

Attention Sith protégé !

Un scénario d'Arnaud TERRAL pour Star Wars le Jeu de Rôle 2^{ème} édition

Ce scénario fut créé pour la convention de jeux de rôle « Le Pingouin Asthmatique » organisée les 3 et 4 mai 1997 par le club de jeux de rôle de l'Amicale Bordeaux Sciences, future Troll Me Tender.

Son intrigue assez linéaire, met surtout l'accent sur les rapports entre les personnages. Il s'adresse à un meneur de jeu chevronné dirigeant des joueurs expérimentés incarnant des personnages peu ou moyennement expérimentés. Son intrigue se déroule trois ans après la mort de l'Empereur, mais peut être décalé n'importe quand entre la bataille d'Endor et la prise de pouvoir de Thrawn. La présence de personnages sensibles à la Force ou de Jedis débutants, dans le groupe de PJ, donne tout son intérêt au scénario.

Résumé des épisodes précédents :

4800 ans avant :

Durant la guerre sauvage qui oppose la confrérie de la Sith à l'ordre Jedi, une planète alors inconnue est le théâtre d'une violente bataille durant laquelle les jedis ne doivent leur victoire qu'à l'intervention d'une race indigène à leurs cotés. La planète est tellement ravagée par les combats qu'elle est devenue inhabitable. Les Desraniens sont alors envoyés loin dans l'espace inconnu pour qu'ils ne soient plus les victimes de guerres qui ne sont pas les leurs. Quelques uns d'entre eux sont initiés à la manipulation de la Force afin d'amener et de garder les artefacts de la Sith récupérés sur le champ de bataille.

4 ans avant :

L'Empereur Palpatine prenant conscience de la montée en puissance de Luke Skywalker réalise qu'il doit exister un ou des maître Jedi en exercice ou qu'il existe des traces de leur savoir et donc de leur puissance. Estimant que Dark-Vador est trop occupé à rechercher son fils, ou trop puissant pour ce genre de mission, il décide de former un Jedi débutant afin de l'envoyer parcourir la galaxie à la recherche des secrets perdus des Jedis. Il choisit pour cela Ellora K'Berin, une archéologue fraîchement diplômée du Centre Galactique de Recherche Scientifique. Sa mission est de récolter tout savoir ayant attiré à la Force afin de rendre son maître encore plus puissant et invincible. Les secrets ainsi découverts étant souvent plus théoriques que pratiques, elle ne peut accumuler une puissance comparable à celles que maîtrisent Palpatine ou Dark-Vador. Malgré cela, l'Empereur lui inculqua une farouche haine de Dark-Vador selon le vieux principe qui dit qu'il faut diviser pour mieux régner.

3 ans avant :

Un an après le début de sa mission, Ellora découvre un antique texte rédigé par un maître Jedi qui enseignait voilà déjà quatre millénaires. Il y est question de deux puissants artefacts de la Sith, ou

plutôt d'un artefact double : les siamois de Nadd. Le texte explique même comment les retrouver : ils avaient été emportés par des colons d'une espèce extraterrestre oubliée depuis, jusqu'à un lieu, extérieur à la galaxie et qui à l'époque se trouvait à plus d'un an du premier monde de la République. C'est alors qu'elle ressent le décès de l'Empereur lors de la bataille d'Endor. N'ayant aucun autre contact au sein de l'Empire et désireuse de venger son maître, (n'oublions pas que l'assassin de Palpatine n'est autre que Dark-Vador, Sombre Seigneur de la Sith) Ellora se met en tête de retrouver ces artefacts et de les détruire ainsi que tout membre de la confrérie de la Sith qui pourrait croiser son chemin. Elle retourne alors sur Coruscant et utilise quelques petites méthodes de persuasion féminines et Jedis pour se faire nommer à bord du Foudroyant, en tant qu'experte civile au service de la marine impériale. Ce croiseur part pour une mission d'exploration des branches limites de la galaxie pour une durée de quatre ans. Elle réussit même à modifier l'ordre de mission du vaisseau afin qu'il fasse un détour par la nébuleuse sensée abriter la planète ou dort le puissant artefact de la Sith.

3 mois avant :

Le Foudroyant arrive aux abords de la nébuleuse, il y restera 43 jours. Les deux siamois sont découverts : ce sont en fait deux énormes diamants rouges d'une valeur de plusieurs milliards de crédits chacun. Et ce détail est le grain de sable qui détruit le plan d'Ellora, car une telle somme d'argent fait tourner la tête du major Havhen, commandant du Foudroyant et responsable de la mission. Il donne l'ordre de dérober les pierres et de retourner dans l'espace impérial. Ellora n'a que quelques jours pour étudier les siamois et découvre que s'ils sont séparés chacun libère une puissance destructrice telle, qu'elle n'a aucune idée de l'échelle des dégâts que cela pourrait entraîner. La seule chose dont elle était sûre, c'est que la puissance libérée ne causerait aucun dommages matériels mais s'attaquerait à la Force contenue en chacun, donc à la vie.

42 jours avant :

Ellora injecte un virus dans l'ordinateur de navigation et reprogramme un droïd de nettoyage afin qu'il subtilise une des pierres et s'éjecte avec elle

dans une capsule de secours. Simulants une maladie évolutive pour laquelle les services médicaux du Foudroyant n'étaient pas équipés, Ellora se fait installer dans une chambre d'hibernation.

41 jours avant :

Le droïd programmé la veille accomplit sa mission à merveille, au moment où l'ordinateur de navigation détecte une masse illusoire et coupe l'hyperpropulsion du destroyer et se met en panne. L'équipage conclue à une panne inexplicquée de l'ordinateur de navigation et recalcule manuellement le trajet pour rejoindre l'espace connu. Rapidement l'équipage tombe malade pour des raisons inconnues.

37 jours avant :

Le Foudroyant arrive dans le premier système cartographié : le système de Geegl. Les quatre derniers impériaux vivants s'éjecte et tentent de rejoindre la seule planète habitable dans l'espoir de fuir le facteur infectieux qui les dévore. Le résultat de cette tentative désespérée est la contamination de la base rebelle qui s'y trouvait. Privé de tout membre de la marine impériale l'ordinateur central du Foudroyant active ses défenses automatiques.

36 jours avant :

Réalisant que le Foudroyant n'est pas un danger les rebelles envoient une escadrille d'ailes-X pour voir ce qui se passe, puis comprenant qu'ils ne pourraient pas approcher le vaisseau ils renoncent. Ils récupèrent une capsule de sauvetage contenant trois cadavres et un canonier impérial agonisant.

35 jours avant :

Les premiers membres du personnel de la base μ -17 tombent malades les premiers décès surviennent au bout de six jours.

30 jours avant :

Tous le personnel de la base présente des symptômes similaires.

