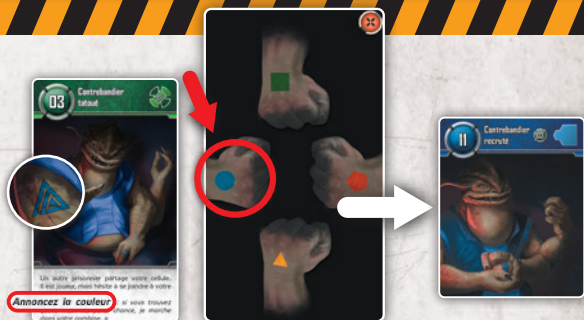




UN RETARD INATTENDU

Difficulté :

- Pour espérer vous échapper de ce Destroyer Stellaire, il faut déjà trouver un moyen de sortir de cette cellule. Commencez par convaincre ce contrebandier tatoué de se joindre à votre évasion. Entrez dans la machine **03** et sélectionnez la bonne main. C'est ici la couleur qui importe et non la forme. À en croire son tatouage sur le bras (ainsi que sa veste et sa bague), il affectionne tout particulièrement le bleu. Sélectionnez alors la main avec le rond bleu. Prenez la carte **11**.



- Repérez ensuite le numéro **44** caché dans le coin inférieur gauche de la cellule (**02**). Prenez la carte **44**.



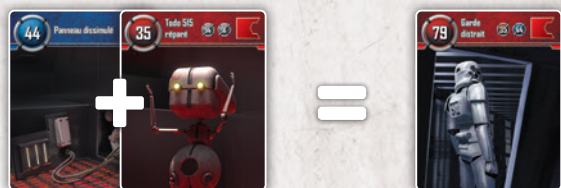
- Observez également la carcasse du droïde de service (**X**) et remarquez le numéro **14** au niveau de sa tête. Prenez la carte **14**.



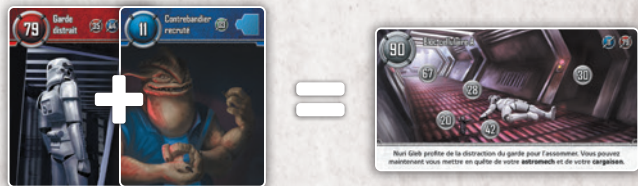
- Vous accédez au panneau de branchement du droïde (**14**). Pour le réparer, reconnectez les circuits de chaque couleur en suivant les chiffres dans l'ordre. Le circuit orange forme un **3** et le circuit bleu un **5**. Prenez la carte **35**.



- Une fois le droïde de service en état de marche, ordonnez-lui de court-circuiter le panneau électrique de la cellule : **44** + **35** = **79**. Prenez la carte **79**.



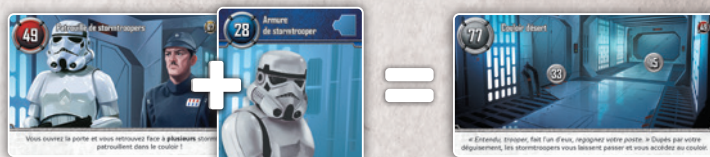
- Le champ de force de votre cellule est désactivé : envoyez vite votre nouvelle recrue neutraliser le stormtrooper avant que celui-ci ne s'aperçoive de quelque chose : **79** + **11** = **90**. Prenez la carte **90**.



- La porte de sécurité (**67**) nécessite un code à 4 chiffres. Ces chiffres sont inscrits sur la porte mais ne sont pas dans le bon ordre. Servez-vous du cylindre codé Impérial (**42**) pour retrouver la bonne séquence. Le motif présent sur le bas du cylindre fait référence à la taille apparente des 4 chiffres composant le code. Ainsi l'ordre est : le plus grand (3), le 2^e plus petit (7), le 2^e plus grand (1) et le plus petit (4). Entrez le code **3714** dans l'application. Prenez la carte **49**.



