

**STAR WARS**™

# L'ÈRE DE LA RÉBELLION

LE JEU DE RÔLE



**OPÉRATION  
ZONE D'OMBRE  
AVENTURE BONUS**

**EDGE**  
STUDIO

**STAR  
WARS**  
JEU DE RÔLE



# CRÉDITS

## ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Jordan Goldfarb avec Daniel Lovat Clark

## BASÉ SUR

L'ÈRE DE LA RÉBELLION, le jeu de rôle, conçu par Jay Little et développé par Andrew Fischer

## PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Max Brooke

## RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Mark Pollard et Molly Glover

## DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

## DESIGN DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

## CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

## DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

## ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Matthew Starbuck et Cristi Balanescu

## ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Dimitri Bielik, Sidharth Chaturvedi, Christina Davis, Mariusz Gandzel, Alex Konstad, Adam Lane, Henning Ludvigsen, Mark Molnar, Magali Villeneuve, Ben Zweifell et les archives Lucasfilm

## RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

## DIRECTION ARTISTIQUE

Eric Knight

## CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

## PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

## PUBLICATION

Christian T. Petersen

## TESTEURS

Zach Tewalthomas, coordinateur des testeurs. « Le Cinq de Chicago » James Cartwright avec Matt McTigue, Michael Hanson, Charles Buege et Karl Collins. « L'Escadron Rebelle d'Helsinki » Toni Miinalainen avec Tuukka Heimola, Jonna Hind, Miro Kauppinen, Mixu Lauronen et Jani-Petteri Pohjonen. « La Société Secrète des Testeurs » Andrea Dell'Agnese avec Simone Biga, Giulia Faeta, Lucas Marchesini et Erik Stradiot. Matt Pruet. Will Hanke avec Lindsey Maurer et John Hanke. Mike « Pas encore ! » Fannin avec Dawn Fannin, Tara Ng et Nathaniel Ng. « Raknar et Cie » Matt Pruet avec Ben Barrow, Dylan Whitsett et Justin Clark

## TRADUCTION FRANÇAISE

Philippe « Horatio » Pinon

## RELECTURE

Pierrick Garry et Sandy Julien

## VERSION FRANÇAISE

## MISE EN PAGE

Mai R. C.

## RESPONSABLE DE LOCALISATION

Pauline Marcel

## RESPONSABLES DE PUBLICATION

Curro Marin et Luis E. Sánchez

## RESPONSABLE ÉDITORIAL

Croc

## COORDINATEUR DU STUDIO

Stéphane Bogard

## DIRECTEUR DU STUDIO

Michael Croitoriu

## LICENCES LUCAS

### DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

### ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

### ADMINISTRATEUR DE

### L'Holocron

Leland Chee

**EDGE**  
S T U D I O

Disney · **LUCASFILM**

© & ™ Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Conservez ces informations pour vos archives.

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars™ : L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

[STARWARS.COM](http://STARWARS.COM)

[EDGE-STUDIO.NET/STARWARSRPG](http://EDGE-STUDIO.NET/STARWARSRPG)

PERMISSION D'IMPRIMER ET DE PHOTOCOPIER TOUTES LES PAGES DE  
CET OUVRAGE POUR UN USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT.







# OPÉRATION ZONE D'OMBRE

## L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

**O**PÉRATION ZONE D'OMBRE est une aventure originale pour **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Elle prend place immédiatement après les événements décrits dans **ASSAUT SUR LA BASE DES MURMURES** (scénario du **KIT D'INITIATION** de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

Les personnages joueurs (PJ) se sont emparés de l'installation impériale autrefois appelée « base des Murmures » sur Onderon, au profit de l'Alliance Rebelle. Ils ont tué son officier commandant, le lieutenant Sarev, et disposé du reste du personnel de la base de la même façon. Ils ont maintenant accès à une installation secrète qui n'a aucune existence officielle, et se trouve reliée au réseau de communication de l'Empire : un avantage précieux pour une Rébellion en grande difficulté. Cependant, même si le gros de la bureaucratie impériale n'a pas connaissance de cette base, les PJ vont devoir affronter son créateur et propriétaire, le Moff Dardano.

L'infâme Moff impérial est prêt à tout pour récupérer son bien sans que ses rivaux au sein de l'Empire n'en apprennent l'existence, et surtout sans qu'ils aient vent de sa capture. Le temps est compté avant qu'il n'entre en action afin de reprendre le contrôle de sa base et ne la ramène ainsi sous son autorité. Les PJ réussiront-ils à conserver ce qu'ils ont acquis de haute lutte au profit de la Rébellion ? C'est le moment de tester leur engagement, leurs ressources, leurs talents et par-dessus tout, leur courage.

Si vous envisagez d'être le maître du jeu (MJ), lisez ce qui suit pour en savoir plus. Nous vous conseillons de consulter l'intégralité de cette aventure avant d'entamer votre première séance de jeu. À l'inverse, si vous voulez incarner un héros, n'en lisez pas plus, sous peine de vous gâcher la surprise ! Ne vous inquiétez pas, vous découvrirez ce qui vous attend le moment venu...

**CE QUI SUIT EST RÉSERVÉ AU MAÎTRE DU JEU !**

**SI VOUS ÊTES JOUEUR, ARRÊTEZ VOTRE LECTURE !**

Seul le MJ doit lire l'intégralité de ce livret avant la partie. Il contient les secrets et les surprises qui émaillent l'aventure, en lire plus pourrait gâcher votre plaisir !



# VOTRE MISSION

Maintenant que les PJ se sont emparés de la base impériale, ils doivent focaliser leur attention sur quatre objectifs principaux. D'abord, ils doivent acquérir des ressources afin de subvenir aux besoins de la station et de ses opérations. Il s'agit donc de recruter du personnel ouvert à la Rébellion, mais aussi de se procurer les provisions et le matériel nécessaires au bon fonctionnement de la base. Il est également vital que les PJ utilisent la BalRens (Balise de Renseignement) des lieux à bon escient. Ensuite, ils doivent s'assurer que leurs supérieurs au sein de l'Alliance Rebelle soient tenus informés des découvertes effectuées grâce aux canaux de communication impériaux, le tout sans que l'Empire ne soit alerté de la capture des lieux. Les PJ peuvent enfin être amenés à lancer des attaques contre des cibles découvertes grâce à la BalRens, toujours sans révéler leur présence sur Onderon.

Tout en menant à bien leurs missions, les PJ ne doivent jamais perdre de vue leur principal objectif : se préparer à repousser l'inévitable contre-attaque du Moff Dardano. Les représailles se feront peut-être attendre, mais il est évident que jamais la base ne sera sûre tant que son précédent propriétaire ne sera pas éliminé de l'équation, et ce, de façon définitive.


## VUE D'ENSEMBLE

**OPÉRATION ZONE D'OMBRE** n'a pas de structure narrative linéaire. Même si le scénario dispose d'un point de départ bien défini, qui sert de transition avec l'histoire précédente (comme indiqué dans **Mise en place** page 8), et d'une conclusion inéluctable culminant avec la vengeance du Moff Dardano et l'arrivée de ses troupes (détaillées dans **Le Moff contre-attaque** page 37), les épisodes intermédiaires peuvent prendre place dans n'importe quel ordre, en fonction des envies du MJ et des agissements des héros. Ces différents Événements scénaristiques (décrits dans **Mise en place** page 8) sont des intrigues à fin ouverte, que l'on peut résoudre de différentes façons. Si le MJ estime trop difficile de gérer une telle liberté sans être dépassé par les événements, il lui suffira de mettre en scène les différents Événements dans l'ordre où ils sont présentés dans le scénario. Quoi qu'il arrive, l'histoire se conclura forcément par l'attaque du Moff Dardano, quand les PJ auront démêlé toutes les sous-intrigues.

## DÉMARRER UNE NOUVELLE SÉANCE

Le plus souvent, un jeu de rôle est pratiqué par le même groupe de joueurs qui se réunit plusieurs fois, quelquefois à plusieurs jours, semaines ou mois d'intervalle. On désigne par le terme « séance » chacune de ces réunions. Il faudra au moins trois ou quatre séances au groupe pour terminer **OPÉRATION ZONE D'OMBRE**.

Vous pouvez comparer une séance de jeu de rôle à un épisode de série TV. Au commencement de chacune des séances, il peut être utile de faire un bref récapitulatif de ce qui s'est déroulé lors de l'épisode précédent, comme le font la plupart des séries télévisées. Quelquefois, la séance débute au moment exact où s'était arrêtée la précédente, surtout si vous aviez stoppé en plein suspense ! À l'inverse, le MJ peut décider que plusieurs heures, jours, ou même plus, se sont écoulés en terme de temps de jeu. Voilà quelques conseils que vous pouvez appliquer au début de chaque séance :

- Assurez-vous que chacun ait la possibilité de dépenser l'expérience acquise lors de la séance précédente.
- Permettez à chaque PJ de récupérer tout son stress. Même si peu de temps s'est écoulé en jeu depuis la précédente séance, il est plus simple pour tout le monde que chacun commence en n'ayant subi aucune perte de stress.
- Si un long moment (en termes de jeu) s'est écoulé entre les deux séances, permettez aux personnages d'éliminer leurs blessures et de tenter de guérir de leurs blessures critiques.
- Faites un récapitulatif des points importants de l'histoire afin de rappeler aux joueurs les événements passés, en cours, ainsi que leurs objectifs.
- S'il s'est écoulé un long moment en termes de jeu, demander à chacun des joueurs ce qu'a fait son personnage durant cette « coupure » constitue un bon moyen de redémarrer la séance et d'ajouter des détails à la narration.
- Enfin, générez une nouvelle réserve de Destin en demandant à chaque joueur de lancer un dé de Force .



# GÉOGRAPHIE D'ONDERON

**OPÉRATION ZONE D'OMBRE** se déroule sur Onderon, planète recouverte d'une jungle luxuriante peuplée de créatures effroyables. Vous trouverez ci-après la description des sites remarquables de cette aventure : par exemple la seule véritable ville de la planète et un village reculé situé près de la base impériale. Si le MJ le souhaite, un ou plusieurs PJ peuvent connaître des détails sur les lieux les plus importants d'Onderon. Notez cependant qu'ils ont aussi la possibilité d'apprendre ces éléments durant la partie.

## IZIZ, CAPITALE DE LA PLANÈTE

La capitale d'Onderon (et sa principale agglomération) est une métropole fortifiée tentaculaire qui s'étend sur près de six-cents kilomètres carrés. En plus d'un immense mur d'enceinte, la ville dispose d'un réseau défensif destiné à repousser les attaques aériennes. Au centre d'Iziz se trouve une colline escarpée sur laquelle se dresse le palais royal, vide sous le gouvernement impérial. Pour

accéder aux hauteurs de la ville, que ce soit en direction du palais ou des remparts extérieurs, il faut franchir des ponts fortifiés et gardés, appelés rampes célestes. La partie sud de la ville, le quartier marchand, est le poumon du commerce de la capitale.

## BASE JYRENNE

La base des Murmures n'est pas la seule installation impériale d'Onderon, ni la plus importante. Un dépôt de munitions pour l'Armée et la Marine Impériales, vital pour les lignes d'approvisionnement militaires, est situé près d'Iziz. Il est censé manifester l'intérêt que porte l'Empire à la sécurité de la planète. Le Moff Dardano a toujours considéré l'important trafic autour de la base Jyrenne comme un atout majeur pour dissimuler ses propres opérations et obtenir des informations sur son rival, l'amiral Corlen, sous le commandement duquel se trouve le centre de ravitaillement. L'Alliance Rebelle aimerait se servir des infrastructures de renseignement de Dardano comme d'un tremplin vers cette seconde installation, mieux protégée. Pour l'instant, les agents

### STRUCTURE DE L'AVENTURE

**OPÉRATION ZONE D'OMBRE** est articulée autour d'Événements qui permettent au maître du jeu de mener l'histoire dans l'ordre qu'il désire. Le tableau ci-dessous donne un bref aperçu de ces Événements.

TABLE 1-1 : ÉVÉNEMENTS

Événement	Résumé	Page
Les peurs d'un village	Les PJ visitent Darrastead, une colonie située en pleine jungle. Le village a été soumis par l'Empire, et les personnages ont la possibilité de le libérer.	10
La puissance des Chevaucheurs de Bêtes	Les PJ rencontrent les légendaires Chevaucheurs de Bêtes, de puissants combattants qui utilisent la faune locale. Ces guerriers peuvent devenir de solides alliés à condition que les PJ les persuadent de s'opposer à l'Empire, et qu'ils aient une chance de triompher !	12
Sécuriser le signal	Un agent rebelle a été capturé par l'Empire. C'est un spécialiste en communications et si les PJ le libèrent, il peut les aider à faire fonctionner la BalRens de leur base de manière optimale.	19
Nouveaux jouets	Les PJ visitent Iziz, la capitale d'Onderon. Ils ont la possibilité de s'y procurer de l'équipement en négociant avec Kavia Slen, une recycleuse locale.	25
Patrouille de reconnaissance	En pleine jungle, les PJ tombent sur les éclaireurs du Moff Dardano. S'ils ne parviennent pas à empêcher cette avant-garde de s'échapper, les plans de reconquête de la base des Murmures pourraient s'en trouver accélérés !	28
Cible de choix	La BalRens fournit aux PJ une chance d'intercepter un espion impérial. S'ils arrivent à capturer ce dernier, ils peuvent récupérer des informations primordiales pour la Rébellion.	31
Chasse sur la Lune du Démon	Les PJ voyagent vers Dxun avec les Chevaucheurs de Bêtes. S'ils parviennent à capturer une proie de valeur sur la Lune du Démon, ils parviendront sans doute à conclure une alliance permanente avec les Chevaucheurs.	32
Le Moff contre-attaque	Le Moff Dardano lance sa contre-offensive. Les PJ doivent mettre à profit toutes les ressources acquises durant les événements précédents pour le vaincre et ainsi garder le contrôle de la base !	37



rebelles évitent soigneusement la base Jyrenne, car les forces de l'Empire y stationnent en permanence et comprennent une garnison complète de stormtroopers. Qui plus est, des patrouilles terrestres et navales s'y rendent régulièrement.

Les MJ désireux de se conformer à l'histoire de *Star Wars* peuvent garder en tête que la base Jyrenne sera détruite au cours d'un bombardement par des chasseurs rebelles, après une opération de sabotage menée par des agents infiltrés. Si le MJ le souhaite, il peut faire en sorte, lors d'une aventure future, que les PJ endossent le rôle de ce commando clandestin (qui a pour mission de désactiver les boucliers du complexe) ou qu'ils fournissent des informations vitales à la cellule qui s'en chargera.

## DXUN, LA LUNE DU DÉMON

Si la faune d'Onderon est réputée agressive, ce sont les monstruosités séjournant sur sa lune qui constituent le réel danger du système. Dxun, le plus imposant des quatre satellites de la planète, est recouvert d'une jungle identique à celle d'Onderon. La similitude des deux écosystèmes est couramment attribuée à une curieuse anomalie de l'orbite de la lune : une fois par an, son atmosphère entre en contact avec celle de la planète, ce qui permet à certaines formes de vie spécifiques (comme les énormes rupings volants) de passer d'un environnement à l'autre.

Les monstres qui vivent sur la Lune du Démon possèdent toutes les caractéristiques de leurs congénères d'Onderon, mais amplifiées au centuple. Du reptilien boma au maalraas quasi invisible, la faune de Dxun

ne compte que des prédateurs puissants et agressifs, capables de terrasser les chasseurs les mieux préparés. Le plus dangereux des animaux de cette lune mortelle est le zakkeg, un énorme quadrupède belliqueux dont les écailles résistent même à des tirs de blasters concentrés. À l'exception des chasseurs de gros gibier les plus ambitieux, Dxun reçoit peu de visiteurs. Les Chevaucheurs de Bêtes d'Onderon se servent également de l'étrange orbite de la lune pour y envoyer leurs jeunes guerriers y effectuer un rite de passage. De même, les chasseurs les plus aguerris peuvent se couvrir de gloire en affrontant les créatures les plus redoutables.

## DARRASTEAD, LE VILLAGE DANS LA JUNGLE

Contrairement aux idées reçues, Iziz n'est pas la seule agglomération d'Onderon : quelques villages peuplés de rudes et robustes pionniers parviennent à subsister dans la jungle. Le camp fortifié de Darrastead est l'installation de ce type la plus proche de la base des Murmures, et les forces impériales tiraient avantageusement parti de la présence de ses habitants. Ces derniers étaient forcés d'effectuer diverses corvées pour les soldats, avec pour seule récompense des tickets de rationnement périmés, le tout sous la menace d'arrestation ou d'exécution sommaire. Les villageois suivent la ligne édictée par leur doyenne, Deil Kadru, et restent entre eux autant que possible. Vous trouverez de plus amples informations sur Darrastead au chapitre **Les peurs d'un village** (voir page 10).

## GÎTE DE CHASSE DES CHEVAUCHEURS

Bien au-delà des murs d'Iziz ou des fragiles fortifications de certains villages de la jungle, il existe quelques enclaves où de robustes guerriers ont maîtrisé leur environnement, non grâce à la technologie, mais bien par leur force et par leur courage. Ces guerriers sont connus sous le nom de Chevaucheurs de Bêtes, un surnom qui coule de source puisque les armes dont ils disposent pour affronter les dangers d'Onderon ne sont autres que des rupings, les montures volantes dressées par leurs soins. Ces énormes créatures sont également de féroces prédateurs.





## DEVOIR ENVERS L'ALLIANCE REBELLE

Chacun des PJ proposés pour les scénarios **ASSAUT SUR LA BASE DES MURMURES** et **OPÉRATION ZONE D'OMBRE** joue un rôle spécifique au sein des opérations de l'Alliance Rebelle : il s'agit, en termes de jeu, de son Devoir. Un personnage doit garder son Devoir à l'esprit en permanence, même si les objectifs propres à la mission prennent le pas sur les directives plus générales. Accomplir des tâches en rapport direct avec ce rôle permet de mettre en avant le choix de spécialisation du PJ et lui donne l'impression de mieux remplir ses objectifs.

Chaque Événement d'**OPÉRATION ZONE D'OMBRE** est lié au Devoir d'un ou plusieurs PJ, comme le rappellent de petits encadrés tout au long de l'aventure. Lorsqu'un personnage aide à la résolution d'un Événement

auquel son Devoir est lié, il est récompensé en conséquence. Un PJ qui accomplit son Devoir voit son seuil de blessure augmenter de +1 pour le reste de la séance et peut même recevoir un bonus d'XP, en général pas plus de 5 points, au bon vouloir du MJ. Ce dernier est également encouragé à impliquer les personnages et leurs Devoirs dans des événements ou situations qui lui semblent appropriés (en s'assurant auparavant qu'ils ont une chance d'accomplir leurs Devoirs envers la Rébellion dans ces situations).

La table 1-2 présente les Devoirs des personnages de **Assaut sur la base des Murmures**, mais peut naturellement s'appliquer à tous les personnages disposant des mêmes Devoirs.

**TABLE 1-2 : DEVOIRS DES PERSONNAGES**

Nom	Type de Devoir	Description	Événement
Arkhan	Sécurité interne (voir page 20)	Arkhan Brem'tu se bat contre l'Empire depuis plus longtemps que n'importe qui d'autre dans l'équipe. Il a vu maintes opérations échouer et a perdu un nombre incalculable d'amis. Arkhan accomplit son Devoir lorsqu'il protège l'identité des agents rebelles ou s'assure que l'Empire ne réussit ni à manipuler son équipe, ni à déjouer ses plans.	<b>Sécuriser le signal (p.19), Patrouille de reconnaissance (p.28)</b>
Cael	Victoire militaire (voir page 42)	Cael sait que son devoir consiste à vaincre l'Empire, responsable de la destruction de son monde natal, Alderaan. Pour parvenir à ses fins, il a pris les armes et rejoint l'Alliance Rebelle. Cael accomplit son Devoir lorsqu'il participe, en personne ou indirectement, à une bataille importante qui voit la défaite de l'Empire.	<b>Le Moff contre-attaque (p.37)</b>
Jin-Rio	Recrutement (voir page 13)	La nature d'agitatrice de Jin-Rio Akabi s'adoucit sensiblement lors de ses fréquentes missions au sein des opérations spéciales. Jin-Rio accomplit son Devoir lorsqu'elle fait connaître la Rébellion et ses idéaux de liberté à ceux qui souffrent sous le joug de l'Empire.	<b>Les peurs d'un village (p.10), La puissance des Chevaucheurs de Bêtes (p.12)</b>
Tendaar	Sabotage (voir page 30)	Les plus importantes contributions de Tendaar à la cause sont dues à son génie dans les domaines du piratage informatique et de l'ingénierie, ainsi qu'à ses idées innovantes lorsqu'il s'agit de saper l'autorité impériale. Cette forme de rébellion correspond bien au désir qu'il a de voir l'Empire disparaître et à son sens de l'humour particulier. Tendaar accomplit son Devoir lorsqu'il parvient à provoquer des ravages au sein de l'Empire d'une manière totalement inattendue.	<b>Patrouille de reconnaissance (p.28), Cible de choix (p.31)</b>
Vendri	Contre-espionnage (voir page 20)	Vendri excelle dans l'art de passer inaperçu lorsqu'il part à la chasse aux informations. Cependant, s'assurer que le reste de l'équipe l'imite est un tout autre problème, en particulier quand il collabore avec des adeptes d'une approche plus « explosive ». Vendri accomplit son Devoir lorsqu'il arrive à préserver le secret autour des atouts dont dispose la Rébellion.	<b>Sécuriser le signal (p.19), Patrouille de reconnaissance (p.28)</b>
Zal	Supériorité spatiale (voir page 27)	Il n'y a qu'aux commandes d'un vaisseau que Zal se sente en vie. Comme elle n'a pas toujours l'occasion d'affronter des as impériaux en combat rapproché lorsqu'elle participe à une opération spéciale, elle reste à l'affût de nouveaux équipements et armements pour améliorer son appareil. Zal accomplit son Devoir lorsqu'elle triomphe d'un pilote talentueux ou quand elle débuse un nouveau gadget technologique qui l'aide à améliorer sa façon de combattre.	<b>Nouveaux jouets (p.25)</b>



Les Chevaucheurs sont des nomades que les Impériaux considèrent comme une menace à exterminer et que le reste des Onderoniens se contente de craindre. Ils parviennent malgré tout à maintenir leurs gîtes de chasse tribaux à travers la jungle, et y organisent les rites de passage les plus importants. Un de ces gîtes jouxte la zone où patrouille la garnison de la base des Murmures. La tribu qui le garde consigne précautionneusement toutes les activités de l'Empire, qu'elle observe en volant juste au-dessus de la cime des arbres. Ses membres sont manifestement désireux de savoir ce que l'arrivée des PJ peut changer dans la région. Vous trouverez de plus amples informations sur le gîte de chasse au chapitre **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes**.