18 jours avant :

Le dernier rebelle de la base de Geegl s'éteint. Dans la confusion qui régnait lors des derniers jours de la base, personne n'a pensé à envoyer un message au vaisseau de ravitaillement qui doit arriver dans environ 10 jours.

1 minute avant :

Un groupe de sympathiques transporteurs interstellaires sort de l'hyperespace aux abords du système de Geegl. Ils ont l'habitude de travailler avec l'Alliance Rebelle (même si celle-ci cherche à se faire appeler « Nouvelle République »). Et, bien que située dans l'espace impérial (à quinze jours d'hyperespace rapide du premier monde libéré), cette mission de ravitaillement ne présente pas de danger particulier pour d'honnêtes transporteur en règle avec le Bureau Officiel des Services Stellaires. A moins que...

Épisode 1 : Geegl-5

La scène commence lorsque les raies de lumière multicolore qui entourent le vaisseau des personnages se transforment en étoiles, ce qui signifie qu'ils sont sortis de l'hyperespace pour regagner l'espace normal. Toutes les tentatives d'envoi de messages à la base μ -17 restent sans réponse. La système de Geegl semble sans vie, lorsqu'un beep retentit sur l'écran des senseurs du vaisseau : un jet *facile* en Senseurs permet d'identifier le vaisseau en question comme étant un destroyer de classe Victoire. Après les quelques instant de panique qui suivront cette découverte, les personnages devraient s'apercevoir que le destroyer n'a toujours pas ouvert le feu ni essayé de communiquer alors qu'il a déjà largement eu le temps de la faire. Un jet *moyennement difficile* en tactique, Pilotage de vaisseau de guerre ou Réparation de vaisseau de guerre permet de savoir que ce genre d'engin, même privé de son équipage, conserve un système de défense automatique capable de volatiliser un vaisseau de la taille d'un transport léger (même un turbolaser lourd est capable d'ajuster un vaisseau lors d'une approche lente en vue d'un appontage).

Geegl-5

Type : Terrestre
Température : Moyenne
Atmosphère : Type I
Hydrosphère : Humide
Gravité : Standard
Terrains : Jungle, Montagnes
Durée du jour : 17 heures standards
Durée de l'année : 76 jours locaux
Races intelligentes : Humain et divers ET
Population : 160
Astroport : Base Rebelle
Fonction planétaire : Base Rebelle
Gouvernement : Militaire
Niveau technologique : Espace
Exportations principales : Rebelles
Importations principales : Tout

Après avoir estimé que le vaisseau impérial n'était pas un danger immédiat, le groupe devrait aller voir ce qui se passe au sol. Vue de l'extérieur la base μ -17 a tout d'une base morte, rien ne s'ouvre à l'arrivée du vaisseau et les personnages doivent se poser à dans la jungle afin d'aller ouvrir manuellement une porte de la base (jet *moyennement difficile* en Sécurité ou en Démolition, selon la méthode choisie)

A l'intérieur de la base rien ne vit non plus. Les rebelles qui vivait là sont tous morts, la plupart sont couchés dans leurs cabines mais les derniers sont encore étendus à l'endroit de leur trépas (faite rencontrer un cadavre aux personnages dès qu'ils commence à échafauder des hypothèses sur la disparition des rebelles). C'est alors qu'apparaît F6-P0 « droïd relationnel humain-cyborg de la série des 6-P0 à votre service ». Les personnages peuvent le questionner, il connaît la base et peut les y guider. Voilà ce dont il est au courant :

- ❑ Un destroyer impérial a fait son apparition dans le système de Geegl il y a déjà 54 jours 9 heures et 31 minutes, il ne présentait aucun signe de vie mais à larguer quelque chose au sol qu'une équipe de SpecForces est allé intercepter.
- ❑ Il y eut une tentative de monter à bord du destroyer de la part de l'escadrille de chasse qui se solda par un échec.
- ❑ Il me semble que le commandant Vlox avait trouvé une autre méthode pour pénétrer à bord du vaisseau impérial car il n'y eut aucune autre tentative de la part de la chasse, mais il parlait toujours d'y aller, ou alors c'est peut-être quand tout le monde est tombé malade que cet objectif a été oublié.
- ❑ Ah, j'ai peut-être omis ce détail : il y eut une épidémie foudroyante et tout le monde est mort. C'était horrible en 22 jours tout le personnel est décédé. Mais vous devriez questionner les droïds du services médical, il en savent certainement plus que moi.
- ❑ À ce sujet, il est probable que vous soyez contaminés vous devriez peut-être observer une période de quarantaine.

Comment interpréter F6-P0 ?

Un seul mot d'ordre soyez insupportable, ce bavard congénital vient d'être privé de conversation durant 28 jours, il n'en peut plus. De plus, il ne voit les événements passés que comme un aventure passionnante et n'est pas du tout concerné par la peur panique que peut entraîner chez les êtres vivants l'annonce d'une mort certaine couplée à une impossibilité de s'enfuir de peur de contaminer le reste de la galaxie.

Note : toute des dates données par F6-P0 sont en jours locaux de 17 heures.

D'un droïd médical 2-1B de la base les personnages peuvent apprendre les informations suivantes : (voir rapport vulgarisé sur l'épidémie de la base μ -17). Le droïd estime que la contamination des personnages devrait survenir d'ici 30 à 55 heures, en qualité de dernier personnel médical présent il tente donc d'imposer aux nouveaux arrivants une quarantaine de six jours locaux (102 heures).

Une intrusion dans le système informatique de la base (jet *moyennement facile* en Programmation d'ordinateur) peut fournir aux Personnages le journal de bord de la base

La base μ -17 est en fait une sorte d'aiguille dans le dos des forces armées impériales. Une base en territoire ennemi capable de mobiliser instantanément une soixantaine de combattants et une escadrille de chasseurs-bombardiers. Les 154 rebelles qui y vivaient se connaissaient tous.

Si les Personnages pensent qu'ils ont besoin du matériel de la base, il sont libres de se servir. Il y a un cargo correllien de modèle Action-V, 8 chasseur stellaires Ailes-X, 5 airspeeders, 2 landspeeders et 4 motos-jets, ainsi que de quoi les entretenir et les réparer. Il y a aussi de quoi équiper une soixantaine de SpecForces et un personnel divers d'environ

cinquante personne. Les réserves en fond de la base se montent à 150000 crédits impériaux.

Après six jours à tourner en rond dans ces lieux macabres Z-14 2-1B estime que les nouveaux arrivants n'ont pas été contaminés et peuvent donc repartis sans risque de déclencher une épidémie galactique généralisée.

Il est fort probable qu'ils décident de faire un tour vers Bazarre

Épisode 2 : Bazarre-2

L'arrivée dans le système de Bazarre se déroule sans histoire. Il n'y a pas vraiment d'autorité spatiale capable d'effectuer des contrôles ailleurs que sur le plancher des vaches.