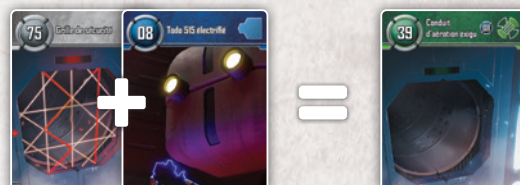
- Ce n'est pas le moment de vous faire repérer. Fondez-vous dans la masse en enfilaient l'armure de stormtrooper : $49 + 28 = 77$. Prenez la carte **77**.



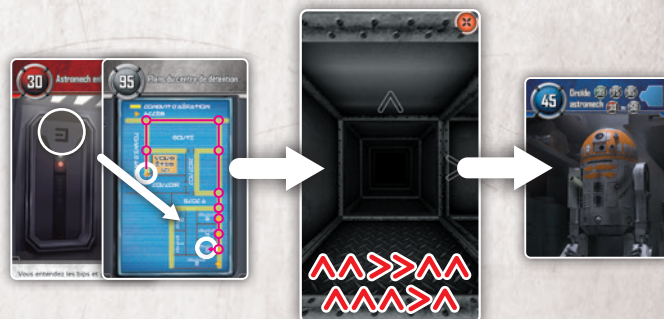
- Comme précédemment, ordonnez les 4 chiffres donnés sur la porte (**33**) selon leur taille en suivant le motif du cylindre (**42**). Cependant, remarquez que cette fois-ci le mot « PORTE » est écrit à l'envers, ce qui implique d'inverser l'ordre de la séquence donnée par le cylindre : le plus petit (0), le 2^e plus grand (8), le 2^e plus petit (1) et le plus grand (4). Entrez alors le code **0814** dans l'application. Prenez la carte **F**.



- Le conduit d'aération (**75**) pourrait vous permettre d'accéder à la cellule de votre astromech, mais son entrée est protégée par des lasers. Observez les lasers rouges, ils forment un modificateur **+31**. Demandez alors à votre nouveau droïde Todo 515 de surcharger ces lasers : $08 + 31 = 39$. Prenez la carte **39**.



- Lancez-vous à la rescousse de votre astromech en la rejoignant par le conduit d'aération. Repérez avant tout le numéro de cellule de votre astromech sur la porte de la carte **30** (ou **50**), si vous avez tiré dessus avec votre blaster (**20**) : c'est la cellule 3. Repérez ainsi sa localisation sur le plan des conduits (**95**). Entrez ensuite dans la machine **39** et dirigez-vous depuis votre position jusqu'à la cellule 3 en suivant le plan (**95**) : devant, devant, droite, droite, devant, devant, devant, devant, droite, devant. Prenez la carte **45**.



- Libérée de sa cellule, votre astromech va pouvoir vous aider. Faites-lui pirater la porte de la soute afin de récupérer votre cargaison : $15 + 45 = 60$. Prenez la carte **60**.



- Entrez dans la machine **60** pour pirater le terminal de la porte. Vous devez ici questionner votre droïde (le joueur avec l'application) pour déterminer quel est le bon symbole parmi ceux présents sur le panneau de contrôle (**10**) et ainsi lui transmettre le code à 3 chiffres associé à ce symbole. Le droïde ne peut répondre aux questions qu'en utilisant les 3 sons à sa disposition correspondant à « Oui », « Non » et « Peut-être ». En communiquant correctement, les joueurs déduiront que le bon symbole est  correspondant au code 150. Le droïde doit alors entrer le code **150** dans l'application. Prenez la carte **65**.



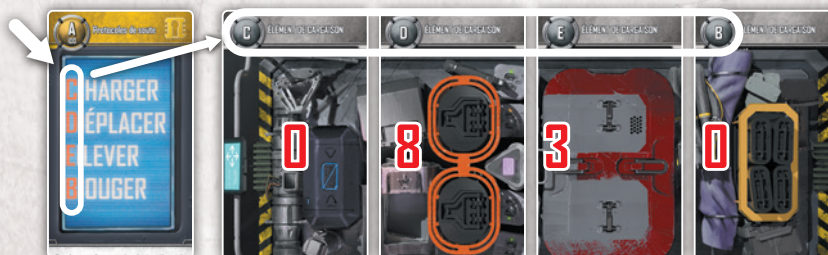
- Dans l'entrepôt, un droïde ennemi vous barre la route. Menacez-le avec le fusil blaster afin qu'il vous laisse passer : $20 + 65 = 85$. Prenez la carte **85**.