## MISE EN PLACE

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Vous vous êtes emparés de la base des Murmures, un complexe impérial, mais il reste un travail considérable à accomplir avant de la convertir en atout pour la Rébellion. La station est sens dessus dessous depuis votre attaque : ses équipements sont endommagés et les munitions dont elle disposait épuisées. Quant au personnel technique impérial, il n'a guère l'intention de collaborer. Si vous voulez vraiment faire de cette opération un succès, vous allez devoir vous procurer de quoi remettre la base en état et trouver des agents capables de la faire fonctionner correctement. La Balise de Renseignement de l'installation vous permettra d'obtenir des informations vitales sur les cibles potentielles de la région, mais également de garder un œil sur l'éventuel retour des forces du Moff Dardano. Il est évident qu'il ne peut se permettre que l'on découvre la perte de sa station. Tôt ou tard, ses troupes viendront frapper à votre porte.*

Les PJ ont acquis nombre d'atouts en s'emparant de la station d'écoute : la Balise de Renseignement (BalRens) et les codes de communication impériaux qui l'accompagnent, ainsi que les armes et véhicules utilisés par les soldats de la base. Cependant, ils ont besoin de bien plus pour s'assurer que l'installation fonctionne au maximum de ses capacités. Le MJ doit résumer aux personnages les obstacles listés ci-dessous.

### L'OFFRE ET LA DEMANDE

Les provisions d'urgence stockées dans la base sont suffisantes pour subvenir à ses besoins pendant un mois environ, ou trois si les PJ en sont les seuls occupants. En temps normal, la station est réapprovisionnée lors des visites d'un des agents de Dardano, Verala Mishar. Il y a peu de chance pour que cet agent collabore avec les PJ. De plus, dès que le Moff Dardano se rend compte que quelque chose ne va pas dans l'installation secrète, il devient improbable que Verala puisse continuer à aller et venir. Les PJ peuvent se procurer davantage de provisions en commerçant avec les villageois de Darrastead

(voir **Les peurs d'un village** page 10) ou auprès de revendeurs discrets du quartier marchand d'Iziz. Enfin, il est possible d'utiliser la navette de classe *Lambda* pour se rendre dans un dépôt rebelle, voire de trouver d'autres solutions plus créatives.

Si les PJ ne parviennent pas à mettre en place un moyen de ravitaillement sécurisé alors que les provisions commencent à manquer, leur seuil de stress doit être réduit de 2 jusqu'à ce qu'ils trouvent une solution. Cela représente leur rationnement en nourriture et en eau.

### COMMENT RECRUTER ?

Il y a de nombreux travaux à effectuer dans la base, et beaucoup nécessitent l'aide de PNJ. Les senseurs de sécurité, les écrans de communication et les autres mécanismes vitaux de la BalRens de la station réclament une attention permanente afin de fonctionner de manière optimale. Si les PJ n'arrivent pas à trouver de main-d'œuvre, l'efficacité des installations commence à se dégrader au bout de deux semaines. Cependant, pour garantir un parfait fonctionnement des appareils, ils doivent se tourner vers d'autres options. Dans le même ordre d'idée, si les PJ parviennent à se faire aider par des PNJ pour des tâches banales du genre communication avec d'autres bases rebelles, patrouilles de reconnaissance dans la jungle, gestion de l'infirmerie et cuisine des rations impériales pour en faire quelque chose de mangeable, leur vie quotidienne s'en trouve grandement améliorée.

Les Événements de cette aventure donnent aux PJ plusieurs occasions de se procurer de l'aide. Le MJ doit leur procurer le maximum de chances de trouver des alliés sympathisants de l'Alliance Rebelle, ravis d'apporter leur pierre à l'édifice.

### L'ŒIL DU MOFF

En usant de stratagèmes ingénieux, les PJ peuvent retarder le moment où le Moff Dardano apprend la perte de sa base. Il est possible de duper Verala Mishar, ou tout surveillant se servant de communications à longue distance, mais le Moff ne peut pas être éternellement abusé. Même si les PJ font le nécessaire pour préserver leur couverture, Dardano est rusé et finit par comprendre que son système de surveillance a été compromis lorsqu'il ne reçoit plus de rapports de ses agents (ou si le ton de ces rapports change). Les personnages doivent également se rendre compte que leur plus grande faiblesse provient du fait que le Moff connaisse l'existence de cette base secrète. Tous ces éléments rendent inévitable une confrontation avec les forces de Dardano. Il est donc vital de renforcer les défenses de la base en cas d'attaque : les PJ doivent trouver de l'artillerie lourde ainsi que des véhicules supplémentaires et de l'armement pour tout membre du personnel qu'ils pourraient recruter.

Nombre d'Événements de cette aventure offrent aux personnages l'occasion de trouver des outils, des armes et des alliés pour affronter le Moff, mais nous conseillons également au MJ de rester à l'écoute de toute option originale qui viendrait à l'esprit de ses joueurs pour s'en procurer par d'autres biais.



# JUNGLE D'ONDERON

Site de l'accident  
des T-16

Village de  
Darrastead

Tour de  
communication

Base d'opération  
des PJ

Gîte de chasse



## À L'AVENTURE !

Une fois les joueurs informés des besoins en provisions, alliés et armements des PJ, le MJ peut entrer dans le vif du sujet et lancer **OPÉRATION ZONE D'OMBRE**. Il peut débiter en sélectionnant un des Événements ou en incitant les joueurs à lui indiquer comment ils vont résoudre un de leurs soucis, et enchaîner ensuite.

## LES PEURS D'UN VILLAGE (ÉVÉNEMENT)

Le MJ peut introduire cet Événement de plusieurs façons. Un PJ peut découvrir une référence au village dans les enregistrements impériaux (en recherchant des informations sur les colonies locales par exemple), l'équipe peut tomber sur l'agglomération lors d'un quadrillage de la zone, ou un groupe de villageois peut se présenter à la base suite à un ordre de l'Empire antérieur à la capture du complexe. Le maître du jeu peut choisir l'option correspondant le mieux aux agissements récents des PJ.

Si un des personnages trouve des notes relatives à Darrastead dans les archives de la base des Murmures, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Lors de l'examen des journaux d'activité stockés dans les ordinateurs centraux de la base, vous tombez plusieurs fois sur le nom d'un village proche : Darrastead. Il était a priori habituel de la part des Impériaux d'y réquisitionner de la main-d'œuvre. Les villageois sont au courant de l'existence de la base et de certains de ses secrets, ce qui pourrait poser des problèmes de sécurité, mais leur connaissance des lieux est un atout indéniable. Il semble qu'une visite au village de Darrastead s'impose...*

Si les PJ s'intéressent à cette piste et se rendent au village, ils y découvrent les habitants vaquant aux tâches nécessaires à l'entretien de leurs maisonnettes et de leurs moyens de subsistance. L'équipe est immédiatement dirigée vers la doyenne du village, Deil Kadru. Cf. **Le village de Darrastead** (ci-contre) pour plus de détails.

Si les PJ parviennent à la périphérie de Darrastead lors d'une patrouille, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*C'est au cours d'une banale patrouille dans la jungle aux environs de la base que vous remarquez des branchages coupés à l'aide d'outils, ainsi que quelques traces de pas dans la boue fraîche, signes d'activité récente. Suivre cette piste se révèle facile. Au bout d'une quinzaine de minutes, la jungle s'éclaircit et vous débouchez sur un espace ouvert. Une palissade sommaire, constituée de planches de bois maintenues par du fil de fer barbelé, entoure l'ensemble du périmètre, et vous apercevez un petit village, mélange de huttes rudimentaires et de bâtiments préfabriqués en durabéton. Quelques humains vêtus de vert terne et de brun s'affairent à leur routine quotidienne entre les constructions.*

À l'approche du village, les PJ sont accueillis soit avec surprise et méfiance, soit par des salutations renfrognées, selon qu'ils portent ou non la tenue impériale à laquelle les villageois sont habitués. Dans tous les cas, on les dirige vers la doyenne du village, Deil Kadru, la seule personne qui prend en charge les relations avec les étrangers (y compris les Impériaux). Voir **Le village de Darrastead** (ci-dessous) pour plus de détails.

Si les villageois de Darrastead arrivent aux abords de la base de manière impromptue, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Alors que vous vaquez à vos occupations dans la station, vous êtes interrompus par le vacarme d'une alarme de sécurité. La voix synthétique de l'ordinateur central se met en route quelques instants plus tard : « Intrusion dans le périmètre. Niveau de dangerosité minimal. Six formes de vies non armées repérées approchant l'entrée principale. Identité confirmée et vérifiée. Villageois de Darrastead. » Après vous être dirigés vers les moniteurs de sécurité, vous vérifiez l'exactitude de cette analyse. Six humains vêtus de vert terne et de brun s'avancent vers l'entrée principale munis de pelles, de pioches et d'autres outils. Aucune arme n'est apparente. Il doit s'agir de main-d'œuvre locale. Peut-être pourraient-ils vous aider à résoudre vos problèmes d'effectif...*

Même si les PJ essaient d'abuser les travailleurs en leur faisant croire que la base est toujours sous contrôle impérial, ces derniers nourrissent vite des soupçons en s'apercevant qu'on ne les attendait pas. Ils pensent d'abord qu'il s'agit d'une farce cruelle de la part des Impériaux. Tous se mettent à l'ouvrage et commencent à arracher les racines de l'envahissante flore locale qui prolifère autour de la plateforme d'atterrissage. Une fois leur tâche accomplie, ils demandent l'autorisation de retourner dans leur village jusqu'à ce qu'on ait de nouveau besoin d'eux (ce qui devrait piquer la curiosité des PJ et les encourager à leur rendre visite peu de temps après).

Si les personnages ne cachent pas que l'Empire ne dirige plus la base, les villageois sont sous le choc, mais soulagés. Ils invitent les PJ à les accompagner chez eux afin d'y annoncer la bonne nouvelle. Dans les deux cas, si les Rebelles s'y rendent effectivement, voir **Le village de Darrastead** (ci-dessous).

## LE VILLAGE DE DARRASTEAD

Darrastead se limite à un modeste groupe de bâtiments entourés d'une palissade de bois maintenue avec du fil de fer barbelé. La plupart des édifices sont des huttes primitives construites avec des matériaux locaux, mais on peut remarquer quelques grands préfabriqués en durabéton, utilisés comme lieux de réunion ou pour d'autres événements publics. Aucun des bâtiments n'est en bon état, en particulier les préfabriqués qui datent de la fondation du village, il y a plus d'un siècle. La population les entretient avec le peu d'outils et de fournitures dont elle dispose, mais le durabéton commence à se fissurer à cause des rudes conditions climatiques.





La communauté de Darrastead n'excède pas la centaine d'habitants, pour la plupart régulièrement absents. Certains chassent les bêtes locales pour leur viande ou éloignent les prédateurs, alors que d'autres se rendent aux marchés d'Iziz à bord de vieux landspeeders brinquebalants pour y chercher des ressources vitales. Ceux qui restent dans le village entretiennent les infrastructures, maintiennent opérationnels les équipements techniques, préparent à manger ou concoctent des médicaments. Les ordres donnés par la base des Murmures aggravent encore ces conditions de vie précaires, les travailleurs les plus capables étant réquisitionnés et se trouvant donc dans l'incapacité d'aider leur famille.

### ARRIVÉE ET ACCUEIL

Étant donné la nature de la relation entre les villageois et les Impériaux de la base des Murmures, l'accueil des PJ à Darrastead dépend essentiellement de la façon dont ils se présentent. S'ils se font passer pour des soldats de l'Empire en provenance de la station, ils sont reçus froidement mais avec déférence, et les autochtones restent tendus jusqu'à leur départ. Les Impériaux ne payaient pas leur main-d'œuvre correctement, et la forçaient souvent à s'échiner au travail. Le ressentiment des villageois n'était tempéré que par la peur d'une répression brutale. Si les PJ annoncent au contraire que l'Empire a été délogé de la base, les villageois, ravis, leur en sont reconnaissants (et éberlués par leur victoire, d'une certaine manière). Leur joie est tempérée par les difficiles réalités de la vie dans la jungle, même sans l'intrusion de l'Empire, mais il s'agit malgré tout de la meilleure nouvelle

qu'ils ont entendue depuis bien longtemps. Il est également possible, si la rencontre a lieu au cours d'une patrouille, que les PJ dissimulent tout lien avec la base. Dans ce cas, les habitants restent sur leurs gardes, mais sans paraître hostiles. Les seuls étrangers qu'ils croisent plus ou moins régulièrement sont des Impériaux ou des groupes de chasse de Chevaucheurs. Voilà pourquoi ils ne font pas facilement confiance aux inconnus. Commercer avec les villageois ou leur offrir des biens aidera grandement les PJ à lever les soupçons qui pourraient peser sur eux.

Une fois que les personnages auront été acceptés par les autochtones ou qu'ils auront réussi à se faire passer pour des Impériaux, ils voudront peut-être recruter de l'aide à Darrastead afin de régler les problèmes d'effectifs de la base. Peu importe que le recrutement soit effectué amicalement ou par la coercition, les détails doivent être réglés avec Deil Kadru, la doyenne du village. Avec l'aide de son petit-fils Firil, elle garde trace de tout, de l'état des stocks aux corvées à effectuer. Elle représentait également la communauté auprès des Impériaux quand il exigeaient un porte-parole. Son attitude envers les PJ s'avère pragmatique : quelle que soit la situation, elle veut que le village survive et fait tout ce qu'elle peut pour que les négociations tournent en faveur des habitants.

Si on la met au courant de la défaite de la base, elle fait tout pour que les PJ offrent à Darrastead les éventuels surplus de provisions de la base avant de conclure le moindre marché. Un négociateur expérimenté peut la convaincre d'accepter des fournitures (comme des



médicaments, des armes ou des outils) en tant que futurs paiements par le biais d'un **test Opposé de Négociation** (🔴🔵🔵). Cependant, si les PJ ne discutent pas et accèdent immédiatement à ses requêtes, ils bénéficient d'un 🟩 lors des futurs entretiens avec la doyenne, pour représenter la confiance et le respect mutuels. Si les personnages agissent dans le but de maintenir le statu quo actuel vis-à-vis de la base, Deil tente d'obtenir la permission d'exempter de service certains villageois, ou au moins de limiter le nombre de travailleurs envoyés. Étant donné les relations qu'entretenait la doyenne avec les Impériaux, il n'est pas facile de la duper : des PJ qui souhaitent cacher leur véritable affiliation doivent ajouter un 🟤 à tous les tests de Tromperie visant Deil.

Si les personnages essaient de se faire passer pour des soldats de l'Empire et sont découverts, par Deil Kadru ou par un autre villageois, la situation se dégrade rapidement. Les habitants n'ont aucun intérêt à remplacer un oppresseur par un autre, et sont consternés de constater que les PJ ne valent pas mieux que les Impériaux. Ils refusent d'apporter leur soutien pour entretenir la base, à moins qu'on leur offre une aide conséquente et de nombreuses concessions en guise de dédommagement. Même si les PJ arrivent à les apaiser de cette manière, on ajoute 🟤🟤 à tous les futurs tests d'interaction avec les villageois pour représenter la méfiance persistante.

### LE VILLAGE À LA RESCousse

La main-d'œuvre nécessaire au bon fonctionnement de la base constitue l'avantage le plus évident de la coopération des autochtones. Même si leur technologie paraît vétuste, ils sont parfaitement susceptibles de comprendre et d'utiliser du matériel plus perfectionné. Dans la jungle, c'est par manque de ressources qu'ils sont contraints de s'en tenir au simple entretien des maigres biens dont ils disposent. Les villageois sont capables d'effectuer la maintenance nécessaire au bon fonctionnement de la Balise de Renseignement et des autres systèmes de la base. Les PJ qui réussissent à gagner leur confiance (en leur annonçant la défaite des Impériaux ou en leur fournissant des provisions), se rendent bientôt compte de leur gratitude. Par exemple, certains d'entre eux, qui disposent de compétences ou de connaissances particulières, se portent volontaires si besoin est, comme le médecin du village (pour tous les tests hors combat effectués par un tel PNJ, considérez qu'il dispose d'une valeur de 2 dans la caractéristique appropriée et d'un rang 1 ou 2 dans la compétence correspondante). Les personnages peuvent également être avertis par les chasseurs si quelque chose d'inhabituel se produit dans la jungle environnante, et même recevoir des renforts armés en cas de menace sur la base (utilisez le profil du villageois de Darrastead, mais ajoutez un fusil blaster à son équipement).

### DEIL KADRU, DOYENNE DU VILLAGE [RIVAL]

La doyenne de Darrastead est une humaine très âgée à la chevelure blanche. Toujours alerte pour son âge, elle est néanmoins trop frêle pour les tâches nécessitant un

effort physique. Elle est vêtue simplement, de vert et de brun, et le seul signe un tant soit peu distinctif de son rang demeure sa cape, fabriquée dans un tissu plus élégant que le reste. Malgré l'allure quelconque de Deil, son regard trahit une vive intelligence et un esprit féroce, pour ceux qui savent voir au-delà des apparences.



**Compétences** : Calme 1 (🟡🟢🟢), Commandement 2 (🟡🟡🟢), Négociation 1 (🟡🟢🟢), Perception 2 (🟡🟡), Survie 2 (🟡🟡)

**Talents** : aucun

**Capacités** : Leader du village (les villageois de Darrastead ajoutent un 🟩 à leurs tests de Calme et de Sang-froid lorsque Deil Kadru est présente).

**Équipement** : cape, clé des réserves du village

### VILLAGEOIS DE DARRASTEAD [SBIRE]

Les villageois de Darrastead sont des gens forts et robustes, mais émaciés par les privations et les corvées harassantes que leur imposaient les soldats de la base des Murmures. Ils portent des vêtements simples et solides aux couleurs de la forêt, et leur attitude face aux étrangers varie de l'amertume à la résignation désespérée.



**Compétences (en groupe seulement)** : Pugilat (varie en fonction du nombre), Survie (varie en fonction du nombre)

**Talents** : aucun

**Capacités** : aucune

**Équipement** : vêtements épais (+1 Encaissement), ticket de rationnement impérial

## LA PUISSANCE DES CHEVAUCHEURS DE BÊTES (ÉVÉNEMENT)

Tout comme **Les peurs d'un village** (page 10), l'événement **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes** peut être présenté de plusieurs façons. Les PJ peuvent entendre parler des Chevaucheurs en consultant les enregistrements de l'Empire et décider de les chercher. S'ils ont déjà joué **Les peurs d'un village**, il s'avère que les habitants de Darrastead disposent de leurs propres informations sur les Chevaucheurs et leurs activités. À l'inverse, le MJ peut par exemple les introduire dans l'histoire en tant qu'antagonistes au cours d'un raid effectué contre la base. Dans ce cas, ils plongent



en piqué depuis les cieux et larguent de gros rochers sur le matériel avant de repartir aussi vite qu'ils sont venus. Quand il déclenche cet Événement, le MJ est encouragé à choisir l'option qui correspond le mieux aux agissements récents des PJ.

Si les PJ découvrent des informations sur les Chevaucheurs par l'intermédiaire des enregistrements qui se trouvent dans la base, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Alors que vous parcourez les fichiers de données des opérations accomplies par la base des Murrures, vous tombez plusieurs fois sur le curieux nom de « Chevaucheurs de Bêtes ». Il est essentiellement évoqué dans le registre des incidents rédigé par l'officier de sécurité. Ce dernier y fait mention de patrouilles harcelées par des humains chevauchant d'énormes montures volantes. Les rapports regorgent de descriptions peu flatteuses, dépeignant les cavaliers comme des brutes, des sauvages, voire des fous enragés, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que quiconque a réussi à exaspérer l'Empire de la sorte ne peut pas être foncièrement mauvais. Peut-être auriez-vous intérêt à localiser ces Chevaucheurs et à découvrir la nature de leur différend avec l'Empire.*

Les enregistrements contiennent les coordonnées de tous les incidents cités, ce qui permet aux PJ de tenter de trouver les Chevaucheurs. S'ils se rendent aux points indiqués, ils tombent en plein dans leur territoire, ce qui déclenche la rencontre recherchée. Voir **Groupe de chasse** page 14 pour les détails.

Si les personnages apprennent l'existence des Chevaucheurs par l'intermédiaire des villageois de Darrastead, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute (tout en prenant en compte l'attitude des habitants de Darrastead envers les PJ !) :

*« Les Chevaucheurs de Bêtes ? C'est un peuple effrayant. Des gens sans foi ni loi qui sillonnent la jungle profonde aux côtés de véritables monstres. Je sais que les citoyens d'Iziz nous traitent de barbares, mais ce n'est pas notre faute si nous sommes pauvres et victimes de l'environnement. Si je disposais d'assez d'argent pour me payer une maison dont le toit ne laisse pas entrer la pluie, soyez assurés que j'en posséderais une ! Les Chevaucheurs, eux, choisissent de vivre dehors, dans les terres sauvages. Ils apprivoisent les grands rupings volants, ce qui me semble personnellement impossible, et s'en servent pour chasser tout ce qu'ils détestent, bêtes comme humanoïdes. Ils nous laissent tranquilles, certes, mais je serais incapable de vous dire si c'est parce qu'ils nous apprécient ou parce qu'on ne représente pas un défi pour eux. Les patrouilles impériales, c'est autre chose. J'ai cru comprendre qu'ils les haïssaient. »*

## DEVOIR : RECRUTEMENT

En fonction de la façon dont se déroule l'histoire, c'est durant les Événements **Les peurs d'un village** et **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes** que Jin-Rio Akabi a le plus de chances d'accomplir son Devoir de Recrutement. Si elle arrive à jouer un rôle clé lors des deux passages, permettant ainsi aux PJ de recevoir l'aide des groupes correspondants, on considère qu'elle a accompli son Devoir, comme décrit page 7.

Même si les villageois n'entretiennent pas de liens directs avec les Chevaucheurs de Bêtes, ils ont une idée assez précise de l'endroit où les trouver, car ils ont cartographié avec soin les limites de la zone que les « sauvages » considèrent comme leur territoire. Ils partagent volontiers cette information avec les PJ (ou à contrecœur s'ils pensent avoir affaire à des Impériaux), tout en les prévenant qu'ils n'ont établi ce relevé que dans le but d'éviter cette région de la jungle. Si les PJ ne tiennent pas compte de l'avertissement, ils peuvent découvrir un des sentiers de chasse utilisés fréquemment par les Chevaucheurs et le surveiller jusqu'à l'arrivée d'un groupe de chasseurs. Voir **Groupe de chasse** page 14 pour les détails. À l'inverse, s'ils respectent scrupuleusement les consignes des villageois et évitent les territoires mentionnés, ils auront besoin d'un coup de pouce supplémentaire.

Le MJ peut alors décider de laisser cet Événement en « pause » pour le moment ou donner des indices complémentaires aux PJ pour les mettre sur la voie. S'il choisit la seconde solution, les Chevaucheurs peuvent déclencher une attaque contre la base, comme décrit ci-dessous.

