

La Papesse Bleue

une aventure pour **Star Wars**

incluant notamment le passé secret de Dark Rebo

et tout plein de gentils Ortolans tous bleus

"Iä Iä Max Rebo ftaghn!"

Erick-Noël Bouchard © 1990 révisée en novembre 1998.

Une aventure plus ou moins sérieuse pour **Star Wars**

mettant en vedette la parenté du célèbre *Max Rebo*

(mon personnage préféré de la série)

La plénitude de cette aventure ne prend réellement de sens qu'après avoir lu l'aide de jeu "[Religion et Spiritualité des Ortolans](#)", disponible sur le site Web du Baron Samedi.

UN APPEL DE DÉTRESSE

La première Étoile de la Mort n'est plus: La Rébellion célèbre encore sa victoire à Yavin-4. Cette équipe de Rebelles ont reçu la mission de découvrir la cause des déplacements militaires de l'Empire à proximité de la frontière de l'Empire. De nombreux astronefs de type "Intercepteur T.I.E." ont été repérés par des patrouilleurs alliés; les autorités de l'Alliance craignent une attaque de l'Empire sur les bases secrètes des planètes-frontières.

Les Rebelles capteront à la limite de leurs sensors une cinquantaine de T.I.E. qui manoeuvrent en périphérie d'une caravelle aux limites du système. Un jet de Mécanique (10) révélera aux Rebelles qu'ils semblent davantage organisés pour des manoeuvres de recherche qu'un conflit militaire. Quelques heures après leur arrivée à la frontière, les Rebelles détecteront un astronef de type inconnu poursuivi par un T.I.E. Impériaux. Un jet de Senseurs (10) leur permettra de réaliser que le vaisseau inconnu n'est pas armé et qu'il a subi de graves dégâts à son réacteur. Les deux vaisseaux se dirigent à proximité de Namsil-5 et pénétreront son atmosphère dans cinq minutes, ce qui risque d'entraîner l'explosion du premier appareil, dont la trajectoire est trop rapide.

Le vaisseau mystérieux lancera un appel à l'aide alors qu'il pénétrera dans le système Namsil et se dirigera vers l'une des planètes, visiblement pour s'y écraser. Le message sera audio seulement et vaguement compréhensible:

"Ici Rox, Bodoï du village de Gotoh [...] avons besoin aide car [...] drôle d'odeur de fumée [...] Non, Mex, ne touche pas à... [...] sécurité, grand danger [...] au plus tôt [...] au secours! On va s'écraser!"

L'astronef ira effectivement s'écraser dans l'hémisphère sud de la planète Namsil-5. Il restera hors de la portée des sensors des Rebelles jusqu'à ce qu'ils soient en orbite. L'Intercepteur affrontera les Rebelles afin de les chasser du territoire, sans pousser trop loin. Si les Rebelles quittent la région, le T.I.E. ne les poursuivra pas mais ira s'attaquer à la nacelle écrasée. L'astronef battra en retraite les lieux s'il a subi des dommages importants.

Namsil-5 est un monde à l'atmosphère respirable qui orbite autour d'une étoile de type G3V. L'astronef Kevanda s'est écrasé sur l'hémisphère austral de la cinquième planète, et, pour une raison inconnue, la planète dégage une forte dose de rayonnement électromagnétique qui

empêche l'usage des sensors. Les Rebelles pourront déterminer le passage emprunté par l'astronef en réussissant un jet d'Astrogation (12).

ATTERRISSAGE FORCÉ

L'astronef s'est écrasé dans le flanc d'une montagne mais les deux occupants ont survécu à l'écrasement. Ils se sont évanouis et ont été capturés par les natifs de la planète, des végétaux qui se nourrissent de soleil et qui sont somnolents la nuit. Peu habitués aux atterrissages forcés, les astronautes sont toujours vivants mais se retrouvent prisonniers de créatures étranges qui voudront les utiliser comme fertilisants.