- Le droïde apeuré (85) vous indique d'emprunter la plate-forme 18 pour accéder à l'entrepôt.
Prenez la carte 18.



- Vous avez retrouvé votre cargaison, mais elle est éparpillée. Il va falloir la préparer pour le chargement. Remarquez d'abord que chaque élément de cargaison vous fournit un chiffre : B = 0, C = 0, D = 8 et E = 3. Observez ensuite attentivement le protocole (A) : les premières lettres de chaque étape du protocole correspondent à chacun des éléments de votre cargaison et vous donnent ainsi l'ordre dans lequel les ranger : C (0), D (8), E (3) et B (0). Entrez le code 0830 dans l'application. Prenez la carte 05.



- À présent, entrez dans la machine 81 et ouvrez le casier de pilote en entrant la séquence qui apparaît sur l'écran de contrôle de l'officier de pont (63).
Prenez la carte 19.



- Maintenant que vous portez une tenue de pilote, l'officier de pont Impérial devrait vous laisser accéder au pont d'envol : 63 + 19 = 82.
Prenez la carte 82.



=



- Ayant accédé au pont d'envol (64) par l'arrière, les numéros réservés à l'appointement des vaisseaux sont écrits à l'envers pour vous. Votre vaisseau n'est donc pas entre les numéros 88 et 98, mais bien entre les numéros 86 et 88, soit le 87.
Prenez la carte 87.



- N'oubliez surtout pas de charger votre cargaison à bord de votre vaisseau avant de pouvoir enfin fuir : 87 + 05 = 92.
Prenez la carte 92.



=



- Vous ne pourrez jamais quitter ce Destroyer Stellaire Impérial sans désactiver le champ de force qui protège le pont d'envol. Faites feu sur la tour de contrôle : 54 + 45 = 99.
Prenez la carte 99.



=



► Vous pensiez être tiré d'affaire, c'était sans compter sur la ténacité de l'armée Impériale. Vous allez devoir effectuer les manœuvres parfaites pour espérer échapper aux chasseurs TIE. Entrez dans la machine **99** et exécutez les manœuvres en retrouvant exactement les mêmes symboles sur le dos des cartes. Pour cela, vous pourrez compter sur les membres de votre équipe :

- Faites tout d'abord activer votre bouclier magnétique par Todo 515. Vous retrouverez donc le même symbole au dos de la carte Todo 515, soit la carte **35**. Entrez **35** dans la machine **99**.



- Donnez ensuite l'instruction à Nuri Gleb de faire feu. Ce symbole se trouve au dos de la carte de Nuri Gleb, carte **11**. Entrez **11** dans la machine **99**.



- Fort de votre combinaison de pilote de chasseur TIE, il est maintenant temps pour vous d'exécuter une parfaite manœuvre d'évasion. Repérez le symbole au dos de la carte **19**, votre combinaison de pilote de chasseur TIE, puis entrez le numéro **19** dans la machine **99**.



- Votre manœuvre d'évasion parfaitement accomplie, vous voilà hors du champ de tir de l'escadron. Saisissez cette opportunité pour ordonner à votre astromech d'enclencher un saut dans l'hyperespace : ce symbole se situe au dos de votre astromech, sur la carte **45**. Entrez le numéro **45** dans la machine **99**.



FÉLICITATIONS, VOUS AVEZ RÉUSSI À RÉCUPÉRER VOTRE CARGAISON ET À VOUS ÉVADER DE CE TERRIBLE DESTROYER STELLAIRE IMPÉRIAL. VOUS FILEZ À PRÉSENT À TRAVERS L'HYPERESPACE EN DIRECTION DE TATOOINE, AFIN DE LIVRER JUSTE À TEMPS VOTRE MARCHANDISE À JABBA.