Si les Chevaucheurs lancent un assaut contre la base, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Vous êtes brutalement interrompus dans vos diverses tâches par un cri féroce provenant du ciel, et sans aucun doute poussé par une bête appartenant à la faune locale. Le cri est rapidement suivi du vacarme assourdissant d'un impact au sol, avant que tout ne redevienne calme. Alors que vous vous dirigez vers le pupitre de surveillance de la base pour voir de quoi il retourne, vous apercevez une immense créature volante qui s'éloigne, plusieurs formes humanoïdes juchées sur son dos. En scrutant les alentours, vous comprenez que le bruit provenait d'un énorme rocher lâché du ciel. Par chance, il n'a rien endommagé d'important, mais la bête et ses cavaliers pourraient facilement revenir pour lancer une seconde attaque. Si vous voulez garder la base intacte, vous devez découvrir d'où ils viennent et pourquoi ils souhaitent détruire la base.*



À partir de ce moment, les PJ doivent en apprendre plus sur les Chevaucheurs de Bêtes. Ils peuvent consulter les fichiers de l'Empire ou les habitants de Darrastead (s'ils ont terminé **Les peurs d'un village**), ce qui les mène aux informations décrites précédemment. Sinon, ils peuvent se contenter de poursuivre les Chevaucheurs. Les swoops permettent de garder les créatures volantes en vue au prix d'un **test de Pilotage Moyen** (◆◆) réussi. S'ils sont pris en chasse, les cavaliers se réfugient dans leur territoire avant de faire volte-face et d'affronter leurs adversaires. Une telle bataille rangée peut être jouée comme celle décrite dans la section **Groupe de chasse**, en sautant les premières étapes pour arriver directement au combat. Le déroulement exact dépend principalement de l'agressivité des PJ (et bien sûr du fait qu'ils portent des uniformes de l'Empire ou non).

### GROUPE DE CHASSE

Une fois les PJ parvenus à la frontière du territoire des Chevaucheurs de Bêtes, il faut peu de temps pour rencontrer une patrouille (bien évidemment, s'ils ont poursuivi le groupe qui a lancé un raid contre la base, la confrontation est immédiate). La tribu locale, les Clazca, envoie quotidiennement ses chasseurs effectuer des surveillances aériennes à la recherche d'intrus. La frontière commune avec la base impériale est particulièrement bien gardée et les PJ seront interceptés par un groupe de guerriers montés sur des rupings à peine une demi-heure après avoir franchi la limite. Cet événement peut survenir plus tôt si les personnages ont obtenu les bons renseignements auprès des villageois de Darrastead au sujet des sentiers de chasse des Chevaucheurs.

### LES DANGERS DE LA JUNGLE

Dès que les PJ voyagent dans la jungle, ils sont susceptibles d'être attaqués par la faune locale. Cette façon d'ajouter du piment au voyage peut être gérée au moyen d'une simple description, ou requérir un test quelconque dont le résultat indique l'issue de l'incident (comme un **test de Survie Difficile** [◆◆◆], au cours duquel chaque ▼ inflige 1 point de blessure et chaque ☹ 1 point de stress aux personnages). Le MJ peut également faire de ces rencontres des combats. Cependant, il doit veiller à n'en proposer que rarement afin de préserver la tension de l'histoire et de ne pas faire perdre de vue l'objectif principal aux joueurs.

Les profils des cannocks et des bomas sont disponibles page 36. Un combat rapide peut impliquer un groupe de sbires cannock aussi nombreux que les PJ ou un boma solitaire. Les zakkegs ne vivent que sur Dxun, au grand soulagement des habitants d'Onderon.

Lorsque la patrouille arrive, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute (cette description peut être modifiée pour refléter l'éventuel demi-tour brutal d'un groupe venu effectuer un raid qui aurait décidé d'affronter les PJ) :

*La canopée s'ouvre soudain en deux : d'énormes ailes semblables à celles d'une chauve-souris écartent le feuillage, laissant apparaître une immense créature de plusieurs mètres d'envergure et couverte d'écailles, qui se pose devant vous. Sur son dos, trois humains en tenue de camouflage vous observent. Ils soupèsent des javelots certes primitifs, mais solides. Ils n'ont manifestement pas l'intention de les lancer aussitôt, mais vous font comprendre qu'ils n'hésiteront pas à s'en servir si nécessaire. Le guerrier le plus proche de la croupe de l'animal se lève et vous dévisage tour à tour. « Vous vous trouvez sur les terres de la tribu des Chevaucheurs de Bêtes Clazca, et nous, les Clazca, n'autorisons aucun étranger à passer. Expliquez les raisons de votre présence ici ou partez. »*

Les guerriers ne se comportent pas forcément de manière hostile envers les PJ même si ces derniers portent des uniformes impériaux. Les Clazca n'aiment pas beaucoup l'Empire compte tenu de ce qu'ils en ont vu, et même s'ils ne sont pas en guerre contre cette menace, toutes les informations que les Rebelles pourraient leur transmettre à son sujet les intéressent. Les Chevaucheurs de Bêtes sont issus d'une fière culture et ne tolèrent pas longtemps ceux qu'ils considèrent comme des brutes, des lâches ou des imbéciles. Les PJ qui souhaitent entamer des relations diplomatiques avec eux ne doivent sembler ni faibles ni arrogants, car les guerriers n'apprécient aucun de ces défauts. Une certaine sérénité conjugée à une bonne maîtrise de soi : voilà la meilleure façon d'impressionner les Chevaucheurs de Bêtes. Le MJ peut accorder un ■ à tout PJ qui adopte cette attitude lors des interactions sociales avec la patrouille.

Si les personnages réussissent à donner une explication satisfaisante concernant leur présence, les guerriers se détendent et engagent la discussion. S'ils font mauvaise impression, les Chevaucheurs de Bêtes exigent leur départ ou défient en combat singulier celui qu'ils considèrent comme le chef du groupe.

Les PJ peuvent retourner la situation à leur avantage s'ils restent résolument sur leurs positions ou acceptent – et remportent – un duel (considérez celui-ci comme un combat classique entre le PJ et le guerrier jusqu'à ce qu'un des belligérants inflige 5 blessures ou plus à l'autre ; celui qui subit le moins de blessures remporte la victoire). Après tout, les Chevaucheurs de Bêtes respectent la force et l'assurance, même chez les étrangers.

Si les personnages gagnent le respect des Chevaucheurs (ou au moins attirent leur attention), ils peuvent souhaiter les entretenir de certains sujets. Les réponses possibles à certaines questions sont détaillées ci-après. Lisez ou paraphrasez-les à voix haute si nécessaire.



## QUI ÊTES-VOUS ?

« Je suis Olko Baz de la tribu des Clazca, cavalier des puissants veilleurs rupings et chasseur. Les chants que déclameront mes arrière-petits-enfants parleront de moi comme d'un pourfendeur des terreaux souterraines et ailées. Voici mes compagnons de veille, Foth Shemar et Pokk. Mais en quoi cela vous concerne-t-il ? »

## POURQUOI AVEZ-VOUS ATTAQUÉ NOTRE BASE ?

Il y a deux réponses possibles à cette question. Si les PJ continuent de se faire passer pour des Impériaux, utilisez celle qui suit :

« Votre Empire est une nation de brutes qui s'ac-capare tous nos territoires et nous agresse sans raison. Nous vous avons tolérés pendant un certain temps, mais vos intrusions répétées dans notre jungle nous ont fait comprendre que notre dernier message n'était pas assez clair. Considérez le rocher que nous avons lâché comme notre dernier avertissement. Nous ne tolérerons plus de nouvelle intrusion et les rochers ne manquent pas. »

À l'inverse, si les PJ ne se prétendent pas serviteurs de l'Empire, les Chevaucheurs répondent ce qui suit, penauds :

« Nous regrettons amèrement ce geste, car il n'est pire idiot que celui qui ne reconnaît pas son ennemi. Nous vous avons pris pour des sbires de cet Empire qui ne gouverne que par la conquête, se moque bien de l'honneur et a décidé par excès d'audace d'em-piéter sur notre jungle. »

## OÙ SONT LES AUTRES ?

« Il n'est pas dans nos habitudes de nous réunir au même endroit. Nous appartenons aux vents et aux cieux. Nous ne nous rassemblons que lors de rites importants, pour accueillir de nouveaux guerriers, ou pleurer le départ de ceux que nous avons perdus. Depuis quelque temps, nous avons bien trop de guerriers à pleurer. »

## VOUS VOUS SURNOMMEZ LES CLAZCA, MAIS TOUT LE MONDE VOUS APPELLE LES CHEVAUCHEURS DE BÊTES. POURQUOI CELA ?

« Nous sommes la tribu des Clazca, qui appartient au peuple des Chevaucheurs de Bêtes. Ceux qui jouissent de la liberté des cieux, comme nous, ne forment qu'un seul et même peuple, mais il est difficile de rassembler ne serait-ce qu'une seule tribu



sur ce monde de jungles. Les Clazca sont ceux qui habitent cette région. Au-delà de nos frontières vivent les Dor-drel, les Amroth et les Ezelk. Plus loin encore, il y a d'autres tribus. Nos légendes racontent que nous étions bien plus nombreux auparavant, mais il reste bien assez d'entre nous pour en savoir plus sur cette jungle que ce que vos speeders pourraient vous apprendre en la survolant des journées entières. »

## QUEL EST L'OBJET DE VOTRE QUERELLE AVEC L'EMPIRE ?

« L'Empire a franchi les frontières de notre territoire à de nombreuses reprises, et n'a aucune considération pour la vie des bêtes qu'il croise ou pour ses propres serviteurs. Il n'a aucun respect pour qui ou quoi que ce soit ; pour ses ennemis ou lui-même. Sa cruauté seule n'est pas une cause de guerre suffisante, mais nous ne pouvons tolérer de telles insultes, qui ne font que s'ajouter à ses autres crimes. »

## ACCEPTERIEZ-VOUS D'AIDER L'ALLIANCE REBELLE ?

« Nous ne savons pas grand-chose de votre Rébellion, et ne pouvons la juger que par ceux qui se tiennent devant nous. Prouvez votre valeur et peut-être que nous vous aiderons personnellement. Et si notre aide profite à votre cause, qu'il en soit ainsi. Nous ne faisons pas la guerre de la même façon que vous, mais nous nous battons toujours pour nos amis et contre nos ennemis. »

À n'importe quel moment durant ces échanges, si les PJ offensent ou inquiètent les Chevaucheurs de Bêtes (en proférant des insultes ou des menaces), ces derniers les somment de partir ou de se préparer à l'affrontement. Cela ne devrait pas se produire, sauf si les PJ se comportent de manière particulièrement grossière ou agressive, mais cela reste possible s'ils se font passer pour des Impériaux ou s'ils ont poursuivi les Chevaucheurs depuis la station. Si les personnages engagent le combat, les chasseurs tentent de les repousser plutôt que de les tuer. Les Chevaucheurs peuvent dépenser  lors d'un test de combat pour infliger du stress à un PJ (1 point de stress pour chaque  dépensé), et se replie si l'un d'eux subit 10 blessures ou plus, ou se retrouve neutralisé à cause du stress.

Les Chevaucheurs de Bêtes voient ce genre de joute comme une bataille pour l'honneur, et non comme une lutte à mort. Au cas où les Rebelles tueraient un chasseur pendant un combat, les autres hissent son corps sur leur monture et tentent de fuir. Si le conflit en arrive à ce point, les Chevaucheurs de Bêtes deviennent définitivement hostiles envers les personnages. Ce problème risque de perdurer plus longtemps que la menace



incarnée par le Moff Dardano et pourrait provoquer de nombreuses autres aventures après les événements d'**OPÉRATION ZONE D'OMBRE**.

Cependant, des PJ qui réussissent à faire bonne impression aux Chevaucheurs ou prouvent leur valeur lors d'un combat honorable devraient se retrouver en mesure de convaincre leurs interlocuteurs des bienfaits d'une alliance sur le long terme. Même si les PJ se présentent comme des Impériaux, la culture sans a priori des Chevaucheurs de Bêtes peut permettre aux personnages de gagner leur respect en tant qu'individus malgré leur apparente affiliation. Dans ce cas, la patrouille promet de relayer le message aux Clazca et d'appeler à un rassemblement de leur tribu au gîte de chasse. La localisation de l'endroit est transmise aux PJ et rendez-vous leur est donné dans une semaine. On leur demande tout de même de rester hors du territoire des Chevaucheurs jusque-là. Voir **Le gîte de chasse des Chevaucheurs de Bêtes**, ci-contre, pour plus de détails.

## LE GÎTE DE CHASSE DES CHEVAUCHEURS DE BÊTES

Si les PJ veulent conserver la bienveillance des Chevaucheurs de Bêtes après avoir reçu les coordonnées du gîte de chasse, mieux vaut qu'ils retournent à la station s'occuper de problèmes plus immédiats. Le MJ est libre de faire intervenir divers Événements durant cette coupure, à condition qu'ils n'interfèrent pas avec la visite que les personnages doivent effectuer au gîte (si le MJ a confiance en sa capacité d'improvisation, faire coïncider un Événement important avec la visite peut confronter les PJ à un dilemme et les forcer à choisir une priorité parmi les tâches en cours).

Si les personnages veulent observer les alentours du gîte de chasse avant la réunion, ils doivent éviter les patrouilles de Chevaucheurs en réussissant un **test de Discrétion Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, ils passent inaperçus et découvrent que l'endroit est bien entretenu, et vide, car les Chevaucheurs de Bêtes ne s'y rendent que rarement. S'ils sont surpris sur les lieux, on leur ordonne simplement de retourner à la base et de patienter. Cette indiscrétion érode néanmoins la confiance que les Chevaucheurs commençaient à leur témoigner et leur impose au moins un ■ supplémentaire lors de leurs futures interactions au gîte.







Lorsque les PJ arrivent au gîte de chasse le jour dit, ils pénètrent dans un campement très animé. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Selon les indications fournies par les Chevaucheurs de Bêtes, vous arpentez une série de pistes difficilement praticables. Enfin, vous débouchez dans une vaste clairière et laissez la jungle et ses lianes derrière vous. Au centre se trouve une large structure, assemblée à l'aide de rondins de bois maintenus par de la boue séchée d'où jaillissent des éclats de voix rocailleuses. Ce qui vous interpelle le plus, cependant, c'est l'énorme nuée de rupings. Par dizaines, ils volent au-dessus de la cime des arbres ou se perchent sur les hautes branches. De temps en temps, certains plongent pour arracher de la viande aux grandes carcasses déposées en lisière de la clairière. Quelques Chevaucheurs de Bêtes vaquent dehors à diverses occupations : ils apportent de la nourriture à leurs montures ou coupent les lianes qui ont poussé trop près du gîte. Ils vous indiquent que vous êtes attendus.*

À l'intérieur du gîte, les PJ trouvent des dizaines de Chevaucheurs de Bêtes assis sur des bancs ou déambulant dans la pièce. Certains boivent un breuvage fermenté servi dans des cornes de boma tandis que d'autres se chamaillent féroce­ment. La base impériale a été un sujet de discussion maintes fois abordé par la tribu des Clazca, et quasiment tous les guerriers se sont déplacés afin d'entendre ce que les personnages ont à dire.

Dès leur entrée, les PJ sont accueillis par quantité de moqueries tapageuses et nombre de provocations amicales concernant la boisson, la nourriture ou des défis sportifs.

L'assemblée est encadrée par un guerrier expérimenté, sans doute Olko Baz, le chef de la patrouille que les PJ ont rencontré, sauf s'il a été blessé durant un duel d'honneur ou pendant une autre bataille, auquel cas un autre prend sa place. Une fois que les PJ ont réussi à se trouver un banc libre parmi ceux qui restent, le chef appelle au silence afin qu'ils puissent s'exprimer. Il s'agit de leur meilleure occasion de gagner le respect de la tribu entière, et pas seulement celui d'une simple patrouille. Nous conseillons au MJ de gérer cette discussion principalement au travers de l'interprétation des joueurs, tandis que les PJ exposent aux Chevaucheurs leurs arguments en faveur d'une alliance fondée sur le respect. Des arguments forts et une juste interprétation n'entraînent qu'un **test de Charme, de Commandement** ou de **Négociation Facile** (◆) pour le porte-parole du groupe. Un simple énoncé des faits, sans conviction particulière, entraîne un test **Moyen** (◆◆). À l'inverse, un PJ agressif, malpoli ou dédaigneux envers les Chevaucheurs de Bêtes doit réussir un test **Difficile** (◆◆◆) voire plus, à la discrétion du MJ. Ajoutez un □ ou un ■ en fonction des arguments et de l'interprétation des joueurs.

Le MJ peut employer la **table 1-3 : négociations avec les Clazca** pour déterminer le résultat du test. Il demeure libre d'ajouter des possibilités pour les résultats ☹, ☹☹, ☹☹☹ et ☹☹☹☹ afin de les faire correspondre à sa narration.



**TABLE 1-3 : NÉGOCIATIONS AVEC LES CLAZCA**

Valeur	Possibilités de Résultat
★	Les PJ ont réussi et ils peuvent compter sur une promesse d'aide mutuelle contre l'Empire.
☺	Que les Chevaucheurs de Bêtes acceptent ou non une alliance avec eux, les PJ les impressionnent suffisamment pour qu'ils leur offrent des présents dignes d'hôtes de marque. Ces cadeaux peuvent être de n'importe quelle nature : des trophées, des fourrures ou des objets plus utiles comme des grenades ou des pistolets blaster dérobés aux patrouilles de l'Empire.
☺☺☺ ou ☹	Les PJ sont invités par les guerriers présents à devenir membres honoraires du clan. Pour cela, ils doivent participer à la chasse rituelle de quelque créature de la jungle (voir l'Événement <b>Chasse sur la Lune du Démon</b> page 32). S'ils ratent cette occasion, il leur reste la possibilité de prouver ce qu'ils valent sur le champ de bataille. Dans ce cas, les membres de la tribu peuvent reconsidérer leur décision.
▼	Si tous les symboles ★ ont été annulés, la majorité des Chevaucheurs de Bêtes ne sont pas convaincus de la valeur des PJ. Ces derniers peuvent éventuellement avoir gagné le respect ou l'inimitié de certains membres de la tribu des Clazca, mais ils ne sont considérés ni comme des alliés ni comme des ennemis. À la discrétion du MJ, les personnages pourront prouver leur courage de manière spectaculaire aux Chevaucheurs de Bêtes dans des circonstances futures.
☹	Même si les arguments ont, dans leur globalité, convaincu les Chevaucheurs de Bêtes, un certain nombre de membres du clan manifestent des griefs à l'égard des PJ, et leur demandent de prouver leur valeur. Pour apaiser les récalcitrants, les personnages doivent gagner un duel d'honneur, offrir un présent utile ou effectuer une tâche mineure pour eux. Si les PJ ont également raté le test, ils doivent impérativement proposer cette compensation sous peine de nouvelles attaques de la part des Chevaucheurs de Bêtes non convaincus. Cependant, remporter un défi ou donner un bien de forte valeur peut de nouveau ouvrir la porte à des négociations.
☹☹☹ ou ☹	Malgré tous leurs efforts, les PJ ne parviennent pas à influencer les guerriers les plus expérimentés. Ces derniers craignent que se montrer ouvertement hostiles envers l'Empire ne déclenche une guerre que les Clazca ne peuvent pas gagner. Ces Chevaucheurs de Bêtes réticents et obstinés demandent aux PJ d'affronter un jugement de sang sur DXun pour faire leurs preuves avant que toute idée d'alliance ne soit reconsidérée (voir l'événement <b>Chasse sur la Lune du Démon</b> page 32). Si les personnages ont échoué au test, ils n'ont plus le choix : cette chasse constitue leur dernière chance de convaincre la tribu de les aider.

Une fois la décision prise quant à la possibilité d'une alliance, les membres de la tribu des Clazca s'en retournent à leurs affaires, comme le règlement de certaines querelles au sein du groupe des combattants. Leur tâche accomplie, les PJ sont libres de repartir même s'ils ont sérieusement mis en colère les guerriers présents : les Chevaucheurs de Bêtes ne souhaitent en aucun cas déclencher une bataille rangée pendant une réunion dont le but est d'établir la paix (bien évidemment, les duels d'honneur n'entrent pas en ligne de compte !). Cependant, les personnages peuvent rester s'ils ont noué des rapports amicaux avec les Clazca, et patienter jusqu'à ce que toutes les questions importantes soient réglées et qu'ait lieu le banquet qui marque la fin de la grande assemblée. On y sert d'énormes pièces de viande rôtie provenant de la faune locale, accompagnées de tonneaux entiers de cette étrange liqueur que boivent les hommes. L'atmosphère amicale et festive peut s'avérer parfaite pour de l'improvisation rôlistique et permet d'ajouter de l'épaisseur et de la personnalité au peuple des Clazca.

### GUERRIER CHEVAUCHEUR DE BÊTES [RIVAL]

Les Chevaucheurs de Bêtes d'Onderon doivent être forts et agiles pour survivre jusqu'à l'âge adulte. Ceux qui choisissent la voie du guerrier manifestent une vigueur hors du commun : ils arborent un physique musculeux conjugué à une grâce féline qui souligne chacun

de leurs gestes. Ces combattants portent des armures conçues à partir des peaux épaisses des créatures locales et sont équipés de lances de guerre et de javelots conçus pour la charge montée, que ce soit sur les rapides dalgos ou les énormes rupings volants.

Même s'ils n'hésitent pas à intimider les étrangers, suscitant la crainte de nombreux habitants d'Onderon, les Chevaucheurs de Bêtes protègent leurs amis et ceux qui leur ont prêté serment d'allégeance.



**Compétences** : Athlétisme 2 (🟡🟡🟢), Coordination 3 (🟡🟡🟡), Corps à corps 2 (🟡🟡🟢), Discrétion 1 (🟡🟢🟢), Pugilat 1 (🟡🟢🟢) Survie 3 (🟡🟡🟢), Vigilance 1 (🟡🟢)

**Talents** : Filature 1 (ajoute un 🟡 à tous les tests de Coordination et de Discrétion)

**Capacités** : Chevaucheur de bêtes (ajoute un 🟡 à tous les tests effectués pour contrôler ou monter un animal, ainsi qu'à tous les tests de Coordination pour tenter de se rétablir en cas de chute).

**Équipement** : lance de chasse (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact, Perforant 1 lorsque maniée montée), javelots (Distance [armes légères] ; dégâts 4 ;



critique 4 : portée courte ; Munitions limitées 1), cuir de bête d'Onderon (+1 encaissement), plusieurs jours de rations, selle et harnais pour ruping

### RUPING [RIVAL]

Les rupings adultes sont aussi imposants que des airspeeders ou des petits chasseurs : ils mesurent plusieurs mètres d'envergure et sont assez puissamment charpentés pour prendre leur envol avec plusieurs hommes sur le dos. Leur peau est semblable à du cuir tanné et leur gueule garnie de dents pointues.

Les Chevaucheurs montent régulièrement ces gigantesques créatures. Ils frappent à l'aide de leurs lances ou d'autres armes tandis que leurs bêtes les portent au cœur du combat à une vitesse impressionnante. Le lien qui unit le maître à son destrier des airs s'avère crucial dans la frénésie d'une bataille rangée : un cavalier chevronné associé à un animal fidèle est plus à même de survivre qu'un guerrier qui ne comprend pas son ruping.



**Compétences:** Athlétisme 2 (●●●●●), Coordination 2 (●●●●●), Pugilat 1 (●●●●●), Survie 3 (●●●●●), Vigilance (●●●●●)

**Talents :** Adversité 1 (améliore un dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Endurance 1 (+1 Encaissement).

