

# L'Ortolan frappe toujours deux fois

une aventure pour **Star Wars**

avec le très néfaste et retoutable [Dark Rebo](#)

et tout plein de gentils Ortolans tous bleus possédés par le Côté Obscur!

"Iä Iä Max Rebo ftaghn!"

*Erick-Noël Bouchard © 1990 révisée en novembre 1998.*

## Une aventure pour **Star Wars**

pour des aventuriers qui n'ont pas froid aux yeux

### Mise en situation

Dans le cadre de cette aventure, nos héros sont soit des agents Rebelles en couverture sur Orto, déguisés en vulgaires mercenaires, ou encore d'authentiques mercenaires sans scrupules. Quoiqu'il en soit, les aventuriers sont convoqués par Baroz Andrax, l'ingénieur-chef des mines de la planète Orto. Les activités minières ont cessé dans un quartier important situé près du pôle sud de la planète, où l'oxygène congelé est extrait puis convoyé vers les autres mondes impériaux. Le climat n'est guère favorable aux installations impériales et Orto n'est pas assez rentable pour qu'une véritable garnison y ait été installée, aussi les activités minières vont-elles en se dégradant pendant que les autorités locales s'en lavent les mains. Le gouverneur local, Enri Ozzel (cousin du général du même nom) s'est contenté d'offrir une subvention aux mineurs pour résoudre l'enquête. La première patrouille n'étant pas revenue de son enquête, Ozzel suspecte la présence de quelque monstre polaire et n'a guère envie de risquer ses hommes ou son argent dans cette cause perdue. Aux mercenaires donc de découvrir la cause de cet arrêt du travail et y remédier. En guise de récompense, l'Empire leur offrira une compensation de 2000 crédits chacun, en plus des frais bien sûr. Si les mercenaires négocient ferme, Andrax montera de mauvais gré la prime jusqu'à 3000 crédits par tête, puisant à même ses propres ressources. Il mise son emploi mais craint de travailler pour une cause perdue.

L'ingénieur en chef, Andrax explique que les activités ont cessé dans le secteur depuis 11 jours, sans raison inconnue. Les mineurs Ortolans sont très craintifs mais ne sont utiles en rien pour faciliter la compréhension de la situation. Ils radotent des histoires sur un "monstre des glaces", "enfant maudit de Thaya" mais leurs témoignages sont contradictoires et riches en superstitions oiseuses. Andrax priera les mercenaires de ne pas déranger les mineurs dans la mesure du possible, les activités minières atteignant déjà un niveau critique. La négligence des administrateurs est manifeste, malgré les efforts déployés par Andrax pour maintenir une efficacité minimale. La mine frise la révolte, ce qui risque éventuellement d'attirer l'attention des autorités de Coruscant sur Orto, au désagrément de tous.

### Une ambiance glaciale

Plusieurs mineurs ont disparu et les autres racontent l'intervention d'une créature inconnue et sans doute imaginaire. La terreur se répand dans la mine comme une traînée de poudre, aussi bien dire que même des mercenaires n'y verront pas une partie de plaisir. Les aventuriers auront à leur disposition un véhiculaire d'inspection sur coussin d'air ainsi qu'un droïde de travail chargé de les guider dans le vaste complexe. La température ambiante est de -56 degrés standard mais

heureusement sans vent et peu humide. Si un aventuriers voit son armure endommagée il sera exposé au froid, risquant des blessures aggravées jusqu'à ce que le aventuriers soit hors d'exposition au froid.

Les aventuriers voyageront à travers les corridors creusés dans la glace et verront les lieux déserts, sans la moindre trace de vie. À peine quelques droïdes s'affairent à rassembler des charges de glace, la plupart fortement endommagés par le froid. La mine souffre d'une négligence d'entretien et menace de s'écrouler en plusieurs points.

### **Horreur et implantation**

Au moment propice, les curieux seront attaqués par une troupe d'Ortolans furieux alors qu'ils traversent un tunnel menant aux installations inférieures. Ces combattants désordonnés, agissant sous l'emprise d'une intelligence extérieure, se débattront avec la fureur de diables dans l'eau bénite pour assurer à leurs victimes un mauvais quart d'heure. Leur qualité naturelle en tant que guerriers est cependant plutôt médiocre, aussi les héros ne devraient-ils avoir aucune peine à avoir le dessus.

Un examen approfondi des corps démontrera l'implant d'un appareil de contrôle dans le cerveau par ondes magnétiques mais avec une portée maximale de quelques kilomètres seulement. Ce genre de technologie paraît fort ancien et n'est certainement pas d'origine impériale. Les Ortolans ont une miriade de fils métalliques reliés au cerveau, contrôlés qu'ils étaient par une force inconnue.

### **Prisonniers des glaces**

S'ils sont avisés, les aventuriers remarqueront peu après les traces de créatures pataudes dans le couloir. Ces traces mènent devant un poste des mines patrouillé par des droïdes fous. Ceux-ci surveillent douze prisonniers, tous Ortolans, dans l'enceinte du bureau. Allez savoir pourquoi, ces droïdes ont été reprogrammés pour abattre de sang froid tout intrus s'aventurant dans les mines. La source d'émission d'ondes électromagnétiques, si quelqu'un possédait le moyen de la détecter, est du côté où les aventuriers ont été assaillis, bien sûr, soit tout au fond du complexe, à proximité d'une nappe d'eau salée souterraine.