Bazarre-2

Type : Terrestre
Température : Chaude
Atmosphère : Type I
Hydrosphère : Faible
Gravité : Standard
Terrains : Savanes, Déserts
Durée du jour : 27 heures standards
Durée de l'année : 303 jours locaux
Races intelligentes : Toutes
Population : 1,5 millions
Astroport : Services limités
Fonction planétaire : Trafics en tout genre
Gouvernement : Aucun
Niveau technologique : Espace
Exportations principales : Contrebande en tout genre.
Importations principales : Alimentation, biens de consommation courante.

À leur débarquement les PJ vont pour la première fois, depuis un mois, voir des êtres vivants. Et l'astroport de Bazarre grouille d'êtres en tout genre. Rendez le lieu insupportable. Utilisez la petite scène suivante :

Un groupe d'extraterrestre repoussants, reptiloïdes et armés jusqu'au dents vont encercler les Personnages et attendre que ces derniers demandent ce qu'ils veulent pour leur proposer (les armes à la main) 1000 crédits pour acheter un des personnages extra-terrestre (ou le vaisseau si le groupe est entièrement composé d'humain), et si quelqu'un proteste il sera accueilli par une réflexion du genre : « **En plus y'a des problèmes avec la marchandise ! Alors 700 crédits pas un de plus** ». Quand le ton aura suffisamment monté faite intervenir Ferret. Il interromps tout le monde en expliquant aux personnages qu'ils sont ses invités. Il veut surtout les impressionner et se faire passer pour un caïd important (en fait il a engagé le groupe de petites frappes pour pouvoir faire une entrée en matière remarquée). Si les joueurs veulent de l'action, les aliens se battront pour donner le change mais disparaîtront dès que l'un d'eux sera blessé.

Ferret emmène ensuite le groupe chez lui. Le lieu est très « tape à l'œil » ainsi que de mauvais goût. En

ce qui concerne les vaisseaux il peut fournir aux personnages une frégate des douanes impériales en assez bon état (traduisez plutôt mauvais). Le prix est de 250 000 crédits (il est prêt à négocier le prix mais 120 000 est un limite en dessous de laquelle il ne descendra pas). Ferret exige la moitié de la somme convenue sur le champ et donne les coordonnées du vaisseau sur Patch-4, ainsi qu'un émetteur qui est sensé, par une séquence codée, réveiller le vaisseau et le rendre ainsi détectable. Le reste du paiement se fera au retour de Patch-4. Si un personnage lance une bêtise du genre : « Et si on s'en va sans payer la deuxième moitié », Ferret répondra : « **Et s'il n'y avait pas de vaisseau au lieu indiqué... Entre personnes de bonne volonté n'est-il pas préférable que s'instaure un climat de confiance ?** ».

Amusant non ?

Les agresseurs de l'astroport :

Tout à 2D sauf DEXTERITE 3D, toute compétence de combat à 3D+2, VIGUEUR 3D+1. Ils sont armés de pistolets blaster lourds (5D) et de vibro-lames (vig+3D).

Orion FERRET :

Tout à 2D sauf : blaster 4D, esquive 3D, SAVOIR 3D, Illégalité 5D, PERCEPTION 4D, escroquerie 5D, marchandage 5D. Arme : un mini blaster (3D+2) dissimulé sous ses vêtements.

Épisode 3 : Patch-4

Patch-4

Type : Terrestre
Température : Modérée
Atmosphère : Type I
Hydrosphère : Humide
Gravité : Standard
Terrains : Marais, forêts
Durée du jour : 107 heures standards
Durée de l'année : 416 jours locaux
Races intelligentes : Aucune
Population : 0
Astroport : Aucun
Fonction planétaire : Décharge géante
Gouvernement : Aucun
Niveau technologique : Aucun
Exportations principales : Aucune
Importations principales : Ordures

Le voyage vers Patch-4 ne pose aucun problème. Une fois au sol, c'est une autre histoire ; à perte de vue, il n'y a que des épaves, des carcasses et des déchets de toute sorte. Aux coordonnées indiquées par Ferret rien n'est visible, et il faut se poser ou voler très lentement en rase-mottes (Jet *difficile* en pilotage) pour que l'émetteur soit assez près. Ensuite il faut aller chercher le vaisseau. Hélas, aucun endroit ne permet de se poser à moins de deux kilomètres. Il faut donc faire un peu de marche à pied. Seulement Ferret a prévu une petite réjouissance : il a largué, il y a déjà un an, une créature « insectoïde » de huit mètres de

long, dotée de douze paires de pattes et de mandibules mesurant près de soixante centimètres. Ferret a implanté dans sa tête, un récepteur qui la met dans une colère noire lorsque le vaisseau est rallumé. Elle a été dressée pour rester aux abords du vaisseau ranimé et attaquer tout ce qui dégage de la chaleur (nos héros par exemple). Le but de Ferret est de tuer les acheteurs afin de récupérer le vaisseau, l'argent du vaisseau et tout ce que possèdent ses clients.

La grosse bête de la décharge :

DEXTERITE 2D+2, morsure 4D, coup de patte 3D+1. PERCEPTION 3D. VIGUEUR 7D. (Dommages: mandibules 8D, griffes 7D. Armure chitineuse +2D contre les chocs). Déplacement 18.

Cette créature est « programmée » pour attaquer tout ce qui bouge ou dégage de la chaleur aux abords du vaisseau impérial. Une fois une cible repérée, sa réaction est simple : elle charge.

Note : étant donnée la taille de la bestiole, ses attaques ne se parent pas, il est toutefois possible de les esquiver en utilisant la compétence Saut plutôt qu'Esquive, mais un bon sprint dans la fange (Jet *moyennement difficile* en Course) peut permettre de se mettre à l'abri dans une des nombreuses carcasses de vaisseau ou de véhicule.

Si le premier affrontement se solde par un fiasco, (c'est très probable) une voix les appellera d'une des carcasses : « **Hep ! Par ici !** ». Cette voix appartient à Yontaas, un humain d'une soixantaine d'années, qui vit ici depuis près de trente ans. Il est le dirigeant d'une petite communauté de clones (35 personnes) qui ont élu domicile sur Patch-4 à la fin de la guerre des clones pour échapper à la vengeance de la République. Il n'est pas agressif mais n'a pas envie de présenter son peuple aux personnages (ils se ressemblent trop). Il dira volontiers tout ce qu'il sait, c'est à dire pas grand chose à part que la créature est ici depuis une saison (environ une année standard) et qu'elle reste toujours dans les parages. Il peut indiquer un moyen de s'éloigner de la bête par des souterrains.

Si les personnages lui proposent de lui faire quitter Patch-4, il refusera poliment prétextant qu'ici c'est chez lui depuis si longtemps qu'il ne souhaite plus s'en aller. « **Vous savez, nous avons tout ce qui nous faut ici, nous avons réussi à faire pousser plus d'un douzaine de variétés de champignons comestibles, nous ne sommes pas opprimer par l'Empire ; il n'y a que cette maudite créature qui nous rend la vie dure, sinon on est bien et on ne veut pas bouger.** »

Si les personnages parviennent à quitter Patch-4 dans la frégate impériale leur prochaine destination devrait être, en toute logique, le destroyer éteint.

