

Avant propos (pour MJ uniquement)

Les deux scénarios qui suivent « Aventure sur Tatoïne » et « L'Armagedon » sont destinés à initier les débutants au système et au monde de Starwars.

D'emblée, les PJ découvriront Tatoïne et feront la connaissance de la princesse Léia Organa. En lui portant assistance, ils aideront la Rébellion à détruire une nouvelle arme de guerre : un destroyer géant appelé Armagedon.

Plusieurs PNJ réutilisables sont proposés :

- Garoush, le chasseur de primes rodien*
- Un sinistre chasseur de Jedi*
- Rogän, le maître jedi (proche de Yoda)*
- Bando Stelly, le chef de la station de Kita (Lando..)*
- Le général Tiho (style Akbar)*

En final, il permet de faire entrer les PJ nouvellement créés dans l'univers de Starwars et dans la Rébellion.

Ce scénario est prévu pour une équipe plutôt équilibré. L'idéal serait d'avoir un pilote ou un contrebandier. Des extraterrestres ne sont pas exclus. La présence d'un jedi est souhaitable bien que non indispensable. Une partie du scénario est prévue pour le jedi ; cette partie peut être enlevé s'il n'y a pas de personnage de ce type.

Le texte en italique est prévu pour le MJ mais certaines informations peuvent et même doivent être donner aux PJ (en fonction du moment et de leurs choix).

NB : J'ai personnellement joué ces deux scénarios avec une équipe composée d'un contrebandier, un Ewok, un jedi raté et un soldat impérial déserteur.

Aventure sur Tatoïne

Introduction

(pour le maître de jeu)

Ce scénario convient à des joueurs débutants ne faisant pas encore partie de la rébellion. Ils vont au cours de cette histoire, sauver des griffes de l'Empire une jeune femme qui n'est autre que la fameuse princesse Léia. Pourchassés par les impériaux, ils vont devoir fuir la planète de toute urgence.

Ce scénario vous permet de familiariser les PJ au système de Starwars et de les catapulter dans une folle poursuite qui n'a

pour unique but que de les faire entrer au service de la rébellion.

Ce scénario possède une suite : l'Armagedon.

Scène 1 : Tatoïne en vue

Un système astral comme il en existe des centaines à travers la galaxie : trois planètes orbitant autour d'un soleil double. Une portion d'espace apparemment déserte. Une perturbation, comme une onde sur la surface d'un immense lac noir. Un violent éclair, comme un flash. Un vaisseau vient d'émerger de l'hyper-espace.

Le transport YT-1300 file rapidement, mettant le cap vers la deuxième planète du système, un énorme astral jaune pâle. Dans le poste de commande, pilote et co-pilote surveille attentivement les différents cadrans du tableau de bord.

Bien sûr, c'est de vous qu'il est question. Votre destination est cette énorme boule jaune droit devant : la planète Tatoïne. C'est sur cette planète que vous comptez trouver quelque travail, histoire de renflouer un peu les caisses. Le seul astroport de Tatoïne pouvant accueillir des vaisseaux comme le vôtre est celui de Mos Eisley. Cet endroit est le repaire des pirates et des malandrins les plus dangereux de toute la galaxie (cfr. Obiwan Kenobi) mais c'est aussi un formidable comptoir de commerce aussi lucratif que douteux. Personne n'est parfait.

Quelques petits jets de dés pourraient vous donner des indications sur le système.

Un jet de senseurs (Diff. 10) vous prévient de la présence de nombreux vaisseaux en approche (normal pour un astroport commercial). Mis à part ça, rien de particulier. C'est le moment de se familiariser avec le maniement du vaisseau et de son équipement (pilotage, tourelles, astrogation, écrans de protection .etc.)

Scène 2 : Arrivée à Mos Eisley

Le vaisseau arrive en vue de l'astroport. L'interphone grésille. Une voix modulée se fait entendre :
« Ici Astroport de Mos Eisley. Vaisseau en approche, veuillez décliner votre identité et vos intentions. »

Pourquoi ne pas dire la vérité ! L'astroport voit arriver et partir des centaines de vaisseaux de commerce chaque jour. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un comptoir commercial important pour cette partie de la galaxie. De toute façon, les autorités ne sont pas très regardantes à ces questions de sécurité, les activités illégales étant la meilleure source de bénéfice de la planète.

La réponse : « Ici Astroport de Mos Eisley. Vaisseau en approche, vous avez l'autorisation de vous poser ! ». Sur les écrans de bord, les coordonnées d'approche s'affichent (hangar, vecteur d'approche, coordonnées exactes).

A vous de jouer ! Le hangar est un grand bâtiment (50 sur 60) dont le toit est ouvert, permettant l'atterrissage du vaisseau. S'y poser ne semble pas difficile, tout au plus un peu délicat (Diff. 11).

En cas d'échec, votre appareil accroche légèrement un des côtés du hangar. La coque de votre vaisseau n'est pas endommagée : seulement quelques griffes. Par contre, un des pans de mur du hangar a bougé sous le choc et une large fissure est apparue. A peine êtes-vous posés qu'un officier impérial, uniforme et casquette gris foncé, bottes noires, s'avance vers le vaisseau, l'air furieux. « Espèce de pilote à la noix, vous avez vu ce que vous avez fait. Je compte bien faire un rapport. Vous ne vous en tirez pas comme ça », vous hurle-t-il à la tête.

Il va falloir s'arranger (calmer le jeu).

Le hangar, comme tous les autres hangars de Mos Eisley, ne dispose que de peu de matériel : quelques caisses de pièces détachées, des outils rouillés ou hors d'usage, rien de vraiment intéressant. Dans un coin du hangar, une double porte coulissante donne sur la rue, ainsi qu'une autre plus petite et à simple battant. Le surveillant du hangar dispose d'un petit bureau attenant, vide pour l'instant (à moins que vous n'ayez accroché le toit du hangar). La plupart des fonctionnaires se promènent dans les tavernes et les bars de la cité plutôt que d'assurer la surveillance des hangars. Il faut dire que Mos Eisley n'a pas vraiment d'intérêt stratégique pour l'Empire et que les fonctionnaires envoyés ici voient leur affectation comme une punition.

Que vous ayez ou non des problèmes avec les autorités du port, vous voilà à pied d'œuvre. Vous ne connaissez pas la ville : c'est le moment de la découvrir.

Scène 3 : Mos Eisley

Les abords de l'Astroport sont occupés par un ensemble hétéroclite de commerces, de tavernes et de bars, de hangars et d'entrepôts de toutes sortes. Les passants forment une foule bigarrée : des Rodiens à la peau vert sombre dotées de grands yeux à facettes et d'un nez de tapir, des Ithoriens surnommés têtes de marteau, quelques Sullustains aux grandes oreilles de souris, des Jawas bien entendu, des hommes des sables omniprésents. Il y a aussi des humains et beaucoup d'androïds. Tout ce petit monde vaquent à ses occupations, à pied ou en landspeeder.

Scène 4 : Le contrôle des Impériaux

Vous apercevez au bout de la rue un détachement de soldats impériaux. Ils semblent contrôler les passants et les véhicules.

Pas de panique, ce n'est pas à vous que les impériaux en veulent. Ils contrôlent simplement les papiers et distribuent des feuillets sur lesquelles figurent une photo et le texte suivant :

AVIS DE RECHERCHE POUR CRIMES CONTRE L'EMPIRE

Léia Organa, ex-sénatrice d'Aldérande, rebelle et ennemie de l'Empire. Cette femme est recherchée pour les crimes suivants : haute trahison, conspiration contre l'Empire, espionnage.

Une prime de 100.000 crédits sera offerte pour la capture de cette dangereuse criminelle. L'Empire ne pourra en aucun cas être tenu responsable des éventuelles blessures ou dégradations survenues lors des tentatives d'arrestation. En outre, aucune prime ne sera versée pour des cadavres. Cette femme doit être capturée vivante.

Les gardes impériaux vous laissent aller. Où vous dirigez-vous à présent ? La cité de Mos Eisley ne manque pas d'endroits intéressants. Il y a des salles de jeux, des tavernes et des bars, des commerces. La cité compte aussi une corporation de Minéraliers (transport de minerai et matériel minier) où il est possible d'obtenir des engagements.

Scène 5 : La Corporation des Minéraliers

La Corporation des Minéraliers a son siège dans un ensemble de bâtiments rectangulaires flanqués de hangars où s'affairent droïds et ouvriers. Les guichets de la Corporation sont tenus par des droïds de protocole style Z6-PO.

