qu'à des mercenaires éprouvés.

D'un autre côté, s'introduire dans les appartements de Ploovo n'est pas chose facile, surtout qu'il les quitte rarement ; il a déjà fait l'objet de plusieurs tentatives d'assassinats, et cela l'a rendu plutôt nerveux : entouré de gardes du corps, il est également équipé de reflécs, petits droïds volants (voir l'entraînement de Luke dans La Guerre des Étoiles) qui ont la particularité de renvoyer sur l'agresseur le coup de laser qu'il a tiré (d'où l'usage des balles explosives par Sid).

Il y a pourtant une solution : environ une fois par semaine est organisée une chasse au Shamite et Ploovo y prend systématiquement part. Le sommet du Dôme est alors beaucoup moins surveillé car les gardes du corps sont chargés de protéger leur patron d'une éventuelle attaque du serpent d'eau. Les PJ vont pouvoir mettre à profit ces quelques heures pour s'introduire...

Dans l'antre de Deux-Contre-Un

Laissez vos PJ organiser leur visite comme ils l'entendent : réservez leurs quelques petites frayeurs mais globalement, si leur plan est bien pensé, ils devraient pouvoir pénétrer chez Ploovo.

L'endroit est plongé dans la pénombre : Ploovo apprécie l'obscurité. L'un des murs est recouvert d'holo-écrans qui permettent de suivre tout ce qui se passe dans la station : Sid Lissyrc n'est qu'une victime parmi tant d'autres des caméras dissimulées un peu partout dans le Dôme.

C'est dans une pièce protégée par un verrou électronique (*Sécurité* difficulté 15 pour le forcer) que nos Rebelles vont découvrir un ordinateur aux fichiers captivants. En réussissant un jet difficile en *Prog.-Rep. Ordinateur*, ils pourront percer les codes du système et s'y introduire pour trouver une liste de noms impressionnante. Il va falloir cerner un peu mieux le propriétaire du droïd assassin.

Ploovo n'a jamais pu identifier formellement parmi ses clients un membre important des services secrets impériaux : toute recherche de ce côté se solde par un échec.

Par contre, Ploovo possède des informations compromettantes sur des personnes liées d'une façon ou d'une autre à la recherche sur les droïds et autres systèmes d'IA (l'espionnage industriel fait aussi partie des occupations de ce charmant personnage).

Si les PJ ont fait une analyse du meurtrier du colonel, ils ont pu s'apercevoir qu'il s'agissait d'un matériel et de technologies très avancées : un jet moyen en *Technologies* réussi permet de connaître les sociétés capables (ou incapables) de telles prouesses.

Enfin, pour la dizaine de personnes restantes, une lecture rapide de leur dossier permet de trouver l'individu dont les fonctions et les motivations le rendent le plus capable d'envoyer un droïd pour éliminer son maître-chanteur : il s'agit bien sûr de Sid Lissyrc, directeur des recherches de l'Amartech Inc. Les adresses de l'ingénieur et de la société sont disponibles. Prochaine étape : Tarannas !



Adieu monde cruel

Alors que les PJ quittent les appartements de Ploovo, ils sont surpris par un groupe de gardes dont l'unique survivant (il en faut bien un !) réussit à donner l'alerte. Nos rebelles n'ont que le temps de foncer vers les hangars, s'emparer d'un landspeeder et quitter le Dôme alors que les portes anti-explosions se referment. Le travail des poursuivants n'est pas facilité par les brumes qui noient les marécages et les PJ devraient réussir à atteindre l'astroport sans trop de problèmes. De là, ils pourront, après avoir échangé quelques tirs avec des Impériaux à la solde de Ploovo, reprendre leur appareil et s'envoler vers des cieux plus cléments.

Laissons nos héros plonger dans l'hyper-espace et tournons la caméra vers la Cité Impériale. Dans le plus grand secret, les dirigeants du BSI viennent de donner leur accord pour l'opération Eradique : à l'issue d'une mission d'entraînement (afin d'enrichir les modules d'apprentissage), les droïds conçus sur Tarannas seront envoyés faire le ménage dans l'état-major de la Rébellion, en ayant capturé au préalable un des membres de la réunion de Bancroft.