Note : Ne donnez pas aux joueurs les caractéristiques du vaisseau que les personnages viennent de récupérer. Laissez les avoir peur de l'espèce de casserole volante qu'ils ont entre les mains. S'ils veulent en savoir plus faites les réaliser quelques jets de Réparation de transports spatiaux.

Le vaisseau de Ferret

Engin : Frégate légère de classe Gardienne du Groupe Siemar Astronautique

Type : Vaisseau douanier intra-système

Échelle : Transporteurs

Longueur : 35 mètres

Compétence : Transports spatiaux : Frégate Gardienne

Équipage : minimum 4/+10, (commandement 4D) effectif total 8 + 4 canonnières

Passagers : 10 (prisonniers), (6hommes de troupe)

Capacité de la soute : 150 tonnes

Autonomie : Trois mois

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseur de secours : x15

Navordinateur : Standard

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 7

Vitesse atmosphérique : 350, 1000 km/h

Coque : 3D+1

Écrans : 3D

Senseurs :
Passif : 30/1D
Détection : 60/2D
Recherche : 90/3D
Focalisation : 4/4D

Armes :

Quatre Canons Lasers (tirent séparément)

Arc de tir : 2 avant, 2 tourelles

Servants : 1

Compétence : Canons de vaisseau : Canon Laser

Système de visée : 2D

Portées spatiales : 1-2/12/25

Portées atmosphériques : 100-300/1200/2500 m

Domages : 5D

Le Foudroyant

Engin : Destroyer stellaire Victoire I, fabriqué par Rendili Propulsions

Échelle : Vaisseaux de guerre

Longueur : 900 mètres

Compétence : Pilotage de vaisseau de guerre : Destroyer stellaire

Équipage : minimum: 1785/+10 (commandement 6D+2), effectif total: 5200 + 240 canonnières

Passagers : 2040 (hommes de troupe)

Capacité de la soute : 8100 tonnes

Autonomie : Quatre ans

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de secours : x15

Navordinateur : Complet

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 4

Coque : 4D

Écrans : 3D+1

Senseurs :
Passif : 40/1D
Détection : 70/2D
Recherche : 150/3D
Focalisation : 4/3D+2

Armes :

10 Batteries de Turbolasers Quadritubes (tirent séparément)

Arc de tir : 5 gauche, 5 droit

Servants : 5

Compétence : Armement de vaisseau de guerre : Turbolaser

Système de visée : 4D

Portées spatiales : 3-15/35/75

Domages : 5D

40 Batteries de Turbolasers Bitubes (tirent séparément)

Arc de tir : 10 avant, 15 gauche, 15 droit

servants : 3

Compétence : Armement de vaisseau de guerre : Turbolaser

Système de visée : 3D

Portées spatiales : 1-15/35/75

Domages : 2D+2

Tube Lance-missiles à Concussion

Arc de tir : avant

Servants : 10

Compétence : Armement de vaisseau de guerre : Lance-missiles

Système de visée : 2D

Portées spatiales : 2-12/30/60

Domages : 9D

10 Projecteurs de Rayons Tracteurs (tirent séparément)

Arc de tir : 6 avant, 2 gauche, 2 droit

Servants : 6

Compétence : Armement de vaisseau de guerre : Rayon tracteur

Système de visée : 4D

Portées spatiales : 1-5/15/30

Domages : 5D

22 Chasseurs Stellaires Embarqués

2 Navettes de Transport Légères

Vaisseaux de Largage

Épisode 4 : Le Foudroyant

Le Foudroyant n'est approchable qu'avec un vaisseau impérial, de plus le système automatique de défense peut trouver anormal qu'un vaisseau douanier vienne apponter ailleurs que dans les ponts-hangars de service (jet *facile* en Maintient de l'ordre pour le savoir). Une fois à bord, le premier interlocuteur des personnages sera un droïd de protocole (H2-PO). Il s'étonne que les personnages ne soit pas en tenue réglementaire, mais s'ils pensent à se présenter en y mettant les formes, H2-PO ne fera pas plus d'histoires. Il devra quand même de faire un rapport sur le manque d'uniforme et déclarera au personnage (humain) qui a donné le plus haut grade en se présentant : « **Étant donné que vous êtes le membre des forces armées impériales le plus haut gradé à bord, vous êtes dorénavant le commandant de Foudroyant. Selon l'ordre de bataille, chapitre 7 alinéa 42, votre mission et de ramener le Foudroyant à la planète de garnison la plus proche.** (grade prétendu du personnage) **soyez le bienvenu.** »

H2-PO connaît le plan du vaisseau et peut servir de guide aux personnages. Ils vont sûrement vouloir aller à l'infirmerie, sur la passerelle, dans la cabine du major Havhen, puis au service médical N°1.

Il est probable qu'ils veuillent interroger l'unique survivante du Foudroyant. La maladie qu'elle simule évoluant lentement le droïd médical ne voit pas d'inconvenant à ce qu'on la réveille temporairement.

Juste après son réveil Ellora reste sur la défensive, elle ne sait pas qui sont les personnages et veut d'abord les tester avant de prendre une décision. Pour cela elle jouera à la perfection son rôle de scientifique un peu nunuche qui travaille pour l'Empire en croyant servir la science. Mais elle repérera vite le(s) membre(s) de l'équipe sensibles à la Force et décide vite de les mêler à cette affaire (Ils n'ont pas l'air très dangereux, et de toute façon, ils en savent déjà trop pour être ignorés).

Elle est décidée à ce que ces pierres soient rendues inutilisables ou inoffensives et est prête à tout pour arriver à ses fins. Voyant dans les personnages un ou des disciple(s) potentiel(s), elle va d'abord essayer de connaître leurs intentions vis-à-vis des

siamois et de se lancer dans un violent réquisitoire contre la confrérie de la Sith :

« **La Force vient des êtres vivants, elle doit être canalisée par ceux dont l'esprit est éveillé à sa compréhension. Utiliser la technologie pour manipuler la Force, en plus d'être une ignominie, est un grand danger. Dans son apprentissage, un étudiant de la Force doit apprendre à contrôler la puissance qui vient en lui ; et si, par des moyens détournés, la puissance lui arrive trop vite il finit par ne plus maîtriser sa propre conscience puis devient, dans le cas de la Sith, un être qui tient plus de la machine que de l'homme.**

Aidez moi à éliminer le plus grand danger qui menace le rétablissement de l'ordre Jedi : les restes de la confrérie de la Sith.»

Ellora K'Berin :

Humaine 1,70m 56kg brune yeux noirs.