D'interminables files se pressent devant eux. Il vous faudra plusieurs heures d'attente avant d'obtenir un titre de transport et une audience auprès d'un officier de la Corporation. Le droïd de protocole vous indique le bureau où vous devez vous rendre pour échanger votre titre de transport contre des contrats en bonne et due forme.

Finalement, vous obtenez un contrat de transport de Titanium, environ 20 tonnes, pour Ingoll III, une petite colonie de la Bordure Extérieure (région reculée de la galaxie). Le salaire est de 5000 crédits.

Scène 6 : La cantina

Le bar où vous venez d'entrer ressemble à beaucoup d'autres bars que vous avez déjà visités dans votre vie. Une grande

salle basse dont les murs sont percés par de petites fenêtres ovales, une atmosphère saturée de fumée, donnant à l'ensemble un aspect glauque, une clientèle composée autant d'humains que de non-humains.

Quelques rodien jouent aux cartes à une table (le Sabbac est un jeu très populaire). Deux pilotes humains sont accoudés au bar. Un énorme gamorréen vide une large chope. Un ithorien interpelle le barman, un petit homme ventru et à moitié chauve.

Dans le fond de la salle, un orchestre extraterrestre installé sur une petite estrade entame un air connu. Des alcôves ont été aménagées un peu partout, avec tables et chaises. Quelques-unes sont occupées, d'autres sont encore libres.

Le meilleur moyen pour obtenir des renseignements est de questionner le barman. Celui-ci, contre quelques crédits, vous indiquera un rodien assis dans une des alcôves au fond de la salle (cfr. Scène 7).

Vous pouvez aussi vous installer à une table et commander à boire. Une ravissante serveuse prendra votre commande et vous servira rapidement.

Scène 7 : Garoush, le rodien

Le rodien vous invite par gestes à vous asseoir et commence à vous parler. Malheureusement, vous ne comprenez rien de ce qu'il vous dit.

Si vous ne comprenez rien à son charabia, vous pouvez demander un interprète. Le barman dispose d'un droïd de protocole qu'il peut vous louer pour 100 crédits.

« Je m'appelle Garoush. Je suis à la recherche de cette personne », vous dit-il d'une voix nasillarde. Il montre un feuillet portant ces mots :

AVIS DE RECHERCHE POUR CRIMES CONTRE L'EMPIRE

Léia Organa, ex-sénatrice d'Aldérande, rebelle et ennemie de l'Empire. Cette femme est recherchée pour les crimes suivants : haute trahison, conspiration contre l'Empire, espionnage.

Une prime de 100.000 crédits sera offerte pour la capture de cette dangereuse criminelle. L'Empire ne pourra en aucun cas être tenu responsable des éventuelles blessures ou dégradations survenues lors des tentatives d'arrestation. En outre, aucune prime ne sera versée pour des cadavres. Cette femme doit être capturée vivante.

« Je suis prêt à vous engager à mon service pour retrouver cette femme. Vous aurez chacun une partie de la prime (5%). Acceptez-vous? ».

Le marchandage est toujours possible. Vous êtes évidemment libre d'accepter ou de refuser.

Si vous acceptez, Garoush vous donne rendez-vous le lendemain à la même heure dans le bar, afin de mettre en commun le fruit de vos recherches et des siennes. Il vous salue, s'excusant de ne pouvoir rester plus longtemps, et quitte le bar d'un pas rapide.

Si vous refusez, Garoush vous salue poliment et quitte le bar d'un pas rapide.

Scène 8 : Le chasseur de jedi

Pour le PJ Jedi:

Une impression étrange te fait lever la tête et porter ton regard dans une des sombres alcôves de la taverne. Tu ressens un remous de la Force provenant de cet endroit: un autre jedi, non plutôt un serviteur du Côté Obscur: une forme noire se détache du fond de l'alcôve. L'homme porte une longue cape noire et un capuchon cache ses traits. Il s'avance lentement hors de sa cachette.

Le PJ Jedi doit réagir d'abord seul, sans l'assistance des autres PJ, puisqu'il est le seul à avoir remarquer l'ennemi. Attention à ne pas tomber du Côté Obscur en réagissant par une attaque irréfléchie et dicter par la peur et la haine.

La solution la plus simple est d'attendre la réaction de l'ennemi, ou de quitter la taverne en évitant l'affrontement, ou d'entrer en contact télépathique avec l'ennemi (Diff. 8). A vous de choisir!

chasseur de jedi

dextérité 2d+2; blaster 3d+2; esquive 2d+2

perception 3d+1

savoir 3d+1

vigueur 2d+2

mécanique 2d

technique 2d

pouvoirs de la force:

sens 3d

projection télépathique, réception télépathique, sentir la force

contrôle 2d

réduire les blessures

points du côté obscur: 2

Scène 9 : La fusillade

Vous entendez des tirs de lasers, provenant d'une ruelle à quelques pâtées de maisons. Que faites-vous?

A Mos Eisley, les rixes sont fréquentes. Sans doute s'agit-il d'une bagarre entre contrebandiers, ou des chasseurs de primes qui mettent les choses au point...

En vous approchant, vous apercevez au bout de la rue une troupe de soldats impériaux. Ils sont quatre. Ils ont pris position à l'entrée d'une petite ruelle d'où fusent à intervalles irréguliers des tirs de laser. Les impériaux hésitent à se lancer à l'assaut. Ils ripostent de temps en temps.

Il n'est pas difficile de déduire que quelqu'un est aux prises avec les soldats de l'Empire. Pour le Jedi du groupe, il est évident qu'il faut passer à l'action et sauver cette personne.

soldats de choc de l'empire

dextérité 3d; blaster 4d; esquive 4d

perception 2d

savoir 2d

vigueur 2d

mécanique 2d

technique 2d

équipement:

- armure des troupes de choc (+1d contre les dommages énergétique, +d2 contre les attaques physiques, -1d en dextérité et compétences qui en découlent)

- fusil blaster 5d

Scène 10 : Léia Organa

La jeune femme sort de derrière des caissons, entassés au fond de l'impasse. Elle porte un long habit blanc et ne semble pas du tout équipé pour le climat désertique de Tatoïne. Son visage porte les traces de la fatigue et des privations (de nourriture). Elle s'approche de vous. Elle va ouvrir la bouche pour dire quelque chose. Elle titube. Elle s'effondre.

Elle s'effondre dans les bras du premier PJ venu. Le mieux semble de la ramener au vaisseau où vous pourrez la soigner (vous disposez du matériel médical indispensable cfr. Medpacs).

Le jeune femme ressemble trait pour trait à la photographie de l'avis de recherche impérial.

Les rues de Mos Eisley sont presque vides à cette heure. Rapidement vous vous retrouvez au hangar 22. Soudain derrière vous, dans les rues, vous entendez les bruits de pas précipités suivis tout de suite par des sommations dans le style: « Arrêtez, au nom de l'Empire ».

Les renforts sont arrivés. Vous apercevez une troupe de soldats de choc de l'Empire accourir dans une des rues menant au hangar 22. Il va falloir faire vite et quitter Mos Eilsy...

De toute façon, vous n'avez plus tellement le choix.

Scène 11 : La fuite de Tatoïne

Vous bondissez à bord et mettez les moteurs en route. Un sourd vrombissement se fait entendre. La poussière est soulevée tout autour du vaisseau. Vous apercevez les silhouettes blanches des impériaux. Ils ont investis le hangar et mettent un canon laser léger en batterie. Vite il faut décoller.

Le décollage doit être rapide et précis, et surtout réussir du premier coup (Diff. 11).

Au bout de deux échecs, les impériaux ont terminé de mettre leur canon en batterie et font feu, occasionnant d'éventuels dégâts à l'appareil.

Vous gagnez l'espace en quelques minutes. Vous apercevez maintenant Tatoïne derrière vous, une grosse boule jaune.

Soudain une série de bips sonores: les senseurs du vaisseau ont repéré quelque chose: un Destroyer Stellaire Impérial. L'affrontement serait du suicide. Mieux vaut fuir. Le radar vous indique qu'il est encore à 100 unités spatiales (mesure de distance dans l'espace) et se déplace à grandes vitesses dans votre direction.

Votre vitesse maximale est de 4 unités par round et celle du destroyer de 6. Il va donc vous rattraper si vous ne passez pas rapidement en hyperspace.