**Capacités :** Créature volante (les rupings peuvent voler), Gabarit 2.

**Équipement :** Morsure (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact).


## SÉCURISER LE SIGNAL

Cet Événement ne doit être utilisé que si les PJ ont trouvé le moyen d'entretenir la Balise de Renseignement, que ce soit grâce à l'Événement **Les peurs d'un village** (page 10), à l'Événement **Nouveaux jouets** (page 25), ou par un autre biais. Peu de temps après le début des transmissions des données à leurs supérieurs de l'Alliance Rebelle, ils reçoivent un message codé du Commandement de l'Alliance. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Les systèmes de communication ont capté un message de vos supérieurs, encodé avec les meilleurs protocoles de cryptage de l'Alliance. Vous disposez des outils pour le décoder, mais cette opération prend du temps. Pendant le déchiffrement du message, toute l'équipe prend la direction de la salle de comm, sans qu'il soit nécessaire de préciser l'importance à vos yeux de cette transmission du Commandement de l'Alliance.*

*Peu après l'arrivée des derniers membres du groupe, le cylindre de codage émet une douce sonnerie, puis le système lit l'intégralité du message. « Équipe opérationnelle, ici le Commandement de l'Alliance. Ceci est une transmission via Protocole Cresh. Afin d'assurer la sécurité des opérations, ne tentez pas d'y répondre. Vos transmissions précédentes contenaient trop de données, ce qui risque de compromettre la fréquence. Nous vous envoyons de l'aide supplémentaire afin de vous assister lors des prochaines communications. Arrivée prévue lors des prochaines vingt-quatre heures standard. L'agent vous fournira le mot de passe "dalgo". »*

## CHEVAUCHER DES BÊTES

Malgré le caractère difficile des rupings, les Chevaucheurs de Bêtes ont développé un rare degré de complicité avec leurs montures. De ce fait, ils acquièrent certains avantages spéciaux lorsqu'ils combattent en selle. Les Chevaucheurs de Bêtes et le ruping qu'ils enfourchent utilisent le même créneau d'initiative au combat. De même, le ruping emporte tous ses cavaliers lorsqu'il effectue une manœuvre de déplacement. Chaque guerrier doit utiliser sa manœuvre gratuite pour se maintenir en selle et diriger la monture, mais peut obtenir une manœuvre supplémentaire en renonçant à une action ou en subissant du stress (lequel est converti en blessures pour les PNJ) comme d'habitude. Les attaques effectuées contre des Chevaucheurs de Bêtes sur leur animal sont assorties d'un  : la masse imposante du ruping leur sert d'abri. Si un Chevaucheur de Bêtes a besoin d'effectuer un test spécifique pour contrôler

sa monture (comme poursuivre un adversaire ou foncer à travers un terrain difficile), il se sert de sa compétence Survie.

Tant que le ruping n'est pas en vol, monter ou descendre de son dos nécessite une manœuvre. Dans ce cas, un Chevaucheur de Bêtes peut utiliser sa manœuvre gratuite pour descendre au lieu de s'en servir pour diriger sa monture. Si un ruping est vaincu alors qu'il transporte des hommes, ceux-ci tombent au sol et subissent 10 points de dégâts et 10 points de stress (réduits par l'encaissement, comme d'habitude) dus à l'impact. Chaque cavalier peut effectuer un **test de Coordination Moyen** (◆◆) afin de limiter les dommages : chaque ★ réduit les dégâts subis de 1, et chaque ☹️ réduit le stress subi de 1. Un ☹️ réduit les dégâts et la perte de stress à 0. On considère alors que le cavalier a réussi à saisir une branche, ou qu'il s'est rattrapé à une liane ou tout autre élément similaire sous la voûte de la jungle.



À l'insu du commandement de l'Alliance, et malheureusement pour les PJ, l'agent envoyé en renfort – et qui se faisait passer pour un marchand – a été intercepté par une patrouille douanière impériale dans le spatioport d'Iziz au moment de son atterrissage. Le personnel des douanes ne l'a pas encore identifié en tant qu'agent de la Rébellion, sinon il serait déjà en route vers la base Jyrenne. Cependant, il se trouve en détention suite à des irrégularités constatées dans son chargement (des fournitures supplémentaires introduites en contrebande pour la station des personnages, dont des armes non enregistrées). S'il n'est pas secouru avant que sa couverture ne saute, les PJ perdent un avantage important et les Impériaux sont susceptibles d'obtenir une somme d'informations considérable sur la Rébellion et la base des Murmures.

Naturellement, il est difficile pour les personnages de secourir un agent dont ils ignorent la capture. Voici quelques pistes que le MJ peut explorer afin de les avertir de ce fait nouveau. Si les PJ disposent de ressources autres que celles présentées dans **Opération: Zone d'Ombre**, comme des agents recrutés à Iziz, le maître du jeu peut les employer en tant que source d'information pour récompenser les joueurs d'avoir su prendre ce genre d'initiative. Sinon, les PJ peuvent intercepter une communication impériale via la BalRens : elle évoque l'arrestation d'un individu suspecté de contrebande peu de temps après l'heure prévue pour l'arrivée de leur contact. Enfin, les personnages peuvent recevoir une nouvelle transmission de l'Alliance, émanant cette fois de l'agent chargé de superviser le transport et qui s'est échappé juste avant que les Impériaux ne capturent son passager.

Quelle que soit la façon dont les PJ sont avertis, il doit leur paraître évident que l'agent envoyé par le Commandement de l'Alliance est détenu par les forces de l'ordre impériales au sein de la ville d'Iziz. Suivant la source, ils peuvent apprendre qu'il est emprisonné par les douanes impériales. Chacun des informateurs est toutefois en mesure de leur signifier que l'agent est retenu par une agence civile d'Iziz, et pas par les forces militaires issues de la base Jyrenne.

Dès qu'il est établi que l'agent est emprisonné quelque part dans Iziz, la priorité des personnages devrait être de se rendre en ville afin de le secourir, ou au moins pour s'y procurer des renseignements supplémentaires.

Ils peuvent utiliser les swoops ou la navette de la base pour écourter le voyage. Dans le second cas, ils risquent cependant d'éveiller les soupçons du personnel du spatioport, car le Moff Dardano n'a jamais fait enregistrer l'engin en tant qu'appareil local. Partir à pied à travers la jungle se révèle long et dangereux, et mène dans le meilleur des cas à des rencontres inopinées avec la faune locale. Au pire, les PJ risquent d'arriver après que l'agent rebelle a commencé à parler. Bien sûr, il reste possible de faire l'essentiel du trajet par les airs et de terminer à pied afin de réduire ce risque. Si les personnages désirent rester incognito avant tout, ils peuvent emprunter des speeders à Darrastead ou voyager avec un des commerçants du village.

## DEVOIR : CONTRE-ESPIONNAGE / SÉCURITÉ INTERNE

Les Événements **Sécuriser le signal** et **Patrouille de reconnaissance** représentent pour Vendri Daralm d'excellentes occasions d'accomplir son Devoir de Sécurité interne. Quant à Akhan Brem'tu, il peut se charger dans le même temps de celui de Contre-espionnage. Si Vendri et/ou Arkhan réussissent à tenir un rôle clé durant la protection des secrets et des atouts de la Rébellion au cours d'un de ces Événements (ou des deux), on peut considérer qu'ils ont accompli leur Devoir par ce biais, comme indiqué dans la section **Devoir envers l'Alliance Rebelle** page 7.

Lorsque les PJ arrivent devant les portes d'Iziz, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Les murs d'Iziz se dressent devant vous. Ses remparts sont hérissés d'énormes batteries de défense, et les grandes portes qui donnent accès à la ville sont protégées par des troupes locales, des tourelles et des droïdes. Vous distinguez deux maigres flots de personnes qui franchissent les portes dans les deux sens, mais il semble évident que la majorité de la population préfère rester à l'abri des murs.*

S'il s'agit de la première visite des PJ à Iziz, lisez le paragraphe suivant à voix haute :

*Vous avez entendu dire que derrière ces portes se trouve le quartier marchand de la ville, où hors-mondes, habitants de la jungle et autres personnages pittoresques sont suffisamment nombreux pour que vous puissiez aisément vous fondre dans la foule. Il s'agit d'un district commerçant comme il en existe un peu partout dans la galaxie, mais les objets présentés sont de qualité et vous devriez parvenir à trouver votre bonheur en dépensant vos crédits auprès des bonnes personnes.*

Avant que les PJ ne commencent leurs recherches concernant l'agent capturé, ils doivent réussir à franchir le barrage des forces de sécurité locales. S'ils accompagnent un marchand de Darrastead ou se trouvent dans un speeder du village, on leur fait signe de passer d'un simple geste de la main (ainsi, les personnages peuvent se rendre compte que les accords commerciaux négociés par Deil Kadru sont particulièrement utiles). Sinon, ils doivent s'arranger autrement. Heureusement, les gardes de faction n'ont eu à traiter aucune véritable menace depuis bien longtemps : ils se sont installés dans une confortable routine et s'ils fouillent les arrivants, c'est plus pour passer le temps que par minutie. Un **test de Tromperie ou de Charme Facile** (◆) suffit à les abuser. Ce test peut être évité si les PJ offrent un pot-de-vin d'au moins 20 crédits par personne. Les personnages





peuvent également utiliser des uniformes impériaux dérobés pour franchir les portes, car la présence proche de la base Jyrenne, dépôt de munitions utilisé par l'Armée et la Flotte Impériale, implique les va-et-vient fréquents de nombreux soldats en permission.

Une fois les portes franchies, les PJ ont besoin de savoir où se diriger. Même si leur source a précisé que l'agent avait été capturé par les douanes impériales, il peut s'avérer utile de savoir où se situe leur centre d'opérations. À l'inverse, si leur informateur a été moins précis, ils ont plus d'éléments à rassembler. Écouter les commérages du spatioport peut révéler quelques détails par le biais d'un **test de Charme ou de Système D Moyen** (◆◆), et un slicer peut accéder aux fichiers du spatioport grâce à un terminal public en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). S'ils se présentent comme des Impériaux, les personnages peuvent réclamer de l'aide afin « d'avancer dans leurs investigations ». Ce bluff nécessite la réussite d'un **test de Tromperie Facile** (◆). Le MJ peut également permettre aux PJ d'échafauder des plans plus tortueux, comme créer un faux incident pour attirer les douanes impériales. Si le groupe reste bloqué et n'arrive pas à remonter la piste de l'agent disparu, le MJ doit envisager de les guider grâce à une nouvelle rencontre. Il peut s'agir de l'agent rebelle qui s'est occupé du transport ou d'un marchand en train de se plaindre auprès d'un officier des douanes de « l'incident » qui a paralysé le spatioport alors qu'il avait des fournitures à faire décharger.

### DOUANES IMPÉRIALES D'IZIZ

Le quartier général des douanes impériales d'Iziz est un imposant bâtiment érigé en pierres locales et renforcé de durabéton. Haut de trois étages, il s'agissait auparavant d'un bureau du trésor de la famille royale qui a été réquisitionné lors de la prise de pouvoir de l'Empire. Il fait désormais office de symbole de la nouvelle autorité. Les forces de sécurité impériales sont en poste devant

l'entrée principale et celle de derrière : deux stormtroopers (page 22 du *Livret d'aventure* du **Kit d'Initiation**) sont de faction devant chacune des portes. Pour franchir la sécurité sans risquer de déclencher l'alarme, les PJ doivent se faufiler en évitant les stormtroopers, ou trouver un autre chemin. Ils peuvent également essayer de neutraliser les gardes, mais une plaque de sécurité située à côté de chacune des portes permet de donner l'alerte si l'attaque ne met pas immédiatement les soldats impériaux hors d'état de nuire. De plus, l'entrée principale du bâtiment donne sur une rue toujours très fréquentée, ce qui compromet toute tentative d'entrée discrète. Enfin, deux gardes supplémentaires patrouillent dans la ruelle attenante à la porte de derrière.

Les PJ peuvent tenter d'entrer grâce aux uniformes impériaux dérobés, en inventant une histoire qui tient la route et en réussissant un **test de Tromperie Moyen** (◆◆). Le MJ peut accorder un ou plusieurs  si la ruse semble particulièrement bonne, par exemple s'ils prétendent poursuivre le « contrebandier » interpellé plus tôt. Si les personnages viennent à Iziz sans uniformes, ils peuvent essayer de leurrer les gardes en se faisant passer pour des informateurs qui disposent de renseignements importants. Cela nécessite la réussite d'un **test de Tromperie Difficile** (◆◆◆), et cette technique implique que les Impériaux surveillent de très près les PJ une fois à l'intérieur (ce qui ajoute potentiellement un  à tous les tests entrepris pour fureter aux alentours ou surprendre des Impériaux).

Les personnages qui envisagent de passer par une des entrées principales sans se faire remarquer par les gardes doivent trouver un moyen de les éloigner : il est impossible, même avec un générateur de champ d'occultation, d'ouvrir la porte sous le nez des hommes de faction. À cet égard, la dense circulation de piétons dans la rue peut constituer un précieux atout si les PJ arrivent à provoquer discrètement de l'agitation au sein de la foule.



Si les PJ réussissent à provoquer un incident (comme déclencher une bagarre, simuler une explosion ou tout autre événement bruyant et potentiellement dangereux) et attirent ainsi l'attention des gardes, les deux soldats impériaux quittent leurs postes pour aller voir de quoi il retourne. Le premier n'avance que de quelques pas, sur ses gardes, prêt à porter secours au second qui se dirige effectivement vers la source du bruit. Le plus proche de l'entrée garde un œil sur la porte, mais l'incident peut permettre aux PJ de se faufiler discrètement. Cependant, dans un premier temps, les personnages doivent malgré tout échapper aux troubles qu'ils ont provoqués. S'ils ont attiré l'attention de la foule sur eux, ils peuvent essayer de la détourner en réussissant un **test de Tromperie ou de Système D Difficile (◆◆◆)**. Si l'attention n'est pas focalisée sur eux, ils peuvent tenter de se rapprocher du bâtiment des douanes en réussissant un **test de Discrétion ou de Magouilles Moyen (◆◆)**. En partant du principe qu'ils n'ont pas été capturés au milieu de la foule (auquel cas ils finiraient malgré tout dans le bâtiment des douanes... mais à la dure), les personnages peuvent se faufiler derrière la sentinelle dont l'attention a été distraite en réussissant un **test de Discrétion Moyen (◆◆)**. Le MJ est libre d'ajouter un  à ce test si la diversion s'avère particulièrement impressionnante.

À première vue, il est encore plus délicat de passer discrètement par l'entrée de derrière : il n'y a aucun moyen de faire facilement diversion et une patrouille supplémentaire est présente. Cependant, des PJ astucieux comprendront que ces problèmes pourraient se

résoudre l'un l'autre. Attirer l'attention de la patrouille mobile provoque le déclenchement d'une alerte mineure et pousse un des gardes de faction à la porte à se déplacer afin de prêter main-forte à ses camarades. Le bâtiment se retrouve alors en alerte, ce qui ajoute un  à tout futur test de Tromperie, Magouilles ou Discrétion effectué à l'intérieur. Cependant, les PJ ont désormais la possibilité d'entrer, à condition d'éviter la patrouille en réussissant un **test d'Athlétisme ou de Discrétion Difficile (◆◆◆)**. Se faufiler discrètement par la porte de derrière nécessite la réussite d'un **test de Discrétion Difficile (◆◆◆)** du fait de l'alerte et du garde resté à proximité de son poste.

Mis à part les entrées principales, il existe d'autres moyens de pénétrer dans le bâtiment des douanes. Si les PJ prennent le temps d'examiner les lieux depuis les environs, au second étage, ils remarquent une fenêtre ouverte (située face aux ruelles dans lesquelles se déplacent les patrouilles) ainsi qu'une trappe de maintenance sur le toit. Grimper sur le bâtiment n'a rien d'impossible, et s'avère même moins compliqué que d'entrer par une des portes principales sans diversion. Si les PJ désirent tenter l'escalade, ils doivent réussir un **test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)** et un **test de Discrétion Intimidant (◆◆◆◆)**.

Étant donné le défi que représente cette approche, il semble plus raisonnable d'accéder aux étages supérieurs des douanes par un des bâtiments adjacents. Les PJ doivent obligatoirement passer par l'immeuble des data-archives gouvernementales pour accéder à la fenêtre, mais la trappe de maintenance est accessible depuis différents points : le toit des data-archives, celui d'un entrepôt verrouillé, et enfin le sommet d'un petit immeuble de bureaux.

Plusieurs méthodes permettent de pénétrer dans ces bâtiments. Des PJ qui portent des uniformes impériaux peuvent passer par les archives ou l'immeuble de bureaux en réussissant un **test de Tromperie Facile (◆)**. Un stratagème astucieux (se présenter comme des agents de maintenance, par exemple) permet à des personnages sans uniformes d'entrer en réussissant un **test de Tromperie Moyen (◆◆)**. Pour ce qui est de l'entrepôt, un garde de la société vient vérifier toutes les deux ou trois heures qu'il est bien fermé. L'endroit est également protégé par un système de sécurité automatisé qui peut être piraté en réussissant un **test d'Informatique Difficile (◆◆◆)**. Le système de sécurité peut être contourné par des moyens plus physiques, ce qui nécessite la réussite d'un **test de Magouilles Difficile (◆◆◆)**. Une fois à l'intérieur d'un des bâtiments, les PJ doivent progresser sans se faire remarquer, ou au moins rester incognito, jusqu'au toit (ou au second étage s'ils sont passés par les data-archives). Une fois sur place, ils peuvent sauter : la distance n'est pas spécialement importante et le MJ ne devrait demander un test que si les personnages sont déjà sous pression pour une autre raison.





Une fois à l'intérieur du bâtiment des douanes, les PJ doivent localiser la cellule où leur camarade rebelle est retenu prisonnier. À moins que les personnages n'aient mis trop de temps à préparer son sauvetage, il s'y trouve toujours, car son interrogateur suppose qu'une longue attente en confinement peut faciliter son travail. Les cellules et la salle d'interrogatoire se trouvent au dernier étage du bâtiment, ainsi qu'un petit poste de garde pour deux sentinelles et plusieurs bureaux (dont celui de l'interrogateur). Les escaliers situés au second étage mènent à un couloir qui dessert les bureaux. De son côté, la trappe de maintenance du toit donne sur un conduit d'aération qui débouche sur un placard technique du même couloir. À partir de ce moment, les PJ doivent trouver un moyen d'entrer dans la cellule ou la salle d'interrogatoire, de libérer l'agent rebelle et de le faire sortir en toute sécurité. Il s'agit peut-être du bon moment pour abandonner la discrétion et laisser s'exprimer les blasters. À l'inverse, il est possible de voir jusqu'où les documents d'identité volés des personnages peuvent les mener. Si ces derniers mettent trop de temps à se décider ou déclenchent une alarme majeure, gardez à l'esprit que le bâtiment dispose de six gardes en plus de ceux déjà mentionnés, et que d'autres renforts arrivent en cinq minutes.

Le MJ doit faire attention à ne pas submerger les PJ sous l'adversité si les événements tourment mal. Choisir l'option la moins subtile (où s'y retrouver contraint suite à une maladresse) doit augmenter les enjeux et faire grimper la tension d'un cran, mais en aucun cas déboucher sur une situation totalement ingérable.

Les films *Star Wars* regorgent d'instantanés dramatiques, de retournements de situation de dernière minute et de combats désespérés qui semblent hors de portée des capacités de résolution des héros. Afin de rendre le sauvetage plus intéressant, n'ayez pas peur de chambouler un peu les événements (comme déclencher une course-poursuite dans les rues d'Iziz ou jouer au chat et à la souris dans les ruelles). Tant que la partie reste amusante et intéressante, tout va bien !

### L'OFFICIER DE RENSEIGNEMENT

Si les PJ parviennent à s'échapper d'Iziz avec l'agent rebelle, ils doivent retourner à leur base pour lui exposer leurs récentes activités. Pendant le voyage, il les remercie du sauvetage et se présente.

Si le sauvetage s'est déroulé sans déclencher d'alarmes ni alerter les Impériaux de la présence d'ennemis, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*« Merci de m'avoir secouru, mes amis. Vous avez mené une opération tout en douceur et ça m'étonnerait que les Impériaux arrivent à comprendre ce qui s'est passé avant des semaines. Mon nom est Gaav Fennro, et je suis impatient de travailler avec vous. Ma dernière affectation était sur une lune si aride que rien n'y poussait. J'espère que je verrai bientôt certaines créatures de cette jungle, peut-être même un dalgo ! Mais ne vous inquiétez pas, je travaille dur et je ne lambine jamais. Nous avons une guerre à gagner. »*





Si les Impériaux ont été alertés du sauvetage effectué par les PJ, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Je pense que nous les avons semés, Dieu merci ! La situation était vraiment tendue là-bas, mais vous l'avez bien gérée. Avec un peu de chance, les Imps mettront ça sur le dos de mécontents ou d'une organisation criminelle du coin. La couverture que j'avais choisie devrait aider, et je doute qu'ils réussissent à la faire tomber sans quelqu'un à interroger. Au fait, mon nom est Gaav Fennro. Je suis impatient de voir à quoi ressemble une vraie affectation. Oh, le Commandement a demandé à ce que je glisse le terme "dalgo" durant notre première conversation, mais j'ai été un peu perturbé par le bazar de tout à l'heure. »

Une fois de retour à la base et débriefé, Gaav commence immédiatement la surveillance des écrans de la Balise de Renseignement. Cette vigilance et les recherches effectuées via les canaux impériaux peuvent déboucher sur d'autres missions (voir la section **Générateur de mission** page 46 pour plus de détails sur leur mise en place).

## GAAV FENNRO, OFFICIER DE RENSEIGNEMENT DE LA RÉBELLION [RIVAL]

L'efficacité de Gaav Fennro en tant qu'officier du renseignement est autant due à son apparence quelconque qu'à sa maîtrise des données. D'allure banale et calme, il accentue cette impression en portant une simple veste de spationaute ou une tenue locale s'il a le temps d'effectuer des recherches. Gaav s'exprime toujours de façon posée, mais il peut discourir de manière passionnée et éloquente de la Rébellion avec ceux à qui il accorde sa confiance et qui partagent son affiliation.



**Compétences** : Charme 1 (🟡🟢), Distance (armes légères) 1 (🟡🟢), Informatique 2 (🟡🟢🟢), Tromperie 1 (🟡🟢🟢)

**Talents** : aucun

**Capacités** : Expert de la BalRens (ajoute un 🟡 à tous les tests concernant la gestion, l'utilisation ou l'entretien d'une BalRens).