Les Rebelles découvriront l'astronef fortement endommagé et sans atmosphère. La coque a été défoncée et les occupants sont disparus. Les dispositions de l'astronef indiquent la présence de deux créatures humanoïdes. Un jet de Pistage (10) permettra de retrouver la trace de créatures sans jambes qui ont emporté les occupants. Ces créatures ont une apparence inconnue des Rebelles. Un jet sous Cultures Extraterrestres (20) permet de découvrir qu'il doit s'agir de végétaux pensants. Les légumes ambulants se sont regroupés dans l'une des cavernes souterraines pour décider quoi faire avec ces monstres qui les ont envahi. Ils sont une quarantaine, plutôt placides et bonasses, mais n'ont jamais rencontré de mammifère auparavant. Leur conception du monde en est toute bouleversée, aussi hésitent-ils entre la dissection et l'échange interculturel. S'ils sont agressés, ils concluront rapidement à l'agressivité de cette nouvelle espèce et réagiront en conséquence. Les plantes se réuniront en un gestalt télépathique et riposteront avec un assaut mental combiné. (Ressentir 8D, Contrôle 6D, Altération 7D.) Les plantes continueront d'attaquer jusqu'à ce que tous les agresseurs aient quitté les précieuses cavernes. Les plantes ne poursuivront pas les Rebelles s'ils quittent les cavernes. Elles abandonneront de bon gré leurs prisonniers si elles comprennent que ces étrangers bizarres sont venus les récupérer, malgré une minorité obstinée qui proposera constamment d'en faire de l'engrais.

DEUX ORTOLANS EN DÉTRESSE

Ceux-ci sont évanouis à cause du choc mais reprendront conscience quelques minutes après avoir reçu des soins. Il s'agit de deux Ortolans, une adolescente au pelage azur et un mâle robuste, plus âgé, d'un bleu royal. Ils s'expriment plutôt mal, leurs couinements entrecoupés d'infrasons et de références culinaires sordides. Ces deux êtres sont venus directement de leur planète Orto, en territoire impérial [coordonnées 3,-1,-4]. Ils ont traversé la frontière pour trouver de l'aide auprès de l'Alliance. Cousin et cousine, ils ne comprennent pas grand chose à la politique galactique mais craignent que le Monastère d'Aybo, lieu sacré de leur religion, ne tombe entre les mains des "Hommes en Blanc". Ils ont volé l'astronef et, la volonté d'Aybo aidant, ils ont réussi à enclencher le dispositif hyperluminique pour arriver ici, pourchassés par des astronefs ennemis.

"Nous venons de la planète Orto, protégée d'Aybo, où notre papesse a été capturée par les soldats impériaux. La Papesse est venue sur notre monde voilà de longues années et a redonné un espoir à notre monde que Thaya n'aime pas. La papesse a apporté la paix, elle a redonné vie à notre planète meurtrie par la faim. Le temps du Grand Dîner était venu, et pourtant aujourd'hui nous jeûnons de sa disparition. Les Hommes en Blanc veulent capturer notre papesse pour faire usage de ses dons. Nous n'avons pas tout compris, mais il semble que le peuple des êtres blancs a découvert un monde où une intelligence globale a poussé, où toutes les choses vivantes font partie d'un tout, comme autant de mets d'un immense repas. C'est là le mystère de l'essence d'Aybo, mystère que notre papesse sait comprendre mieux que toute autre. Selon la légende, cette planète regorge de précieuses denrées; nous croyons que les Mauvais Marcheurs veulent que la papesse récolte pour eux toute la nourriture, sans la partager."

L'Ortolane poursuit: "Je suis Rox Meba et mon cousin se nomme Mex Roba. Notre papesse, Xema Rob, possède de puissants pouvoirs sur les êtres vivants. Moi-même, qui ne suis pourtant que Bodoï (prêtresse), je puis parfois apaiser la faim et réjouir les coeurs. Les Hommes en Blanc recherchent notre papesse sur Orto. Nous l'avons cachée dans un temple secret mais nous craignons que les Deux-Boules-Sous-La-Tête ne la découvrent... Nous vous demandons de nous aider à protéger Xra du mal. Aidez-nous! Vous êtes notre seul espoir!"