Il faut déterminer une destination: le système le plus proche est celui de Corellia: Astrogation (Diff. 8). Le temps de calcul de l'ordinateur pour déterminer les navicomposants est difficile à évaluer, le décollage ayant été précipité.

L'ordinateur doit se reparamétrer. De toute façon, il vous faut être assez loin de Tatoïne.

Pour passer en hyperspace, il faut vous éloigner d'au moins 50 unités de Tatoïne. Vous en êtes déjà à 30. Il ne vous reste plus qu'une vingtaine de rounds à tenir avant le saut.

Assez vite, les senseurs vous indiquent la présence de nombreux objets de petites tailles, se dirigeant à grande vitesse dans votre direction: des chasseurs TIE.

Il va falloir les tenir à distance. N'oubliez pas que vous avez des écrans de protection: donc régler les pour vous protéger au mieux (cfr. p 109)

Le combat s'engage. Les chasseurs vous ont rapidement rejoint et virevoltent autour de votre appareil comme des moustiques.

PJ: pour toucher, Canons de Vaisseaux + Ordinateur de Visée

PJ: pour esquiver, Transports Spatiaux + Maniabilité

PJ: pour plonger en hyperspace: Astrogation (Diff. 8)

Chasseur TIE: pour toucher, 4D

Chasseur TIE: pour esquiver, 4D+1 + 2D

Si les PJ réussissent à échapper aux TIE, l'ordinateur (au bout de 15 rounds) les avertira que le saut en hyperspace peut être fait. Le PJ le plus doué devra faire le jet d'Astrogation (Diff. 8).

Vous sentez une légère accélération. Soudain, les étoiles deviennent de simples lignes blanches sur le fond noir de l'espace. Vous êtes sauvés, pour l'instant. Le voyage vers Corellia durera 6 heures. Vous avez donc le temps de soigner la jeune femme (Léia) et d'en savoir plus sur cette histoire. Pour soigner: Jet de Premiers Soins ou de Technique (Diff. 5).

Chasseurs TIE

Engin: TIE/Ln, fabrique par le Groupe Sienar Astronautique

Type: Chasseurs Stellaires

Longueur: 6,30 mètres

Compétence: Pilotage de Chasseur Stellaire: TIE

Equipage: 1

Compétence de l'équipage: **Canons de vaisseau 4d, Pilotage de Chasseur Stellaire 4d+1**

Passagers: 0

Capacité de la soute: 65kg; 0,25 m³

Autonomie: deux jours

Multiplicateur d'hyperpropulsion: non

Hyperpropulsion de secours: non

Navordinateur: non

Maniabilité: 2d

Vitesse spatiale: 10

Vitesse atmosphérique: 415; 1200 km/h

Coque: 2d

Ecrans: aucun

Senseurs:

passifs: 20/0d

détection: 40/1d

recherche: 60/2d

focalisation: 3/3d

Armes:

- **deux canons lasers (asservis)**

Arc de tir: avant

Compétence: Canons de Vaisseau

Ordinateur de visée: 2d

Portées spatiales: 1-3/12/25

Portées atmosphériques: 100-300/1200/2500 mètres

Dommages: 5d

Epilogue

A la fin de ce scénario, vous avez arraché la princesse des griffes des impériaux, fuyant Tatoïne sous les feux des chasseurs TIE et des destroyers.

La jeune femme reprend peu à peu connaissance et vous raconte son histoire.

La suite de ce scénario porte le titre : « L'Armagedon ».

L'Armagedon

Introduction

Lors d'une escale à Mos Eisley (Tatoïne), les PJ ont sauvé des griffes des impériaux une jeune femme qui s'avère être la très recherchée princesse Léia, chef de la Rébellion.

Obligés de fuir en catastrophe la planète, pourchassés par les destroyers et les chasseurs, ils bondissent dans

l'hyperespace, direction le système Coreellia.

Quelques soins suffisent à remettre sur pied la jeune femme (épuisée par une longue cavale pour échapper à l'Empire) qui leur explique le but de sa mission et leur demande de l'aider.

Alors que le vaisseau file à pleine vitesse à travers l'hyperespace, la jeune rebelle a repris conscience.

« Je vous remercie en mon nom et en celui de la Rébellion », dit-elle.

« Mon nom est Léia Organa. Je fais partie de la Rébellion contre l'Empire. Si vous m'avez arrachée aux griffes des Soldats de Choc de l'Empire, c'est que comme moi, vous n'aimez pas l'Empire. », ajoute-t-elle.

« Une grande menace pèse sur tous les peuples de la Galaxie. L'Empereur et ses sbires ont mis au point une arme terrifiante. Il s'agit d'un Super Croiseur Interstellaire dont la puissance de feu équivaut à plus de dix Destroyers Stellaires. J'ai réussi à m'emparer des plans de ce monstrueux engin nommé Armagedon. Grâce à ces plans, nous avons une petite chance de réussir à contrer la menace. Mais pour cela, il faut que j'arrive à porter ses plans à la Rébellion », explique-t-elle.

« Mon vaisseau a été détruit par un Destroyer lancé à ma poursuite. J'ai réussi à rejoindre Mos Eisley. Vous connaissez le reste de l'histoire. Je vous supplie de m'aider. Je dois aller sur Ominia. Là, la Rébellion possède une base. C'est tout ce que je vous demande », termine-t-elle.

Vous voilà embarqués dans la Rébellion contre l'Empire, plus ou moins malgré vous peut-être. Votre unité R2 vous annonce que vous allez arrivés dans le système de Coreellia dans une dizaine de minutes.

Peut-être l'un de vous connaît-il ce système (Systèmes Planétaires Diff. 6), sinon votre unité R2 pourra vous rafraîchir la mémoire.

Coreellia est un vaste système planétaire comptant une vingtaine de planètes. La plupart de ces astres sont habités par des colons qui en extraient divers minerais. Ces matières premières sont traitées dans d'énormes usines souterraines. Les éléments et pièces fabriqués dans ces usines servent à la

construction de vaisseaux (ex: Corvette Corellienne) dans les vastes chantiers spatiaux orbitant autour des planètes du système.

Ces chantiers spatiaux sont d'énormes stations qui comportent, outre les unités de construction, des hangars où l'on peut faire quelques réparations, des comptoirs où l'on peut acheter et vendre matériel et pièces détachés, des vaisseaux parfois, souvent une zone d'habitation accompagnée de tavernes et salles de jeu dans certains cas.

Les planètes du système, à part les endroits industrialisés et les colonies, sont inhabitées. Les conditions de vie y sont rudes. Le paysage de ces astres est torturé, déchiré par d'immenses crevasses et des massifs montagneux arides, bref un vrai petit paradis. Les conditions atmosphériques des planètes du système rendent les vols difficiles. Seuls les pilotes expérimentés parviennent à se poser et à décoller des exploitations minières des colonies.

Sa position de forte puissance industrielle a permis à Corellia de rester en marge du conflit. De nombreux traités entre les gouvernements locaux et l'Empire garantissent une relative neutralité des planètes et stations du système, même si l'Empire possède néanmoins l'une ou l'autre unité dans le secteur.

Scène 1 : La station de Kita (1)

Votre vaisseau émerge de l'hyperespace. Devant vous, se déploie le système de Corellia. Un ensemble de planètes orbitant autour d'un soleil rouge.

Peut-être serait-il bon de scruter un peu l'espace autour du vaisseau. Les senseurs du vaisseau ne sont pas encore actifs. En mode passif (Diff. 6), les senseurs ne repèrent aucun appareil.

En mode détection (Diff. 7), une planète avec deux petites lunes et une masse métallique assez importante orbitant autour de celle-ci.

Vos connaissances du système (Systèmes Planétaires Diff. 8) vous indique qu'il s'agit de Corellia III, l'une des planètes minières du système. Elle possède deux lunes totalement dénuées de vie. La masse orbitant autour de la planète ne peut être que Kita, une des stations spatiales corelliennes.

En mode de recherche (Diff. 8), les senseurs repèrent une myriade de petits vaisseaux, des transporteurs à en juger par leur signature radar. Ils vont et viennent, de la planète à la station, voletant autour d'elle comme autant de moustiques.

L'interphone vous transmet déjà les messages radios en provenance de la station. Il s'agit d'échanges de coordonnées de vol et d'amarrage à la station.