**Équipement** : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement), matériel de contrebande pour la base.





## NOUVEAUX JOUETS (ÉVÉNEMENT)

Contrairement aux autres Événements, **Nouveaux jouets** n'implique aucun élément extérieur à sa résolution. Il s'agit d'offrir des possibilités aux PJ qui souhaitent se pencher sur une activité bien particulière, comme trouver de nouveaux équipements pour approvisionner la base ou des armes pour se défendre. Cependant, si les personnages ne semblent pas désireux de se procurer de nouvelles ressources par eux-mêmes, et que le MJ souhaite malgré tout utiliser le contenu de cet Événement, il existe des moyens de les y pousser. Les alliés recrutés par les PJ ont besoin d'avoir leurs propres armes et l'armurerie de la base n'en contient pas assez. Impossible de se tourner vers Darrastead, où il n'y a déjà pas assez de blasters pour tout le monde, et les Chevaucheurs de Bêtes préfèrent les vibrohaches aux fusils. Glisser aux PJ des allusions au sujet du retour éventuel de Dardano pourrait précipiter la recherche de nouvelles armes, surtout si la BalRens intercepte des informations qui confirment que le Moff fait transiter de grosses cargaisons d'armes et recrute des mercenaires.

Il existe peu d'options pour approvisionner la station en armes et en munitions. La Rébellion ne peut pas introduire clandestinement de cargaison d'armes sur Onderon en passant par la jungle. Quant aux réseaux de la pègre vers lesquels se tournent souvent les agents rebelles, ils demandent des sommes inimaginables pour importer de l'armement depuis d'autres planètes, au nez et à la barbe des nombreux impériaux de la base Jyrenne. Il existe cependant des fournisseurs sur Onderon, au cœur de la ville d'Iziz. Malgré l'occupation impériale, les lois permettent l'usage d'armes relativement destructrices à cause des dangers importants que présente la jungle. De ce fait, la plupart des armements classiques sont disponibles ouvertement et sans formalité. Cependant, en cas de commande importante, ou pour des armes plus lourdes, les PJ doivent se tourner vers d'autres personnes que les marchands d'articles de chasse. Il existe plusieurs façons de rencontrer un tel fournisseur.

Réussir un **test de Système D Moyen** (◆◆) permet d'obtenir le nom d'une trafiquante plutôt discrète, Kavia Slen (page 27). Sinon, un PNJ peut indiquer aux PJ l'endroit où elle se trouve et leur fournir les informations dont ils ont besoin. Le MJ n'est pas obligé d'utiliser Kavia comme marchande d'armes et peut adapter son profil pour créer n'importe quel autre commerçant s'il le souhaite. Cependant, les transactions que conclut Slen comptent parmi les plus importantes réalisées sur Onderon, et passer par elle permet aux PJ d'avoir accès à des occasions uniques, comme celles décrites dans **Les Skyhoppers accidentés** page 26. Les PJ peuvent également trouver un trafiquant en se promenant dans les rues, en ouvrant l'œil et en réussissant un **test de Perception** ou de **Vigilance Moyen** (◆◆). Enfin, il s'avère possible d'obtenir des informations auprès d'alliés : les habitants de Darrastead et les Chevaucheurs de Bêtes ont déjà croisé la route de récupérateurs qui

travaillaient pour un receleur quelconque, et indiquent aux PJ où commencer leurs recherches. Les personnages peuvent également tomber sur les récupérateurs en effectuant une patrouille à proximité de la base.

Dès que les PJ ont trouvé un fournisseur, ils ont la possibilité de se procurer la plupart des armes et armures dont la rareté est inférieure ou égale à 6, au prix indiqué pages 33 et 34 du livre de règles du **Kit d'INITIATION** (voire plus cher, car selon la nature sensible de la transaction, le vendeur peut exiger un supplément). S'ils ne disposent pas d'assez de liquide, il est possible de troquer certaines ressources disponibles dans leur base ou d'échanger des informations obtenues par la BalRens si elles semblent d'une quelconque valeur pour le fournisseur. De l'équipement inhabituel, voire introuvable autrement, est disponible à condition d'y mettre le prix, comme détaillé dans les sections suivantes.

### À LA RECHERCHE DE DROÏDES

Si les PJ n'ont encore trouvé personne pour entretenir la BalRens, il est probable qu'ils souhaitent s'offrir un peu d'aide. Il existe de nombreux droïdes de base qui disposent des programmes adaptés. Ces modèles sont souvent très recherchés sur toutes les planètes civilisées, mais à cause des difficultés d'entretien dues aux conditions climatiques dans les jungles d'Onderon, ils se retrouvent vite à l'état de ferrailles. Certains receleurs, devenus experts dans la remise en état de circuits humides ou de blindages abîmés par des bêtes sauvages, disposent régulièrement de droïdes dans leur boutique.

Pour leurs desseins, les PJ ont besoin d'au moins cinq droïdes programmés pour assurer des tâches techniques. Ce genre de droïde d'occasion coûte généralement quelques centaines de crédits et dépasse même régulièrement les 500 par unité. Même bricolés à partir de déchets et tout juste fonctionnels, les droïdes sont chers. Comme il est peu probable que les PJ disposent d'une telle somme en liquide, ils doivent chercher un autre moyen de paiement. Les ressources de la base ne sont pas suffisantes pour conclure un troc équitable, mais certaines informations de la BalRens peuvent avoir assez de valeur aux yeux d'un vendeur, ou du moins permettre d'obtenir une bonne réduction sur les droïdes. Parmi les secrets ayant une valeur marchande aux yeux des ferrailleurs (et qui peuvent être révélés sans avoir à en divulguer la source) figurent les trajets empruntés par les patrouilles impériales (ce qui peut permettre de les éviter), les coordonnées du crash de certains véhicules ou celles d'autres coins intéressants pour leur business. Les PJ obtiennent une information de ce genre par semaine de présence dans la base, plus une supplémentaire par semaine de présence de Gaav Fenno à leurs côtés (se référer à l'événement **Sécuriser le signal** page 19). Une seule information permet de réduire le prix des droïdes de moitié si un **test de Négociation Moyen** (◆◆) est réussi. Deux informations ou plus permettent d'acquiescer un droïde pour rien, ou pour à peine quelques crédits (entre 50 et 100 au total, au bon vouloir du MJ).



Si les Rebelles ne vendent pas d'informations, ils doivent trouver une autre solution. Le travail en est une.

Un personnage qui dispose de compétences en mécanique peut proposer son aide pour remettre des épaves en état, et les autres membres du groupe peuvent escorter les récupérateurs afin de tenir les prédateurs à distance. Rester trop longtemps à Iziz ou travailler en collaboration avec les ferrailleurs amène presque obligatoirement les PJ à croiser la route des Impériaux, ce qui peut s'avérer dangereux s'ils sont connus auprès de la garnison locale comme des trouble-fête, ou pour avoir joué un rôle dans un des autres Événements. Bien évidemment, si les personnages n'ont pas envie de payer pour obtenir les droïdes, ils peuvent employer les uniformes impériaux dérobés pour les extorquer à un vendeur en réussissant un **test de Coercition Moyen** (◆◆).

Une fois que les PJ disposent des droïdes pour leur base, cette nouvelle main-d'œuvre assure l'entretien de la BalRens. Les rebuts vendus par les ferrailleurs d'Iziz peuvent apporter leur lot de problèmes divers, au choix du MJ : les droïdes peuvent développer des excentricités comportementales étranges, devenir agressifs ou récalcitrants, voire tomber en panne au pire moment et nécessiter des réparations d'urgence. Ces complications peuvent ajouter de la saveur et des défis supplémentaires aux événements à venir.

## LES SKYHOPPERS ACCIDENTÉS

Vendre de l'armement est une chose, mais les trafiquants d'armes d'Iziz ne pratiquent généralement pas le commerce de véhicules. Dissimuler un blaster à répétition parmi d'autres biens est relativement aisé quand on sait s'y prendre, mais planquer un airspeeder est autrement plus difficile. Par chance pour les PJ désireux d'acquérir de nouveaux moyens de transport, les ferrailleurs engagés récemment par Kavia Slen ont découvert le lieu du crash d'un trio de Skyhoppers T-16 dans la jungle. À première vue, les engins semblent équipés d'armes destinées à la chasse au gros, mais un pilotage approximatif les a fait s'empêtrer dans la canopée où ils se trouvent encore, avec des coques quasiment intactes.

La position délicate des véhicules rend leur extraction compliquée, et c'est la raison pour laquelle Kavia n'y a pas touché : elle se satisfait pleinement de vendre l'information aux PJ et préserve ainsi son équipe de tout risque. La trafiquante demande 300 crédits pour révéler l'endroit (soit 100 par engin), mais cette somme peut être marchandée avec un **test opposé de Négociation** contre la compétence de Négociation de Kavia. Puisque cette vente est tout bénéfique pour elle et qu'elle est impatiente de la conclure, nous conseillons au MJ d'offrir [ ] [ ] au PJ menant la négociation. Si le test échoue, Kavia maintient le montant initial, mais en cas de réussite, chaque ✨ net et 🌀 net réduit le prix de 25 crédits, jusqu'à la moitié du prix initial.

L'information fournie par la trafiquante est suffisante pour localiser les Skyhoppers, mais les récupérer et les ramener à la base est une tout autre histoire. Les coques des engins sont coincées dans un enchevêtrement de grosses branches, et seules quelques lianes soutiennent leur imposante masse. Leurs ailes pendent dans le vide et menacent de se détacher à cause de leur poids. Libérer un engin et le descendre sans encombre demande de gros efforts. Parmi les méthodes possibles pour dégager un Skyhopper, les PJ peuvent abattre précautionneusement les arbres et couper les branches inférieures pour le poser en sécurité (**test de Survie Difficile** [◆◆◆]), le hisser à l'aide d'autres véhicules de la base (**test de Pilotage Difficile** [◆◆◆]), ou même grimper dedans et mettre les gaz en espérant brûler la végétation qui l'emprisonne (**test d'Athlétisme Moyen** [◆◆] suivi d'un **test de Mécanique ou de Pilotage Difficile** [◆◆◆]). Les personnages sont libres de proposer d'autres solutions, comme faire appel aux villageois de Darrastead ou aux Chevaucheurs de Bêtes pour les assister. Du moment que les PJ élaborent et mettent en action un plan pour libérer un speeder de la végétation, ils parviennent à l'extraire. Cependant, un test manqué inflige un dégât de coque au Skyhopper, plus 1 dégât de coque par 🌀🌀 ou 🌀 obtenus. Si les dégâts de coque subis sont supérieurs au seuil de dégâts de coque, l'engin est trop endommagé durant le processus d'extraction et s'avère irréparable. S'ils sont dégagés et utilisables, les airspeeders peuvent rejoindre la base en volant sans problème.





## SKYHOPPER T-16

Le Skyhopper T-16 est populaire chez les jeunes aventuriers, les casse-cou qui commencent à se ranger, ainsi qu'auprès de certaines agences de forces de l'ordre ou groupes militaires qui ont l'usage d'un véhicule volant hautement performant. Cet airspeeder exigü possède une coque pyramidale entourée de trois ailes qui renforcent sa silhouette triangulaire. La principale force de cet engin réside dans ses puissants moteurs ioniques. Les T-16 sortis d'usine ne disposent d'aucun armement, mais les versions modifiées de l'appareil sont monnaie courante. Les modèles dédiés à la chasse trouvés sur Onderon constituent de bons exemples.

2	4	+3	DEF. AV./BÄB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 0 0 0	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			4	6

**Type de véhicule/Modèle :** Airspeeder / Skyhopper T-16  
**Constructeur :** Corporation Incom  
**Altitude maximale :** 300 kilomètres  
**Équipage :** 1 pilote  
**Passagers :** 1  
**Coût :** 7 500 crédits  
**Armes :** canon laser léger monté à l'avant (portée courte ; dégâts 5 ; critique 3)

## KAVIA SLEN, FERRAILLEUSE ET TRAFIQUANTE [RIVAL]

Bien que Kavia Slen ait participé à certaines des pires batailles de la Guerre des Clones, elle s'est très vite adaptée à la vie civile. Elle traite ses affaires avec l'aisance mielleuse d'une vendeuse de speeders d'occasion expérimentée. Cependant, la facilité avec laquelle elle se montre capable de démonter le matériel militaire, l'armement et les munitions trahit son passé de combattante.

2	3	3	3	3	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
			ENCASSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	
			3	14	

**Compétences :** Calme 1 (♦♦♦), Mécanique 2 (♦♦♦), Négociation 2 (♦♦♦), Tromperie 1 (♦♦♦)  
**Talents :** aucun  
**Capacités :** aucune  
**Équipement :** pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), une décharge et une boutique remplie de ferraille et de pièces de récupération

### DEVOIR : SUPÉRIORITÉ SPATIALE

L'Événement **Nouveaux jouets** permet à Zal Artha de remplir son Devoir de Supériorité spatiale si le déroulement le permet. Si Zal joue un rôle clé durant cet Événement et acquiert assez de nouvelles ressources en relation avec les vaisseaux ou les véhicules (comme un ou plusieurs astromech, les T-16, ou n'importe quelle autre technologie ou composant susceptible d'améliorer les performances de la petite flottille d'engins volants du groupe), on peut considérer qu'elle a accompli son Devoir, comme décrit page 7.





## PATROUILLE DE RECONNAISSANCE (ÉVÉNEMENT)

Cet Événement, qui implique les éclaireurs de l'Empire envoyés par le Moff Dardano, peut être introduit de deux façons : soit les PJ découvrent les traces de la présence des éclaireurs lors d'une patrouille, soit les détecteurs de la base les alertent. L'Événement se déroule différemment en fonction de la manière dont il est présenté par le MJ, qui doit donc prendre en compte la capacité des personnages à s'adapter aux circonstances. Il peut forcer des PJ efficaces et pleins de ressources à poursuivre les éclaireurs loin de la station, mais permettre à des PJ qui jouent de malchance depuis un moment de tomber dessus dès le début de leur patrouille. Les personnages doivent être bien conscients du risque qu'ils encourent s'ils ne parviennent pas à empêcher les éclaireurs du Moff d'effectuer leur rapport, mais ils doivent également disposer d'une chance réelle de les rattraper.

Si cet Événement débute alors que les PJ patrouillent déjà, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Alors que vous patrouillez à travers la jungle, vous éprouvez un sentiment de malaise croissant. Il y a quelque chose qui cloche, mais vous n'arrivez pas à mettre le doigt dessus... En poursuivant votre route, vous comprenez soudain d'où vous vient cette impression : la jungle semble trop calme. Le croassement des meutes de cannoks en chasse, le féroce appel du boma, et un millier d'autres bruits auxquels vous vous êtes habitués depuis votre arrivée sur Onderon semblent avoir presque disparu. Quelque chose ne tourne pas rond.*

*Vous poursuivez votre progression, tous les sens en alerte, et arpentez les sentiers de la jungle avec précaution jusqu'à ce qu'une trace confirme vos doutes. Un mince filet d'eau s'écoule lentement à l'intérieur d'une empreinte de botte dans la boue, au bord d'un petit ruisseau. Quelle que soit la personne qui a laissé cette trace, elle a sans doute vu votre base de suffisamment près pour que cela représente un risque. Par chance, la trace semble fraîche. Votre proie ne doit pas se trouver bien loin.*

Si cet Événement débute alors que les PJ sont dans la base, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Vous êtes soudain interrompus dans vos travaux par le son tonitruant de l'alarme anti-intrusion. Quelques instants plus tard, l'ordinateur central émet le message suivant : « Intrusion dans le périmètre de la station ! Niveau d'alerte actuel minimal. Formes de vie armées, se repliant actuellement depuis le nord. Possible patrouille de reconnaissance ennemie. Menace sur la sécurité à long terme possible. Poursuite recommandée. »*

*Vous vous précipitez vers le terminal de sécurité le plus proche et passez l'enregistrement des caméras de sécurité. Vous y découvrez une poignée d'hommes vêtus d'uniformes impériaux et qui se déplacent furtivement dans la jungle. Ils n'arborent aucun signe distinctif d'appartenance à la base locale, ni le moindre autre insigne en dehors du sceau impérial. En définitive, peu importe : quel que soit leur employeur, vous ne pouvez pas leur permettre de s'échapper après avoir recueilli des informations sur la station. Vous feriez mieux de vous mettre en route.*

Les PJ doivent impérativement intercepter les éclaireurs avant que ceux-ci n'atteignent leur point d'extraction dans la jungle. S'ils les empêchent d'effectuer leur rapport, ils privent le Moff des informations relatives à la base. Dans le cas contraire, leur ennemi est informé des défenses mises en place. L'issue de cet événement peut affecter la composition des troupes qui accompagnent Dardano lors de son assaut final, comme décrit dans la section intitulée **Le Moff contre-attaque**, page 37.

Le point d'extraction des éclaireurs se situe dans une petite clairière qui abritait autrefois un village semblable à Darrastead. Les ruines ont ralenti l'invasion de la végétation de la jungle, ce qui permet l'atterrissage sans encombre d'une navette de classe *Lambda*, et autorise donc le déploiement et la récupération de l'escouade. Cependant, comme le Moff Dardano ne peut pas se permettre de dérouter une navette pour la durée entière de la mission sans éveiller de soupçons, ses hommes ne disposent que d'une fenêtre très réduite pour leur évacuation. Les garder assez loin de la zone d'atterrissage ou les retarder suffisamment longtemps conduit à l'échec de leur mission.





**TABLE 1-4 : CHASSE À TRAVERS LA JUNGLE**

Valeur	Option de résultat
★	Si le jet génère un ou plusieurs ★ net, les PJ empêchent les éclaireurs du Moff Dardano d'atteindre leur point d'extraction à temps. Si les personnages les rattrapent, les soldats combattent pour leur échapper. Utilisez le profil de l'Éclaireur vétéran de Armée Impériale page 30. Si 3 PJ ou moins sont présents, l'escadron ennemi est constitué de 3 éclaireurs. Sinon, il s'agit d'une escouade normale de 5 hommes.
🕒🕒	Les PJ repèrent la piste des éclaireurs impériaux très rapidement, ce qui les oblige à forcer désespérément l'allure pour tenter de leur échapper. Si les personnages sont parvenus à rattraper les soldats épuisés, ajoutez un 🟩 à leurs attaques durant le premier round. Si les PJ ont échoué dans leur poursuite, les éclaireurs ont laissé derrière eux des données ou des renseignements de valeur alors qu'ils fuyaient précipitamment. En plus des informations récupérées, chaque fois qu'un PJ choisit ce résultat, il prive le Moff Dardano de 1 point de Préparation au Combat qu'il aurait acquis en cas de retour réussi de ses éclaireurs (voir <b>Préparation au Combat</b> page 39). Les PJ peuvent choisir ce résultat autant de fois qu'ils le désirent.
🚫	Les Impériaux sont dans l'obligation d'abandonner l'un des leurs, blessé ou fatigué au point de les ralentir. Peu importe le résultat du test : les PJ découvrent l'éclaireur. Cela leur permet de l'interroger et d'obtenir des informations sur l'escouade ainsi que sur les opérations de l'Empire d'une manière plus générale.
▼	Si les PJ n'obtiennent aucun ★ net, les éclaireurs de Dardano parviennent à leur point d'extraction.
⚙️	La poursuite effrénée à travers la jungle prélève son dû : chaque PJ qui y participe subit 1 point de stress. Le MJ peut choisir ce résultat autant de fois qu'il le désire.
📻	Au lieu de rejoindre le point d'extraction, les éclaireurs tentent de relayer les informations obtenues via une radio à très longue portée et de disparaître dans la jungle. Peu importe que les PJ réussissent ou pas à les stopper, à moins d'être tous tués ou faits prisonniers, ces éclaireurs leur tendent une embuscade au moment le plus opportun pendant la rencontre finale (voir <b>Le Moff contre-attaque</b> page 37.)

Traquer les éclaireurs du Moff requiert à la fois un pistage minutieux et une poursuite rapide. Chaque PJ peut y contribuer, mais le groupe doit désigner un traqueur pour effectuer le test principal destiné à repérer l'ennemi. Il s'agit d'un **test opposé de Survie Difficile** (🔴 🔴 🔵) contre la compétence Survie des éclaireurs pourchassés (voir le profil de l'Éclaireur vétéran de l'Armée Impériale page 30). Si les PJ commencent la poursuite depuis la station, ajoutez 🟩 🟩 à la réserve de ce test pour représenter le terrain supplémentaire à parcourir.

Chaque PJ peut aider le traqueur en accomplissant une tâche spécifique : coordonner un balayage de la jungle environnante avec les senseurs de la base au moyen d'un test d'Informatique, repérer une voie de repli possible aux commandes d'un sloop avec un test de Pilotage, ou encore chapeauter l'ensemble des recherches par le biais d'un test de Commandement. En fonction des circonstances, nous conseillons au MJ d'autoriser tout test complémentaire visant à aider le traqueur. Il reste libre d'en choisir la difficulté, mais un **test Moyen** (🔵 🔵) est une bonne base de départ. Chaque PJ qui réussit un test ajoute 🟩 à la réserve du traqueur, plus 🟩 supplémentaire pour chaque 🕒🕒 qu'il obtient.

Le maître de jeu doit utiliser la **table 1-4 : chasse à travers la jungle** (ci-dessus) pour déterminer le résultat du test. En fonction du déroulement de l'histoire, il peut bien sûr ajouter ses propres interprétations des 🕒, ⚙️, 🚫 et 📻. Lorsqu'il ajoute des résultats, le MJ peut s'inspirer de l'aide apportée au traqueur par les autres PJ (par exemple, si un personnage a utilisé un sloop pour couper la route des éclaireurs, une ou plusieurs ⚙️ peuvent être dépensées de façon à ce que le PJ rejoigne ses camarades après avoir reçu une ou plusieurs blessures).

### FAIRE DES PRISONNIERS

Si le groupe parvient à intercepter les éclaireurs avant qu'ils n'atteignent leur point d'extraction, les PJ peuvent tenter de les capturer en réglant leurs blasters en mode étourdissant ou au moyen de toute autre tactique non mortelle. La base ne dispose que de quelques cellules de détention, mais il demeure possible d'enfermer toute l'escouade dans la même. Une fois le problème réglé, les PJ peuvent interroger leurs prisonniers ou les livrer à leurs supérieurs de l'Alliance Rebelle. La seconde possibilité se révèle plutôt simple : il s'agit d'utiliser la navette *Lambda* de la station pour rejoindre un rendez-vous fixé avec le vaisseau de commandement rebelle le plus proche. Passer les stations de surveillance impériales qui contrôlent les vaisseaux sur le départ nécessite de disposer d'une bonne histoire pour justifier que l'engin ne dispose pas de transpondeur opérationnel. Pour cela, un PJ doit réussir un **test de Tromperie Moyen** (🔵 🔵), ou de toute autre compétence jugée pertinente par le MJ. Une fois dans l'espace, il faut une semaine pour atteindre le point de rencontre avec le navire de commandement, effectuer le transfert, puis revenir. Le maître de jeu doit éviter de déclencher d'autres Événements alors que certains PJ ne sont pas dans la base et sont incapables d'y participer (bien que ce voyage soit un excellent moyen de profiter de l'absence d'un joueur ou deux lors d'une séance).

Interroger les captifs sur place constitue une opération plus délicate, mais potentiellement plus gratifiante. La Rébellion encadre la détention de prisonniers de manière stricte, et refuse que ses agents tombent dans les profonds travers habituellement associés aux interrogateurs impériaux. L'usage de droïdes d'interrogation et autres outils barbares du même genre est strictement interdit aux agents de l'Alliance (de toute façon, le Moff Dardano ne s'attendait pas à ce que la base des Murmures nécessite de tels accessoires, et la station n'en dispose donc pas).