Tarannas

Arrivée sur Tarannas

Le prochain arrêt des PJ est une planète du Secteur Corporatif et se trouve donc au centre de la galaxie : les PJ en ont pour cinq jours de voyage avant d'émerger dans l'espace normal.

Tarannas est une planète de 7000 km de rayon ; elle gravite avec d'autres autour d'une géante à la lumière orangée. Son activité est essentiellement industrielle et chaque jour, des cargos viennent des systèmes voisins approvisionner les Tarannasiens en vivres et en eau potable (la pollution de l'air et du sol atteint en effet des proportions inquiétantes).

La population est regroupée dans quelques villes forcément tentaculaires ; leurs lumières sont visibles de l'espace, malgré les nuages de fumées (toxiques) qui les recouvrent. Chacune de ces mégapoles est dotée d'un astroport et les PJ, s'ils suivent les instructions de la tour de contrôle, n'auront aucun mal à se poser sur celui de Hiadès, là où siège l'Armotech Inc. Une fois le vaisseau et ses passagers contrôlés (provenance, motif de leur venue sur Tarannas, confiscation des armes illégales, c'est-à-dire explosifs, vibro-lames et tout ce qui dépasse le pistolet-blaster...), les PJ peuvent poursuivre leurs investigations.

La location d'un skyhopper ne pose aucun problème à condition d'en avoir les moyens : 400 crédits par jour non négociables (plus une caution de 500 crédits).

Sur les traces de Sid Lissyrc

Sa résidence

Il s'agit en fait d'un conapt au cœur d'un immense, bloc résidentiel : l'entrée de sa demeure est évidemment protégée par un code mais nos PJ ne devraient avoir aucune difficulté à le trouver (jet de *Sécurité* moyen). Le conapt est bien sûr inoccupé (Sid est actuellement l'hôte du BSI sur une planète pénitentiaire) : il a été consciencieusement fouillé et vidé de tous les documents ayant trait aux recherches de l'ingénieur.

Son lieu de travail

L'Amartech Inc se trouve comme la majorité des usines et sociétés en périphérie de Hiadès : c'est une tour qui dépasse de vingt mètres le niveau moyen des blocs résidentiels. Le secteur est très fréquenté et le skyhopper des PJ passe totalement inaperçu au milieu du flux ininterrompu de véhicules qui circulent dans les artères de la ville.

L'Amartech Inc

Une visite nocturne des lieux s'impose. Pour cela, nos Rebelles vont probablement chercher à se renseigner, auprès des employés de l'Amartech Inc notamment. On en compte une centaine de réellement informés ; ils sont tenus au secret (le BSI peut se montrer très convaincant) mais il est toujours possible de les faire parler : le centre des recherches se situe aux trente et trente-et-unième étages de la tour. L'accès est bien sûr gardé et les employés accrédités doivent montrer patte blanche (au sens propre du terme : le système de sécurité connaît les empreintes digitales et rétiniennes de tous les membres de l'Amartech Inc) pour pouvoir pénétrer dans l'unité de recherche.

Reste à pénétrer dans la place. Pour ce faire, plusieurs solutions : la première est de forcer un membre influent de l'Amartech Inc (c'est un de ceux qui ont un gros skyhopper) à les introduire dans les lieux (attention toutefois : un extraterrestre ou un chasseur de primes bardé de son équipement risquent d'attirer l'attention). Il obéira et tâchera d'endormir leur vigilance pour déclencher l'alarme une fois dans les locaux. Cet enlèvement peut être l'occasion d'obtenir de précieux renseignements concernant les réels propriétaires de l'Amartech Inc et le mystérieux transfert d'une dizaine de droïds tueurs.

Une autre possibilité est de forcer le passage : avec un skyhopper blindé, il est tout à fait possible d'enfoncer une des baies vitrées des étages supérieurs (le 32^{ème} en est pourvu) et de descendre ensuite au centre de recherche. Cette méthode présente hélas un léger inconvénient : des veilleurs semblables au droïd sonde « Vipère Arakyd » patrouillent autour de la tour dès la nuit tombée et sont chargés d'éloigner les intrus.