Si les Rebelles n'acceptent pas de protéger la Papesse des Impériaux, alors Rox Meba leur offrira des diamants rares ayant une valeur d'environ 10 000 crédits. Ces pierres "ornementales" ont peu de valeur à leurs yeux... En cas de refus persistant, vos Rebelles n'ont pas la trempe de héros. Leurs prochaines aventures consisteront sans doute à trouver des linges propres pour le compte de la Rébellion. Dans tous les cas, celle-ci se terminera ici.

LES DÉFENSEURS D'ORTO

En orbite autour de la planète se trouvent des astronefs impériaux qui surveillent les accès multiples. Si les Rebelles désirent passer sans se faire remarquer, ils doivent réussir un jet de Pilotage et un autre d'Astrogation. Ils ont droit à quelques manoeuvres pour éviter d'être pris, mais ils seront tout de même remarqués par les Impériaux. En cas d'échec (ou si les Rebelles veulent combattre), ils devront se confronter à quatre Chasseurs T.I.E. L'adversité évitée ou vaincue, Rox Meba conseillera aux Rebelles de se poser dans une crique secrète où était caché l'astronef volé par Rox. De là, il ne faudra plus aux Rebelles que de se rendre à un train proche et rejoindre le temple à pied, dans son emplacement secret près du village de Gotoh.

Les Impériaux ont laissé sur Orto des soldats Aqualishs: primitifs et haineux, pourtant efficaces comme baroudeurs et bien moins chers que des troupes impériales régulières. Question d'économie, l'essentiel des troupes impériales d'Orto se composent de mercenaires Aqualishs mal payés et peu enclins à se rebeller contre leur seul moyen de quitter la planète. La plupart d'entre eux servent pour des contrats de cinq à dix ans. Il y a trente garnisons de cinquante de ces créatures répartis sur la ceinture équatoriale, dirigées par une chaîne de commandement classique sous la responsabilité du Major Neddac Ulooc Berrickh, administrateur militaire de la planète.

Les Impériaux se sont déjà emparés de la papesse. Elle est présentement sur une frégate impériale en direction de Coruscant, capitale de l'Empire. Les Rebelles pourront apprendre ces renseignements lorsqu'ils seront rendus au temple par la capture d'officiers de l'Empire.

MISSION IMPOSSIBLE

Un appareil à pression semblable aux trains du XIXe siècle est utilisé par les Ortolans pour transporter le minerai sur de longues distances. Des rails passent tout près du site d'atterrissage des Rebelles. En "réquisitionnant" un train de transport, ils pourront se déplacer à une bonne vitesse (50 km/h). Cependant, après environ une heure de voyage, le "train"(appelé *Woosh* par les Ortolans) sera agressé par quatre mercenaires Aqualishs à bord d'un "Snowspeeder" impérial retapé en engin de combat de seconde zone. Ceux-ci passeront instantanément à l'attaque, sautant sur le train puis descendront vérifier l'état des cadavres.

Si les Rebelles tentent d'aborder le "Snowspeeder" alors qu'il passe à proximité, un jet de Pilotage (20) est requis. Un échec signifie que le Rebelle est jeté à bas du train en marche. Un échec critique signifie qu'il passe sous les rails. S'il réussit, le héros pourra tenter d'éjecter les Aqualishs. Le pilote poussera alors le moteur en accélération intense; la scène devra être jouée

avec toute la tension qu'elle mérite, se terminant, nous l'espérons, par la victoire des Rebelles.

Le voyage se déroulera sans autre incident jusqu'à ce que les Rebelles arrivent auprès d'un pont suspendu au-dessus d'une rivière glaciale. Celui-ci est gravement amoché et ne supportera pas le poids du train. En fait, traverser le pont ne serait pas si compliqué si les Rebelles n'avaient pas à affronter le responsable des dégâts. En effet, une bête immonde appelée Kirla habite au fond de la rivière. Prédateur féroce, elle est décidée à se nourrir des voyageurs pour améliorer son ordinaire. La créature fera jaillir de longs tentacules depuis la rivière et tentera d'écraser le pont ou les passants et de les emmener sous la surface où ils seront avalés, puis digérés. En raison des sécrétions de la bestiole, le liquide de la rivière se compose en partie d'une substance corrosive connue sous le nom d'acide bio-encéphalique kirla. Le kirla produit cet acide dans le but d'y dissoudre ses proies, qui sont ensuite avalées tout rond par la bête sans dents. La créature dispose de douze tentacules mais ne peut en utiliser que six à la fois. Trois pseudopodes surmontés de sphères luisantes servent d'yeux à la bête. Pour le reste, considérez-la comme une version gigantesque et mutante du Dianoga.