DEXTÉRITÉ 3D+1, Blaster 4D, Esquive 5D+1, Parade arme blanche 5D+2, Sabre-laser 6D+1.

SAVOIR 3D+1, Bureaucratie 4D+1, Cultures 5D, Évaluation 4D, Histoire galactique 6D+1, Langages 4D+2, Races Extraterrestres 6D, Systèmes planétaires 5D, Technologies 4D, Volonté 6D+2.

MÉCANIQUE 2D, Communication 3D+2, Répulseurs 3D+1.

PERCEPTION 3D+2, Discrétion 4D+1, Escroquerie 6D, Investigation 5D, Persuasion 5D+1, Recherche 4D.

VIGUEUR 2D+1, Résistance 4D.

TECHNIQUE 3D+1, Premiers soins 3D+2, Programmation de droïd 5D+2, Programmation/Réparation d'ordinateur 4D+2, Réparation de droïd 5D, Sécurité 4D, Fabrication/Réparation de sabre-laser 3D+1.

Talents spéciaux :

Contrôle 5D+2, Sens 6D, Altération 6D.

Pouvoirs de la Force :

Absorber-dissiper l'énergie, Accélérer la guérison, Augmenter un attribut, Concentration, Contrôler la douleur, Mémoire photographique, Réduire les blessures, Résister à la paralysie, Rester conscient, Transe cataleptique, Astrogation instinctive, Détection de vie, Postcognition, Sens du combat, Sens du danger, Sens exacerbés, Sentir la Force, Sentir la vie, Traduction, Blessier-tuer, Télékinésie, Clairvoyance, Combat au sabre-laser, Métamorphose, Projection télépathique, Accélérer la guérison d'un autre, Contrôler la douleur d'un autre, Éclairs de la Force, Altérer les sens d'un autre, Modifier un esprit.

Ce personnage est sensible à la Force

Déplacement :	10	Sonnée
Points de Force :	4	Blessée
Points du Côté Obscur :	5	Neutralisée
Points de personnage :	12	Mortellement b.

Équipement :

Sabre-laser (lame verte) 5D de dommages
Pendentif des envoyés particuliers de l'empereur Palpatine

Personnalité :

L'âme d'Ellora est d'une noirceur infinie. Même si sa croisade contre la confrérie de la Sith n'est pas en soi une mauvaise chose, elle n'hésite pas à employer des méthodes inacceptables, se montrant parfois pire que ceux qu'elle poursuit. N'oubliez pas que le principe qui dit que la fin justifie toujours les moyens est un passeport direct vers le Côté Obscur de la Force.

S'il y a, dans le groupe, un ou des personnages possédant des objets qui ont un quelconque rapport avec la Force (sauf des sabre-lasers évidemment), Ellora se fera un devoir de les en soulager (par la persuasion puis, s'il le faut, par la force)

Les recherches que menait l'équipe scientifique du Foudroyant portaient sur la civilisation desranienne sa technologie primitive (environ 50 ans d'avance par rapport à notre Terre), son système de défense anti-astéroïde (une série de satellites munis d'un canon laser de faible puissance qui réussit à abattre deux chasseurs T.I.E.) et son système politique.

La société desranienne est très particulière. Il n'y a pas vraiment de dirigeants sur la planète. Chaque communauté est indépendante mais tous les indigènes partagent la même religion, ce qui semble être le seul ciment du peuple desranien. Cette religion consiste en l'adoration d'une divinité double qui protège leur système stellaire en préservant l'équilibre instable qui l'empêche de sombrer dans la nébuleuse toute proche. Ce prodige est réalisé, selon les croyances locales grâce à « l'incarnation » de cette divinité dans deux énormes pierres jumelles qui se trouvent dans le principal temple de la planète. (Imaginez la bonne humeur des autochtones quand ils se sont aperçus que les impériaux leur avaient volé leur dieux).

Note : Nulle part à bord du Foudroyant il n'est fait allusion au vol des pierres : le major Havhen comptait les revendre à son propre profit.

Ellora est bien sûr au courant de tout et expliquera aux personnages que les pierres se nourrissent chacune du pouvoir de l'autre, et que séparées elle puisent l'énergie vitale de ce qui les entoure. Celle à bord du Foudroyant semble rassasiée mais il n'en sera sûrement pas de même de celle perdue au fond de l'espace profond. Il faut donc les réunir pour les neutraliser et ne jamais s'approcher de la seconde pierre sans s'assurer que la première est entre elle et vous. « **Mais vous m'avez l'air d'excellents pilotes et de fins astrogateurs !** »

Épisode 5 : Le voyage

Le trajet jusqu'au lieu où a été largué la pierre dure cinq jours standards. C'est pendant cette période qu'Ellora va essayer de convertir les personnages. Une fois arrivé sur les lieux il faut encore une bonne dizaine d'heure pour retrouver une capsule de survie dans l'immensité du vide spatial (jet *moyennement facile* en Senseurs). Tout le monde à bord va commencer à ressentir des troubles de la vision. Questionnée à se sujet Ellora répondra : « **Il y a ici des forces qui nous dépassent. Ces objets renferment une puissance dont vous ne pouvez imaginer l'immensité. Mais vaincre une telle menace pour l'ordre Jedi vaut bien que l'on prenne quelque petit risque pas très bien calculés.** »

Et si les joueurs la croient invincible faite lui rajouter : « **Je crois que nous sommes tous**

dépassés par l'ampleur de ce que nous essayons de manipuler. »

Quelle que soit la méthode employée par le groupe pour réunir les deux pierres, tous ceux qui s'approcheront du deuxième jumeau ressentiront les mêmes symptômes que les victimes du premier. Toutefois, une fois les deux siamois rassemblés, tous les effets disparaîtront en deux ou trois jours ; et comme il reste encore dix jours de voyage pour atteindre le système Desran, tout le monde devrait être en bonne santé en arrivant là-bas.

Épisode 6 : Le système Desran

Situé à hors du plan galactique, à quinze jours de voyage du système connu le plus proche (Geegl), le système de Desran est totalement inexploré, grâce au fait qu'il soit masqué, depuis la galaxie, par une nébuleuse, ce qui rend la présence de tout système dans les parages hautement improbable.

Desran-4

(informations tirées des dossiers du foudroyant)

Type : Terrestre
Température : Tempérée
Atmosphère : Type I
Hydrosphère : Faible
Gravité : Standard
Terrains : Prairie, cultures, océans
Durée du jour : 21 heures standards
Durée de l'année : 601 jours locaux
Races intelligentes : Desraniens
Population : 850 millions
Astroport : Terrains d'atterrissage
Fonction planétaire : Planète natale
Gouvernement : Théocratie à faible pouvoir central
Niveau technologique : Information
Exportations principales : Aucune
Importations principales : Aucune

Il y 4800 ans un groupe de colons (les desraniens) sont venus peupler ce système dans le but de s'isoler du reste de la société galactique, plongée à l'époque dans une sanglante guerre civile (pour changer). Cette planète fut choisie par un maître Jedi qui en eut une vision via la Force et qui sut, grâce à elle, y mener le peuple desranien.