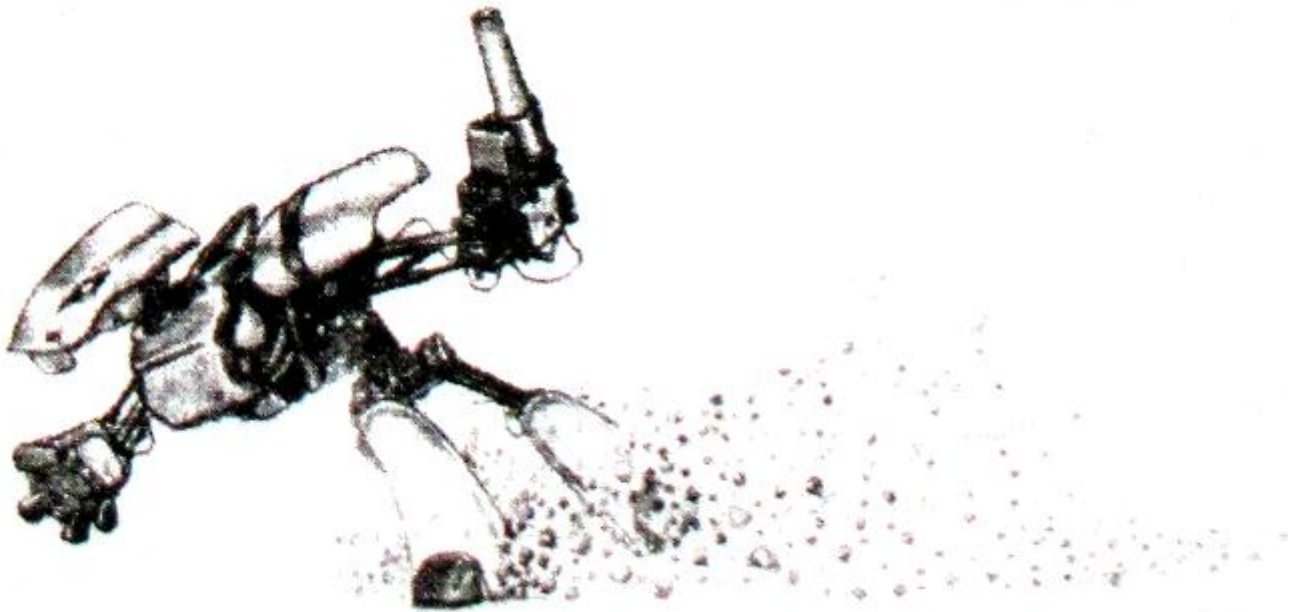
Faites confiance à vos joueurs pour concevoir un plan qui ne correspondra évidemment pas à ce que vous aurez prévu. Quoiqu'il en soit, malgré quelques imprévus toujours stressants, les PJ devraient réussir à pénétrer dans le centre de recherche. Laissez-leur quelques minutes pour explorer les lieux et pénétrer les systèmes informatiques avant qu'une alarme quelconque ne se déclenche.

Dans le centre de recherche

Les carcasses inachevées, les mécanismes encore à l'étude, les divers armements qui gisent aux côtes de droïds désactivés, les cultures de cellules nerveuses, tout indique que les PJ sont au cœur de l'Amartech : c'est ici qu'on fabrique les nouveaux tueurs biomécaniques. Avant de tout détruire (s'ils y pensent), les PJ feraient bien de jeter un coup d'œil sur les ordinateurs : ils s'apercevront que pas moins de onze droïds ont été transférés. Pour quelle destination ? Secret BSI : il est pourtant possible de trouver les codes d'accès à ces informations strictement confidentielles (jet difficile de *Prog.-Rep. Ordinateur*). Les tueurs de métal ont été envoyés dans le système Oraer aux coordonnées spatiales O5SD89, HG23.

Il ne reste plus aux PJ qu'à saboter les installations : la chose est relativement aisée, vu la quantité d'armes et d'explosifs présents dans le centre et destinés à équiper les prochains droïds assassins.