GOTOH, NOUS VOILÀ!

Les Rebelles arriveront bientôt au des Ortolans. Celui-ci a été décimé par les Aqualishs: Il ne reste que des ruines à l'intérieur des cavernes autrefois habitées. Les Ortolans ont fui dans la nature glacée. Un "Snowspeeder" patrouille à intervalles réguliers le territoire dévasté.

Les deux compagnons des Rebelles seront stupéfaits. Ils dirigeront aussitôt leur attention vers une grotte secrète dans le flanc de la montagne, sans doute dans l'espoir d'y trouver leur papesse encore en vie. Ils y trouveront un Ortolan âgé, un peu maigre (tout est relatif) et attaché par de lourdes chaînes. Il est au bord de l'inanition. Malgré son état désespéré, il révélera que les Aqualishs l'ont forcé à révéler l'emplacement secret du monastère. Ils l'ont laissé ici, s'amusant de le voir souffrir de la faim pendant deux longues heures, se gavant de friandises devant lui. (Les deux Ortolans frémiront d'entendre le récit de ces tortures.) L'Ortolan, du nom de Pépé Rema, n'a rien mangé depuis son emprisonnement (voilà quatre heures) et ne survivra sans doute pas s'il n'est pas immédiatement nourri. Il ne sait pas où la papesse a été emmenée mais il sait que les diables blancs ont un avant poste dans les montagnes et que des chefs y commandent les forces Aqualishs.

Les Impériaux ont établi un campement temporaire à quelques kilomètres du village Ortolan. Ils ont envoyé des patrouilles qui surveillent toute intrusion. Des tanRs et des "Snowspeeders" surveillent régulièrement tout le territoire en espérant dénicher des rebelles. Il sera possible pour les Rebelles de s'approcher de la base sans danger mais ils ne pourront entrer qu'à bord d'un véhicule et avec le mot de passe.

Les Aqualishs sont niais et ne suspecteront pas un soldat en uniforme militaire, surtout un supérieur, d'être un agent ennemi. Les Rebelles seront appréhendés par un AT-AT piloté par deux Impériaux, qui leur ordonneront de s'identifier et de déposer leurs armes. L'un d'eux sortira alors pour examiner les prisonniers.

Si les Rebelles agressent le soldat avec moindrement d'astuce, celui-ci sera si surpris qu'il ne pourra pas se défendre avant le tour suivant. L'autre occupant du AT-ST par contre ripostera immédiatement avec ses armes ultra-lourdes. Prions pour leurs âmes.

Si les Rebelles tentent de tromper le soldat, un solide barratin est requis. Une réussite indique que les soldats hésiteront suffisamment longtemps pour que les Rebelles trouvent l'occasion de filer à l'anglaise. Si les Rebelles se battent plutôt contre les Impériaux, ces derniers

déclencheront une alarme qui avertira les Aqualishs tout autour de la présence d'intrus. S'ils réussissent plus tard à s'infiltrer, les Aqualishs deviendront méfiants et leur poseront des questions de sécurité auxquelles les Rebelles ne pourront sans doute pas répondre. Ils attaqueront alors les intrus avec toute la hargne de leur espèce.

LA BASE DE DÉFENSE IMPÉRIALE

Le quartier-général local est au coeur de montagnes hardues et dangereuses. Les Rebelles croiseront à ce moment deux "Snowspeeders" et deux AT-STs. Si une alarme a été déclenchée, ils attaqueront les Rebelles. Sinon, ils leur demanderont la raison de leur présence dans ce secteur; tout est à recommencer.