Parmi les colons, se trouvait quelques initiés à la manipulation de la Force à qui fut confié la mission d'exiler, de garder et de cacher quelques artefacts de la Sith (ennemis de l'époque des Jedis) qu'aucun Jedi ne savait détruire. Le plus puissant de ces artefacts est composé de deux pierres jumelles : les siamois de Nadd. Ces deux objets puisent et concentrent toute l'énergie vitale (la Force) qui se trouve à leur porté (environ un système stellaire). Cette énergie peut être canalisée, en se plaçant entre les deux pierres, et utilisée par un individu ayant maîtrisé les plus sombres secrets des seigneurs de la Sith. Même les plus savants des érudits Jedis n'ont pas réussi à percer le

secrets de ses pierres n'arrivant qu'à percevoir leur capacité à drainer l'énergie vitale des êtres intelligents. En effet tant que les siamois ne sont pas utilisés ou qu'ils restent proches l'un de l'autre, ils se nourrissent chacun de la puissance de l'autre. S'ils viennent à être séparés ils vont commencer à drainer les êtres vivants qui sont dans les parages, puis s'ils ne peuvent faire autrement s'attaquer aux animaux puis aux végétaux. Si les personnages n'ont pas été vidés de leur vie c'est que le premier siamois était déjà rassasié.

Aujourd'hui seuls une dizaine de desraniens est au courant de cette histoire, ce sont les plus grands prêtres de la religion desranienne. Le reste de la population, y compris les responsables politiques, croit réellement que les siamois sont des incarnations d'une puissance divine qui empêche leur système stellaire de s'effondrer vers la masse de la nébuleuse très proche.

S'ils sont contactés les desraniens seront plutôt hostiles (ils ont été pas mal refroidis par leur dernière rencontre avec des représentants du reste de la galaxie) mais s'il est fait allusion aux siamois le grand prêtre en personne demandera à rencontrer les personnages. Le grand prêtre desranien est sensible à la Force, si les personnages ont les pierres avec eux il ressentira leur présence, il désire récupérer les siamois mais est parfaitement conscient qu'il faut aussi éviter qu'ils ne tombent en de mauvaises mains (surtout qu'il n'existe plus d'armée de Jedis capable de s'opposer à un Sith sachant utiliser cet artefact). Il est prêt à fournir toutes les garanties dont il dispose et que l'imagination des personnages lui demandera.

Quelle que soit la solution choisie, elle ne convient pas à Ellora. Si cette solution ne lui semble pas suffisamment sûre elle tentera de s'emparer des siamois, l'arme au poing, afin de les perdre dans l'espace ou de les jeter dans un soleil. Si la solution choisie par le groupe semble correcte à ses yeux, elle fera en sorte qu'il y ait le moins de personnes possible au courant de l'existence de cet artefact (essaiera de tuer tout le monde sauf peut-être un personnage qui lui semblerait digne de devenir son élève).

Note : Gardez bien à l'esprit qu'elle n'a pas hésité à sacrifier tout l'équipage du Foudroyant (7200 personnes) pour arriver à ses fins, équipage dont elle partageait la vie depuis près de trois ans.

Épilogue :

Une fois encore la galaxie se réveille, inconsciente du danger que lui a évité un groupe de héros anonymes. Quoi qu'il en soit nos valeureux personnages peuvent rentrer chez eux avec le sentiment du devoir accompli et un destroyer à livrer à la flotte Néo-Républicaine ce qui leur vaudra certainement une décoration, à condition que tout soit fait avec rapidité. En effet, même si le système de Geegl est très peu fréquenté, le foudroyant est tout de même très voyant. Il suffirait qu'un engin de patrouille

ou qu'un droïd sonde passe dans le système et adieu la carotte.

Mais que peut-on faire d'Ellora K'Berin ?

Si au terme de cette aventure le groupe des PJ reste en vie et qu'ils n'ont pas tué ou capturé Ellora, la question du : « que va-t-on en faire ? » va finir par se poser. Laissez les faire ce qu'ils souhaitent mais gardez à l'esprit, surtout avant de passer aux récompenses, que laisser un tel être en liberté est un danger pour la galaxie. Toutefois si elle et le groupe survivent, elle peut faire un « grand méchant » tout à fait convenable ; mais ceci est une autre histoire...

Récompenses :

Ce scénario est fort en émotion et en apprentissage pour les personnages.

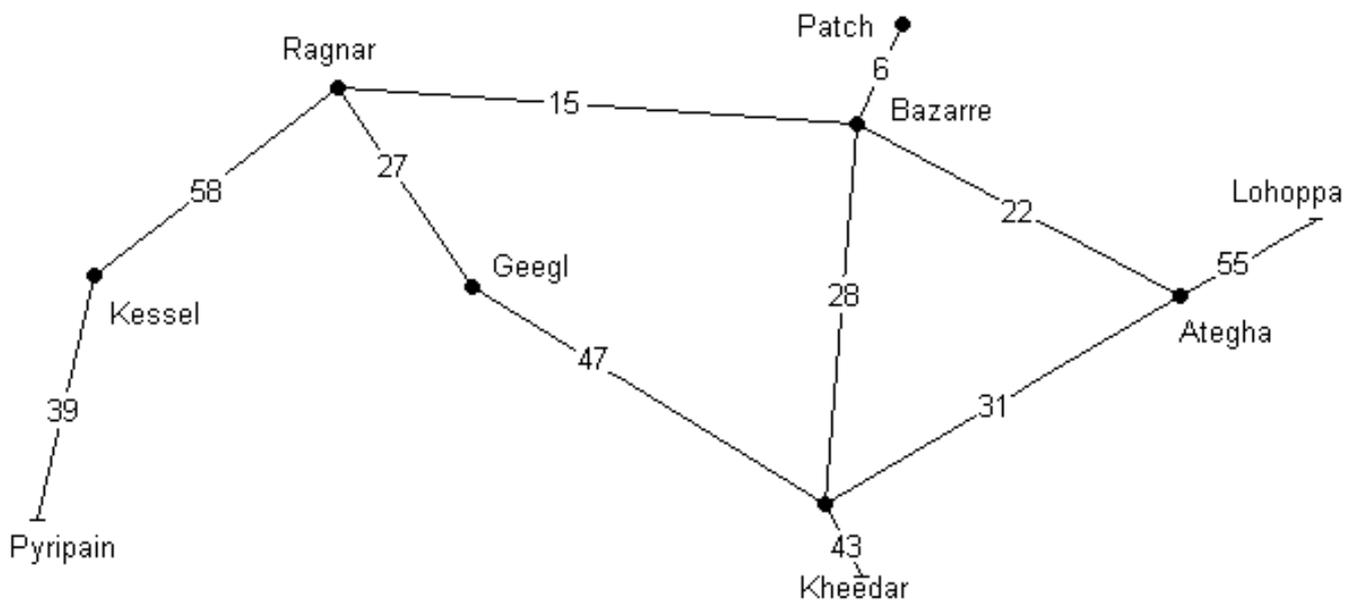
Les PJ devraient se voir récompensés par de sept à douze Points de Personnage.

