

MISSION SECRÈTE SUR JEDHA

Difficulté :

- Vous voilà dans la cantina de Gesh à la recherche de votre informateur, mais vous comprenez rapidement que la présence de l'un des clients pourrait mettre en péril votre couverture. Effectivement, vous remarquez que le client louche est sur le tableau de primes. C'est très probablement un mercenaire de Saw Gerrera recherché par l'Empire. Signalez sa présence aux autorités : $21 + 25 = 46$. Prenez la carte



- Une fois le mercenaire chassé de la cantina, les langues semblent se délier : le client rodien monologue. Tendez l'oreille et remarquez cette série de « Ding! » qui se détache du brouhaha. C'est la séquence que votre informateur a dissimulée à votre attention. Entrez dans la machine pour y reproduire la séquence. Les tailles des « Ding! » correspondent aux tailles des cloches. Une fois le discours mis dans l'ordre (, , puis ) vous obtenez la séquence de cloches suivante : 2^e plus grande, 2^e plus petite, plus grande, plus petite, 2^e plus grande, plus petite. Prenez la carte

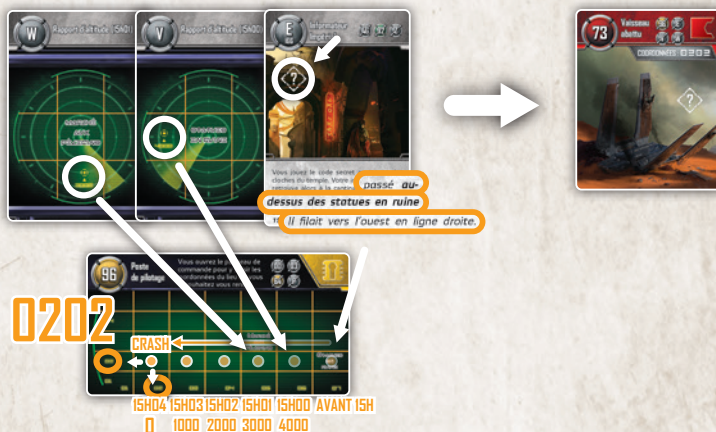


- Vous devez rejoindre le vaisseau de votre informateur. Pour cela, déverrouillez la grille de sécurité à l'arrière de la cantina (à l'aide de la tablette de données (fournie par votre informateur (). Observez bien l'hologramme, vous pourrez y lire 4 chiffres : un 6 (jaune), un 4 (rouge), un 7 (bleu) et un 1 (vert). Au-dessus de la grille est indiqué l'ordre des couleurs du code : vert (1), jaune (6), bleu (7) et rouge (4). Entrez le code **1674** dans l'application. Prenez la carte



- Repérez le symbole sur la carte . Il est temps de faire un rapport au commandement Impérial : entrez dans la machine pour obtenir de nouvelles données concernant la trajectoire du vaisseau abattu. Prenez les cartes et .

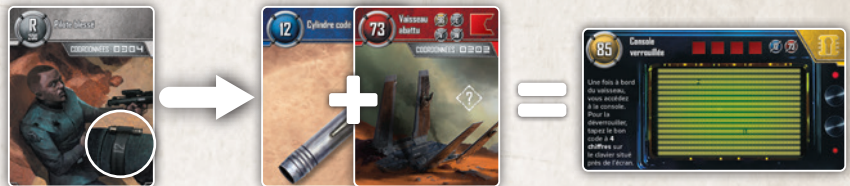
Votre informateur vous apprend que le vaisseau se situait au niveau des « statues en ruine » et qu'il « filait vers l'ouest en ligne droite » (). En reportant également les positions et les altitudes des cartes et sur votre poste de pilotage () vous déduisez la direction que suivait le vaisseau et l'endroit où il s'est crashé à l'altitude 0 : les coordonnées du crash sont donc 02/02. Entrez le code **0202** dans l'application pour vous rendre sur les lieux. Prenez la carte



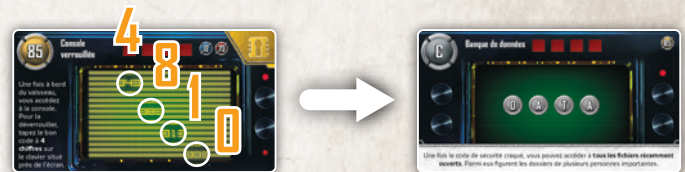
- Repérez à nouveau le symbole sur la carte **73** et entrez dans la machine **99** pour faire un rapport. Vous obtenez la CARTE DE JEDHA. Observez la carte et traquez le pilote en suivant ses empreintes qui partent précisément du crash (). Elles vous mènent aux coordonnées **03/04**. Entrez alors le code **0304** dans l'application. Prenez la carte **R**.



- Les empreintes vous mènent au pilote Impérial (**R**). Remarquez le numéro **12** dissimulé au niveau de sa poche. Prenez la carte **12**. Ce cylindre est la clé du vaisseau abattu. Allez y jeter un œil : **12** + **73** = **85**. Prenez la carte **85**.