Cependant, certains éclaireurs peuvent se laisser convaincre de parler si on leur propose quelques avantages : un peu de nourriture ou une promesse de transfert vers un meilleur lieu de détention par exemple. Ils sont extrêmement loyaux envers l'Empire, ce qui signifie que les PJ doivent réussir un **test de Coercition Difficile** (◆◆◆) pour que ce genre de techniques aboutisse (il est possible de bénéficier d'un □ ou plus en cas de proposition vraiment intéressante). Les personnages peuvent même tenter de convaincre les captifs que la Rébellion se trouve dans le camp de la justice, mais la réussite d'une telle entreprise se révèle hautement improbable et nécessite une interprétation exceptionnelle de la part des joueurs. Si le MJ permet une telle tentative, elle requiert un **test de Charme Intimidant** (◆◆◆◆). Les personnages peuvent obtenir des informations par d'autres biais, comme faire croire à un prisonnier isolé que ses compagnons sont en train de tout déballer. Le seul élément à véritablement garder en tête, c'est que la Rébellion voit d'un très mauvais œil les mauvais traitements infligés aux prisonniers, même quand il s'agit d'Impériaux impénitents.

Si les PJ parviennent à faire parler les soldats, ils obtiennent un grand nombre d'informations précieuses. Les éclaireurs sont des agents de confiance du Moff Dardano, triés sur le volet pour leur loyauté envers lui plutôt qu'envers tout autre représentant de l'Empire (cela ne signifie pas qu'ils ont des soucis avec les autres officiers, mais bien qu'ils perçoivent Dardano comme le plus digne détenteur de l'autorité impériale). De ce fait, ils se sont vu confier d'importants renseignements opérationnels, et le sergent à la tête du détachement (un humain du nom de Jaddroc Tielg) a même quelquefois été consulté par le Moff en tant que conseiller. Les informations qu'ils sont susceptibles de divulguer restent à la discrétion du MJ, mais ils sont effectivement capables de fournir un grand nombre de détails intéressants du genre de ceux présentés ci-dessous. Ces informations sont organisées par ordre croissant d'importance, et les éclaireurs ne fournissent les détails qui concernent les derniers points que si les PJ se montrent extrêmement persuasifs.

- Même après sa capture, la base des Murmures demeure un secret uniquement connu de ceux en qui le Moff Dardano a le plus confiance. Il espère pouvoir la reprendre sans être contraint de révéler son existence ou d'avouer qu'il n'a pas réussi à la défendre.
- À cause du caractère secret de ses plans pour reprendre sa station, Dardano a recruté des mercenaires d'élite liés par des clauses de confidentialité pour accroître l'effectif de ses troupes régulières.
- Dardano a fait bâtir la base des Murmures pour une question de sécurité interne : il craint un putsch de l'officier militaire en chef de son secteur, l'amiral Corlen, et il a fait en sorte que la BalRens puisse espionner ses agents.

- Peu de temps avant la capture de la base des Murmures, le Moff était convaincu que les données que rassemblait la BalRens allaient dévoiler un secret important concernant l'amiral. Après l'attaque, il a commencé à craindre que Corlen ne soit au courant de l'existence de la station et qu'il ait lui-même orchestré la frappe pour empêcher la découverte de son secret (ce qui est exact, mais le MJ ne doit pas partager cette information avec les PJ maintenant, voir **Les plans de l'amiral** page 39).
- Le Moff Dardano prévoit de superviser personnellement la reprise de la base. Il craint de plus en plus les espions de l'amiral Corlen et n'a confiance en personne d'autre que lui-même pour mener l'opération.

## ÉCLAIREUR VÉTÉRAN DE L'ARMÉE IMPÉRIALE [RIVAL]

L'Armée Impériale entretient des escouades d'éclaireurs spécialement formés aux missions de reconnaissance. Bien que n'égalant pas ceux du Corps des stormtroopers, ils excellent dans les missions menées derrière les lignes ennemies ou en terrain hostile. Les éclaireurs de l'Armée Impériale sont entraînés à piloter des speeder bikes, mais sont souvent déployés à pied lorsqu'une approche discrète s'avère cruciale. Les plus aguerris peuvent traverser des feuillages denses ou une zone escarpée comme s'ils se déplaçaient en terrain dégagé. Ils sont régulièrement choisis pour effectuer des missions secrètes lorsqu'aucun trooper éclaireur n'est disponible.



**Compétences** : Athlétisme 2 (●●), Corps à corps 1 (●◆), Discrétion 2 (●●), Distance (armes lourdes) 1 (●◆), Perception 2 (●●), Survie 3 (●●◆), Vigilance 2 (●●◆)

**Talents** : aucun

**Capacités** : aucune

**Équipement** : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2), armure maitassée (+2 encaissement)

## DEVOIR : SABOTAGE

Selon la façon dont se déroulent les Événements **Patrouille de reconnaissance** et **Cible de choix**, Tendaar Bel dispose d'occasions d'accomplir son Devoir de Sabotage. S'il tient un rôle majeur durant l'un ou l'autre de ces Événements et saisit l'occasion de saboter les opérations impériales d'une manière ou d'une autre (au moyen d'un piratage informatique, d'un subterfuge ou d'une ruse quelconque), on considère qu'il a accompli son Devoir, comme détaillé page 7.





## CIBLE DE CHOIX (ÉVÉNEMENT)

Cet Événement, qui concerne les données récupérées par le biais de la Balise de Renseignement, dépend grandement de la façon dont les PJ ont résolu les problèmes de maintenance du dispositif. Si le MJ introduit **Cible de choix** alors que la BalRens est dégradée (comme expliqué dans **Mise en place** page 8), les personnages doivent agir avec moins d'informations, ce qui complique le déroulement de l'intrigue. À l'inverse, si les PJ disposent de l'aide de Gaav Fennro suite à **Sécuriser le signal**, l'agent est en mesure de minimiser les dysfonctionnements des appareils et d'offrir ainsi des informations supplémentaires, ce qui simplifie la tâche du groupe. De ce fait, il est important que le maître du jeu choisisse avec soin le moment où intervient l'Événement, en fonction du niveau de défi qu'il compte proposer aux PJ.

Si les personnages s'occupent eux-mêmes de l'entretien de la BalRens, sans le soutien de Gaav Fennro, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Se plonger dans l'analyse des énormes quantités de données interceptées chaque jour par la BalRens est un travail fastidieux, mais indispensable. Tandis que vous vous noyez dans le flot de transmissions en cherchant des informations utiles au commandement de l'Alliance, un message particulier retient votre attention. Un des espions du Moff Dardano, infiltré au sein du personnel de son rival l'amiral Corlen, fait une halte à la périphérie du système Japrael, dans lequel se trouve votre base. Si vous pouvez intercepter et capturer cet individu, il vous révélera probablement de précieuses informations secrètes...*

Si les PJ disposent des talents de Gaav Fennro, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Alors que vous accomplissez les procédures nécessaires pour préparer le matériel de la base au cycle de nuit d'Onderon, vous recevez un bref message comm de Gaav Fennro. L'agent est en train d'analyser les données reçues aujourd'hui par la BalRens. « J'ai trouvé quelque chose d'intéressant dans les données du jour : une transmission que nous devrions examiner. Je pense que tout le monde voudra voir ça ; rejoignez-moi dans la salle de briefing quand vous aurez un moment. »*

*Une fois que tout le monde est réuni, Gaav met en route l'écran holographique pour projeter le texte déroulant de la transmission, accompagné d'une image du système Japrael, région à partir de laquelle vous opérez actuellement. Il prend la parole en désignant la périphérie du système : « Il semblerait que notre bon ami le Moff Dardano dispose d'un espion qui opère sous couverture dans l'entourage de son rival local, un certain amiral Corlen. Cet agent effectue actuellement une escale secrète dans notre système avant de rejoindre une nouvelle affectation, toujours au service de l'amiral. Il prévoit de sortir de l'hyperespace bien au-delà de la portée de n'importe quel capteur de la planète afin d'éviter toute détection. Cela fait de lui une cible idéale. Avec cette Balise de Renseignement, je fais des miracles, si vous me passez l'expression, mais capturer un agent de haut rang comme celui-là, c'est autre chose. Je suis parvenu à extraire les coordonnées du site idéal pour attendre sa navette afin de l'épingler. Je sais que je ne suis pas autorisé à vous donner des ordres, mais je pense que nous apprécions tous à sa juste valeur ce genre d'occasion unique. »*



Si l'état de la BalRens est fortement dégradé à cause du manque d'entretien, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*La corruption progressive du signal provoquée par les défaillances de l'équipement rend vos plongées quotidiennes dans les données de la BalRens de plus en plus fastidieuses. Malgré cela, et parce que ces renseignements sont la raison d'être de la station, vous continuez à examiner les fichiers les uns après les autres dans l'espoir de découvrir une transmission intacte valant la peine d'être transmise au commandement de l'Alliance.*

*La chance est apparemment avec vous : vous êtes parvenus à reconstituer une importante transmission à partir de son cryptage, en rassemblant les différentes parties du signal comme les pièces d'un puzzle. Vous ne disposez pas de beaucoup de détails, mais le message est un communiqué prioritaire concernant l'arrivée d'un « atout » dans le système Japrael, dans lequel se trouve votre base. Étant donné l'importance du message et son haut niveau de cryptage, si vous vous emparez de cet atout, vous n'aurez pas usé la BalRens jusqu'à la corde pour rien.*

### INTERCEPTION DE LA NAVETTE

Les préparatifs à effectuer pour intercepter l'espion dépendent principalement du nombre d'informations récupérées par les PJ lors de la transmission. A minima, ils disposent de la fenêtre temporelle au cours de laquelle ils doivent agir et des coordonnées approximatives de l'arrivée de leur cible, quelque part à la périphérie du système. Une fois que les personnages ont décollé, ils doivent réussir un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆), modifié selon la quantité d'informations disponibles, pour découvrir le point précis d'interception. Les PJ ajoutent □□ à leur réserve s'ils sont assistés par Gaav Fennro, mais également ■■ si la BalRens est détériorée. En cas de réussite au test, les personnages parviennent à tendre une embuscade à la navette de l'espion alors qu'elle sort de l'hyperespace, ce qui leur permet d'ajouter un □ à leurs jets d'Initiative ainsi qu'à toute attaque contre le vaisseau ennemi durant le premier round de combat. Si le test est raté, l'équipage impérial a le temps d'effectuer un balayage senseur avant d'être découvert et se rend compte de la présence des Rebelles. Transmettre des codes de reconnaissance impériaux ne suffit pas à tromper l'espion, car il est bien conscient du risque encouru pour sa couverture. Si elle n'est pas prise en embuscade, la navette ennemie engage le combat immédiatement et tente d'éliminer les témoins de son arrivée.

La navette de l'espion est une navette de classe *Lambda*, semblable à celle dont disposent les PJ dans la base (voir page 43 du livre de règles du **KIT D'INITIATION** de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, pour son profil). Elle est manœuvrée par trois membres d'équipage (dont le profil correspond au Trooper de l'Armée Impériale, page 45 du même livre de règles, auquel s'ajoute la compétence

Pilotage [espace]) et l'espion correspond au profil de l'Officier de l'Armée Impériale (voir page 45 du même livre de règles). Pour parvenir à capturer l'agent adverse, les personnages doivent neutraliser sa navette et la prendre à l'abordage. Le vaisseau est automatiquement neutralisé si son seuil de dégâts de coque est dépassé, mais les dégâts critiques subis peuvent entraîner un dénouement plus rapide.

Endommager les moteurs de la navette avec 2 dégâts critiques autorise les PJ à l'aborder en dépensant une manœuvre et en réussissant un **test opposé de Pilotage Difficile** (◆◆◆) contre la compétence de Pilotage de l'équipage. Si les PJ parviennent à infliger 4 dégâts critiques, les moteurs sont hors d'usage et l'équipe peut aborder l'engin sans effectuer de test. Une fois à bord, ils doivent maîtriser l'espion (au moyen du réglage étourdissant de leurs blasters ou de toute autre méthode non mortelle) et s'occuper de l'équipage.

### FAIRE DES PRISONNIERS (ENCORE !)

Une fois l'espion capturé, les PJ doivent décider quoi en faire. Référez-vous aux lignes directrices présentées dans la section **Faire des prisonniers** page 29, mais améliorez deux dés de difficulté de tous les tests effectués pour interroger ou persuader l'agent, à cause de son entraînement pour résister à ce genre de techniques. L'interrogatoire est sans doute influencé par ce que les personnages ont pu tirer de la BalRens. Si c'est une transmission incomplète qui a mené les PJ à l'espion, ce dernier saisit très vite qu'ils ignorent combien les informations qu'il détient sont précieuses, ce qui renforce sa détermination à se taire et ajoute un ■ à toute tentative pour lui tirer les vers du nez. Des personnages secondés par Gaav Fennro peuvent utiliser les données en leur possession pour intimider l'Impérial ou déjouer ses tentatives visant à les induire en erreur. La présence de Gaav procure un □ à toutes les tentatives d'interrogatoire. En outre, l'espion est secrètement terrifié à l'idée de décevoir le Moff Dardano et de devoir en supporter les conséquences. Des PJ qui jouent sur cet argument ajoutent □□ à leurs tests. S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, ils pourront arriver à cette conclusion en écoutant les messages transmis sur la BalRens par un Moff Dardano furieux de la disparition de son agent.

Tout comme les éclaireurs de **Patrouille de reconnaissance**, l'espion est une mine de renseignements. S'il finit par parler, il peut révéler n'importe quelle information de cet Événement, ainsi que toute information relative à la rivalité opposant le Moff à l'amiral Corlen. Voir l'encadré page 39, **Les plans de l'amiral**, pour savoir pourquoi l'espion est présent dans le système Japrael et ce qu'il est venu y chercher (bien que cet agent d'élite ne connaisse qu'une infime partie des desseins de Corlen).

## CHASSE SUR LA LUNE DU DÉMON (ÉVÉNEMENT)

Cet Événement repose sur des éléments introduits dans **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes**. De ce fait, la section a été rédigée en considérant que les PJ ont



déjà rencontré les Clazca et ont établi des relations avec eux. Si le MJ n'a pas encore fait jouer **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes** mais souhaite malgré tout utiliser Dxun, la lune d'Onderon, l'encadré **La tour d'observation** page 35 fournit aux PJ une raison supplémentaire d'y effectuer une visite (ou d'y retourner). L'Événement commence quand les Chevaucheurs contactent les PJ. Les détails dépendent des relations établies avec la tribu.

Quelle que soit la nature de ces rapports, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*L'alerte d'intrusion retentit plus fort que jamais tandis que la voix synthétique vous prévient de l'apparition de dangereux prédateurs locaux dans le périmètre de la station. Cependant, après avoir contrôlé l'écran, vous comprenez que la situation est loin d'être grave. Un Chevaucheur de Bêtes approche à pied tandis que deux de ses compagnons restent en retrait et s'occupent des créatures qui les ont transportés jusqu'ici. Le guerrier observe les défenses de la base avant de repérer une des holocams du périmètre. Il s'adresse à elle en parlant fort et lentement.*

Si les PJ ont gagné le respect de la tribu des Clazca et en sont devenus membres honoraires durant **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes**, poursuivez en lisant ou paraphrasant ce qui suit à voix haute :

*« Salutations, amis des Clazca. Lors de votre visite dans notre gîte, nous vous avons accordé l'honneur de vous accepter au sein de notre tribu. Si je viens vers vous aujourd'hui, c'est que l'heure de votre initiation est arrivée. L'orbite de la Terre des Défis, que vous nommez Dxun, se rapproche, et nos montures peuvent vous y déposer. L'épreuve ne dure pas longtemps, mais l'initiation est un rite de passage obligatoire pour tout guerrier de notre tribu. Je vous suggère d'effectuer tous les préparatifs que vous jugerez utiles et de rejoindre notre assemblée au gîte. »*

Si les PJ se sont alliés aux Clazca durant **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes** mais sans être devenus membres de la tribu pour autant, poursuivez en lisant ou paraphrasant ce qui suit à voix haute :

*« Bonjour, mes amis. Malgré l'alliance que nous avons établie dans notre gîte, vous êtes encore des étrangers pour nous, et vous connaissez mal nos coutumes. Si vous désirez en apprendre plus sur les Clazca, vous pouvez nous accompagner lors de notre prochaine chasse. La Terre des Défis, que vous nommez Dxun, approche, et nos montures vont nous emmener y chasser les proies les plus féroces. Si cette invitation vous intéresse, effectuez donc les préparatifs que vous jugez utiles et rejoignez notre assemblée au gîte. Mais hâtez-vous, l'épreuve ne dure pas bien longtemps. »*

Si les PJ ne sont pas parvenus à convaincre les guerriers expérimentés de la tribu des Clazca durant **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes**, poursuivez en lisant ou paraphrasant ce qui suit à voix haute :

*« Je vous salue, au nom des Clazca, et vous apporte des nouvelles. Même si nous ne sommes pas parvenus à un accord lors de votre visite à notre gîte, nous vous offrons une deuxième chance de prouver votre valeur. La Terre des Défis, que vous nommez Dxun, se rapproche, et nos montures peuvent vous y conduire. Les créatures qu'on y trouve sont plus féroces que les plus puissantes bêtes d'Onderon. Si vous en triomphez honorablement, aucune accusation ne pourra entacher votre réputation ni empêcher une alliance. Si vous souhaitez toujours nouer cette amitié avec les Clazca, je vous suggère d'effectuer tous les préparatifs que vous jugerez nécessaires et de rejoindre notre assemblée au gîte. Mais hâtez-vous, l'épreuve ne dure pas bien longtemps, et tout retard pourrait être considéré comme de la couardise par certains. »*

Les détails concernant Dxun et les spécificités de son orbite sont décrits à partir de la page 5, dans la section **Géographie d'Onderon**.

Une fois son message transmis, l'homme s'en retourne, puis les trois guerriers repartent sur leurs rupings. Si les PJ se précipitent afin d'engager une conversation avec les Chevaucheurs de Bêtes, les membres de la tribu acceptent de rester et de répondre à quelques questions avant de s'en aller. Ils fournissent des précisions sur Dxun et son orbite si les personnages demandent ce qu'implique la chasse, mais ne divulguent aucun détail de son déroulement. Faire ses preuves sur Dxun fait partie des rites sacrés des Chevaucheurs de Bêtes et ce sujet n'est jamais abordé à la légère. Si les PJ insistent, les Chevaucheurs esquissent une description générale de l'épreuve, mais ils soulignent le fait qu'on ne peut en saisir la nature réelle qu'en y participant.

Lors de la prochaine conjonction, les atmosphères de Dxun et d'Onderon se mêleront pendant quinze jours. Le phénomène débute le jour où les Chevaucheurs transmettent leur message. Le voyage entre la planète et sa lune est sans danger dès le second jour et le reste jusqu'au quatorzième. S'ils le désirent, les PJ peuvent vérifier ces détails grâce aux senseurs de la base. Les Chevaucheurs de Bêtes, dont les calculs sont moins précis, n'entreprennent les voyages qu'à partir du troisième jour et jusqu'au douzième. Si les personnages atteignent le gîte durant cette période, on leur propose de s'installer sur les rupings parés à prendre les airs. Durant la conjonction, ils peuvent également se rendre sur Dxun avec leur propre navette sans attirer l'attention des scanners orbitaux impériaux. Dans ce cas, il devient possible d'aller et venir librement jusqu'à la fin de la conjonction, ce qui leur offre potentiellement plus de temps pour accomplir l'épreuve.



## INITIATION OU ÉPREUVE DE SANG ?

**S**elon se qui s'est déroulé durant **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes** et les interactions qui ont suivi, les PJ se rendent sur Dxun soit pour participer à un rite d'initiation propre à la tribu Clazca, qui a pour but de renforcer les liens de confiance entre les autochtones, soit pour faire leurs preuves durant un défi sanglant. Bien que le contexte de ces rites soit très différent, avec d'un côté une célébration et de l'autre un rituel visant à laver son honneur ou prouver son innocence, ils se déroulent de manière similaire en termes de jeu. Tous deux nécessitent de partir en chasse et de vaincre les bêtes les plus dangereuses de Dxun dans leur propre habitat. La différence principale entre les deux options réside dans les critères permettant de juger que les participants sont à la hauteur des attentes, lesquels figurent dans le corps du texte.

Une fois que les PJ sont parvenus à atteindre Dxun d'une manière ou d'une autre, on les dirige vers un camp de chasse temporaire établi par les guerriers des Clazca. S'ils ont voyagé à dos de ruping, ils atterrissent au milieu du campement en cours d'aménagement. Les personnages qui sont venus en navette trouvent une zone d'atterrissage sûre à proximité du camp, qu'ils peuvent atteindre rapidement à pied sans subir d'attaques. Une fois que les

Chevaucheurs de Bêtes ont établi leur campement (une tâche pour laquelle ils acceptent volontiers l'aide des PJ), ils commencent leurs rites festifs : ils invoquent les esprits de leurs ancêtres afin que ces derniers les protègent, et les guerriers les plus aguerris de la tribu offrent leur bénédiction aux jeunes prétendants à l'initiation (et aux PJ, si ceux-ci ont pour but d'intégrer la tribu). À la fin de la cérémonie, le premier groupe est libre de partir en chasse et un nouveau rite débute, cette fois pour les individus couverts de honte ou accusés de méfaits. Les PJ se voient ainsi offrir une chance de laver leur réputation par une épreuve de sang (si le groupe est là pour cette raison, il participe évidemment à ce second rite). Ces deux rituels se répètent chaque fois que de nouveaux guerriers arrivent d'Ondéron, ce qui permet aux personnages d'y participer même s'ils viennent plus tard durant la conjonction.

Une fois que les PJ ont participé à la cérémonie jugée nécessaire par la tribu pour pouvoir commencer leur chasse personnelle, il ne leur reste qu'à se lancer à la poursuite des plus féroces créatures sauvages de Dxun. Selon la tradition des Clazca, un guerrier ne peut emporter que trois armes dans la jungle : il s'agit d'ordinaire d'une lance longue pour le combat au contact et de deux javelots courts de lancer. Il est néanmoins permis aux personnages d'emporter leur propre armement. Cependant, des règles sont tout de même en vigueur et une grenade, comme toute autre arme à usage unique, est considérée comme une arme à part entière (si les PJ protestent, les Clazca la comparent à un javelot, susceptible de se briser après avoir été lancé).





## LA TOUR D'OBSERVATION

**S**i les PJ ne sont pas en relation directe avec les Chevaucheurs de Bêtes (ou s'ils sont en conflit avec eux), il reste possible d'utiliser cet Événement. Puisque la position actuelle de Dxun permet de l'atteindre sans alerter le réseau de senseurs orbitaux de l'Empire, la Lune du Démon est l'endroit idéal où placer du matériel d'amplification afin d'augmenter la portée de la BalRens. S'il est trop risqué de tenter cette opération sur les autres lunes d'Onderon, l'orbite particulière de Dxun permet de le faire en toute discrétion, sans compter que la faune locale y réduit de beaucoup le risque de tomber sur l'installation par hasard.