Si l'artefact est neutralisé ou rendu aux desraniens, donnez un Point de Force à tout personnage qui aura traversé cette aventure sans gagner de Points du Côté obscur.

Tout personnage qui se sera comporté comme un champion du Côté Clair de la Force pourra perdre un Point du Côté obscur.

Enfin donnez un à trois Points de Personnage supplémentaires à chaque personnage qui aura consenti à se séparer d'un objet louche.

Répertoire astrographique local :



Rapport vulgarisé sur l'épidémie de la base μ -17.

Compilé et rédigé le 07-02-004, par l'unité médicale Z-14 2-1B, responsable, en l'absence de personnel organique, du service médical de la base μ -17, Geegl-4, Système de Geegl.

- Il y a 52 jours (36 jours standards), un groupe de soldats de la base a intercepté un groupe d'impériaux qui présentaient, selon eux, des symptômes inquiétants.
- Ce groupe, ainsi que l'unique militaire impérial vivant recueilli, a été mis en quarantaine de crainte d'une contamination.
- Le soldat impérial est mort sept heures après son admission au service d'urgence, des suites d'une déshydratation qu'aucun appareil médical n'a pu enrayer.
- Dans les heures qui suivirent leur mise en quarantaine les six soldats envoyés en mission ont commencé à se plaindre de troubles de la vision.
- 20 heures après le début de l'observation les premiers signes d'une carence en eau se firent sentir chez les sujets en quarantaine. Il semble que leur corps ait été dans l'incapacité totale d'assimiler le moindre nutriment. Même les perfusions semblaient inefficaces.
- 38 heures après le début de l'observation, un membre du personnel médical de la base a commencé à se plaindre de troubles de la vision. Il semble que les mesures de quarantaine soient inefficaces contre l'agent responsable de ce mal.
- 154 heures après le début de l'observation : premier décès d'un membre du personnel de la base. On estime le taux de contamination du personnel à 86%.
- 198 heures après le début de l'observation : premiers tests d'un traitement, les volontaires semblent bien réagir aux produits, néanmoins leur incapacité presque totale, de leur organisme, à assimiler la moindre substance rend faible la probabilité de succès. On estime, à présent, le taux de contamination du personnel à 100%.
- 283 heures après le début de l'observation : La maladie dont souffre l'ensemble du personnel semble se ralentir les premiers contaminés ne survivaient pas plus de 150 heures, alors que certains patients sont atteints depuis plus de 200 heures. Taux de décès observés parmi le personnel de la base 37%. Taux estimé de survie à 300 heures : 0%.
- 431 heures après le début de l'observation : Le dernier membre du personnel de la base est décédé. On ne possède toujours aucune piste qui pourrait nous indiquer l'origine de cette épidémie.
- 574 heures après le début de l'observation : La présence de petits animaux à l'intérieur de la base laisse à penser que l'agent infectieux responsable de la mort de tout le personnel organique est neutralisé. En effet neuf espèces étaient présentes dans la base et toutes ont présenté les mêmes symptômes avec la même vitesse d'évolution, ce qui entraîna la conclusion que le mal s'attaque à tout le règne animal. Le fait que des petits animaux soit vivants et en bonne santé dans les murs de la base semble confirmer le ralentissement de l'évolution de la maladie au fil des contaminations et l'hypothèse selon laquelle après un certain nombre (pour l'instant indéterminé) de contaminations l'agent infectieux ne neutralise de lui-même.

Journal de bord de la base μ -17.

Extrait du rapport de fonctionnement de la base μ -17, Geegl-4, système de Geegl.
Rédigé par le commandant Vlox

- Jour J Les senseurs de la base ont détecté la présence d'un vaisseau de grande taille dont la signature transpondeur semble indiquer qu'il appartient à la marine impériale. Il n'a fait aucune manœuvre pour s'approcher de notre base ce qui me laisse espérer qu'il ne nous a pas repéré. La base a été mise en veille et il semble que le vaisseau ait largué quelque chose au sol de la planète.
- Jour J+1 Le vaisseau impérial a été identifié, il s'agit d'un destroyer de classe Victoire. Aucune activité n'a été détectée à bord et l'escadrille d'ailes-X a été envoyé en reconnaissance. Le vaisseau est resté sans réaction jusqu'à ce que nos chasseurs approchent des ponts hangars, les systèmes de défense automatiques ont alors ouvert le feu. Nous pensons que la vaisseau est en pilotage automatique car les tirs n'avait la précision dont nous a habitué la marine impériale. Nous avons envoyé un air speeder avec six hommes pour étudier le lieu d'atterrissage de l'engin impérial. Ils ont trouvé une capsule de sauvetage avec quatre membre de l'équipage du destroyer, un seul était en vie, mais il était inconscient au moment où il fut ramener à la base. La cause de leur état est selon l'impérial recueilli une épidémie fulgurante. Des mesures de quarantaine ont été prise pour éviter toute contamination du personnel de la base. L'étude de l'impérial malade est confiée au docteur Hegerty. Nous préparons un vaisseau pour Bazarre-2 dans le but de contacter Orion Ferret, un receleur de vaisseau, afin de se procurer un appareil impérial qui pourrait accéder aux ponts hangars du destroyer. La séquence codée qui doit être radiodiffusée pour servir de mot de passe pour Ferret a été stockée dans l'ordinateur de bord du cargo correllien.
- Jour J+2 Comme nous le craignons, les hommes qui ont récupéré les impériaux présentent des symptômes étranges. L'impérial recueilli est décédé. Le docteur Hegerty est très inquiète, elle craint que les impériaux et nos six hommes soient victimes d'une arme biologique qui se serait retourné contre ses créateurs. J'ai pris la décision de surseoir au départ de l'équipe pour Bazarre tant que nous n'en savons pas plus sur cette maladie.
- Jour J+3 Quatre membres du personnel médical de la base, dont le docteur Hegerty, présentent les mêmes symptômes que les soldats malades. Si les mesures de quarantaine sont inefficaces, nous avons de bonne raisons de redouter une épidémie généralisée. L'opération sur Bazarre-2 est annulée.
- Jour J+4 Deux nouveaux cas. Les premiers signes de la maladie étant des troubles de la vision, j'ai donné des ordres pour que tout membre du personnel constatant sur lui-même ce type de symptôme se présente immédiatement au service médical.
- Jour J+7 Le nombre de cas déclaré est monté à 103 les premiers malades sont au plus mal.
- Jour J+11 Deux des six soldats envoyés chercher les impériaux sont morts aujourd'hui. 134 membres du personnel sont atteints. Aucun traitement ne paraît efficace.
- JourJ+13 Une tentative de remède fut testé aujourd'hui. Le docteur Hegerty est pessimiste quand à son efficacité. Tout le personnel est maintenant atteint. Les six premiers contaminés sont maintenant décédés.
- JourJ+15 Le docteur Hegerty est décédée aujourd'hui. Il ne reste plus guère d'espoir de guérir les personnes présentes sur la base. Nous continuons tout de même les recherches dans le but de confier nos résultats à d'éventuels lecteurs.
- Jour J+21 Le commandant Vlox est décédé aujourd'hui, la suite de ce journal est rédigé par le capitaine Adronna, officier en second de la base. Sur les 154 membres du personnel seul 67 sont encore en vie et le 2-1 B du service médical estime à 5 ou 8 jours notre espérance de vie.