Prévoyez comme toujours un final explosif avec une poursuite effrénée entre les veilleurs et le skyhopper de nos rebelles dans la circulation dense de Hiadès. Le décollage de l'astroport ne se fera pas non plus sans problème : collez-leur donc aux fesses quelques voitures des nuages type Tempête IV, le temps qu'ils quittent l'atmosphère de Tarannas.



Un rendez-vous manqué

Les coordonnées stockées dans l'ordinateur de l'Amartech Inc sont celles de la mission d'entraînement des droïds : ils étaient chargés de détruire une petite base pirate dont le second a vendu la position à un agent du BSI. Les PJ ne pourront que constater l'ampleur des dégâts et la terrifiante efficacité de ces nouvelles recrues impériales.

Alors que les PJ émergent dans le système d'Oraer, ils reçoivent des signaux de détresse d'une station installée dans un cratère de la cinquième planète. Non loin de là, les vestiges d'un petit vaisseau, une vedette Anti-rayons : une sortie s'impose.

La vedette a été touchée par une torpille : son flanc bâbord est éventré. La cabine de pilotage est à peu près intacte si l'on excepte les pilotes (humains) qui s'y trouvent. Il est possible d'extraire le navordinateur de la vedette et tenter d'analyser les coordonnées qui y sont programmées. Un jet moyen de *Prog.-Rep. Ordinateur* permet aux PJ de connaître la prochaine étape du voyage des tueurs : l'avant-poste rebelle du système d'Alkéane.

Quant à la base pirate, elle est dans un sale état : les générateurs énergétiques ont été les premiers touchés (c'était le rôle des Anti-rayons). Les agresseurs ont alors méthodiquement détruit toutes les armes avant de s'attaquer aux bâtiments, dépressurant secteur par secteur. Bien sûr, quelques pirates ont tenté de s'interposer, sans grand succès, comme en témoignent les cadavres de scaphandriers qui flottent au-dessus de la station. Si les PJ s'introduisent dans la base, ils trouveront dans les coursives les restes de plusieurs droïds (trois en fait), achevés au détonateur thermique. Dans la salle de commande, nos Rebelles peuvent retirer la « boîte noire » : elle contient quelques images de l'attaque. Trois vedettes ont surgi de l'hyperespace, plongé sur la base et délivré deux salves de torpilles à proton, détruisant les générateurs du premier coup. Un des canonnières a alors réussi à aligner une des Anti-rayons, mais il était déjà trop tard : une navette d'assaut venait de faire son apparition et débarquait ses droïds. La suite, les PJ la devinent.

Alkéane : dernier arrêt avant...

Un agent double a averti le BSI de l'imminence d'une réunion à laquelle doit se rendre le chef de l'avant-poste d'Alkéane. Il ne connaissait évidemment pas le lieu du rendez-vous, mais les droïds sont là pour régler le problème : leur mission est de s'introduire dans la base (en force), de capturer son commandant (dont ils ont une description précise) et de l'emporter dans un des appareils de la Rébellion (un vaisseau de transport léger). De cette manière, les droïds espèrent localiser et approcher le lieu de la rencontre sans éveiller les soupçons. Les vedettes Anti-rayons pourront alors entrer en action, suivies de la navette d'assaut.

Au moment où ils réapparaissent dans l'espace normal, les PJ ont juste le temps de voir s'enfoncer en hyper-espace quatre vaisseaux. N'ayant rien de mieux à faire, ils peuvent se poser sur la base rebelle située sur la première planète du système.

La piste de décollage a été mise à mal : une seule des quatre Ailes-X rangées là est encore en état de voler. Les blessés sont nombreux et les PJ sont conduits devant le second de la base : il n'a que la force de leur murmurer « Bancroft » avant d'expirer (un peu théâtral mais bon, c'est du Star Wars !).