Le mieux semble d'approcher de la station et d'entrer en contact avec eux. Votre vaisseau est endommagé. Bien que les dégâts soient légers, quelques réparations s'imposent. A moins que vous ne préfériez explorer un peu le système, ou vous mettiez directement en route pour Ominia (attention, un vaisseau endommagé et un saut en hyperspace n'ont jamais fait bon ménage. L'unité R2 vous suggère des réparations rapides. Il estime ses réparations à quelques heures tout au plus. Mais pour cela il a besoin de pièces détachées bien spécifiques. Il ajoute que les chances de sortir sans dommages supplémentaires d'un saut en hyperspace sont de 3 sur 5). A vous de voir...

Scène 2 : Approche de Kita

La station de Kita se découpe dans la lueur rouge du soleil de Corellia III. Elle ressemble à une énorme coupole, flottant lentement en orbite autour de la planète. De nombreuses appendices et modules dépassent de la structure principale: antennes, sas, couloirs, hangars à vaisseau. Autour de la station, des vaisseaux de toutes tailles sillonnent l'espace. Il s'agit pour la plupart de transports ou de navettes de type « Lamda », et quelques barges de transport lourd.

Scène 3 : La station de Kita (2)

L'approche de Kita

Vous vous approchez de la station. Vous entrez en contact avec elle.

« Ici Station de Kita, appareil de type YT-1300 en approche. Veuillez nous transmettre votre code d'identification. »

« Ici Station de Kita. Permission d'amarrage accordée.

Veuillez suivre les instructions transmises à votre ordinateur de vol. »

Vous entamez les manœuvres d'approche.

Je vous suggère que l'un de vous pilote le vaisseau, tandis que les autres surveillent les senseurs. Il y a tellement de vaisseaux et d'objets volants autour de la station que l'approche en devient vraiment délicate. Surtout que certains pilotes non-humains ont parfois des notions de pilotage très spéciales.

A cette distance, seuls les senseurs en mode passif (Diff. 8) et en mode détection (Diff. 10) donnent des résultats valables. La masse de la station occulte en effet une grande partie du champ des senseurs.

Alors que vous (le pilote) terminez les manœuvres d'approche (le hangar est droit devant vous, les portes grandes

ouvertes), l'opérateur radar (l'autre PJ) vous hurle quelque chose.

Un objet volant fonce droit sur vous à pleine vitesse.

Il vous faut faire une manœuvre d'évitement de toute urgence ou ce sera la collision. Vu les circonstances et les paramètres (proximité de la station, vitesse de votre vaisseau, vitesse du bolide), la manœuvre risque d'être assez difficile (Diff. 25).

En cas de collision: le bolide entre en collision avec votre vaisseau. Vous êtes fortement secoués à l'intérieur. Le vaisseau pivote sous le choc et arrache une des antennes de la superstructure de la station, endommageant également la coque du vaisseau. Le bolide, quant à lui, a littéralement rebondi sur votre appareil et part, complètement désarmé, vers l'extérieur. Vous voyez sa coque défoncée et des éléments de sa structure s'éparpiller dans le vide stellaire: c'est un engin de transport léger Ithorien. S'il y a des survivants, ils ne doivent pas être beau à voir.

« Damnés Ithoriens, ils pilotent toujours comme des manches », pensez-vous rageusement.

Le vaisseau est endommagé. De nombreux voyants clignotent un peu partout. Le poser dans ces conditions va vous demander quelque effort (Diff. 15).

Les propulseurs répondent encore et vous arrivez néanmoins à accoster. Vous vous posez dans le hangar.

En cas où la manœuvre d'évitement réussit:

Le bolide passe au ras de la coque. Vos senseurs passent au rouge pendant un quart de secondes. Le transport léger Ithorien vous a frôlé de très près.

« Damnés Ithoriens, ils pilotent toujours comme des manches », pensez-vous rageusement.

La station

La station de Kita Point offre de nombreux services: hangars et matériel de maintenance et réparation, assistance éventuelle de robots (tous ces services sont bien entendu payant: de 100 à 500 crédits selon le cas).

Il y a aussi de nombreux magasins (armes, équipement, pièces détachés à des prix très variés), un casino, quelques bars, deux hôtels.

La réparation du vaisseau:

S'il y a eu collision:

Le vaisseau est sérieusement endommagé. L'unité R2 et les PJ (Réparation de Transports Spatiaux Diff. 8) évaluent la

réparation à plus ou moins 48 heures de réparation si tout va bien. Il faut des pièces de rechange. Les pièces nécessaires pour la réparation du vaisseau sont assez chères: la somme s'élève à quelques 2000 crédits. Même au marché noir, le prix descend à 1500 crédits.

Si la collision a été évitée:

Il estime ses réparations à quelques heures tout au plus. Mais pour cela il a besoin de pièces détachées bien spécifiques (d'une valeur d'environ 1000 crédits).

Pour les problèmes d'argent, Léia a peut-être une solution. Elle connaît un peu le chef de la station Kita. C'est un humain nommé Bando Stelly. Ex-contrebandier, il est devenu patron de la station après avoir tué l'ancien patron dans un duel au Pisto-Laser. Il n'est pas très recommandable mais n'aime pas trop l'Empire. Elle est certaine qu'il acceptera de leur faire crédit pour la réparation du vaisseau.

Scène 4 : Bando Stelly, le patron de Kita

Vous vous dirigez vers les appartements de Bando Stelly. Léia connaît un peu la station (il y a de toute façon des plans des niveaux un peu partout). Vous traversez successivement les quais où sont amarrés différents vaisseaux de transport, les entrepôts de la station, une zone commerçante. Vous arrivez enfin au centre de la station (au milieu de l'axe centrale) d'où partent des ascenseurs. Les appartements de Bando se trouvent au *sommet* de la station. Léia s'engage sans hésiter dans un des ascenseurs. Vous la suivez.

Vous montez à présent à une vitesse de 60km/h vers les appartements de Bando. L'ascenseur stoppe. La porte coulisse. Vous débouchez dans un corridor où un Droïd de protocole vous accueille et vous demande poliment les raisons de votre venue: « Bonjour, que puis-je faire pour vous? »

En faisant preuve d'un peu de persuasion, vous finissez par obtenir une audience auprès de Bando Stelly.

Le Droïd de protocole vous annonce et vous fait entrer dans un hall. Une minute plus tard, une porte coulisse et une voix grave vous demande d'entrer. Vous pénétrez dans une espèce de bureau dont les parois sont faits de plexiglass renforcé. Vous pouvez voir la planète Corellia III et derrière le halo rougeâtre de son soleil. Derrière son bureau de granit noir à l'ancienne, Bando vous observe, assis dans un vaste fauteuil de cuir noir, les pieds (chaussés de bottes noirs) posés sur le rebord de la table, dans une attitude à la fois nonchalante et assurée. Il vous fait signe d'entrer.

C'est un homme de grand taille, bien bâti, la moustache fine, portant avec élégance d'amples vêtements dans les tons mauve et violet. Ses cheveux noirs sont coiffés en arrière. Ses yeux sombres brillent de l'éclat du diamant. Il vous regarde avancer avec un sourire énigmatique.

Vous remarquez qu'il porte un Blaster léger à la ceinture, dont le manche est incrusté de pierres bleues.

« Mes chers amis, que puis-je faire pour vous », dit-il d'une voix qui se veut accueillante (comme celle d'un marchand voyant arriver les acheteurs éventuels).

Un peu de Marchandage s'impose. Vous pouvez donner quelques arguments (comme quoi les dégâts occasionnés à votre appareil sont la faute de pilotes Ithoriens complètement cinglés, quant en qu'ex-marchand, il se doit de vous aider... ce genre de truc) pour essayer de persuader Bando Stelly de vous aider (faire un crédit). Soyez néanmoins prudent dans vos propos. Léia, quant à elle, va user de toute son influence pour persuader Bando d'avancer la somme et de mettre le matériel de réparation nécessaire à votre disposition.

Quelques jets de marchandage (Diff. 9) finiront de persuader Bando.

Il finira par accepter: « Je suis d'accord pour vous avancer les crédits nécessaires ».

« Pour le remboursement, disons dans les trois mois qui viennent », ajoute-t-il d'un air calculateur et banquier.

« Je vous préviens, quand j'accepte de faire confiance à quelqu'un, je n'aime pas que l'on abuse de ma confiance. Si les crédits ne sont pas remboursés dans les délais, vous vous exposez à quelques petits ennuis. », termine-t-il d'un air menaçant.