La base est gardée par deux tourelles électroniques où sont montés des canons. Les Rebelles devront fournir le code ou réussir une infiltration. Ils auront alors l'accès à l'intérieur de la base. Cette base, en fait, n'est rien de plus qu'un volcan asséché mais toujours actif. La cour intérieure renferme dix AT-STs et cinq "Snowspeeders" en état de servir, sans oublier une dizaine de Snowtroopers et deux officiers. Les officiers sont à bord d'une station tactique de repérage posée au centre du cratère. Si les Rebelles attaquent, ils se verront agressés par les canons de la base (contrôlées depuis la station) ainsi que par le personnel militaire.

Naturellement, les Rebelles devraient essayer de s'infiltrer plutôt que d'entrer par la force. Quelle que soit la méthode utilisée, ils devront capturer des officiers Impériaux afin de découvrir où a été emportée la papesse. La station est très résistante, protégée par des champs de forces et des canons anti-véhiculaires. Il devrait être évident pour les Rebelles qu'il est quasiment impossible de le détruire de l'extérieur. Une fois à l'intérieur, les Rebelles auront sans doute moins de peine à prendre le contrôle de la base via les canons. Il n'y a, en dehors de ces effectifs, que huit mercenaires Aqualishs en patrouille dans les environs. Par ailleurs, l'Empire garde ses meilleurs troupes pour écraser la Rébellion, pas pour surveiller des mondes placides d'importance secondaire. Ces officiers sont donc désarmés et les Aqualishs n'ont pas d'armure. L'armurerie réduite de l'astronef cache des armes très pratiques telles que des explosifs et des pistolets. Qui plus est, ces Snowtroopers sont des novices peu entraînés au corps-à-corps, peu aptes à se défendre face à ce genre d'attaques. Ils n'hésiteront cependant pas à utiliser toute mesquinerie possible pour se tirer de cet embarras, au mieux de leurs capacités. Pour jeunes qu'ils soient, ces militaires sont plutôt rusés.

Pour interroger les officiers, un jet d'Interrogation (25) est requis. Les officiers savent tous que la fille est emmenée vers Coruscant afin d'utiliser ses pouvoirs au profit de l'Empire. Le seigneur Vader, et peut-être l'Empereur lui-même, se chargera d'extraire les renseignements de l'esprit de la papesse d'Orto.

Les Rebelles pourront poursuivre les Impériaux à bord de leur propre astronef ou en dérobant un véhicule de l'Empire. Ils devront réussir un jet d'Astrogation (20) pour retracer la frégate impériale, en route vers Coruscant. Un échec indique que les Rebelles se perdront dans un nuage électrique spatial qui risque de causer des dommages à l'astronef. Un jet de Piloting (20) sera requis pour éviter des dommages moyens.

LA FRÉGATTE

La frégate est sans aucun doute le vaisseau semi-civil le mieux armé que les Rebelles n'auront jamais vu. Dépassant les 100 000 mètres cube, sa masse imposante abrite plus de cinq cents soldats et un nombre considérable de chasseurs et d'aéronefs. Il est complètement

inimaginable que les Rebelles aient une chance en combat, il leur faudra donc utiliser un stratagème pour s'introduire.

Dès qu'ils entreront dans la portée des communicateurs, les Rebelles seront hélés et sommés de répondre sous peine de destruction. Les Rebelles devront trouver un stratagème subtil pour y entrer: Un jet de Barratin (30) sera requis avec des ajustements selon la plausibilité de leur histoire, d'autant plus facile s'ils ont pris possession d'un véhicule impérial et des codes de sécurité appropriés.

En cas d'échec, la frégate libérera quatre Chasseurs T.I.E. pour abattre ou capturer l'intrus. Les Rebelles devraient alors profiter de ce temps pour fuir, car les renforts n'hésiteront pas à suivre. Dans le cas contraire, les héros seront admis à l'entrée #3 de l'astroport du croiseur, où des troupiers Impériaux interviendront pour les escorter auprès d'un officier. Dix soldats accueilleront les Rebelles à l'astrogare de la frégate. Ceux-ci seront reconduits devant l'un des officiers de sécurité Impériaux pour être interrogés. Seuls quatre gardes escorteront les Rebelles durant leur périple de la Section #12 à la Section #10. En cas d'alerte, les gardes se téléporteront au loin et déclencheront une alarme.