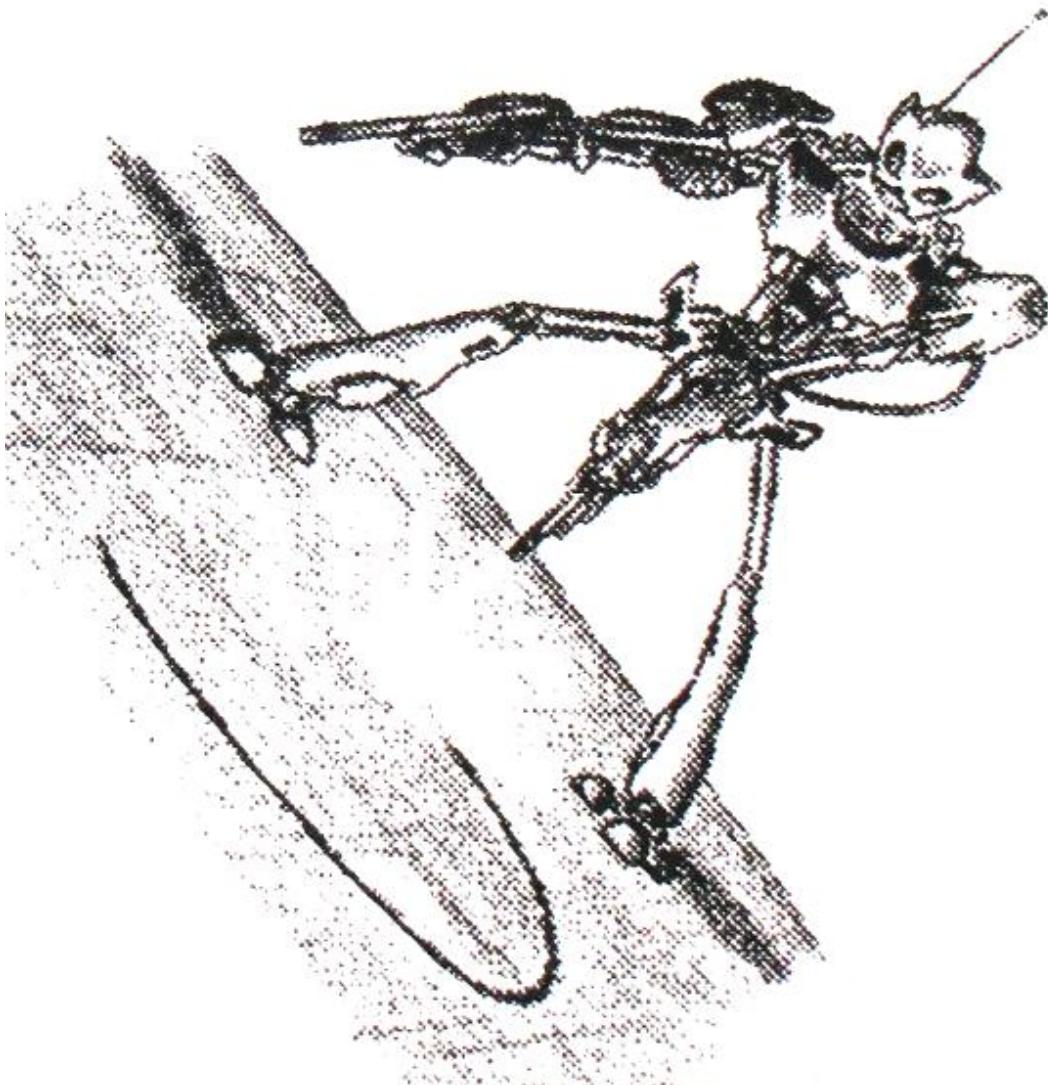
Le temps de prendre quelques munitions à l'armurerie et des scaphandres au magasin et nos PJ peuvent repartir (il n'est pas interdit d'emprunter l'Aile-X).

L'Apocalypse

Le système Bancroft n'est qu'à quelques heures en voyage hyper-luminique d'Alkéane. Lorsque les PJ arrivent, la bataille a déjà commencé. La Corvette Corellienne qui tenait lieu de point de rencontre a été sévèrement touchée : ses moteurs ainsi que son aileron stabilisateur ont reçu plusieurs missiles. Les vaisseaux de transport légers amarrés à la coque du navire ont tous été endommagés, ainsi que les quatre Ailes-Y qui devaient assurer la surveillance des alentours. Un visage paniqué apparaît sur l'écran de communication de leur appareil : c'est le capitaine de la Corvette et il a de gros problèmes ! Cinq des turbolasers sont déjà détruits et une escouade de quatre droïds s'est introduite dans le vaisseau, laissant le soin à leurs quinze "collègues" de dépressuriser la Corvette.