Il vous salue alors et appelle son Droïd de protocole. Ce dernier vous accompagne à la porte et vous remet les crédits.

Scène 5 : Les réparations du vaisseau

D'après les estimations de l'unité R2, les réparations devraient tout de même durer 72 heures au moins. Grâce au prêt de Bando, les différentes pièces nécessaires ont pu être achetées.

Si un des PJ veut participer aux réparations, le délai pourrait être réduit à 48 heures.

Donc dans 72 (48) heures, le vaisseau sera prêt à partir. Pour l'heure, vous êtes bloqués à Kita Point, alors pourquoi ne pas en profiter un peu!

Scène 6 : La station de Kita (3)

La station est vaste et compte plusieurs niveaux. Au « sommet » de la station se trouvent les appartements de Bando Stelly. Quelques niveaux plus bas, on trouve le poste de commandement.

Les quais et les entrepôts sont répartis sur trois niveaux. Le centre de la station est occupé par les centres énergétiques, les zones d'habitations (hôtels), le casino et les commerces.

Le Casino est un vaste espace où l'on peut s'adonner au Sabbac, le plus populaire des jeux de cartes de la Galaxie, mais aussi à toute une série de jeux de hasard plus ou moins légaux. Il y a là une foule hétéroclite d'humains et d'extraterrestres: Rodiens, Ithoriens, Twi'leks et autres... C'est également une mine de renseignements pour qui sait l'exploiter.

Les croupiers sont assez corruptibles dans le genre. Ils pourront vous donner diverses informations comme:

« Cet Ithorien là-bas est capitaine d'une Corvette en transportant une importante cargaison de Barritium, un métal très précieux. Son navire est amarré au quai 24. »

« Si vous voulez trouvé cet article, il faut vous adresser à cet homme près du bar. Il connaît tous les magasins et commerces de la station. Il pourra certainement vous aider, même s'il s'agit d'un article un peu spécial, disons illégal. »

« Des Impériaux ici, on n'en voit pas souvent. Le dernier croiseur que j'ai vu... Ca doit dater d'au moins quatre semaines. C'est plutôt calme dans ce section, en ce qui concerne l'Empire. »

Bref, on peut trouver tout ce que l'on désire à Kita Point.

Les commerces et magasins de Kita offrent un large choix d'articles (légaux ou non).

Le marchandage s'avère nécessaire pour acquérir certains articles très chers. N'hésitez donc pas à en faire usage. Pour les articles un peu hors du commun, un zeste de ruse ne sera pas de trop.

Certains articles sont en effet prohibés et leurs ventes et achats sévèrement punis.

Les quais et entrepôts de la station peuvent aussi être les cadres de quelques péripéties.

Un jet d'un dé à six faces déterminera dans cette table l'éventuelle péripéties:

1-2 : Une bande de **Twileks** ivres débouchent d'un couloir donnant sur les quais. Rendus agressives par l'alcool, ils dégainent leurs armes (Pisto-Laser) et se dirigent vers vous d'un air agressif;

Les Twileks :

DEX 1D+1 SAV 2D MEC 1D PER 2D+1 VIG 2D TEC 1D+1; Blaster 2D+1; Déplacement 10; Pisto-Laser 4D

3-4 : Vous entendez des cris venant de derrière un ensemble de caissons, en bordure des quais. Ces cris sont humains (sans aucun doute) et vous entendez une voix grave proférer des menaces en Gamorréen (ce sont des menaces à en juger par le ton). Vous approchant, vous découvrez un petit être (environ 1 mètre) aux prises avec un gros Gamorréen verdâtre aux yeux rouges (comme tous ceux de sa race d'ailleurs). La petite créature, enveloppée dans une cape brune, est acculé à une caisse et brandit un bâton, tentant de tenir le Gamorréen à distance. Ce dernier, armé d'une barre de fer, semble décider à réduire sa victime en bouillie.

Le gamorréen :

DEX 2D SAV 1D MEC 1D PER 1D VIG 4D TEC 1D; Armes Blanches 2D Barre de fer 2D (pour la suite cfr. le Maître Jedi Rogän)

5 : Vous marchez tranquillement sur les quais quand un tir de laser fuse de derrière un caisson. Le rayon frappe le sol à quelques centimètres de vous. Une tache noire encore fumante marque l'endroit. Un second puis un troisième tir suivent rapidement.

Rodiens (à la solde de Garoush)

DEX 2D SAV 1D MEC 2D PER 1D+1 VIG 2D TEC 1D+1; Blaster 2D+1; Déplacement 11; Pisto-Laser 4D

6 : Le Jedi du groupe ressent une fois de plus une présence maléfique à proximité. La Force du Côté Obscur n'est pas loin (comme dans la Cantina de Mos Eisley). Une impression de peur s'insinue doucement dans son esprit. S'il ne se maîtrise pas, une panique incontrôlable s'empare de lui (il insiste auprès des autres pour quitter cet endroit). S'il reste maître de lui-même, il lui semble que les émanations Obscures diminuent lentement.

Il aperçoit au bout d'un des quais une ombre encapuchonnée (elle disparaît à sa vue aussitôt).

Scène 7 : Rogän, le maître jedi

Le petit être encapuchonné s'approche de vous. Il repousse son capuchon et découvre ses traits: On dirait un vieillard de très petite taille. Son visage est couvert de profondes rides

et ses oreilles se terminent en pointe. Il a très peu de cheveux et tous sont blancs. Sa peau est vert pistache. Il se présente à vous: « Je me nomme Rogän. Je vous remercie pour votre aide. »

Rogän vient de la planète Dagor IV dans un système voisin. Arrivé à Kita Point par un vaisseau de transport corélien, il cherche maintenant à regagner sa planète d'origine. Malheureusement, il ne connaît personne ici. Il est prêt à payer son passage s'il le faut.

« Je pourrais profiter de mes connaissances à certains d'entre vous. A toi peut-être, jeune Jedi », ajoute-t-il d'un air énigmatique.

« Tu es Jedi ou du moins tu crois l'être, n'est-ce pas? », dit-il d'un ton inquisiteur à l'adresse du PJ Jedi. « Si tu m'emmène à Dagor IV, je t'apprendrais à te servir de ça! », termine-t-il en sortant de dessous sa cape un objet cylindrique métallique: un sabre-laser, l'arme des Chevaliers Jedi.

Si vous acceptez la proposition de Rogän:

« Je vous remercie. Vous n'aurez pas à le regretter, croyez-moi! », dit-il d'une voix rassurante.

Scène 8 : Départ de Kita

Quelques heures plus tard, vous quittez Kita. Le vaisseau a subi les réparations nécessaires. Tout va bien.

Peut-être Rogän est-il avec vous. Dans ce cas, il a décidé de commencer la formation du Jedi au Sabre-Laser dès que possible.

Pour l'heure, vous devez d'abord vous éloigner de la station afin de pouvoir effectuer votre saut en hyperspace dans les meilleures conditions. Le système est en effet sillonné de nombreux vaisseaux. Un saut de l'hyperspace serait trop risquée à si petite distance de la station.

Une observation des systèmes de radar (Senseurs en mode Passif Diff. 8; Senseurs en mode Détection Diff. 12) vous apprend qu'un vaisseau vous suit depuis votre départ de Kita.

Une investigation plus approfondie (Senseurs en mode Détection Diff. 14) vous fournit les infos suivantes: il s'agit d'un vaisseau de type Lamda (modèle largement employé par l'Empire). D'après les calculs de l'ordinateur, il se déplace à la vitesse de 6 unités spatiales (bien que ce modèle puisse atteindre les 8 unités spatiales). Son armement est encore inconnu (manque de données suffisantes). Il est encore à 35 unités spatiales.

Dans le cas où la navette Lamda est repérée:

Léia est d'avis de faire un saut dans l'hyperespace au plus vite, avant d'être rejoint. Elle désire que les plans dont elle est porteuse arrive au plus vite à Ominia.

« Si une navette impériale nous suit, c'est que l'Empire a retrouvé notre trace. Il faut fuir. C'est notre seule chance » (Astrogation Diff. 12).

Dans le cas où la navette Lamda n'est pas repérée:

Un signal d'alerte vous annonce qu'un vaisseau est en approche. Il est à environ 10 unités spatiales et arrive très vite (environ 8 unités spatiales).