Les Ortolans captifs connaissent bien l'emplacement de la base d'opérations des droïdes fous. Ils y ont été menés par une forme sombre et indistincte qui semblait commander aux robots, sa noire silhouette presque invisible dans les ténèbres. Les mineurs avaient eu pour ordres de ramener ce qu'ils pouvaient de droïdes opérateurs afin qu'eux aussi puissent être reprogrammés. Le dessein derrière ces actes horrible leur échappe. Forcés à coopérer, les mineurs trop lents ont été mis à mort par déshydratation, une mort horrible pour un Ortolan. L'un des Ortolans libérés est prêt à décrire la base d'action des droïdes fous mais nul ne s'y risquera pour rien au monde.

### **Dans l'antre de l'horreur**

En réalité, cet Ortolan est contrôlé par la force maléfique du maître des lieux, l'ignoble Dark Rebo. L'esclave du Sombre Convive conduira les aventuriers dans un piège, où ils seront attaqués par une treize droïdes fous, dissimulés derrière les murs de la mine. Ces derniers tenteront de combattre physiquement pour mettre leurs victimes hors de combat, quitte à leur

tirer dans les jambes. Les prisonniers seront ensuite amenés au repaire du Sombre Convive qui leur racontera ses plans de conquête, franchement dépourvus d'originalité. C'est là le problème principal de Dark; dénué d'imagination dans un peuple d'artistes, il s'est tourné vers le Côté Obscur pour pallier ses faiblesses naturelles. Né différent des autres, sa nature tournée vers l'obscurité a tôt fait de succomber aux séductions du mal. Une vile action entraîna l'autre jusqu'à ce que les sages d'Orto décident de mettre un terme aux sinistres activités du Sombre Convive.

Enfermé par les moines d'Aybo dans les glaces éternelles pour quelque crime immonde, les opérateurs des mines l'ont accidentellement libéré du champs de force qui le maintenait prisonnier depuis des années. Affranchi de ses liens, Dark Rebo entend bien se venger de l'affront qu'on lui a fait. Les morts de mineurs n'étaient rien pour lui, seulement des "accidents de parcours". Dark souhaite reprogrammer la totalité des robots du complexe pour renverser le gouverneur Ozzel et mettre la planète sous son joug, afin d'affranchir les Ortolans de l'oppression impériale. Sa révolte déraisonnée risque plutôt d'entraîner le massacre des siens... Quand ses assises seront assurées et les maudits moines châtiés, il entend franchir l'espace pour anéantir son demi-frère maudit, Max, tout empreint d'une haine difficilement compréhensible pour un Ortolan. Inutile d'ajouter que ce séjour forcé dans les glaces n'ont pas aidé la santé mentale du Sombre Convive...

Plutôt que de les assassiner, Dark attachera ses captifs aux pales d'un immense ventilateur jusqu'à ce que la pression les déchire. Dans le pur style des clichés du genre, il quittera les lieux par la suite pour retrouver ses troupes mécanisées au cœur des mines, prêt à s'emparer des niveaux supérieurs au prix du sang d'Ortolans innocents. Parions que nos héros survivront pour s'opposer aux plans du diabolique Dark Rebo.

### **La confrontation finale**

Dark, pour contrôler ses laquais, fait usage d'un immonde appareil qu'il a dérobé aux Impériaux. Cette machine diabolique lui permet, une fois les émetteurs appropriés greffés sur les droïdes ou les Ortolans lobotomisés, d'envoyer des commandements hypnotiques. L'Ortolan maléfique entend bien utiliser sa machine infernale pour envoyer des douzaines de droïdes fous et de mineurs décérébrés à l'assaut de l'extérieur. Lors du combat qui opposera ses forces aux Impériaux, Dark entend faire diversion pour se saisir des centres de contrôle, gagnant peu à peu de nouveaux esclaves tout en raffermissant son pouvoir sur Orto... Ses chances de triompher sont-elles réalistes, ou sa démence est-elle si grande qu'il affronte plus qu'il ne peut soutenir? Au Maître de Jeu de décider! Si les aventuriers devaient détourner avec succès l'assaut de ses sbires, Dark Rebo parviendrait néanmoins à fuir à bord de l'un des véhicules de l'Empire, maudissant ses ennemis par la promesse télépathique d'une cruelle vengeance...

Pendant que nos amis fêtent leur triomphe parmi les joyeux Ortolans, un nouvel ennemi rêve dans le vide sidéral de ses jours de triomphe à venir.

À suivre...

*Pour consulter les attributs de jeu de [Dark Rebo](#)...*

*Vous retrouverez votre Sombre Convive préféré de retour dans la campagne "[La Confrérie du Vortex](#)" en trois parties: [L'Éveil de la Confrérie](#) (vol. 1), [Les Abysses de Nexus](#) (vol. 2) et [Le](#)*

[Frère Oublié](#) (vol. 3). N'oubliez pas de consulter l'aide de jeu "[Religion et spiritualité des Ortolans](#)", si vous ne l'avez pas déjà fait, toujours du même auteur!

Erick-Noël Bouchard © 1990 révisée en octobre 1998