

- - - -

Note de traduction : Cet article est en "bêta publique". Même si l'ensemble ne devrait plus beaucoup bouger, des fautes doivent traîner ça et là et la traduction sera peut-être encore ajustée.

Quand tous les articles de cette série seront traduits, l'ensemble sera groupé dans un seul et même PDF qui sera alors plus simple à manipuler et à faire circuler =)

Bonne lecture et merci d'avance pour vos retours.

Sylvain

- - - -

Star Wars : Aux Confins de l'Empire, Kit d'initiation est livré avec une magnifique mini-carte de Mos Shuuta pour vous présenter le jeu. Pendant que vous découvrirez l'innovante utilisation des dès, le jeu vous mettra quasiment sur des rails desservant quatre lieux pour pouvoir terminer l'aventure et vous échapper de la planète.

Alors que les descriptions de ces quatre destinations sont très détaillées, moins d'une page est consacrée à la description du reste de Mos Shuuta. C'est dommage, car avec un léger ajustement, la mesa pourrait donner lieu à plusieurs sessions de jeu.

La fin de la première rencontre se termine par ce texte d'ambiance : *Les Gamoréens sont vaincus ! Le silence qui s'ensuit est bientôt brisé par quelques lents applaudissements désabusés. Le barman dévaronien s'approche en lâchant un petit rire nerveux. « Je crois que vous feriez bien de quitter cette planète rapidement. J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne c'est qu'un cargo stationne sur l'aire d'atterrissage Aurek en ce moment même, je le sais de source sûre. La mauvaise, c'est que Trex, son capitaine, est un associé du Hutt et qu'il ne vous laissera pas monter à bord. Et en parlant de mauvaise nouvelle, il y en a une autre : s'il est cloué au sol, c'est parce qu'un de ses injecteurs à hypermatière est en panne et qu'il n'ira nulle part avant d'avoir été changé. Je parie que Vorn, qui tient le bric-à-brac, en a un. » Puis il vous montre la porte. « Maintenant, sortez de ma cantina. »*

Changeons le donc un peu : *Les Gamoréens sont vaincus ! Le silence qui s'ensuit est bientôt brisé par quelques lents applaudissements désabusés. Le barman dévaronien s'approche en lâchant un petit rire nerveux. « Je crois que vous feriez bien de quitter cette planète rapidement. J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne c'est que j'ai eu vent d'un moyen qui vous permettrait de quitter la planète. La mauvaise, c'est que cette information à un prix. »*

Plutôt que de simplement fournir l'information, nous incitons les personnages à interagir avec les PNJ. Ils peuvent proposer de travailler pour le barman, de réparer les dommages infligés à sa cantina, ou ils pourraient le menacer. S'ils proposent de travailler pour lui : *« Je savais que cela pourrait vous plaire... Un convoi d'Alderaan est arrivé récemment, mais cette idiote de Brynn l'a verrouillé dans l'entrepôt Besh. Récupérez le contenu de ma cargaison et je suis sûr que l'on trouvera un arrangement. »*

S'ils menacent ou attaquent le barman : *« Je déteste le Hutt tout autant que vous ! Ses gardes viennent trop souvent ici récupérer leur "taxe de protection". Et qu'est-ce que ça m'apporte à moi, quand des vermines comme vous viennent tout retourner ? Si vous me tuez, tout le monde va s'enfuir en criant et ce sera la fin de votre couverture. Si vous me blessez, eh bien, vous n'irez pas loin avant que Teemo ne vous remette la main dessus. »*

Étoffons maintenant Mos Shuuta avec de nouveaux lieux :

Entrepôt Besh - Cet entrepôt est solidement verrouillé par un système de sécurité impérial. A l'intérieur, ses rangées de rayonnages sont remplies de marchandises confisquées par les équipes de douanes aux ordres de la contrôleur Brynn. Chaque caisse étant méthodiquement scannée et marquée, il est facile pour un droïde de cargaison d'en localiser une et de l'amener au bureau de douane lorsque le client paie les frais d'importation ou lorsque le Hutt en ordonne la libération. Un terminal situé dans un coin du bâtiment permet d'accéder à la base de données des marchandises et il ne fait aucun doute que certaines de ces caisses y sont entreposées depuis des années.

Bureau des douanes - Ce bâtiment ramassé, situé entre l'entrepôt et l'air d'atterrissage Besh, est le petit bureau miteux de l'équipe des douanes du

spatioport. Le bureau est rarement utilisé, car peu de natifs de Mos Shuuta peuvent s'offrir les frais d'importation exorbitants. Si Teemo s'oppose à la retenue d'un paquet, il lui sera personnellement livré à son palais, et il est rare de revoir l'officier malchanceux à qui la livraison a été confiée. Plusieurs bureaux sont derrière la salle d'attente, inutilisés depuis tellement longtemps que la poussière est retombée sur les meubles. On y trouve aussi une large salle de fourniture où l'on trouve des étagères remplies de petits paquets retenus par les douanes et, posés contre un mur, une armure et un lance-flamme, évidemment utilisés pour contrôler les infestations de mynocks.