Il existe plusieurs possibilités pour présenter le projet de tour d'observation aux personnages : Gaav Fenro connaît l'existence de ce genre d'équipement et peut avancer l'idée s'il est mis au courant des conjonctions de Dxun. Le commandement de l'Alliance peut requérir sa mise en place en complément d'opérations préexistantes. Enfin, les PJ pourraient être à la recherche d'un moyen de contrecarrer les effets de la dégradation de signal de la BalRens et vouloir installer d'eux-mêmes un tel système. Il y a deux soucis à résoudre pour ériger la tour d'observation : trouver le lieu idéal et installer l'équipement. Effectuer un scan-

ner de la surface de la lune en toute sécurité depuis la navette se révèle peu efficace à cause de la densité de la végétation. Les PJ doivent donc effectuer le repérage à pied jusqu'à ce qu'ils localisent un endroit suffisamment isolé pour éviter que la tour ne subisse les visites de la faune locale. Utilisez les règles de cet Événement concernant la chasse aux bêtes sauvages. Une réussite au test signifie que le groupe a trouvé un endroit convenable pour bâtir l'installation au lieu de tomber sur un gibier. Construire la tour d'observation est essentiellement une affaire de temps. Le MJ peut librement ajouter une dose de tension à la situation en faisant intervenir une bête errante ou un groupe de chasse de Chevaucheurs de Bêtes susceptible de découvrir les activités des PJ.

Une fois terminée, la tour augmente considérablement la portée de la Balise de Renseignement, ainsi que la clarté des transmissions interceptées. Elle se révèle amplement capable de limiter les effets du délabrement de la BalRens, mais ce dernier point reste plutôt de l'ordre de la narration. Le MJ peut modifier d'autres Événements afin d'envoyer les personnages vérifier si l'installation fonctionne correctement ou n'a pas été découverte.

Les réserves de munitions doivent être abandonnées au camp, car les Clazca ne trouvent aucun équivalent dans leurs traditions. Notez que les personnages peuvent vouloir emporter des armes d'appoint ou même emprunter des lances à leurs hôtes.

Chasser sur Dxun nécessite un **test de Survie Difficile** (◆◆◆). La faune étant abondante et agressive, trouver une proie honorable ne nécessite ni beaucoup d'efforts ni énormément de temps... mais la plupart des créatures locales ne sont pas considérées comme des proies intéressantes par les Clazca. D'autres sont jugées trop dangereuses pour qu'un chasseur sain d'esprit les approche et on les évite donc avec soin. Par conséquent, chaque test de Survie représente deux jours complets passés à rechercher un trophée de valeur et à éviter les rencontres suicidaires. Une réussite implique que les PJ tombent sur une proie digne d'être chassée, comme un ou deux groupes de sbires cannok, une petite meute de trois bomas ou un jeune zakkeg. Un 🐾 ou plus permet aux personnages de choisir leur cible parmi celles citées plus haut, ou de découvrir une proie plus dangereuse (comme un énorme essaim de cannoks, une grande meute de bomas ou un gigantesque zakkeg adulte). Un test manqué indique que ce sont les créatures qui trouvent les PJ. Durant cet Événement, il est possible qu'un prédateur ou une meute tende une embuscade au groupe, ce qui ajoute un 🟩 à ses tests d'Initiative ainsi qu'à ses attaques contre les PJ qui n'ont pas encore agi. Les 🎯 et 🛡️ obtenus lors du test de Survie représentent les complications qui peuvent survenir durant la chasse, comme une perte de temps, du stress ou des blessures dus aux conditions difficiles, ou encore la disparition d'un petit équipement dans l'épaisse jungle de Dxun.

Pour faire leurs preuves après des Clazca, les PJ sont censés prendre des trophées sur les bêtes tuées dans la jungle et les ramener au campement pour qu'on les évalue. Les trophées doivent être représentatifs de la taille et de la férocité de la bête, ce qui signifie que les personnages ne peuvent en transporter qu'un ou deux en même temps, à moins d'avoir prévu de quoi les stocker ou les traîner. Retourner au camp nécessite un jour ou deux de voyage, à estimer en fonction du temps passé à chasser.

Si les PJ ont amené leur navette, ils peuvent y stocker les trophées et les ramener au gîte d'Onderon pour qu'on les évalue. Leur initiation est alors facilement validée, le véritable test consistant à survivre sur la Lune du Démon. Le fait de revenir avec des trophées de valeur est suffisant, mais les personnages doivent se souvenir que le respect gagné est proportionnel au nombre de trophées et à la dangerosité des bêtes chassées. Réussir l'épreuve de sang est bien plus compliqué. Elle nécessite de ramener au moins un trophée exceptionnel par personnage, c'est-à-dire une preuve indiquant que le chasseur a tué un énorme essaim de cannoks, une paire de bomas ou un jeune zakkeg. Si les PJ ramènent les cornes ou les griffes d'un zakkeg adulte, elles suffisent à prouver la valeur du groupe tout entier. Les personnages qui ne participent ni à l'initiation ni à l'épreuve de sang n'ont pas de but spécifique à atteindre, mais reçoivent également éloges et respect s'ils ramènent des trophées de valeur. Ceci peut leur octroyer un 🟩 à l'occasion de leurs futures interactions sociales avec les Chevaucheurs de Bêtes.









## LE MOFF CONTRE-ATTAQUE

Cet Événement traite de la confrontation finale entre les PJ et les forces du Moff Dardano. De ce fait, le MJ ne doit l'entamer qu'après avoir fait jouer tout ce qu'il avait prévu de proposer à son groupe. Il est bien sûr possible de s'attaquer à certains Événements après la défaite de Dardano (comme **La puissance des Chevaucheurs de Bêtes**), mais d'autres nécessitent de nombreuses modifications le cas échéant (**Patrouille de reconnaissance** par exemple). Attention, cela ne signifie pas pour autant que le MJ doit s'abstenir de connaître les faits relatés ici. Au contraire, lire cette section à l'avance peut l'aider à replacer les Événements qui la précèdent dans un contexte plus large.

Pendant que les PJ transformaient la base en forteresse, le Moff Dardano n'est pas resté les bras croisés. Il a rassemblé toutes les ressources nécessaires pour reprendre sa station rapidement et discrètement. Néanmoins, il n'est pas parvenu à rester aussi inaperçu qu'il le pensait. Peu de temps avant le début de l'offensive, les PJ reçoivent un message transmis sur un obscur canal prioritaire impérial. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit à voix haute :

*Vous interrompez vos activités quand le bourdonnement de l'intercom attire votre attention. Le bruit s'arrête et une voix synthétique prend le relais : « Une transmission a été reçue via un canal prioritaire. À tout le personnel, rendez-vous dans la salle de briefing. » L'ordinateur de la base fonctionne toujours sous certains protocoles impériaux, et tout ceci indique qu'un message important vient d'être secrètement intercepté.*

*Alors que vous commencez à passer le message, vous remarquez une anomalie dans son codage : le corps du texte est à peine assez protégé pour éviter les indiscretions, alors que les coordonnées de l'expéditeur sont totalement indéchiffrables. « À ceux qui occupent actuellement la base des Murmures, ceci est une mise en garde : le Moff Dardano se dirige vers vous. Au moment où vous recevez ce message, ses forces ont peut-être déjà pénétré dans le système. Si vous tenez à vos vies et à votre cause, il est dans votre intérêt de repousser cette attaque. » Le message se conclut aussi brutalement qu'il a commencé, mais un rapide coup d'œil jeté aux senseurs confirme ses révélations. L'attaque du Moff est sur le point de débiter.*



## LES GRANDES LIGNES DE LA BATAILLE

En fonction de la façon dont le MJ envisage les opérations, les PJ disposent de trois à douze heures pour préparer leurs défenses. Si le MJ décide d'offrir au groupe la possibilité de rassembler le maximum d'alliés et de peaufiner ses préparatifs, les forces du Moff se trouvent à la limite du système et empruntent des voies détournées depuis leur point d'émergence hyperspatial pour ne pas se faire repérer. Si, au contraire, le maître du jeu souhaite mettre en place une course désespérée contre la montre, le groupe ne doit pas prendre connaissance du message avant que les forces du Moff n'approchent de l'orbite d'Onderon en émettant de faux codes d'accréditation pour duper les responsables des docks impériaux. S'il choisit cette option, le MJ peut imposer une stricte limite de temps aux PJ pour dresser leurs défenses, et faire en sorte que chaque atout préparé par le groupe avance le compte à rebours menant à la bataille finale.

La liste complète des atouts disponibles pour les deux camps se trouve ci-dessous. Elle inclut toutes les ressources et alliés que les PJ sont potentiellement parvenus à trouver, ainsi que toutes les défenses de leur base. Vous y trouverez également l'intégralité des forces rassemblées par le Moff Dardano, ainsi que les avantages qu'il pourrait avoir retirés de l'échec des personnages lors de certains Événements.

## RESSOURCES ET ALLIÉS REBELLES

Au pire, en plus d'eux-mêmes, de leur équipement et de leurs armes, les PJ disposent des défenses de la base capturée. Ces défenses (pour la plupart contournées lors de l'assaut du groupe) consistent en quelques tourelles légères déployées autour du périmètre, une batterie antiaérienne plus lourde située sur le toit de la base, des champs à électrochocs placés dans des goulots d'étranglement stratégiques et un bouclier défensif. Ce dernier est susceptible de recouvrir toute l'installation afin d'empêcher les vaisseaux de débarquement d'approcher trop près tout en la protégeant du feu ennemi. Les différents systèmes génèrent une signature énergétique très importante, qui pourrait provoquer la détection de la station. De ce fait, ils ne sont mis en route qu'en cas d'extrême urgence. L'activation de chaque système nécessite une heure de travail pour une personne seule, mais seulement une demi-heure si elle est assistée ou réussit un **test de Mécanique Facile** (◆). Les effets des défenses sont détaillés dans la section **Bataille pour la base** page 40.

En plus des défenses de la base et de leurs ressources personnelles, les personnages peuvent recourir à d'autres protections, armes et alliés s'ils ont pris le temps de les préparer auparavant. La plupart de ces atouts dépendent de nombreuses variables et requièrent du MJ qu'il choisisse leur impact exact et le temps nécessaire à leur mise en œuvre (par exemple un lourd investissement des PJ pour se procurer du nouveau matériel auprès de trafiquants d'armes comme Kavia Slen). De plus, en fonction des Événements auxquels ont participé les personnages et de leur issue, il est tout à fait possible qu'ils puissent compter sur la milice de Darrastead ou sur de nombreux groupes de chasse de Chevaucheurs de Bêtes montés sur rupings. S'ils ont pris le temps de forger des alliances en dehors des Événements, en recrutant des agents à Iziz par exemple, ils peuvent également y faire appel. Recevoir de l'aide de ces alliés éloignés peut nécessiter une à six heures, en fonction de la distance que doivent couvrir les renforts pour intervenir et de la rapidité avec laquelle le groupe les a contactés.

## LES FORCES DU MOFF DARDANO

Bien que le Moff Dardano commande une grande quantité de troupes disséminées dans toute la région qu'il contrôle, il ne peut faire appel qu'à un nombre limité d'unités pour assaillir son ancienne station. Il reste confronté au problème logistique que représente le transport d'une force d'attaque dans des conditions de discrétion absolue. S'il dispose d'assez de temps, il peut user de son influence pour aplanir une partie des difficultés, mais en aucun cas faire appel à plus qu'une minuscule fraction de ses forces pour lancer l'assaut. Le nombre exact de soldats dont dispose Dardano dépend directement du nombre d'Événements auxquels les PJ ont participé avec succès. Cela représente les efforts entrepris par le Moff pour renforcer sa puissance offensive pendant que les PJ tentaient d'améliorer leurs défenses.





## LES PLANS DE L'AMIRAL

Le message d'avertissement provient bien évidemment de l'amiral Corlen. Celui-ci connaît le secret de l'existence de la base des Murmures, mais sait aussi qu'elle se trouve désormais entre les mains de l'Alliance. Des PJ qui ont interrogé les agents du Moff peuvent le déduire par eux-mêmes. Par contre, il y a beaucoup moins de chances qu'ils comprennent que Corlen est à l'origine de la découverte de la station par la Rébellion. Il a délibérément fait fuiter des informations sur les mouvements des troupes de Dardano là où des agents rebelles qu'il faisait surveiller étaient susceptibles de les découvrir. Étant donné le pouvoir et les informations dont il dispose, il pourrait devenir un allié précieux dans le combat contre l'Empire, ou un ennemi bien plus dangereux qu'un Moff arrogant comme Dardano. Les motivations exactes qui animent l'amiral sont laissées à l'appréciation du MJ, mais quelques possibilités sont exposées ci-dessous :

- L'amiral Corlen descend d'une puissante et noble lignée des Mondes du Noyau, qui s'est offensée de certaines libertés prises par l'Ordre Nouveau de l'Empereur après son accession au pouvoir. Bien que la plupart des membres de la famille se contentent de répandre des ragots salaces à propos du régime actuel, l'amiral s'est tourné vers une organisation politique clandestine qui désire réformer l'Empire pour servir ses propres intérêts. Corlen n'a que peu de sympathie envers la Rébellion, mais il la voit comme un outil potentiel pour sa cause.

- Il y a longtemps, un agent secret rebelle qui opérait sous couverture est parvenu à infiltrer la Marine Impériale. Sous le nom de Corlen, et grâce à sa conduite exemplaire, il est parvenu au fil des promotions à atteindre une position de premier plan : il s'est retrouvé amiral. Du fait de son grade, il est devenu très difficile pour lui de transmettre des rapports, mais il se sert de son rang pour aider secrètement l'Alliance Rebelle. La capture de la base des Murmures est une des opérations que l'on doit à ce héros secret de la Rébellion.
- L'amiral Corlen n'éprouve pas de sympathie pour les Rebelles et n'a aucune raison de trahir l'Empire... du moins pas encore. Il s'est engagé dans la Marine Impériale dans le but d'y accomplir un service militaire honorable, mais il s'est rendu compte que son travail correspondait rarement à ses ambitions. Il est toujours convaincu que l'Empire reste préférable à l'anarchie, mais il vient secrètement en aide à la Rébellion en lui transmettant des informations. Il s'agit d'un test pour voir à quel point l'Alliance est désireuse d'améliorer le sort de la galaxie. En fonction de l'usage que feront les rebelles de ses informations, il pourrait désertir et rejoindre la Rébellion dans un futur plus ou moins proche.

Si les personnages ont réussi trois Événements ou moins, le Moff n'a eu le temps de rassembler que 20 Troopers de l'Armée Impériale et un seul Officier de l'Armée Impériale pour les diriger. Il a également acheté les services de deux Chasseurs de primes affiliés afin de bénéficier d'une assistance discrète (les profils de ces ennemis se trouvent aux pages 45 et 46 du livre de règles du **KIT D'INITIATION DE L'ÈRE DE LA RÉBELLION**). Dans ce cas, sa force de frappe se pose loin de la base dans un cargo non armé converti en appareil de largage. Si les PJ ont réussi entre quatre et six Événements, Dardano dispose d'un second contingent de 20 Troopers de l'Armée Impériale sous le commandement d'un autre Officier de l'Armée Impériale. Il a engagé une force d'assaut de quatre Chasseurs de primes affiliés dont le rôle consiste à attaquer la base à partir d'une navette de classe *Lambda*. Si le groupe a réussi les sept Événements, le Moff bénéficie de 1 point supplémentaire de Préparation au combat à dépenser, comme décrit à la page suivante. Dans le cas de PJ qui ont passé du temps à accomplir des tâches sortant de la trame des Événements, le MJ doit considérer qu'ils ont accompli des Événements supplémentaires en contrepartie du temps qu'ils y ont consacré. Quel que soit le nombre d'Événements réussis par les personnages, le Moff dirige lui-même l'assaut aux commandes d'un TB-TT situé hors

de portée des tirs, et quatre Gardes du corps assurent sa protection. Les profils des Gardes du corps du Moff et de son TB-TT sont détaillés pages 44–45. Du fait de la densité de la végétation et de sa faible propension à s'exposer au danger, Dardano ne s'approche jamais suffisamment de la base pour utiliser l'armement de son TB-TT, mais n'hésite pas à en faire joyeusement usage contre quiconque serait assez idiot pour venir l'attaquer.

Le MJ doit noter que dans tous les cas, les forces impériales sont bien plus importantes que ce que les PJ peuvent gérer seuls. Pour résister à l'assaut, ils doivent faire bon usage de toutes les ressources et de tous les alliés qu'ils ont pu rassembler. Les détails qui concernent le déroulement de cette bataille se trouvent page 40, dans la section intitulée **Bataille pour la base**.

### PRÉPARATION AU COMBAT

En plus de toutes les forces susceptibles d'être rassemblées par le Moff Dardano alors qu'il prépare son assaut, certaines circonstances peuvent le faire bénéficier de forces supplémentaires ou d'autres atouts. Cet ensemble d'avantages est collectivement appelé Préparation au combat. Dardano peut obtenir des points de Préparation au combat de différentes façons (voir ci-dessous).



- Si les forces impériales d'Iziz ont découvert la présence des PJ durant l'Événement **Sécuriser le signal** ou par d'autres actes, le Moff gagne 1 point de Préparation au combat grâce aux renseignements obtenus par son réseau d'espions.
- Si les PJ ne sont pas parvenus à secourir Gaav Fennro durant l'Événement **Sécuriser le signal**, le Moff gagne 2 points de Préparation au combat grâce aux informations qu'il a obtenues de la part de l'agent rebelle prisonnier. Notez que les PJ doivent avoir joué l'Événement **Sécuriser le signal** pour que le Moff puisse bénéficier de cet avantage.
- Si les éclaireurs de **Patrouille de reconnaissance** ont réussi à échapper à la vigilance des PJ et à revenir auprès du Moff, ce dernier gagne 3 points de Préparation au combat en contrepartie des renseignements obtenus. Notez que les PJ doivent avoir joué **Patrouille de reconnaissance** pour que Dardano puisse bénéficier de cet avantage.
- À la discrétion du maître de jeu, le Moff gagne 1 point ou plus de Préparation au combat si les PJ ont laissé fuiter des informations à propos de leurs ressources ou ont agi sans la moindre discrétion lors d'activités en marge des Événements. Le MJ doit attribuer ces points avec précaution et s'assurer que les avantages qu'en retire Dardano ne surclassent pas ceux obtenus par les personnages grâce à leurs actions.

Les points de Préparation au combat ainsi obtenus doivent être dépensés avant la bataille afin d'acquiescer les atouts ou les ressources suivantes. Certains nécessitent l'investissement de plusieurs points :

- **1 point de Préparation au combat** : le Moff peut affecter un Officier de l'Armée Impériale supplémentaire à un de ses appareils de largage. Il ne peut allouer ce point qu'une seule fois par appareil de largage qui participe au combat.
- **1 point de Préparation au combat** : le Moff peut fournir à ses troupes un plan de bataille très précis grâce à des renseignements obtenus sur la zone de combat. Au début de n'importe quel round du combat, le MJ peut décider de faire révéler son plan à Dardano. Cela permet d'ajouter un dé de Fortune ■ à toutes les actions entreprises par les troupes du Moff durant ce round, de manière à symboliser l'avantage tactique dont elles disposent. Au lieu de renforcer ses troupes, Dardano peut également décider de précipiter les PJ dans un piège. Ils doivent alors ajouter un dé d'Infortune ■ à leur réserve pendant le round durant lequel le Moff révèle son plan. Dardano peut employer les deux options en dépensant 2 points de Préparation au combat. Notez que dans ce cas, elles doivent être activées durant deux rounds différents.
- **3 points de Préparation au combat** : le Moff peut faire venir un autre appareil de largage chargé de dix Troopers de l'Armée Impériale.

## BATAILLE POUR LA BASE

La lutte pour le contrôle de la base doit être un événement intense et dramatique, à même de pousser les PJ dans leurs derniers retranchements tout en leur offrant l'occasion d'accomplir des actes héroïques et de remporter une victoire impressionnante. Pour obtenir un maximum d'effet, le MJ doit trouver le juste milieu entre les situations dangereuses auxquelles il confronte les personnages et les ressources qu'il leur octroie pour contrer leurs ennemis. En fonction des préparatifs des PJ plus tôt lors de l'aventure, la balance peut pencher d'un côté ou de l'autre, mais la victoire ne doit jamais être impossible. Si le groupe ne dispose ni des ressources ni des alliés nécessaires pour triompher, le maître du jeu doit réfléchir à un moyen de conserver l'équilibre sans retirer la tension dramatique. Il existe plusieurs possibilités pour parvenir à ce résultat. Une branche neutre de Chevaucheurs de Bêtes peut par exemple se joindre à la bataille en tant que troisième faction, à moins que les PJ ne parviennent à retarder l'assaut en lançant une attaque désespérée contre le TB-TT du Moff (se référer à la section **La confrontation finale** page 43 pour les détails de l'affrontement contre Dardano).

Quand il gère le combat entre le groupe et les forces du Moff, le MJ doit garder à l'esprit que Dardano dispose de suffisamment de troupes pour lancer des attaques sur plusieurs fronts en même temps et que les PJ ne peuvent pas être partout à la fois. Des conseils concernant l'intervention directe des personnages sont proposés ci-dessous, ainsi que quelques pistes pour s'occuper des parties de la bataille où ils ne sont pas présents.

## INTERVENTION DIRECTE

Lorsque les PJ se retrouvent directement confrontés aux forces du Moff, la bataille doit être gérée comme un combat normal. Cependant, il y a une limite au nombre d'ennemis dont les personnages peuvent se charger eux-mêmes. Il est peu probable que les différentes vagues d'assaut contre la base comportent plus de dix Troopers de l'Armée Impériale et un ou deux adversaires de niveau rival (comme les Chasseurs de primes affiliés ou les Officiers de l'Armée Impériale). Si les PJ se rassemblent au même endroit pour tenter de contenir l'assaut, ils peuvent être confrontés à quelques ennemis supplémentaires. S'ils se séparent, ils se retrouvent opposés à des groupes indépendants moins importants. Tout gros détachement de Troopers de l'Armée Impériale doit être divisé en groupes de sbires dont l'effectif ne dépasse pas le nombre de PJ qui leur fait directement face.

Même si les personnages peuvent se séparer afin de tenir tête à des vagues d'assaut différentes, la bataille ne doit pas être gérée comme autant de combats indépendants : les joueurs pourraient s'ennuyer en attendant leur « tour » pour participer. En fait, le MJ doit gérer toutes les confrontations comme s'il s'agissait d'un seul grand combat (avec un seul ordre d'initiative), et permettre aux PJ impliqués dans une escarmouche donnée de se déplacer vers une autre section de la bataille comme si elle se trouvait à portée extrême d'eux.



Certaines défenses de la base disposent d'effets qui peuvent avoir une incidence directe sur les combats. Si les PJ ont levé le champ d'énergie de la base, toute attaque provenant d'au-delà de son périmètre (qui se trouve au moins à portée longue de la station, voire plus loin) souffre de ■■.