Rapport de mission du Foudroyant

Extrait du journal de bord du Foudroyant, Destroyer de classe Victoire, immatriculation : Coruscan 75VSD53.
Rédigé par le major Havhen, commandant de bord.

- jour 767 Nous arrivons aux abords de la nébuleuse désignée par le code A-742-HTIB. Les senseurs à longue portée indiquent que les masses de gaz en présence rendent l'existence de système stable dans les parages hautement improbable.
- Jour 768 La présence d'un système stellaire semble être confirmée. Il semble même qu'il comporte un nombre important de planètes (au moins dix), dont certaines se trouveraient dans une zone suffisamment tempérée pour abriter la vie.
- Jour 769 Le Foudroyant a fait aujourd'hui son entrée dans le système désigné par le code impérial S-1045ZOSX. Nous avons intercepté des émissions d'ondes radio provenant de quatre des planètes du système. Nous nous sommes placés en orbite de la planète d'où proviennent les plus importantes sources d'ondes radio, d'après les senseurs il y a là une civilisation dont le niveau technologique est suffisamment élevé pour leur permettre les toutes premières tentatives de vol spatial.
- Jour 771 Après deux jours de communication radio avec les indigènes, une ambassade va être envoyée au sol. Elle sera composée de scientifiques et de membres de la sécurité afin d'évaluer les intérêts et les éventuels dangers de cette population.
- Jour 772 Les indigènes sont humanoïdes et parlent une langue comportant d'étranges similitudes avec le basique. L'équipe de sociologues pense qu'ils ont dû avoir des contacts avec des explorateurs de la République dans un lointain passé.
- Jour 801 Après 41 jours d'étude de la civilisation desranienne (nom donné aux indigènes), il apparaît qu'ils ne sont pas prêts à entrer dans le concert de la société galactique. Nous avons intercepté, par ailleurs, des messages alarmants venus de l'espace impérial. J'ai donc pris la décision d'interrompre la mission d'exploration du Foudroyant pour retourner dans l'espace impérial et s'informer de la situation. Au moment de notre départ, les forces indigènes nous ont violemment et sournoisement attaqués. Comme l'indique la procédure impériale la chasse a décollé pour protéger notre départ. Nous regrettons la perte de deux chasseurs du modèle TIE In.
- Jour 812 Une panne subite de la plupart des systèmes électroniques du vaisseau a causé une coupure de l'hyperpropulseur ainsi que l'éjection d'une capsule. Les vérifications de routine et le rallumage des principaux composants du Foudroyant s'est déroulé sans incident. Le Foudroyant put donc reprendre sa route vers Geegl après un arrêt de trois heures standards.
- Jour 813 Tout semble indiquer que nous sommes victimes d'une épidémie extrêmement contagieuse et dont le service médical ne parvient pas à identifier le facteur responsable. En un jour 42% de l'équipage a été contaminé.
- Jour 814 La panique s'est instaurée à bord. Les premiers soldats atteints sont dans un état critique et approximativement 91% de l'équipage, dont moi-même, est contaminé.
- Jour 815 Les premiers membres de l'équipage sont décédés dans la phase nocturne. Ce soir on déplore déjà 34 morts.
- Jour 816 Déjà 29% du personnel du Foudroyant est décédé. Le Foudroyant foudroyé par une épidémie d'origine inconnue, à en mourir de rire...

Rapport du service médical du Foudroyant.

Compilé et rédigé au 859^{ème} jour de la mission, par l'unité médicale MDC-4 2-IB, du service médical N°6, Foudroyant, Marine Impériale.

- ◆ Au jour 812 de la mission du Foudroyant, à 21 heures, un groupe de soldats de la marine s'est plaint de troubles de la vision. Ils ont été admis en observation dans le service médical N°3.
- ◆ Jour 813, 2 heures. Les premiers signes d'une déshydratation se firent sentir chez les sujets en observation. Les observations indiquaient qu'ils étaient incapables d'assimiler les nutriments. Même les perfusions semblaient inefficaces.
- ◆ Jour 813, 7 heures. Un membre du service médical N°3 s'est plaint de troubles de la vision. Il semble que les mesures élémentaires de protection du personnel médical soient inefficaces.
- ◆ Jour 813, 13 heures. Des cas similaires ont été découverts un peu partout à bord du Foudroyant. On estimait, alors, à 151 le nombre de personnes atteintes.
- ◆ Jour 814, 11 heures. Le nombre alarmant de malade empêche de tous les accueillir dans nos services médicaux. L'agent infectieux n'avait toujours pas été identifié.
- ◆ Jour 815, 1 heure. Premier décès d'un membre de l'équipage. On estimait le taux de contamination du personnel à 93%.
- ◆ Jour 815, 4 heures. Devant l'impuissance de nos services à enrayer l'épidémie, la décision a été prise de placer plusieurs membre de l'équipage, étant à divers stade d'évolution de la maladie, en hibernation afin de pouvoir désinfecter le vaisseau et ranimer ceux qui ne sont pas touchés. On estime, à présent, le taux de contamination de l'équipage à 98%.
- ◆ Jour 816, 18 heures. La maladie dont souffre l'ensemble de l'équipage résiste à l'hibernation. L'espérance de vie des sujets contaminés ne dépasse pas 75 heures. On estime que dans 90 heures plus aucun membre de l'équipage du Foudroyant ne sera en vie.
- ◆ Jour 818, 14 heures. Le service médical N°1 indique qu'un sujet organique a survécue à l'épidémie. Il semble que le docteur K'Berin ait été mise en hibernation avant le début de l'épidémie. On ne possède toujours aucune piste qui pourrait nous indiquer les raisons de sa non contamination, mais ce nouvel élément relance les études des unités 2-1 B au sujet de cette épidémie.
- ◆ Jour 859, 22 heures. Les recherches menées sur les corps du personnel du Foudroyant n'ont toujours rien donné. 4961 corps sur 7184 ont été autopsiés.