Centrale énergétique - Ce grand dôme, le mieux éclairé et le plus froid de Mos Shuuta, forme le coin d'un petit groupe de bâtiments situés contre. En s'en approchant, on peut entendre le vrombissement de ses générateurs et de ses conduits plongeant profondément dans la croûte de la planète pour pomper la chaleur de son noyau. De larges tubes métalliques s'échappent des murs de sable moulés de la station, certains à travers les airs, avant de se disperser en un réseau de câbles alimentant les différentes zones de la mesa. Certains tubes forment un chemin brillant entre les bâtiments voisins, tandis que d'autres replongent sous terre pour alimenter le spatioport et la fonderie. La centrale est un point de rassemblement populaire le matin, des Jawas y traînent pour marchander avec des propriétaires de droïdes venus là pour les recharger.

Le grill de Baba - Il est difficile de voir l'intérieur du grill de Baba, un petit établissement construit à côté de la centrale, car il y a toujours une foule de personnes à l'extérieur de cette échoppe. Il n'est pas rare de faire la queue 30 minutes pour pouvoir commander l'un des rares plats que Baba propose : des burger de Bantha ou des côtes de Dewbacks. Baba est un assez vieux Rodien qui passe son temps à l'arrière de sa cuisine, laissant l'approvisionnement en viande, l'entretien des grills ainsi que le service à son plus jeune fils Yaga. Yaga est un imbécile à la langue bien pendue qui se lance dans bien plus de choses qu'il ne peut en gérer. De l'achat de banthas pochés dans les fermes hydroponiques, au stockage de contrebandes sous le comptoir, en passant par le colportage de rumeurs dont il a écho auprès de la clientèle, Yaga semble déterminé - malgré lui - à vouloir s'attirer des ennuis avec Teemo.

Bureau d'enquête du désert - Ce bâtiment en grès sans prétention est dominé par une grande porte en métal. Pour y entrer vous devez trouver la petite porte sur le côté, avec une petite plaque indiquant « Bienvenue aux éclaireurs ». L'intérieur du bâtiment contient des pièces hautes de plafond avec des ventilateurs suspendus tournant à plein régime pour garder la pièce fraîche. Le propriétaire du bâtiment y conserve un ancien module de course, les portes métalliques servant d'entrée pour son garage. Les murs sont couverts de cartes, d'annonces de recrutement, de divers morceaux de ferraille, de lambeaux de vêtements de pillards Tusken et de plusieurs écailles de dragon Krayt. Le mobilier est plutôt usé. C'est un lieu populaire pour ceux qui veulent se détendre quelques heures et écouter le propriétaire, Tars Vulnrick, raconter ses vieilles histoires d'explorateur et de pilote de module.

Bureau des chasseurs de prime - Même si des affiches promettant des primes sont placardées à l'extérieur du palais de Teemo, à la cantina et au spatioport, un bâtiment près de l'électroporte sert à la fois de prison et de point de rassemblement pour les différents chasseurs de primes passant par la mesa et ses environs. Derrière un écran de sécurité, un Twi'lek et un humain mettent à jour les différents écrans d'informations avec les dernières primes et rapports. Ils ont accès à un petit coffre-fort contenant quelques milliers de crédits-sticks, mais la majorité de leur argent est en sécurité dans le palais de Teemo, accessible à l'aide d'un étroit conduit de service où un petit droïde de transport fait des allées et venues. Au fond du bâtiment se trouve une série de cellules bordées de métal, afin que leurs résidents souffrent de la chaleur du désert.

L'armurerie d'Acevedo - On dit qu'Acevedo a vendu des armes aux chasseurs de primes, aux agriculteurs des fermes hydroponiques et à des gardes du corps de Teemo bien avant que Mos Shuuta ne soit une ville. Plusieurs lieux lui ont servi de boutique, mais il est actuellement propriétaire d'un magasin à proximité de la fonderie. Trandoshien couvert de cicatrices et particulièrement laid, Acevedo a un penchant pour les anciennes armes : il en porte toujours une plus vieille que son client tout en en nettoyant ou réparant une autre tout aussi datée. C'est un homme avec un code moral certain, il ne traite pas avec voyous des rues et il est peu probable de le voir vendre ses précieuses antiquités à quelqu'un qui ne semble pas capable de les utiliser ou d'en prendre soin. Il conserve un

stock d'armes modernes sur le mur de sa boutique, toutes déchargées et non-alimentée, qu'il vend au moins deux fois leur valeur marchande.

Le marché Jawa - Sous la toile d'une barge des sables, tendue entre trois bâtiments, se trouve un petit étal où se rassemblent des jawas, tirant sur les vêtements des passants et se précipitant vers les droïdes et véhicules qui se seraient arrêtés trop longtemps devant leur stand. Une fois passé outre leur nature charognarde et leur mauvaise maîtrise du basic, vous trouverez que ses jawas là sont plutôt bien câblés, échangeant même des objets avec d'autres tribus de la Mer des Dunes. Leur stock est en renouvellement constant, bon marché, mais pas toujours de première fraîcheur.

Cet article est une traduction de « Expanding Mos Shuuta » rédigé par Adam "BlindGeekUK" Page pour Daily Encounter. La version originale est disponible à l'adresse suivante :

<http://dailyencounter.net/2013/02/18/expanding-mos-shuuta/>

Traduction française réalisée par Sylvain Charroy (@SylvainCharroy).

Relecture par Hrunh, Veterini et Vonigner.

Remerciements : Pierrick et Cedmaster

Star Wars : Edge of the Empire est un jeu de rôle édité par Fantasy Flight Game, tous droits réservés.

Star Wars : Aux Confins de l'Empire est un jeu de rôle édité par Edge, tous droits réservés.