C'est ce moment que choisissent les deux Anti-rayons pour fondre sur nos rebelles. La navette d'assaut reste en retrait et n'intervient que si une des vedettes est mise hors de combat (faites intervenir le turbolaser de la Corvette si les sauveurs sont en trop mauvaise posture).

Ce premier adversaire écarté, les PJ vont devoir éliminer les droïds qui découpent la coque du vaisseau rebelle. Pas question bien sûr de tirer avec tes canons du vaisseau, car ils risqueraient d'endommager une Corvette déjà bien amochée : ils n'ont d'autre choix que de sortir et les combattre en apesanteur (les armures sont tout de même munies de bottes magnétiques).



Il reste encore quatre droïds qui se sont introduits dans les coursives de la Corvette. Le combat a lieu dans les parties encore intactes du vaisseau : les PJ peuvent ôter leur scaphandre. Tâchez de rendre l'atmosphère angoissante et n'oubliez pas que les droïds sont dotés de modules d'apprentissage : un piège qui marche pour un des tueurs ne fonctionnera pas pour les autres (ils échangent constamment les informations captées dans leur environnement). Les survivants tentent de gagner les capsules de sauvetage et c'est là que les attendent les droïds assassins.

Conclusion

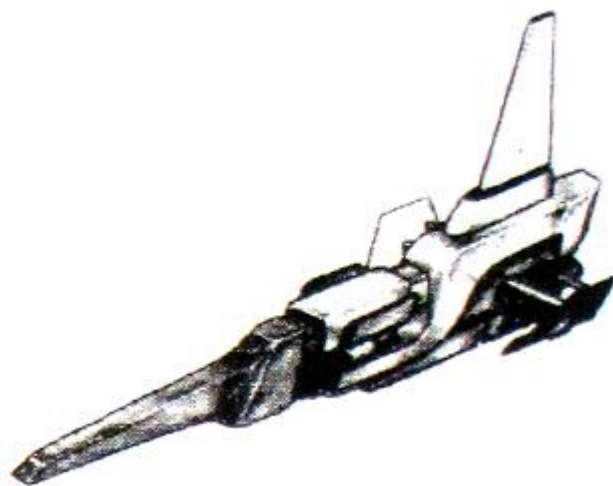
Une semaine après la bataille, les PJ sont décorés pour leur bravoure. Comptez 5 points d'expérience pour la destruction du centre de recherche de Tarannas. Ajoutez 6 points s'ils ont sauvé la Corvette Corellienne et ses passagers.

Si les joueurs n'ont pas dépassé l'épisode sur Tarannas, ils apprennent quelques jours plus tard la mort de 6 chefs rebelles dans la destruction d'une Corvette Corellienne : Mon Mothma, qui devait assister à la réunion, a finalement été retenue sur Chandrila, ce qui lui a sauvé la vie. Des droïds assassins seraient impliqués dans l'opération...

Le Sullust II

Idarmi travaillait en solo et consacrait beaucoup de temps à l'amélioration de son vaisseau. L'armement est peu important ; par contre, écrans et moteurs ont bénéficié de « petites modifications spéciales » tout à fait intéressantes.

- **Longueur** : 25 mètres
- **Equipage** : 1
- **Passagers** : 5
- **Autonomie** : 3 mois
- **Multiplicateur d'Hyperpropulsion** : x1.5
- **Navordinateur** : oui
- **Hyperpropulseur de Secours** : oui
- **Vitesse Sub-Luminique** : 4D
- **Maniabilité** : 1D
- **Coque** : 4D
- **Armes** :
 - **2 Cannons-Lasers indépendants**
 - *Ordinateur de visée* : 2D
 - *Dommages* : 4D
- **Ecrans** : 1D



Les agents du BSI (10)

Ce sont des fanatiques et les affronter n'est jamais chose facile. Ils sont équipés de blasters (éventuellement lourds si vos PJ sont très coriaces), de vestes protectrices et de communicateurs.