- La console (**85**) du vaisseau est verrouillée, mais semble comporter 4 anomalies : parmi la série de 3 apparaissent les chiffres 4, 8, 1 et 0. Entrez le code **4810** dans l'application. Prenez la carte **C**.



- Grâce aux données recueillies sur la console, vous apprenez que le pilote a caché la cargaison à l'est de son vaisseau (**T**). Rendez-vous sur ce lieu en entrant le code **0302** dans l'application. Prenez la carte **D**.

Vos relevés d'empreintes (**A** et **D**) vous confirment que des pèlerins Toribota () sont passés ici après que le pilote () y a déposé la caisse. Celle-ci n'étant plus là, les pèlerins doivent l'avoir prise avant de continuer leur route sur leur monture (). Suivez alors leurs traces jusqu'en **05/04**. Entrez le code **0504** dans l'application.



- En tentant de retrouver les pèlerins (05/04), vous vous faites tirer dessus depuis le sud-ouest. Il faut d'abord vous occuper de ce tireur avant de poursuivre vos recherches. À en croire les empreintes () il s'agit de Nik Hepho (**A**) et il se situe donc en **04/03**. Mais souvenez-vous de ce que vous aviez entendu des clients de la cantina (**F**, lisez de droite à gauche ou dans un miroir) : pour le vaincre, il faut arriver par derrière. Passez donc par **03/03** pour arriver furtivement derrière Nik Hepho. Entrez **0303** puis **0403** dans l'application. Prenez la carte **31**.



- Nik Hephro (31) est à portée de main. Il faut le désarmer de son arme en bandoulière (A). Remarquez d'ailleurs les 4 chiffres écrits sur la bandoulière : 3, 8, 1 et 3. Entrez le code **3813** dans l'application pour neutraliser ce tireur d'élite. Nik Hephro n'étant plus un souci, retournez en 05/04 afin de poursuivre votre traque des pèlerins Toribota. Entrez à nouveau le code **0504** dans l'application. Prenez la carte 16.



- Vous ne comprenez pas un mot de ce que raconte ce pèlerin en panique (16). Le client rodien (Y) vous avait parlé de cette langue codée comprise uniquement dans leur temple. Rendez-vous au temple Toribota (01/01) pour tenter d'éclaircir le message du pèlerin. Entrez le code **0101** dans l'application. Prenez la carte H.



- Au temple Toribota, munissez-vous de la tablette antique pour traduire et comprendre le discours du pèlerin présent sur place : 59 + 39 = 98. Prenez la carte 98.



- Vous possédez à présent une traduction du message d'un pèlerin. En comparant de plus près l'original (59) et la traduction (98), vous comprenez que chaque lettre est remplacée par une autre : A = N, B = O, C = P, etc. Il vous suffit d'utiliser ces correspondances pour traduire le message du pèlerin de la caravane (16) : « BESOIN D'AIDE EST ». Allez voir à l'est de la caravane, elle-même située en 05/04. Entrez donc le code **0604** dans l'application. Prenez la carte S.



► Vous apprenez du pèlerin perdu (S) qu'il détenait la caisse de cristaux kyber, mais qu'il se l'est fait voler par une certaine Jalice Andit. Vous détenez justement des informations la concernant (D) : elle a été repérée au Canyon Abandonné. Ce lieu n'étant pas sur votre carte, il vous faut trouver un moyen de le localiser.

En reprenant la traduction du temple Toribota (59 et 98), vous obtenez la correspondance de « Canyon Abandonné » dans la langue des pèlerins, et découvrez que celui-ci (« Pnalba Nonaqbaar ») est mentionné sur le plan annoté trouvé au temple (M). Reportez son emplacement sur votre carte pour localiser ce fameux Canyon Abandonné (01/05), et ainsi retrouver Jalice Andit. Entrez le code **0105** dans l'application.

Prenez la carte **23**.



► Repérez le symbole (?) sur la licence commerciale (07) et entrez dans la machine 99 pour faire votre rapport. Le commandement Impérial vous fournit la localisation de 2 des 3 marchés de Jedha : la ville sainte (07/01) et le marché aux pèlerins (05/03). La localisation du dernier, caché, vous est donnée par le client rodien (X) : « à mi-chemin entre le Canyon Abandonné et le temple Toribota », donc en 01/03.



► Pour espérer marchander avec Jalice Andit, il vous faut préparer une offre convaincante. Commencez par vous rendre au marché de la ville sainte (07/01). Entrez le code **0701** dans l'application.

Prenez la carte **13**.

Présentez-y votre licence commerciale :

13 + **07** = **20**.

Prenez la carte **20**.



► Rejoignez ensuite le marché aux pèlerins en entrant le code **0503** dans l'application.

Prenez la carte **43**.

Montrez au marchand votre licence commerciale :

43 + **07** = **50**.

Prenez la carte **50**.

Le marchand refuse de coopérer.

Vous aurez peut-être reconnu le symbole des Rebelles de Gerrera sur l'étal.

Menacez alors ce marchand en lui présentant cette fois-ci votre holobadge Impérial : **43** + **05** = **48**.

