

-----

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 =)

L'article précédent logiquement celui-ci [est disponible ici](#).

Bonne lecture et merci d'avance pour vos retours.

Sylvain

-----

J'ai vraiment apprécié écrire sur de nouveaux lieux pour Mos Shuuta et je savais qu'il y avait encore plus à faire avec la mesa...

**Bunker de surveillance** - En dehors de la vague présence de la douane et de Brynn, l'agent impérial surveillant le spatioport, l'Empire n'a que très peu d'influence sur Mos Shuuta, confiant à Teemo et ses gardes Gamorréens le maintien de la paix.

Pour autant, cela ne veut pas dire que l'Empire ignore Mos Shuuta ... sa position élevée, sur le rebord de la Mer des Dunes, offre une vue imprenable sur la région. A l'insu de la plupart des habitants de la mesa, un bunker de surveillance bien camouflé et lourdement blindé a été bâti dans la falaise, sous le centre de contrôle du spatioport. Ce bunker est occupé en alternance par trois groupes de trois Stormtroopers, principalement formés à l'observation et au tir à longue distance et ayant tous eu un entraînement au combat et à la survie dans le désert de Jundland.

La plupart des habitants supposent que les Stormtroopers qu'ils voient occasionnellement patrouiller dans les rues font partie du personnel de sécurité du spatioport.

**Centre médical** - Alors que Teemo possède son propre centre médical, tout comme les Stormtroopers en garnison dans leur bunker blindé, le reste de la population de Mos Shuuta doit se débrouiller avec cette installation vétuste. L'endroit est régulièrement victime d'attaques de groupes d'habitants tentant de s'introduire par les parties

endommagées des murs, ne laissant derrière eux que des vitres brisées et condamnées, ainsi que la lourde porte blindée hors de ses gonds. Dans le bâtiment, on trouve une petite zone d'attente, un bureau d'accueil, le bureau du médecin et la principale salle de chirurgie. Le sable soufflé par le vent s'entasse à chaque coin et les derniers lits de repos et cuves à Bacta ont connu des jours meilleurs.

El'Jaameer, le médecin Bothan, a hérité de son père du centre et a du mal à s'en sortir avec du matériel aussi rudimentaire. Entre la diminution des réserves et les fonds limités pour récupérer ses médicaments "de contrebande" à la douane, ses manières calmes virent parfois à la fureur.

**Dortoir** - Mos Shuuta a peu de population de passage, les visiteurs n'ont pas beaucoup d'intérêt à y rester et passent rapidement leur chemin. Les quelques voyageurs que la mesa reçoit ont généralement échoués ici à cause d'une tempête de sable ou de problèmes techniques avec leur vaisseau. En effet, Mos Shuuta est le dernier endroit sûr avant la vaste étendue qu'est la Mer des Dunes.

Il y a plusieurs endroits où s'arrêter. Vous pouvez tenter de quérir l'attention de Teemo le Hutt et de potentiellement signer pour une vie de servitude en échange d'une simple nuit d'hébergement et de plaisir. Vous pouvez bêtement tomber ivre dans la poisseuse cantina et y passer la nuit en espérant que le barman ne vous jettera pas dehors. Ou vous pouvez payer pour dormir au dortoir. Ce bâtiment sur deux étages n'est pas l'endroit le plus accueillant du monde : une épaisse fumée âcre en provenance de la fonderie l'entoure jour et nuit. Un modeste restaurant, géré par les propriétaires des lieux, est situé au rez-de-chaussée, tandis qu'à l'extérieur, un escalier isolé mène aux dortoirs : de longues pièces dépourvues de toutes commodités en dehors des lits et des douches.