UN ÉTRANGE OFFICIER

L'officier, le Capitaine Janes P. Kurt, est dans la soixantaine, plutôt paranoïaque et craintif. Il exigera des Rebelles des réponses claires et exactes. Un à un, ils seront attaqués par des questions sur leur origine et leurs motifs. Kurt insistera souvent sur les batailles de son passé, plus particulièrement la bataille de la Guerre des Clones. C'est un nostalgique somme toute assez peu belliqueux pour un officier de l'Empire; son caractère de vétéran lui a valu un poste habituellement peu turbulent sur Orto.

Si les Rebelles sont attentifs, ils remarqueront que Kurt est méfiant mais semble se détendre à l'évocation de la Guerre des Clones. Ces souvenirs, en effet, rappellent en lui sa jeune vaillante de pilote de l'armée impériale. En évoquant l'histoire du passé, un Rebelle pourra discuter avec le vieil officier de l'époque "bénie" de la Guerre des Clones et détourner son attention. L'officier n'a pas de bons réflexes et ne saura pas réagir assez tôt pour empêcher le Rebelle de le maîtriser.

Dans le bureau de l'officier, en plus de meubles et souvenirs inutiles, le Rebelle trouvera un uniforme de lieutenant ainsi que deux lasers et une carte d'accès. Il pourra libérer ses pairs dans une cellule juxtaposée au bureau de l'officier, grâce à la carte d'accès. La carte d'accès démontre d'ailleurs un plan sommaire du croiseur.

LES SECTIONS DE LA FRÉGATE

En cas d'alarme, toutes les sections seront alertées et les voies de sécurité fermées. Les intrus disposeront de deux minutes pour quitter la frégate avant d'être découverts. Tous les couloirs et ascenseurs seront occupés par des soldats.

#1. Pont de commandement: Ce pont est inaccessible autrement que par les ascenseurs à sécurité maximale. L'officier en charge (le Lieutenant Kzaar) dirige ici toutes les décisions.

#2 et #3. Accès: Il y a 2/6 de chances que des soldats patrouillent ce secteur. Si les Rebelles sont déguisés, ils tout faire pour éviter d'attirer l'attention. Une habile mise en scène pourra éviter un conflit et l'alerte générale.

#4. Corridors de sécurité: Les Rebelles ont 4/6 de chances de faire une rencontre; au moins un soldat mène un guet constant dans cette section..

#5-8. Salles de navigation et d'informatique: S'y trouve l'équipement électronique régulier. Les Rebelles sont certains d'y rencontrer des navigateurs Impériaux désarmés à tout moment.

#9. Prison: Deux fantassins armés surveillent les geôles. Il faut un accès spécial pour entrer, les soldats ayant pour consigne d'attaquer tout intrus, voire même les soldats qui ne semblent ne pas avoir le code d'accès. Xema Rob, la papesse, est prisonnière de la quatrième cellule à gauche. Pour la libérer, les Rebelles devront réussir un jet d'Électronique (25).

#10. Barraquements et habitacles: Cette section est toujours très occupée: les Rebelles y croiseront quelques centaines de Impériaux s'ils ont la naïveté de s'y aventurer.

#11-12. Caserne: Ces sections renferment les véhicules terrestres et les Intercepteurs. Ils sont intensivement surveillés par des patrouilles disposées à des intervalles réguliers.

#13. Ingénierie: Cette section est totalement impossible pour un intrus qui ne possède pas de carte d'ingénieur. Elle renferme le réacteur ainsi que les hypermodules du vaisseau spatial. La sécurité est à son maximum.

LA PAPESSE BLEUE

La papesse des Ortolans est d'une très grande beauté. Elle saurait chavirer le coeur de tous les Ortolans qui la contemperaient, leur faisant oublier quelques instants leurs préoccupations gastriques. Elle est belle comme un gâteau au fromage au coulis de fraises, douce comme une tarte sucrée au miel. Ses yeux sont des olives brillantes, ses oreilles plates douces comme des crêpes de sarrasin. Elle est, c'est le cas de le dire, belle à croquer selon les standards d'Orto, ce qui risque de toucher fort peu la majorité des Rebelles ici présents. Les Rebelles Ortolans de sexe masculin (on ne sait jamais) devront réussir un jet de Volonté (30) ou tomber aussitôt sous son charme presque culinaire. La papesse Xema est très heureuse d'être libérée, certes, mais annoncera aux Rebelles que son frère est sous l'emprise des Impériaux et qu'elle ne saura être en sécurité alors qu'il subit leur influence.