- **Dextérité** : 3D
- Armes Blanches : 4D
- Blaster : 5D
- Esquive : 5D
- Parade Arme Blanche : 4D
- Parade Mains nues : 4D
- **Perception** : 2D
- Dissimulation-Discretion : 4D
- Recherche : 4D
- **Savoir** : 2D
- **Vigueur** : 2D
- Combat Mains Nues : 3D
- **Mécanique** : 2D
- **Technique** : 2D

Les gardes du corps de Ploovo

Les videurs classiques : mines patibulaires, front bas et poings très durs. Ils sont équipés de pistolets-lasers et de vibro-lames.

- **Dextérité** : 3D
- Armes Blanches : 4D
- Blaster : 4D+2
- Parade Arme Blanche : 3D+2
- Parade Mains nues : 4D
- **Perception** : 2D
- **Savoir** : 1D
- **Vigueur** : 3D
- **Mécanique** : 1D+2
- **Technique** : 2D

Ploovo Deux-Contre-Un

Ancien pirate, Ploovo doit son surnom aux batailles qu'il livrait toujours en infériorité numérique. Son intelligence et son opportunisme lui ont permis de se sortir indemne de tous ces combats ; il a ainsi amassé une fortune qu'il a réinvestie dans le Dôme des Plaisirs.

Il est revêtu d'une armure souple (protection 1D) qui ne le gêne pas dans ses mouvements (pas de malus).

- **Dextérité** : 2D
- Blaster : 5D
- Esquive : 5D
- **Perception** : 4D
- Commandement 9D
- Escroquerie 9D
- Jeu 8D
- Marchandage 9D
- Recherche : 5D
- **Savoir** : 4D
- Bureaucratie 8D
- Illégalité 9D
- Survie 7D
- Systèmes Planétaires 8D
- Technologie 8D
- **Vigueur** : 3D
- Combat Mains Nues : 5D
- Résistance : 5D
- **Mécanique** : 2D
- Pilotage de Vaisseau 4D
- **Technique** : 3D
- Sécurité 5D
- Prog.-Rep. Ordinateur 5D
- Prog.-Rep. Droïd 6D

Les Gardes de l'Amartech Inc

Ce sont en fait des agents du BSI. Ils sont équipés d'un casque, d'une veste renforcée (au total, protection +2), d'un pistolet-blaster et d'un communicateur. Certains peuvent monter sur moto-jets et venir en aide aux veilleurs.

- **Dextérité** : 3D
- Blaster : 4D
- Esquive : 4D
- **Perception** : 2D
- **Savoir** : 2D
- **Vigueur** : 2D
- **Mécanique** : 2D
- Répulseur : 3D+2
- **Technique** : 2D

Les veilleurs

Ce sont des droïds conçus pour la surveillance et la protection de bâtiments. Ils sont équipés de blaster, d'un projecteur, d'une sirène et de répulseurs. Certains sont programmés pour poursuivre les intrus tandis que d'autres restent quoiqu'il arrive autour du bâtiment à surveiller

- **Vigueur** : 3D
- **Vitesse** : 5D
- **Compétences** :
- Blaster : 4D
- Recherche : 4D
- **Armes** :
- **Canon-Blaster**
- *Dommages* : 4D+ 2

Les droïds assassins

Les PJ ont de la chance : les droïds ont été envoyés un peu vite en mission et leurs modules d'apprentissage ne leur ont pas beaucoup servi, ce qui fait que leurs caractéristiques sont encore relativement basses.

- **Vigueur** : 5D
- **Compétences** :
- Blaster : 7D
- Chalumeau à plasma : 6D
- **Armes** :
- **Canon-Blaster**
- *Dommages* : 6D
- **Chalumeau à plasma**
- *Dommages* : 5D (en corps à corps uniquement)
- **Équipement** : grappin magnétique, répulseurs (ils n'autorisent seulement que des sauts)