Une investigation plus approfondie (Senseurs en mode Recherche Diff. 14) vous fournit les infos suivantes: il s'agit d'un vaisseau de type Lamda (modèle largement employé par l'Empire). D'après les calculs de l'ordinateur, il se déplace à la vitesse de 8 unités spatiales (vitesse maximale de ce genre d'appareil). Son armement est encore inconnu (manque de données suffisantes).

Le vaisseau inconnu arrive par l'arrière. Il fait feu sur votre appareil sans autre forme de sommations.

Vous pouvez engager la poursuite mais la navette Lamda est trop rapide et son armement semble assez puissant.

Le Jedi du groupe ressent une fois de plus une présence maléfique à proximité. La Force du Côté Obscur n'est pas loin (comme dans la Cantina de Mos Eisley). Une impression de peur s'insinue doucement dans son esprit. S'il ne se maîtrise pas, une panique incontrôlable s'empare de lui (il insiste auprès des autres pour quitter cet endroit). S'il reste maître de lui-même, il lui semble que les émanations Obscures diminuent lentement.

Si le combat s'éternise, les senseurs du vaisseau, s'ils sont réglés, repèrent un objet de grande taille à environ 50 unités spatiales. Il vient d'apparaître, surgissant de l'hyperespace. Pas de doute, il s'agit d'un croiseur interstellaire de l'Empire.

Déjà des chasseurs TIE (une vingtaine) foncent vers vous à pleine vitesse. Vous avez juste le temps de plonger en hyperspace (Astrogation Diff. 16).

Scène 9 : Le voyage et l'enseignement du Jedi

Le voyage en hyperspace doit durer environ 4 jours et 10 heures. Cela vous laisse largement assez de temps pour vous soigner, établir un plan, en apprendre un peu plus sur votre destination, entamer une formation de Jedi.

Si Rogän est là:

Rogän vous a déjà enseigné quelques astuces de Jedi comme le contrôle de la respiration, le code du Jedi, le calme et la méditation.

« Toujours rester calme et maître de soi: voilà tout le secret du Jedi »

« Evite la peur, la colère, la haine. Ce sont les voies du Côté Obscur. »

« Plus facile et plus séduisant est le Côté Obscur. Mais si jamais tu t'y engage, à jamais il dominera ton destin ».

Il connaît aussi le maniement du sabre-laser: l'arme des Chevaliers Jedi.

Si vous désirez apprendre le maniement de cet arme, vous devrez vous entraîner sans relâche durant tout le voyage. Si les Points de Personnage n'ont pas encore été distribués, vous allez décompter (même en négatif) assez de Points pour acquérir cette nouvelle compétence càd autant que pour augmenter d'un point l'attribut Dextérité.

Scène 10 : Dagor IV

La planète Dagor IV est située dans un petit système comptant cinq planètes orbitant autour d'un jeune soleil. Elle est couverte d'une épaisse végétation et de marais. Mis à part le Dagoriens (comme Rogän), on ne connaît pas d'autre race autochtone. C'est une jeune planète pleine de vie: la végétation est luxuriante et le gibier ne manque pas. Située dans un système à l'écart des routes commerciales, elle constitue un havre de paix, un refuge loin de l'Empire.

Dagor IV

Type: jungle

Température: équatoriale

Atmosphère: respirable (Type I)

Hygrométrie: saturée

Gravité: 1

Terrain: jungle, marais

Longueur du jour: 25 heures

Longueur d'une année: 254 jours locaux

Astroport: Aucun

Population: Dagoriens (créatures humanoïdes de petite taille, intelligents, pacifiques)

Fonction: aucune

Gouvernement: aucun

Niveau technologique: néant

Exportation: aucune

Importation: aucune

Description: vaste planète recouverte de forêts et marais, orbitant autour d'un jeune soleil, faune et flore très riche, mis à part des Dagoriens, aucune autre race intelligente, située à l'écart des routes commerciales, havre de paix, refuge

Les conditions atmosphériques sur Dagor IV sont assez bonnes. Le plus difficile est de trouver un endroit où se poser (clairière très large, plateau rocheux; Pilotage Diff. 13).

Péripéties sur Dagor IV :

1-2 : Vous entendez une espèce de cri, comme un croassement de corbeau mais en plus strident. « Les becs noirs », s'écrie Rogän, « vite à l'abri ». A peine a-t-il dit cela qu'une bande (4) de grands volatiles reptiliens aux ailes membraneuses surgissent au-dessus de vous. Ils fondent sur vous en poussant un horrible hurlement aigu.

Becs noirs de Dagor IV; DEX 3D; Attaque bec 3D+1; Attaque griffes 2D; Traque 4D; VIG 5D; Dommages du bec: 1D+1; Dommages des griffes: 2D+2; Déplacement: 14; Taille: 2,50 mètres.

3-4 : Vous entendez un bruit sourd, d'abord très lointain. C'est comme le bruit d'un pas lourd: un énorme animal reptilien avance dans la forêt, écartant les arbres devant lui aussi aisément qu'un homme écarte des hautes herbes. La créature mesure environ 4 mètres de haut et possède une impressionnante mâchoire garnie de plusieurs rangées de dents. « C'est le moment de prouver que mon enseignement n'a pas été vain. Va et affronte ce monstre », déclare Rogän d'une voix autoritaire.

Si le PJ réussit à arriver à bout du monstre seul: « La Force est très puissante. N'en doute jamais un seul instant. Maintenant tu es prêt. Bientôt tu reviendras et je t'enseignerai d'autres choses. Pour l'heure, les Forces du Côté Obscur sont à l'œuvre. Va... JEDI », vous dit Rogän.

Si les autres PJ interviennent: « La Force est très puissance mais l'union fait la Force. L'amitié sera toujours plus forte que la haine et la peur. Retient cette leçon et va... les Forces du Côté Obscur sont à l'œuvre. Tu dois les combattre, JEDI ».

5-6 : Après avoir marcher une petite 1/2 heure dans une marais boueux et pestilentiel, vous apercevez une espèce de « maison ». On dirait un talus percé de petites ouvertures: sans doute des fenêtres. Le toit de l'ensemble est fait de bois, d'herbe et de terre. Une cheminée rudimentaire laisse filtrer un fin filet de fumée grisâtre. « Voici ma demeure »,

déclare Rogän avec fierté. « Je vais vous présenter mon frère Gorän », ajoute-t-il.

Vous passez un petit moment à l'intérieur (à l'étroit) à parler avec les deux Dagoriens mais le temps presse. Les rebelles attendent les précieux plans. Vous devez prendre congé et regagner le vaisseau.

Scène 11 : Voyage vers Ominia

Le système d'Ominia est composé de six planètes tournant lentement autour d'un soleil mourant. A l'exception d'Ominia, aucune des planètes du système ne possède d'atmosphère respirable. Ce ne sont que des sphères froides et mortes. Ominia est la plus proche du soleil, ce qui ne l'empêche pas d'être recouverte de neige et de glace. Les conditions de vie à sa surface sont pénibles.

Ominia

Type: steppes gelés

Température: polaire

Atmosphère: respirable (Type I)

Hygrométrie: aucune

Gravité: 1

Terrain: plaines gelées, montagnes

Longueur du jour: 40 heures

Longueur d'une année: 150 jours locaux

Astroport: Aucun

Population: aucune

Fonction: aucune

Gouvernement: aucun

Niveau technologique: neant

Exportation: aucune

Importation: aucune

Description: vastes plaines enneigées et montagnes glacées

Scène 12 : La base rebelle

La base rebelle (que Léia localise sans difficulté) est située dans les contreforts d'un massif rocheux impressionnant. Les hangars sont camouflés et défendus par d'épaisses portes coulissantes. L'approche en est difficile (Pilotage [16]). Le centre énergétique est en surface mais la plupart des structures se trouvent sous l'épaisse couche de neige. Face à la base, une immense plaine enneigée. Dans les autres directions, les montagnes glacées.

Léia et vous y êtes accueillis en héros par le Général Tiho commandant cette base.

« Princesse Léia, après la destruction de votre vaisseau près de Tatoïne, nous avons perdu tout espoir », déclare un officier.

« Je n'aurais pas pu vous faire parvenir ces plans sans l'aide de mes nouveaux amis », déclare-t-elle avec gratitude en vous désignant.

Vous êtes confortablement installés dans les pièces les moins froides de la base. Vous prenez quelque repos (quelques jours).