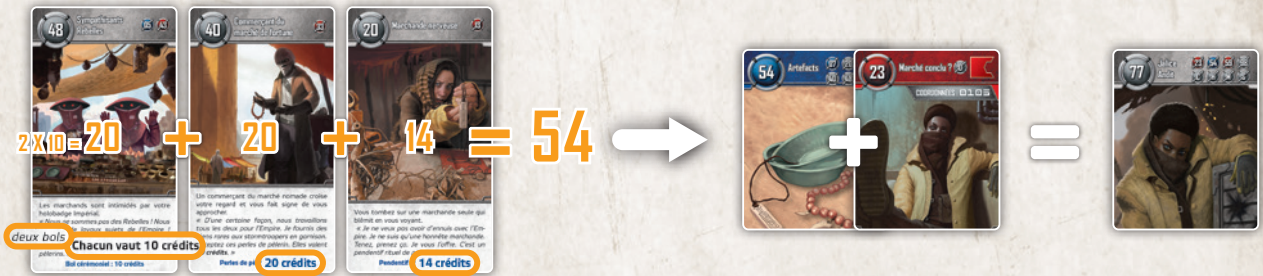
Prenez la carte **48**.



- Partez enfin pour le marché caché en entrant le code **0103** dans l'application. Prenez la carte **33**. Et utilisez-y à nouveau votre licence commerciale : **33** + **07** = **40**. Prenez la carte **40**.



- Il est temps de calculer la valeur des biens que vous avez amassés sur les marchés (**48**, **40**, et **20**) avant de pouvoir faire une offre à Jalice Andit. Additionnez simplement la valeur des deux bols (2 bols d'une valeur de 10 crédits chacun, soit 20 crédits), les perles (20 crédits) et le pendentif (14 crédits) : $20 + 20 + 14 = 54$. Prenez la carte **54**. Cela devrait être suffisant pour négocier avec Jalice Andit : **54** + **23** = **77**. Prenez la carte **77**.



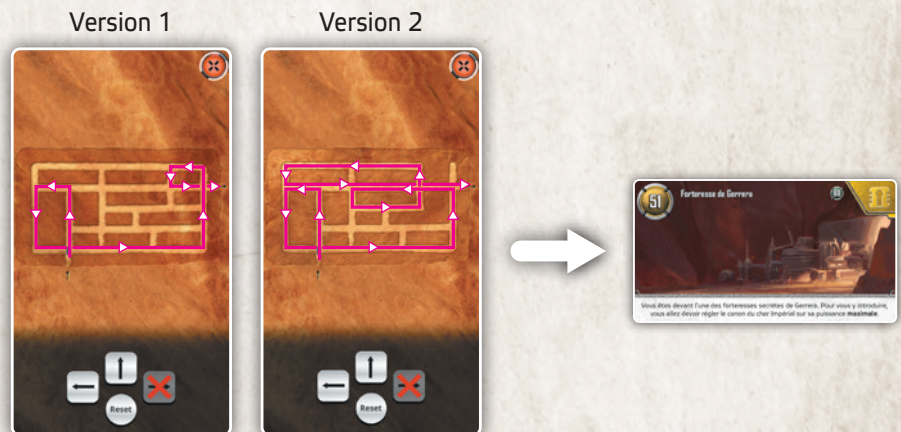
- Malheureusement, Jalice ne vous avait pas tout dit : elle s'est fait dérober la caisse par les Rebelles de Gerrera. Elle vous indique cependant l'emplacement de sa planque (**77**) : « à l'est des statues en ruine » (07/02). Il semblerait donc que la planque se situe en dehors de votre carte. Vous pouvez cependant en déduire sa localisation : 08/02. Entrez le code **0802** dans l'application. Prenez la carte **6**.



- Vous vous rendez à la forteresse (**6**) en hâte, mais il serait trop dangereux d'intervenir seul. Repérez le symbole $\diamond$ et entrez dans la machine **99** pour contacter le commandement Impérial afin qu'il vous envoie du renfort. Prenez la carte **88**.



- Entrez dans la machine **88**. À bord de votre char Impérial, vous vous approchez de la planque de Gerrera. Mais un tir de blaster venant de la forteresse touche votre véhicule et détruit une partie des commandes : vous ne pouvez plus tourner à droite. Rejoignez la forteresse malgré cette contrainte. En fonction du temps écoulé, deux versions sont proposées dans l'application. Prenez la carte **51**.



► La caisse de cristaux est à portée de main, il ne vous reste plus qu'à vous introduire dans la forteresse de Gerrera (51) en utilisant la « puissance maximale » du canon de votre char Impérial. Quelle peut être la valeur maximale d'un canon rapportée à un code à 4 chiffres ? Entrez le code **9999** dans l'application.



FÉLICITATIONS, APRÈS UN TIR PUISSANT SUR LA FORTERESSE, VOUS PARVENEZ À VOUS Y INTRODUIRE ET À RÉCUPÉRER LA CAISSE DE CRISTAUX KYBER. MALHEUREUSEMENT POUR L'EMPIRE, SAW GERRERA VOUS ÉCHAPPE, MAIS CELA N'ENLÈVE RIEN AU SUCCÈS DE VOTRE MISSION !