**Puits de minerai** - la fonderie est actuellement située au sud de la mesa, alimentée par un gisement descendant à 20 mètres sous terre, ce qui n'est pas beaucoup plus profond que la plupart des caves des maisons. Mais la fonderie n'a pas toujours été là. Bien avant, quand la population était moins dense, elle était proche de l'aire d'atterrissage Besh et s'enfonçait jusqu'à 200 mètres de fond au travers de trois puits. Entre les anciens chantiers s'étend un réseau de tunnels descendant sur plusieurs niveaux, parfois aérés par des puits allant des niveaux supérieurs à la surface. L'air y est sec et sent le renfermé. Dépourvues d'énergie, les pompes ne font plus circuler l'air, et la

pénombre a entre autre permis à des Mynocks et des rats Womp de prospérer. Oubliés depuis longtemps, il y a de faibles chances que ces tunnels finissent par être rejoints par le riche filon de minerai actuellement exploité par la fonderie.

**Le commerce de la bordure** - Au nord de la mesa, dans l'ombre de l'aire d'atterrissage Aurek, plusieurs plates-formes branlantes en bois pendent dans les airs à l'aide de gigantesques ballons de gaz. Plusieurs centaines de mètres plus bas, au fond du canyon, se trouvent des tas de fumier à Dewback, moisissant et pourrissant sous la chaleur des deux soleils de Tatooine. Une petite centrale alimente les ballons en gaz, fournissant ainsi une plate-forme flottante sur laquelle Vl'grax, un Verpine, peut poser son petit vaisseau cargo. Vl'grax gère un service irrégulier de fret à destinations d'autres villes de Tatooine, comme Mos Espa et Mos Eisley. Étant donné qu'il ne se pose pas réellement sur Mos Shuuta, la contrôleuse Brynn n'a pas l'autorité pour contraindre ses déplacements ou sa capacité de transport. Vl'grax pourrait être la solution de facilité pour récupérer des objets illégaux, si ses coutumes insectoïdes le laissent transporter autre chose que de la nourriture et de l'eau.

**Station de pompage** - Adjacent à l'indispensable château d'eau de Mos Shuuta, ce qui semble à première vue être un garage bas de plafond est probablement le bâtiment le plus important de la ville. La station est tout autant conçue pour accueillir les plus grands transporteurs que les petits landspeeders utilisés dans les fermes hydroponiques de la région. On y trouve tout l'équipement nécessaire pour pomper l'approvisionnement en eau des vaporisateurs utilisés par les fermiers, ainsi que pour purifier et stocker cette eau. Des caméras de surveillance fournissent en images et sons le palais de Teemo et le centre de contrôle du spatioport, afin que chacun se tienne informé des différentes livraisons ainsi que des personnes impliquées.

**Bain public** - Le sable s'infiltré partout et la plupart des espèces ayant élu domicile à Mos Shuuta ne sont pas adaptées à cette substance granuleuse. Le bain public est un bâtiment communal avec, en son centre, une large piscine d'éther diéthylique peroxydé, afin que les baigneurs puissent s'y nettoyer. Autour du bain central se trouve des cabines de douche à air, aussi bien utiles avant le bain (pour enlever la plupart du sable), qu'après (pour retirer les restes acides).

**Terminal bancaire** - L'écran fissuré et vacillant de ce terminal obsolète permet de retirer des crédits galactiques ou d'obtenir des rapports d'informations... pour peu que vous arriviez à le faire fonctionner correctement. Son faisceau de communication de mauvaise facture, ses puces en décomposition et sa faible alimentation énergétique rendent les vitesses de transmission incroyablement lentes, si bien qu'il n'est pas rare que les données ne soient plus d'actualité avant que la transaction soit terminée ou avant que toute l'information ne se soit affichée.

**INDIQUEZ VOTRE PSEUDO / NOM / TWITTER / N'IMPORTE QUOI  
D'AUTRE EN COMMENTAIRE ICI POUR QUE JE VOUS CREDITE A LA FIN  
=)**

Cet article est une traduction de « More Mos Shuuta Locations » rédigé par Adam "BlindGeekUK" Page pour Daily Encounter. La version originale est disponible à l'adresse suivante : <http://dailyencounter.net/2013/02/20/more-mos-shuuta-locations/>

Traduction française réalisée par Sylvain Charroy (@SylvainCharroy).  
Relecture par Hrun et Caracal.

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.