Léia insiste pour que vous preniez part à l'affrontement contre l'Empire à ses côtés: « la Rébellion a besoin de personnes comme vous. Vous avez su redonner l'espoir aux hommes. Restez et combattez à nos côtés » (comment refuser?).

Scène 13 : Le plan de bataille

Ce jour-là c'est-à-dire quelques jours après votre arrivée, vous êtes dans la salle de briefing de la base. Il y a ici de nombreux pilotes et hommes de troupes, quelques officiers. La princesse Léia et le Général commentent les différentes projections holographiques.

« Grâce aux plans dérobés par la princesse Léia et avec l'aide de nos amis (vous désignant), nous avons pu étudier en détails les caractéristiques de la nouvelle arme de guerre de l'Empire: le Super Croiseur Interstellaire Armagédon. »

« Ce vaisseau aux proportions monstrueuses possède la puissance de feu de dix destroyers impériaux. Il peut transporter à son bord une troupe d'environ 2000 soldats de choc, 50 quadripodes et 15 bipodes de reconnaissance, ainsi que deux escadrilles de chasseurs TIE (en tout 144 appareils) », déclare le général (c'est un général) d'un ton grave.

« L'Armagédon est une menace pour nous mais aussi pour tous les peuples de la Galaxie. Nous devons le détruire. Pour ça, il nous faut un plan et surtout une bonne dose de courage. Et je sais que ça ne manque pas ici », ajoute-t-il. « Princesse Léia, expliquez-nous le plan d'attaque ».

La Princesse se lance alors dans l'explication détaillée de l'attaque: « L'Armagédon possède une formidable puissance de feu mais sa défense rapprochée est relativement faible. Des chasseurs légers pourraient se glisser entre les systèmes de défense. Une fois à proximité du vaisseau, la difficulté consisterait à remonter entre les super-structures du vaisseau jusqu'à ce point », dit-elle en montrant sur un plan holographique un endroit précis du vaisseau.

« Cet endroit est le point faible de l'ensemble: le centre de refroidissement des réacteurs du vaisseau. Évidemment la fenêtre de tir est assez réduite: environ 3 mètres de large sur 2 de haut. Il s'agit en fait d'une espèce de bouche d'évacuation de chaleur. »

« La difficulté majeur est de s'approcher du Super Croiseur et de l'atteindre à cet endroit précis. Malheureusement, un tir de laser ou une torpille à proton ne suffit. Il faut une arme plus puissante. Nos techniciens ont mis au point une nouvelle arme: le missile Delta. Il n'en existe que deux exemplaires. Il faut au moins une Aile-Y ou un vaisseau de la taille d'un transport YT-1 300 pour porter cette arme et la larguer sur le Super Croiseur. Inutile de vous cacher qu'il faudra un pilote hors pair et que ce dernier n'aura quasiment pas droit à l'erreur: un second passage étant déjà très risqué. »

« Autres détails: le Super Croiseur Armagédon est escorté par deux destroyers impériaux. Notre attaque est donc basée sur la surprise et la rapidité. »

« L'attaque aura lieu dans 48 heures. Nous nous rassemblerons en orbite autour d'Ominia. D'après nos dernières indications, le Super Croiseur et son escorte se trouve dans le système Lahn. Nous devons sortir de l'hyperespace aussi près que possible de lui et passer à l'attaque immédiatement. »

« Messieurs, bonne chance et que la Force soit avec vous. »

Scène 14 : Les Impériaux arrivent

Le briefing touche à sa fin quand les sirènes de la base se mettent à hurler et une voix modulée résonne dans les couloirs: « Le Général Tiho et la Princesse Léia sont demandés à la salle de commandement de toute urgence. »

Au poste de commandement où Léia vous a entraînés, les nouvelles sont plutôt alarmantes: les radars ont repérés deux destroyers impériaux. Les deux vaisseaux en accompagnent un plus gros: le Super Croiseur Armagédon. De toute évidence, l'Empire a réussi à retrouver la trace des Rebelles et foncent en ce moment vers Ominia à pleine vitesse.

Que faire? La fuite ou le combat. D'un côté, la fuite, couverte par le tir du canon à ions de la base, et un rassemblement en vue d'une attaque ultérieure contre l'Armagédon. De l'autre attaquer de front maintenant càd mettre le plan d'attaque prévu à exécution (plus tôt que prévu).

En outre la base dispose d'un bouclier de protection empêchant tout débarquement dans un rayon de 10 kilomètres autour de la base.

Léia est d'avis de passer à l'action dès maintenant. Le Général Tiho est plus mitigé. Et vous, qu'en pensez-vous?

Scène 15 : L'évacuation

La consigne est la dispersion maximale. Un point de rendez-vous a été fixé, en vue d'une action ultérieure. Evidement, passer à travers les escadrilles et les tirs des croiseurs est assez risqué. La base d'Ominia possède un canon à ions pouvant tirer sur de très grandes distances, de quoi neutraliser un destroyer le temps qu'un transport se faufile (cfr. L'Empire contre-attaque)

Votre vaisseau fonce à travers l'espace. Derrière vous, Ominia apparaît comme une grosse boule blanche dérivant lentement dans l'espace.

Devant vous, vous apercevez la forme énorme du Super Croiseur Armagédon, suivi de près par deux Destroyers Impériaux (qui paraissent très petits à côté du mastodonte qu'est l'Armagédon).

Vos senseurs en mode Détection (Diff. 8) vous indique qu'une myriade de chasseurs TIE viennent de quitter les Destroyers et foncent dans votre direction. Vous détectez également des barges de débarquement se dirigeant vers la planète.

Vos senseurs en Recherche [10] vous indique qu'il y a une zone relativement dégagée par laquelle vous pouvez vous échapper. Seuls quatre slots vous indiquent des chasseurs TIE fonçant sur vous à pleine vitesse.

Scène 16 : Le rassemblement

Le lieu de rendez-vous de la flotte rebelle est le système AnoHate, un petit système planétaire sans importance. Les vaisseaux se rassemblent, formant une impressionnante formation. Il y a des vaisseaux de tout tonnage: des transports de troupes, des escadrilles d'Aile-X, des bombaediers type Ailes-Y, des transports YT-1300, des Corvettes Coréliennes, des Frégates Nébulon-B et le plus grand vaisseau de la Rebellion le Croiseur Mon Calamari « Libération ».

Des messages émanant du Croiseur « Libération » demande le rassemblement des chefs de groupe en vue du briefing. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à bord.

La salle de briefing est pleine à craquer. Les leaders des différentes escadrilles et les commandants de vaisseaux se sont assis autour d'une estrade centrale où un Mon Camalari (le Général Akbar) explique les phases d'attaque sur une projection holographique du Super Croiseur impérial (les explications sont sensiblement les mêmes que celles que vous avez reçues sur Ominia du Général Tiho).

« D'après nos dernières informations, la flotte impériale se serait rassemblée autour d'Ominia. Les troupes de choc de

l'Empire se sont posées sur la planète et terminent de détruire nos installations. Nous devons mettre à profit cette occasion que nous laissent les impériaux pour les attaquer par surprise. Pensant nous avoir mis en fuite, ils ne s'attendent pas à nous voir revenir si vite. Nous sortirons de l'hyperespace aussi près que possible de leur Super Croiseur et appliquerons le plan prévu », explique le Général Akbar.

« Regagnez vos escouades et que la Force soit avec vous ! », termine-t-il.

Scène 17 : L'attaque finale

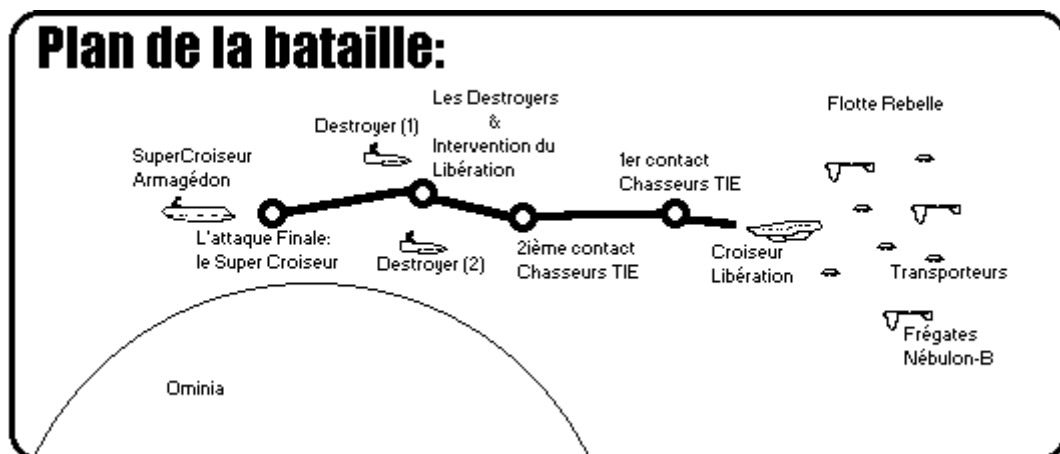
La flotte rebelle est sortie de l'hyperespace à seulement quelques centaines d'unités spatiales de distance de la flotte impériale. Vraisemblablement les Impériaux ne s'attendaient pas à une telle manœuvre de la part de la flotte rebelle.