Xema Rob déclarera aux Rebelles que son jeune demi-frère se trouve à être le vrai responsable de cette situation désastreuse. Légèrement perturbé psychologiquement, il aurait décidé de supporter la cause des Impériaux et de capturer sa soeur pour la grandeur de l'Empire. Xema craint qu'il n'ait été lobotomisé par la propagande impériale; son désir est de sauver son frère pendant qu'il est encore temps. Tant qu'il ne changera pas d'idée, les Impériaux seront capables de localiser Xema Rob. Elle demande aux Rebelles de lui venir en aide sans lui faire de mal.

DAX, LE SOMBRE CONVIVE

Le frère de Xema, Dax, est un Sombre Convive de puissance incroyable: Déjà enfant, il dût être confié au Monastère d'Aybo pour prévenir que ses "dons" ne portent atteinte à la communauté. Dax est capable de causer des explosions monstres en exotéléportant les molécules de l'atmosphère pour les recombinaisonner en éléments explosifs. Les Impériaux ont profité de sa nature paranoïaque pour l'enrôler et le retourner contre sa famille. Rox Meba, la papesse Xera Mob et Dax sont parmi les derniers d'une longue lignée ortolane, les Laeginn, dont la proximité avec les puissances de la Force ont contribué, voilà longtemps, à l'apparition des premiers Jedis.

Désormais le jeune Dax est paranoïaque, rendu fou par le reconditionnement comportemental qu'il a subi. Il croit que tous cherchent à lui causer du mal grâce à son lavage de cerveau. Il est convaincu que seul l'Empire peut l'aider et lui venir en aide. Frappé de démence, il est vêtu d'une lourde cape blanche et d'un masque blanc marqué du symbole de l'Empire. Il ressemble vaguement à une version trappue et grasse d'un Garde Impérial tout de blanc vêtu. Seuls ses yeux carmins percent le mystère de son sinistre uniforme.

SAUVONS DAX!

Une fois Xema Rob libérée, elle demandera aux Rebelles de la suivre jusqu'au pont stratégique. La libération de Dax est indispensable, sans quoi non seulement les Impériaux posséderont-ils une arme redoutable contre l'Alliance, mais de plus Xema serait privée de la compagnie de son jeune frère dont elle s'est portée garante devant le lit de mort de ses parents. Les Rebelles auront grand peine à accéder au saint des saints. Ils devront trouver un moyen pour que Dax quitte le pont et retrouve les Rebelles, idéalement sans ameuter le navire entier. Voici quelques possibilités:

- * Faire un message par intercom demandant Dax à un lieu désiré. On ne sait jamais.
- * Attendre qu'il se rende à ses quartiers personnels.
- * Simuler une voix surnaturelle. ("Sers-toi de la Force, Dax!")
- * S'infiltrer sur le pont par les issues de secours ou triompher des systèmes de sécurité.

UN ORTOLAN PARANOÏAQUE

Une fois que les Rebelles seront avec le frère dément, ils remarqueront qu'il se comporte d'une étrange façon. Peu importe leur aspect, Dax leur demandera de s'identifier. Il refusera de reconnaître Rox Meba et Xema Rob, les accusant de trahison contre l'Empire. Persuadé qu'il pourra les vaincre seul il n'alertera pas la garde Impériale et utilisera ses pouvoirs contre les Rebelles. Malgré ses airs inoffensifs, Dax est un adversaire particulièrement redoutable, ne serait-ce que par sa maîtrise du Côté Obscur. Fort heureusement, s'il est maussade et agressif, Dax n'a pas la trempe d'un assassin. Du moins, pas encore; le Côté Obscur n'a pas entièrement refermé sa poigne sur lui...