S'ils ont activé les champs à électrochocs, les personnages peuvent se protéger derrière l'un d'eux. Dans ce cas, un ■ supplémentaire est ajouté à toutes les attaques à distance qu'ils subissent. Les ennemis qui essaient d'arriver au contact d'une cible située derrière un champ à électrochocs doivent dépenser une manœuvre supplémentaire ou subir 8 dégâts, réduits par l'encaissement. Si les tourelles ont été activées, chacune d'entre elles tire une fois par round sur un PNJ ou un groupe de sbires choisi au hasard dans la section du champ de bataille où elle se trouve. L'attaque est équivalente à celle d'un fusil blaster (voir page 44) ayant une réserve égale à ◆◆◆◆.

### RÉSOLUTION INDIRECTE (MÉTHODE CONCRÈTE)

Résoudre les actions dans lesquelles les PJ ne sont pas directement impliqués en se servant des règles classiques ralentit le jeu, et éloigne les héros des feux de la rampe. Qui plus est, effectuer tous les tests pour tous les PNJ, alliés ou Impériaux, est simplement ingérable. Cependant, il existe certaines circonstances dans lesquelles le MJ peut souhaiter résoudre des situations particulières en appliquant les règles normales.

En règle générale, il vaut mieux l'éviter, mais c'est possible si l'action est particulièrement importante (comme les tests effectués par une escouade d'assaut pour contourner les verrous de sécurité de la base, s'y infiltrer et prendre le contrôle de ses systèmes clefs) ou si elle reste en lien direct avec les agissements des PJ (comme des PNJ alliés qui attaquent les mêmes adversaires que les personnages durant un round de combat). En dehors de ces circonstances, le MJ doit gérer les événements dans lesquels les PJ ne sont pas directement impliqués par le biais de la narration ou par une résolution abstraite, comme décrit ci-dessous.

### RÉSOLUTION INDIRECTE (MÉTHODE NARRATIVE)

La manière la plus simple de résoudre les situations dans lesquelles les PJ ne sont pas impliqués consiste à narrer le résultat du conflit en se fondant sur une estimation raisonnable de ce qui pourrait se passer. Par exemple, si les personnages ont été obligés de laisser un petit escadron d'Impériaux avancer sans opposition, le MJ peut raconter que les soldats ont placé des charges pour essayer de détruire la base ou qu'ils se sont introduits à l'intérieur pour en pirater les systèmes et affaiblir ainsi ses défenses. De même, si des Chevaucheurs de Bêtes alliés attaquent un chasseur de primes isolé, le maître du jeu peut décrire comment son tir de barrage désespéré parvient à désarçonner un des Chevaucheurs, avant qu'un autre achève leur ennemi d'un coup de lance.

S'il emploie cette approche, le MJ doit prendre soin de rester juste et de considérer équitablement les forces des deux camps impliqués. Il est inenvisageable, par exemple,

que les PJ et leurs alliés (ou les Impériaux) réussissent à prendre le dessus sur leurs adversaires sans subir de pertes. De plus, il existe certaines limites à ce qu'un groupe d'ennemis laissé sans opposition peut réaliser avant que les PJ ou leurs alliés n'interviennent. Enfin, la résolution de conflits par la méthode narrative ne doit pas être utilisée pour forcer une conclusion prédéterminée, comme une défaite rapide de l'Empire ou l'expulsion des PJ hors de la base. En fait, le MJ doit toujours prendre les circonstances actuelles en considération et s'en servir pour développer de nouveaux retournements de situation, des éléments qui permettent de garder le récit du jeu intéressant pour tout le monde.

### RÉSOLUTION INDIRECTE (MÉTHODE ABSTRAITE)

Si le MJ ne se sent pas à l'aise avec l'idée de gérer la totalité du conflit par la méthode narrative, ou s'il veut inclure un élément de hasard dans les scènes où les PJ ne sont pas présents, il peut se servir de la méthode abstraite. Pour ce faire, le maître de jeu constitue une réserve de deux dés de Difficulté et de deux dés d'Aptitude (◆◆◆◆◆) pour chaque affrontement de la bataille où les personnages n'interviennent pas directement. Par exemple, le MJ peut constituer de telles réserves pour les trois affrontements suivants : un groupe d'assaut tente de se poser à bord d'une navette sous le feu de la tourelle antiaérienne, les miliciens de Darrasteed font face aux troupes impériales et enfin des ennemis essaient de s'infiltrer dans la base sans que personne ne les en empêche. Les réserves de dés doivent être modifiées afin de refléter tout déséquilibre. Un avantage majeur pour les forces des PJ peut se traduire par l'amélioration d'un ou plusieurs ◆ en autant de ◆, ou par l'ajout de ◆, voire de ◆. À l'inverse, un avantage majeur pour l'Empire peut se traduire par l'amélioration d'un ou plusieurs ◆ en autant de ◆, ou par l'ajout de ◆, voire de ◆ supplémentaires. Dans les exemples présentés plus haut, l'affrontement concernant le groupe d'assaut aéroporté pourrait voir sa réserve de dés transformée comme suit : un dé d'aptitude, un dé de maîtrise et deux dés de difficulté (◆◆◆◆◆), ce qui traduirait le fait que la défense antiaérienne perturbe le déroulement de l'attaque. Pour ce qui est de la scène où les ennemis





**TABLE 1-5 : RÉSULTATS DE BATAILLE**

Valeur	Options de résultat
✱	Un ou plusieurs ✱ nets signifient que les forces impériales sont repoussées ou vaincues. Les ✱ supplémentaire signifient qu'elles ont été vaincues rapidement sans avoir le temps d'infliger des dégâts significatifs à la base.
☹	Un ☹ signifie que quelque chose dans la résolution de ce conflit profite aux PJ de manière générale. Exemples : les Impériaux mis en déroute à un endroit précis peuvent en affoler d'autres, ou la chute des débris d'un engin de largage peut perturber ou blesser les soldats qui se trouvent dessous. Chaque ☹ ajoute un □ à la réserve de dés d'un autre conflit résolu avec la méthode abstraite ou un bénéfice mineur pour un conflit résolu en intervention directe, au choix du MJ.
Les bénéfices mineurs peuvent inclure l'ajout d'un □ à un unique test d'un PJ, ou celui d'un ■ à un unique test d'un ennemi. Il est également possible, par exemple, d'infliger 1 dégât à un ennemi en tant que dommage collatéral.	
⊕	Un ⊕ signifie que quelque chose dans la résolution de ce conflit profite grandement aux PJ de manière générale. Par exemple, alors que les alliés des PJ poursuivent l'unité ennemie qu'ils viennent de mettre en déroute, ils tombent sur une autre escouade qui tentait d'entrer discrètement dans la base en contournant ses défenses. Chaque ⊕ permet d'améliorer un dé d'aptitude de la réserve pour un autre conflit résolu avec la méthode abstraite, ou offre un bénéfice majeur dans un conflit résolu avec intervention directe, au choix du MJ.
Les bénéfices majeurs peuvent inclure l'amélioration d'un dé d'aptitude d'un PJ pour un unique test ou l'augmentation de la difficulté d'un unique test entrepris par un ennemi. Il est également possible, par exemple, d'infliger de multiples dégâts à un ennemi en tant que dommage collatéral.	
▼	Si le conflit ne génère aucun ✱ net, les forces impériales réussissent à vaincre leurs adversaires et parviennent à pénétrer dans la base. Cela peut avoir pour conséquences la mise hors service des défenses de la station, l'attaque d'Impériaux contre les PJ depuis un secteur inattendu, ou tout autre effet négatif, au choix du MJ. Quelles que soient les forces que les personnages avaient engagées pour repousser cet assaut, elles subissent des dégâts conséquents et se retrouvent dans l'incapacité d'intervenir où que ce soit pour le reste de la bataille.
⚙	Une ⚙ signifie que quelque chose dans la résolution de ce conflit profite aux forces du Moff de manière générale. Par exemple, les Impériaux peuvent découvrir un tableau de commande qui leur permet d'accéder aux systèmes de la base et d'en couper les défenses. Ils peuvent également abattre des alliés des PJ aux prises avec d'autres unités. Chaque ⚙ ajoute un ■ à la réserve de dés d'un autre conflit résolu avec la méthode abstraite, ou inflige une pénalité mineure pour un conflit résolu avec la méthode directe, au choix du MJ.
Les pénalités mineures peuvent inclure l'ajout d'un ■ à un unique test effectué par un PJ, ou celui d'un □ à un unique test d'un ennemi. Il est également possible, par exemple, d'infliger 1 dégât à un PJ en tant que dommage collatéral.	
⚡	Un ⚡ signifie que quelque chose dans la résolution de ce conflit profite largement aux forces du Moff de manière générale. Par exemple, les Impériaux peuvent infliger des pertes massives aux alliés des PJ, ou gravement endommager la structure de la base ou ses systèmes. Chaque ⚡ permet d'améliorer un dé de difficulté de la réserve pour un autre conflit résolu avec la méthode abstraite, ou d'infliger une pénalité majeure dans un conflit résolu avec intervention directe, au choix du MJ.
Les pénalités majeures peuvent inclure l'amélioration d'un dé de difficulté pour un unique test d'un PJ ou celle d'un dé d'aptitude d'un unique test d'un ennemi. Il est également possible, par exemple, d'infliger une blessure critique à un PJ en tant que dommage collatéral.	

### DEVOIR : VICTOIRE MILITAIRE

**S**elon l'évolution de la situation, vivre cette bataille contre les forces du Moff Dardano représente un bon moyen pour Cael Hanarist d'accomplir son Devoir de Victoire militaire. S'il tient un rôle clef durant la bataille et contribue à la défaite des Impériaux, on peut considérer qu'il a accompli son Devoir (comme expliqué page 7), tout en faisant payer en partie à l'Empire la destruction de son monde natal.







tentent de s'introduire dans la base sans rencontrer d'opposition, la réserve peut ressembler à celle-ci : deux dés d'aptitude, un dé de difficulté et deux dés de défi (◆◆◆◆◆◆◆◆).

Le MJ peut utiliser un plan et des pions représentant les personnages pour aider les joueurs à comprendre toutes ces situations. Pour interpréter la résolution d'un affrontement avec la méthode abstraite, référez-vous aux indications de la **table 1-5 : résultats de bataille** page 42.

## NE PAS LAISSER DE TRACES !

La bombe à protons améliorée est un outil utile pour faire monter les enchères à la fin de l'aventure, et pour amener le Moff à portée des PJ afin qu'ils puissent l'affronter directement. L'arme n'a pas de profil, car elle provoque des dégâts qui ne peuvent être rendus qu'à une échelle narrative : elle anéantit purement et simplement tout ce qui se trouve dans le rayon de son explosion. De plus, il serait peu raisonnable de détruire la base dans laquelle les PJ ont investi tant de temps et d'efforts.

Si les personnages ne parviennent pas à empêcher le bombardement, il leur reste un dernier espoir : ils peuvent surcharger le générateur du bouclier de la base afin de contrer les effets de l'explosion. Cela endommage gravement le générateur, mais empêche la destruction complète de la station. Si l'explosion a lieu, l'onde de choc fait s'écraser le vaisseau du Moff, ce qui oblige Dardano à fuir à pied tout en permettant une confrontation. Bien évidemment, les PJ doivent désormais gérer un certain nombre de problèmes. Des Impériaux curieux risquent de venir enquêter sur cette énorme signature énergétique, la base est plus ou moins endommagée et son générateur de bouclier se retrouve hors d'usage, sans parler de la zone nouvellement défrichée dans la jungle. Mais la victoire est à ce prix...

## LA CONFRONTATION FINALE

Battre les forces du Moff sur le terrain ne suffit pas à remporter une victoire totale. Les PJ doivent vaincre Dardano en personne. Il est présent à proximité de la base, mais reste prudemment à l'écart de la bataille. Cependant, il observe le déroulement des combats grâce aux senseurs à longue portée de son TB-TT de commandement. Si les personnages battent ses troupes (ou s'il devient clair qu'elles ne peuvent pas l'emporter) il abandonne son véhicule et rejoint une escadrille de TIE qui attend tout près, afin de lancer un assaut final désespéré contre la station. Le bombardier du Moff, escorté par deux intercepteurs (voir page 43 du **Kit d'Initiation de L'Ère de la Rébellion**), est armé d'une bombe à protons améliorée capable de raser l'installation. Par chance, les senseurs de la base peuvent facilement repérer la signature énergétique de la bombe une fois celle-ci armée, et n'importe quel PJ peut identifier la menace sans avoir à effectuer le moindre test. Les personnages peuvent affronter le Moff avec leur navette, les Skyhoppers T-16 récupérés lors de l'événement **Nouveaux jouets**, ou à l'aide de tout autre équipement ou allié capable d'endommager un véhicule. Si les PJ n'ont pas accès à de telles ressources, ils peuvent contacter le Moff pour lui proposer de négocier ou pour simuler une reddition. Que les PJ parviennent à abattre le TIE du Moff Dardano (ce qui cause son crash dans la jungle) ou qu'ils réussissent à le convaincre d'atterrir dans la base (ce qu'il fait avec une suffisance et une jubilation extrême, persuadé qu'il a triomphé), cette action marque le début de la confrontation finale.

La bataille finale contre le Moff est une confrontation décisive et doit être jouée comme telle. Le MJ doit s'assurer que le rythme reste soutenu, les émotions intenses, et les énormes enjeux bien en lumière. Même si les PJ ont remporté la bataille contre les forces de Dardano, leurs alliés ne doivent pas prendre part à cette confrontation : il s'agit de leur combat personnel. De la même manière, s'il reste des mercenaires capables de faire pencher la balance en faveur de leur employeur, le MJ doit trouver un moyen de les exclure de l'équation.



Les quatre gardes du corps du Moff se battent jusqu'à la mort, mais Dardano n'a pas forcément autant de cran. Si les PJ le battent, ils peuvent le convaincre de devenir une taupe au sein de l'Empire en lui accordant la vie sauve et en évitant de révéler l'existence de la base à ses ennemis. Bien sûr, le Moff est loin d'être digne de confiance, et le groupe peut tout à fait décider de l'éliminer. Quel que soit le choix des Rebelles, la défaite de Dardano met fin à la bataille. La station appartient désormais à l'Alliance !

### GARDES DU CORPS DU MOFF DARDANO [RIVAL]

Les gardes du corps du Moff Dardano sont des vétérans issus des unités de troopers éclaireurs sous ses ordres. Sélectionnés pour leur loyauté, leur cruauté et leur talent au combat, ils portent des armures laminées et des casques de combat. Chaque garde du corps dispose d'un armement assez varié pour faire face à la plupart des situations.



**Compétences** : Corps à corps 1 (●●●), Distance (armes lourdes) 2 (●●●), Pilotage 1 (●●●), Résistance 2 (●●●), Sang-froid 2 (●●●), Vigilance 2 (●●●)

**Talents** : aucun

**Capacités** : Garde du corps (une fois par tour, permet d'effectuer une manœuvre pour protéger un allié au contact. Jusqu'au début du tour suivant du garde du corps, améliorez un dé de difficulté de toutes les attaques effectuées contre son allié. Plusieurs personnages disposant de cette capacité peuvent protéger la même cible. Les effets sont cumulatifs).

**Équipement** : fusil blaster (distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), 2 grenades à fragmentation (distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), vibrolame (corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2), armure de garde du corps (+2 encaissement)

### LE MOFF DARDANO [NÉMÉSIS]

L'infâme Moff Larse Dardano, qui a fait bâtir la base des Murmures avec pour objectif à long terme de se débarrasser de l'amiral Corlen, est un adversaire rusé. Son ingéniosité est cependant éclipsée par son arrogance, et il a assurément sous-estimé les Rebelles qui se sont emparés de son ancien poste d'observation.



**Compétences** : Artillerie 2 (●●●), Calme 3 (●●●), Coercition 3 (●●●), Commandement 3 (●●●), Corps à corps 1 (●●●), Distance (armes légères) 1 (●●●), Négociation 1 (●●●), Pilotage 2 (●●●), Sang-froid 1 (●●●), Tromperie 4 (●●●), Vigilance 1 (●●●)

**Talents** : Adversité 1 (améliore un dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

**Capacités** : Exploiter les faiblesses (le Moff peut effectuer la manœuvre Exploiter les faiblesses afin d'améliorer un dé d'Aptitude de sa prochaine attaque contre un ennemi ayant déjà agi ce round).

**Équipement** : pistolet disrupteur (distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Perforant 3), vibrolame (corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2)







### TB-TT AMÉLIORÉ

Comme le Moff Dardano ne juge aucune dépense superflue lorsqu'il s'agit de sa protection, il a acquis le *Poing Cuirassé*, un Transport Blindé Tout Terrain (communément appelé TB-TT) légèrement endommagé puis déclassifié, pour attaquer la base. Même si l'épaisse jungle empêche sa machine d'approcher, il s'en sert comme d'un bunker de commandement mobile depuis lequel il dirige les soldats et les chasseurs de primes qu'il a amenés avec lui.

Le Moff, dans son orgueil démesuré, est persuadé que son TB-TT est en grande partie immunisé contre les armes d'infanterie auxquelles il pourrait avoir à faire face. Il a donc ordonné qu'il soit modifié afin d'emporter de l'armement antiaérien à la place de son équipement standard. De ce fait, le *Poing Cuirassé* ne peut tirer directement sur aucune troupe d'infanterie (Dardano et ses gardes du corps peuvent tout de même employer leurs armes personnelles).

4	1	-4	DEFENSE				BLINDAGE	
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0	-	-	0	6	
			SEUIL DE DC		SEUIL DE SM			
			37		32			

**Type de véhicule/Modèle** : Marcheur lourd d'assaut (TB-TT)

**Constructeur** : Chantiers Navals de Kuat

**Équipage** : 1 pilote, 1 copilote/artilleur, 1 commandant, 1 ingénieur, 1 arrimeur

**Passagers** : 40 hommes

**Coût/rareté** : 100 000 crédits (c'est un modèle de surplus)

**Armes** : 2 canons laser anti-aériens montés sur le dessus (portée courte ; arc de tir [dorsal] : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1).

### BOMBARDIER TIE MODIFIÉ

Au cas où son plan pour récupérer son installation échouerait, le Moff Dardano dispose d'une dernière carte dans sa manche : le bombardier tactique TIE/sa sur lequel il vole occasionnellement. S'il ne parvient pas à reprendre sa base, il essaie de la détruire. À cette fin, il a fait modifier son appareil afin que celui-ci puisse transporter une bombe à protons expérimentale, une arme munie d'une charge suffisante pour anéantir toute la station (ainsi que toutes les preuves concernant ses projets).

Si, à n'importe quel moment, le Moff estime qu'il ne peut plus gagner la bataille, ou si les PJ mettent le *Poing Cuirassé* hors d'usage, Dardano décolle à bord de son bombardier (ou envoie à sa place un de ses gardes du corps s'il est blessé, capturé ou mourant) dans l'intention de détruire la base des Murmures. Il dissimule ainsi son échec tout en cédant à ses pulsions malveillantes.

3	3	-1	DEFENSE				BLINDAGE	
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0	-	-	0	3	
			SEUIL DE DC		SEUIL DE SM			
			9		8			

**Type de véhicule/Modèle** : Chasseur/Série TIE

**Constructeur** : Systèmes de Flotte Sienar

**Hyperdrive** : aucun

**Naviordinateur** : aucun

**Équipage** : 1 pilote

**Passagers** : 0

**Coût/Rareté** : 110 000 crédits

**Armes** : canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)



## L'AVENTURE CONTINUE !

La victoire des PJ sur Dardano ne signifie pas que leur histoire est terminée. Même si le Moff est vaincu et si la base est sécurisée, les personnages font toujours face à l'Empire Galactique, le régime oppressif le plus puissant qui ait jamais existé, et cet adversaire ne peut être détruit au terme d'une seule mission. Si les PJ n'ont pas participé à tous les Événements de cette aventure, ils peuvent les vivre après la défaite du Moff. Chacun de ces épisodes leur permettra de servir les intérêts de la Rébellion au-delà de la simple préparation à l'offensive de Dardano. Et si certains peuvent nécessiter des modifications de la part du MJ, ils restent néanmoins d'excellents points de départ.

Le MJ peut également construire ses propres scénarios afin de proposer de nouveaux défis aux joueurs. Il peut par exemple leur demander où leurs PJ souhaitent

se rendre ensuite. Il est possible de rester sur Onderon afin de tenter d'y saper la mainmise de l'Empire, mais les personnages peuvent également décider de voyager vers un nombre infini de mondes de la galaxie *Star Wars*. Dans ce cas, il demeure possible d'utiliser leur installation sur Onderon comme QG pour combattre les forces de l'Empire aux quatre coins de la galaxie.

La Balise de Renseignement permet de proposer facilement de nouvelles amorces d'histoires aux PJ (comme décrit dans **Générateur de missions** ci-dessous), mais demander aux joueurs ce que leurs héros veulent entreprendre ensuite peut aussi donner de bons résultats. Ils ont bien souvent des suggestions intéressantes sur l'évolution de l'intrigue, des idées auxquelles le MJ n'aurait pas forcément pensé. De toute façon, quel que soit le chemin pris par l'histoire, c'est le bon tant que tout le monde s'amuse !

## GÉNÉRATEUR DE MISSIONS

Maintenant que les PJ ont sécurisé leur base, ils sont libres de se servir des capacités de la Balise de Renseignement, et le MJ aussi. Les informations interceptées par le système d'écoute fournissent de parfaites intrigues pour de futures aventures. Voici quelques situations que la BalRens peut révéler :

- Suite à une attaque de pirates, un vaisseau de transfert de fonds du Trésor impérial fait escale sur Onderon afin de trouver de nouveaux appareils pour sa protection. S'en emparer avant qu'il ne soit rejoint par ses escorteurs pourrait porter un coup sévère aux opérations de l'Empire dans ce secteur.
- Un contrebandier qui a déjà fourni du matériel à la Rébellion a été surpris en train de discuter avec des agents de l'Empire à Iziz. Il aurait proposé de leur vendre des informations sur ses précédents clients. Les PJ doivent le convaincre de se taire avant que les Impériaux n'apprennent l'identité de ces fameux clients.
- Un vaisseau carcéral transportant des agents rebelles présumés est attendu à la base Jyrenne.

Si l'appareil arrive à bon port, la sécurité opérationnelle de la Rébellion pourrait se voir gravement compromise pour peu que les agents donnent leurs contacts au fil des interrogatoires.

- Un esclavagiste notoire aurait déménagé sa planque dans le champ d'astéroïdes d'un système proche. Si des agents de l'Alliance Rebelle parvenaient à le faire traduire en justice, tous les systèmes ayant subi ses déprédations se rallieraient à leur cause.
- Une opération d'infiltration a été mise en place dans le but de piéger plusieurs scientifiques soupçonnés de sympathie envers l'Alliance. Les Rebelles peuvent partir à leur recherche afin de leur proposer de désertir avant qu'ils ne soient identifiés par l'Empire. Leurs connaissances techniques, ainsi que les prototypes auxquels ils ont eu accès pourraient constituer des atouts majeurs pour l'Armée et la Flotte Rebelles.
- Les soldats de la base Jyrenne se préparent à effectuer de grandes manœuvres contre les Chevaucheurs de Bêtes. Le but de cet exercice est de les endurcir par un combat réel tout en détruisant une culture qui s'oppose à l'Empire. Prévenir les Chevaucheurs leur permettrait de se défendre bien plus efficacement contre l'assaut.