Vos senseurs en mode Détection (Diff. 8) ne détectent que quelques chasseurs isolés et des barges de débarquement glissant lentement vers Ominia.

Les senseurs en mode Recherche (Diff. 9) vous montrent une patrouille de quatre chasseurs TIE à environ une trentaine d'unités spatiales. Les Destroyers et le Super Croiseur sont à environ 200 unités spatiales.

Par radio, vous recevez les dernières instructions avant le combat: « Leader Rouge au rapport! Leader Vert au rapport! Leader Gris au rapport! En formation de combat! Messieurs, que la Force soit avec vous! », termine le commandant Tiho (il commande la formation d'Aile-X).

Les chasseurs rebelles se mettent en position de combat. Déjà les Aile-X sont en position d'attaque. Le premier contact est pour quelques secondes. La patrouille de TIE foncent sur vous, à pleine vitesse.



Le premier contact avec l'ennemi:

Les **chasseurs TIE (4)** se dispersent et manœuvrent rapidement pour se mettre en position de combat. Vous allez devoir faire une série de manœuvres **d'esquives (Diff. 8-10)** pour éviter leurs tirs.

Au bout de quelques minutes, les chasseurs sont hors d'état de nuire. Leurs débris s'éparpillent dans le vide.

Deuxième contact avec l'ennemi:

Devant vous, vous voyez les deux destroyers impériaux manœuvrer de façon à protéger le Super Croiseur. Ce dernier pivote pour se placer face à la flotte rebelle.

Vos senseurs en mode **Détection (Diff. 7) et Recherche (Diff. 8)** vous annoncent l'attaque imminente d'une nouvelle **vague de chasseurs (10)**.

Vos ailiers se placent pour vous couvrir et vous permettre de passer au travers de cette barrière d'acier et de tirs de laser.

Les Deux Destroyers Impériaux:

Ils se sont placés de manière à barrer la route à la flotte rebelle. Vous arrivez sur eux à pleine vitesse. Autour de vous les tirs de laser se font plus denses. Plusieurs Aile-X explosent, touchés de plein fouet. Les Aile-Y tiennent bon.

Vous allez devoir effectuer une série de **manœuvres d'évitement** pour réussir à passer le mur de **feu des Croiseurs (Diff. 13)**.

L'intervention du Mon Calamari « Libération »:

Un éclair bleu frappe soudain un des Destroyers. A l'endroit de l'impact, des gerbes et des éclairs sporadiques. « Le canon à ions du Libération... whaoouuu! », hurle l'un des pilotes d'Aile-Y. Le Destroyer, désarmé, bascule laissant un large passage pour l'escadrille rebelle.

Le Super Croiseur Armagédon:

A l'approche du Super Croiseur, vous êtes pris à parti par une escadrille d'Intercepteurs TIE. Ce sont des modèles plus rapides et maniables encore que les autres chasseurs de leur génération.

Heureusement pour vous, les Aile-Y bien que plus lentes possèdent une puissance de feu supérieure.

Il faudra néanmoins vous débarrasser du **TIE que vous avez à 6 heures (Senseurs de Détection Diff. 6)**.

Les Intercepteurs restent derrière vous, bloqués par les Aile-Y. Devant vous, le monstrueux **Croiseur Interstellaire**

Armageddon. S'en approcher sans se faire toucher tient de la haute voltige (Diff. 14).

Une fois à proximité vous repérez l'Endroit. Une large tranchée dans la superstructure du vaisseau vous y conduit en ligne droite. Les tirs de Turbo-Laser se font encore plus denses. Autour du vaisseau, c'est un véritable enfer. Il vous faut juste tenir quelques secondes, le temps de parcourir la distance qui vous sépare encore du Point de largage.

Le Senseur en Détection (Diff 6) vous indique un chasseur TIE à 6 heures en trajectoire plongeante.

L'impact:

Larguer la torpille Delta au bon moment est particulièrement difficile. Les explosions des tirs de laser font trembler l'appareil. Sans compter les manœuvres d'évitement de l'appareil (**Diff. 20**)

Une fois la torpille larguée au bon moment, une violente explosion s'en suit, arrachant littéralement une partie de la coque du Croiseur. Celui-ci bascule de côté rapidement. Une gerbe de feu jaillit soudain, emportant la tour de commandement et coupant le navire en deux parties. Le Croiseur finit par se disloquer dans une explosion fantastique. Il ne reste bientôt de lui qu'un nuage de débris flottant dans le vide spatial.

Le Destroyer touché par le canon à ions du « Libération » a dérivé vers Ominia. Il termine sa course en gigantesque torche dans l'atmosphère de la planète blanche.

L'autre Destroyer a fait demi tour et s'éloigne rapidement, de toute la puissance de ces réacteurs. Les derniers chasseurs TIE se dispersent ou sont abattus par les Aile-X.

Compte rendu de l'attaque:

Mis à part la perte des deux tiers des Aile-X et de la moitié des Aile-Y, la flotte rebelle compte quelques dommages notamment au Croiseur « Libération » et une frégate Nébulon-B dont l'avant porte les traces d'impacts mais sans gravité. La voix du Général Akbar retentit sur toutes les fréquences radio: « Nous avons gagné! » suivi d'un cri de joie unanime « Hourra! »

Scène 18 : La victoire

Quelque part à bord du Croiseur Mon Calamari « Libération »: une grande salle, un long tapis rouge couvrant l'allée formée par les rangs d'hommes en uniformes, des pilotes et des soldats de la Rébellion, une estrade, la Princesse Léia et le Général Akbar debout tous les deux, un coffret contenant des

médailles frappées au sigle de la Rébellion, et vous marchant fièrement, tous les regards tournés vers vous avec respect (bref un final digne de Starwars I, avec applaudissements et tout et tout).

Grâce à votre courage et à votre bravoure, l'Empire a été vaincu. La Rébellion, bien que naissante, a déjà frappé un grand coup. Il faudrait plusieurs mois à l'Empire pour se remettre de la perte de sa meilleur arme de guerre. Néanmoins le combat contre les Forces du Mal est loin d'être terminé. Il commence à peine. Jeunes héros de la Rébellion, bonne chance et que la Force soit avec vous!

Epilogue

En plus de leur entrée dans la Rébellion et leurs statut de héros, les PJ méritent une autre récompense.

L'heure des récompences & les points de Personnage

1) Tatoïne:

- *par soldat de choc de l'Empire abattu, 1 point*
- *par chasseur TIE abattu, 1 point*
- *pour avoir réussi à échapper aux Impériaux et délivrer Léia, 1-2 point*
- *s'il y a un Jedi, pour sa conduite exemplaire et sa façon d'agir, 1-2 point(s)*
- *pour être sorti vivant de l'aventure de Tatoïne, 1 point*

2) La station spatial de Kita Point:

- *par ennemi abattu, 1 point*
- *pour avoir sauver Rogän, 1-2 point(s)*
- *pour les marchandages et les tractations commerciales, 1-3 point(s)*
- *pour avoir échapper au chasseur de Jedi, 1-2 point(s)*
- *pour leur attitude avec Rogän (Jedi), 1 point*

3) Ominia

- *pour leurs idées à propos du plan de bataille des Rebelles, 1 point*
- *pour leurs idées lors de l'attaque d'Ominia par les Impériaux, 1 point*

4) La bataille d'Ominia

- *par chasseur TIE abattu, 1 point*
- *pour la destruction de l'Armagedon, 1-3 point(s)*

Au total, cela peut varier de 10 à 30 de points par PJ (ce qui est vraiment héroïque).

Jean-Pierre Lheureux
Alias Vigo
Pour tout avis : Lheureux@cragx.fgov.be
03/11/1997