Xema Rob le suppliera d'arrêter de se battre. Alertés par le remue-ménage, des Impériaux auront tôt fait d'interrompre les retrouvailles. Sous le tir des lasers, la papesse se verra projetée au loin après quelques tours. Les Rebelles seront dans de beaux draps, échangeant des coups de feu avec une armada de soldats. Sa soeur inconsciente, Dax cessera un instant de hurler, hébété, pour la regarder d'un air ahuri. Ce laps de temps ne durera qu'un battement de cils, après quoi Dax hurlera: "Vous avez tué ma soeur!" Au tour des Impériaux d'affronter la colère explosive de Dax!

Xema Rob a subi de profondes blessures et nécessitera des soins immédiats. Si elle n'est pas soignée immédiatement, elle sombrera dans un coma profond jusqu'à l'arrivée de médecins compétents (Médecine contre 20).

Les soldats Impériaux se déploieront après une dizaine de passes d'armes, entourant les Rebelles et les menaçant de leurs mitrailleuses. Si le conflit devait tourner au vinaigre (et les chances sont de ce côté), les Rebelles seront emmenés avec Xra et un Dax rendu inconscient (sans oublier Rox et Mex, s'ils sont toujours présents) sur le pont central pour y être exécutés à titre de traîtres contre l'Empire.

ROULEMENT DE TAMBOURS

C'est maintenant le moment critique de l'histoire. À moins d'un miracle, les Rebelles ne pourront se tirer de ce mauvais pas que de deux façons:

Si Xema Rob est réanimée: Elle utilisera ses pouvoirs pour amener la planète à émettre des émanations magnétiques contre la frégate impériale. Le vaisseau sera alors parcouru de secousses violentes, qui donneront l'occasion aux Rebelles de s'enfuir. Dax utilisera son terrible pouvoir pour se venger des Impériaux, causant l'explosion de la frégate dans un tonnerre assourdissant. De justesse, Xema Rob et les Rebelles échapperont à la mort. La justice de Dax l'emportera dans la mort, avec ses bourreaux.

Si Xema Rob n'est pas réanimée: Dax, secoué par ce qu'il croit être la mort de sa soeur, est revenu à lui-même. Il détruira les effets du lavage de cerveau. Il annoncera alors aux Rebelles qu'il utilisera une diversion avec ses explosions pour qu'ils puissent s'enfuir. Lui-même restera pour empêcher les soldats de les poursuivre. Se sacrifiant héroïquement, il fera exploser la frégate pour détruire toute trace du monastère dans les registres impériaux. L'astronef des Rebelles file vers Orto comme s'éteignent les dernières lueurs de la frégate anéantie.

Requiescat in pacem.

ÉPILOGUE

Quel que soit le déroulement, Dax mourra à bord de la frégate pour permettre à sa soeur et aux Rebelles de fuir. La papesse pleurera avec douleur la mort de son demi-frère. Son deuil n'entache cependant pas sa dignité... Xra, Rox et Mex, au nom de leur peuple, remercieront les Rebelles de leur support et aide. En guise de gratitude, en plus des diamants de Rox, la papesse offrira une relique de son monde aux Rebelles: l'huître de Sböy le Bon, à la merveilleuse propriété de donner un goût de vanille à tout liquide dans lequel elle est plongée. Quelle émotion, mes propres yeux sont emplis de larmes. Je devrais cesser d'écrire ces histoires, c'est mauvais pour ma santé psychologique.

Est-ce réellement la fin de Dax? Dans quelques mois, une planète fidèle à la Rébellion sentira sur sa nuque le souffle d'un rôdeur invisible alors même qu'une révolte mine ses fondations...

POINTS DE PERSONNAGE

- La papesse est libérée, saine et sauve: +2
- Les deux Ortolans ont été secourus sans violence au peuple-plante: +1
- Pour une idée brillante et originale: +1
- Héroïsme individuel: +1 à +2
- Kurt a été tué: -1
- Les joueurs se sont foutus de la gueule des Ortolans: -1
- Par point du Côté Obscur obtenu: -1
- Agressivité gratuite: -2
- Les joueurs se sont moqués du Maître de Jeu pour avoir fait jouer cette aventure: -4

Star Wars est une marque de commerce de Lucasfilm, utilisée sans permission.