
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 =)

Les articles précédents celui-ci sont disponible [ici](#) et [ici](#).

Bonne lecture et merci d'avance pour vos retours.

Sylvain

À première vue, les alentours de Mos Shuuta semblent être identiques au reste de Tatooine : un désert monotone et aride. Mais comme partout ailleurs sur cette planète, les apparences peuvent être terriblement trompeuses.

La mesa de Mos Shuuta est un promontoire rocheux d'environ 500 mètres de long sur 1000 mètres de large, plus ou moins en forme de haricot, formé il y a des millénaires suite à la collision d'anciens glaciers sur des roches tendres devenues aujourd'hui la structure de la mesa. Au fil des siècles, les tremblements de terre et l'érosion du vent ont contribué à uniformiser la surface de la mesa et ses falaises abruptes. Pratiquement impossibles à escalader, ces dernières descendent sur plus de 100 mètres de roches aiguës comme des couteaux. Quiconque serait assez fou pour s'y aventurer s'exposerait aux dangereux vents de Tatooine, dont les brusques rafales peuvent vous projeter violemment contre la paroi et vous y maintenir jusqu'à l'asphixie. Le vent peut aussi vous surprendre par dessous, risquant de vous faire lâcher vos rares prises et apportant avec lui suffisamment de sable pour vous aveugler.

Çà et là, des amas rocheux plus fragiles se sont effondrés, formant des piliers isolés, aujourd'hui reliés par des arcades fragiles ou des ponts branlants et peu fiables. Le risque d'un nouvel effondrement étant toujours bien réel, seuls les habitants les plus pauvres de Mos Shuuta habitent dans ces bidonvilles.

Le seul chemin sûr permettant d'accéder à la mesa est une pente raide serpentant au sud-ouest de la falaise, menant du fond de la vallée à la grande électroporte et aux murs d'adobe qui forment l'accès sécurisé. Le palais de Teemo le Hutt surplombe ce sentier et ce n'est certainement pas un hasard puisqu'il offre une vue de choix sur toutes les entrées et sorties. Le chemin en lui-même permet tout juste de faire passer les landspeeders les plus larges utilisés par les fermes hydroponiques afin de transporter leurs précieuses cargaisons.

Au fil des années, de nombreux voyageurs se sont retrouvés coincés à l'extérieur de l'électroporte et quelques petites colonies ont fini par se développer autour de la ville, où l'on mendiera pour quelques crédits auprès d'autres voyageurs. Parmi les éboulements du mur, sous des toits métalliques construits à l'aide de véhicules hors d'usage, derrière des tentes en voiles de barges des sables, prospère une communauté de vagabonds et de commerçants Jawa. Non soumis aux lois du marché dictées par le Hutt, ce misérable marché noir abrite aussi bien les objets les plus dangereux que les moins légaux. Mais soyez prudent, y dépenser trop de crédits ferait de vous une cible toute désignée pour les désespérés ayant élu domicile ici.

Au-delà de la mesa, vers le nord, en direction de Mos Espa et de Mos Eisley, on distingue un chemin vague, mis en évidence par les landspeeders dont les répulseurs soufflent toutes les petites pierres. A côté de ce chemin, on distingue un groupe de soulèvements rocheux : des veines de minerai ancrées dans l'ancienne roche et n'ayant pas aussi bien supportées les siècles que le reste de la région. Les ombres s'étirent au sein de cette petite formation, mais il est impossible de dire quelles créatures peuvent s'y cacher, attendant et scrutant les voyageurs voulant se reposer là, à l'ombre des deux soleils.

En vous tournant vers l'ouest de la mesa, la Mer de Vase apparaîtra, miroitant sous la chaleur des soleils. Il s'agit d'une vaste cuvette à la surface de Tatooine, née de la chute d'un météore plusieurs milliers d'années auparavant. Au fil des siècles, les vents ont rempli ce cratère. De loin, presque aucune distinction n'est possible avec le reste de la vallée, plate et sans relief, où les dunes ne cèdent leurs places qu'à quelques lignes rocheuses et où le sable semble s'étendre à perte de vue. Mais aux premiers pas dans le sable, vous comprendrez à quel point le danger y est réel. Les couches de sables les

plus fraîches vous avalerons rapidement jusqu'à ce que vos pieds finissent par heurter une masse semi-solide de limon, un groupe de vieilles roches ayant absorbé l'humidité s'infiltrant lors des nuits froides. Alors que votre corps est entraîné par la boue épaisse et que vous luttez pour vous échapper, vous vous rapprochez d'une mort certaine tandis que le limon se mélange au sable pour devenir aussi solide que de l'acier trempé.

Dirigez-vous dans la direction opposée, loin à l'est de la mesa, et vous tomberez sur un groupe de fermes hydroponiques, un conglomérat de familles se faisant appeler les Hommes libres de la Vallée Noire. Il est difficile de savoir s'ils sont vraiment un groupe ne recevant aucune aide extérieure pour se nourrir et s'équiper, mais il est certain qu'ils étaient plus nombreux avant. Plusieurs fermes vides jonchent le paysage, vaporisateurs en marche et contrôlés à distance, acheminant la précieuse condensation aux fermes occupées. Parmi les cinq familles restantes, trois vivent ensemble dans des grottes souterraines, landspeeders en retrait et armés de suffisamment de blaster mitrailleurs lourds pour décourager les pillards Tusken les plus téméraires.

Au sud de Mos Shuuta se trouvent les plaines de Magellenan, du nom du tristement célèbre chasseur et éleveur de Bantha, piétiné à mort lors d'une bousculade. Des décennies plus tard, les doux géants des sables - Bantha, Eopies, Dewbacks et Ronto - errent dans les vastes plaines de sable, ruminant la flore locale. Ces plaines sont populaires pour la chasse au gibier et pour la cueillette de la rare flore désertique. Ces pratiques vous exposeront cependant à de potentielles rencontres avec les hommes des sables, errant par ici au même titre que les bêtes.

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

Cet article est une traduction de «The Wider Mos Shuuta Area» rédigé par Adam "BlindGeekUK" Page pour Daily Encounter. La version originale est disponible à l'adresse suivante :
<http://dailyencounter.net/2013/02/22/the-wider-mos-shuuta-area/>

Traduction française réalisée par Sylvain Charroy (@SylvainCharroy).
Relecture par Hrunh 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.