

STAR LE RÉVEIL DE LA FORCE WARS™

KIT D'INITIATION



L'APPEL DES HÉROS

AVENTURE BONUS



**STAR
WARS™**
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

L'APPEL DES HÉROS RÉDACTION ET DÉVELOPPEMENT

Jordan Goldfarb et Sam Stewart

BASÉ SUR

Le système *Star Wars*, le Jeu de Rôle, conçu par Jay Little et développé par Max Brooke, Andrew Fischer, Tim Flanders, Tim Huckelbery et Sam Stewart.

PRODUCTEUR

Sam Stewart

ÉDITION ET RELECTURE

Christine Crabb et David Johnson

CONCEPTION GRAPHIQUE

Chris Beck et Brian Schomburg

DIRECTION DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Melissa Shetler

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Archives artistiques de Lucasfilm

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Archives artistiques de Lucasfilm

COORDINATEURS DE LA PRODUCTION

Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren et Johanna Whiting

RESPONSABLE DE LA PRODUCTION

Megan Duehn

LICENCE

Simone Elliott et Amanda Greenhart

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Andrew Navaro

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TRADUCTION FRANÇAISE

Julie « I can forge lightsabers » Plagès

CORRECTIONS/RELECTURE

Sandy « Cispéo » Julien et Stéphane « Airdeux » Bogard

LICENCES LUCAS

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Michael Siglain

ÉDITEUR SENIOR

Frank Parisi

LUCASFILM STORY GROUP

Leeland Chee, Pablo Hidalgo et Matt Martin



FANTASY
FLIGHT
GAMES

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Publishing et le logo FFG sont ® et ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc.

Pour de plus amples informations sur la gamme Star Wars : Le jeu de rôle, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

starwars.com

PHOTOCOPIE AUTORISÉE POUR USAGE PERSONNEL.



CRÉDITS

STAR WARS : LE JEU DE RÔLE



L'APPEL DES HÉROS

« Je n'avais encore jamais vu de résistant en chair et en os.
– Ben voilà, on est comme ça. La plupart. Y en a des différents. »

– Rey et Finn

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

L'Appel des héros est une aventure créée pour *Star Wars : Le Réveil de la Force, Kit d'Initiation*. Elle fait directement suite aux événements de *Découverte sur Jakku*, l'aventure du kit d'initiation.

Après les péripéties de *Découverte sur Jakku*, les personnages joueurs (PJ) ont pris contact avec la Résistance et rejoint le combat qu'elle mène contre le Premier Ordre. Et même s'ils ne l'ont pas encore fait, ils ont de bonnes raisons de croire à la

montée en puissance de cette nouvelle tyrannie. Dans *L'Appel des héros*, les PJ luttent contre cet adversaire qu'ils viennent de découvrir.

Si vous comptez endosser le rôle de maître du jeu, continuez votre lecture. Nous vous conseillons de parcourir l'ensemble de l'aventure avant votre première session de jeu. En revanche, si vous comptez participer en tant que personnage joueur, arrêtez-vous ici afin de ne pas en apprendre plus que nécessaire.

MAÎTRE DU JEU UNIQUEMENT !

SI VOUS ÊTES SIMPLE JOUEUR, ARRÊTEZ DE LIRE IMMÉDIATEMENT !

Seul le MJ doit lire le reste de ce livret, qui contient des secrets que vous découvrirez au fil de l'aventure. Il serait dommage de vous gâcher l'effet de surprise !

PASSER À L'ÉTAPE SUIVANTE

Maintenant qu'ils sont entrés en contact avec la Résistance, les PJ doivent faire tout leur possible pour l'aider et protéger la galaxie de l'ambition dévorante du Premier Ordre. Bien que les données rapportées par les héros concernant les bases impériales secrètes situées dans les Régions Inconnues aient prouvé leur valeur à l'état-major de la Résistance, il leur reste du pain sur la planche. En effet, les coordonnées qu'ils ont trouvées sur Jakku constituent des pistes prometteuses pour la suite de leurs opérations.

BRIEFING À LA RÉSISTANCE

Quand les PJ remettent les données à la Résistance, les commandants leur demandent de rester pour les aider à les exploiter. Ils acceptent, investis par un sens profond du devoir, ou simplement pour le plaisir de mettre des bâtons dans les roues du Premier Ordre. Et si l'altruisme leur est étranger, la Résistance est prête à leur offrir une récompense en monnaie sonnante et trébuchante. Le MJ peut par exemple décider que la Résistance offre 1000 crédits à chaque personnage pour la remise des coordonnées et 5000 crédits s'ils acceptent les missions suivantes.

Après les négociations, les PJ reçoivent un message d'alerte : on a besoin d'eux pour une tâche importante. Lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute :

Une fois que vous avez remis les données à la Résistance, stationnée dans la base de D'Qar, les officiers vous donnent libre accès aux réserves de carburant, de vivres et de matériel. Ils vous informent également qu'ils prévoient de faire appel à vos compétences une nouvelle fois, ce que confirme le coursier qui se précipite vers vous. « Le major Ematt veut vous voir en salle tactique. »

Les PJ auront beau le bombarder de questions, le messenger sait seulement qu'un briefing important, présenté par le Major Ematt, va avoir lieu en salle tactique et que les héros sont attendus.

Lorsque les PJ sont prêts pour le briefing, lisez ou paraphrasez le texte suivant dès qu'ils pénètrent dans la salle tactique :

Vous entrez dans la salle tactique de la Résistance, l'endroit où l'on coordonne toutes les actions destinées à mettre à mal le Premier Ordre. Vous passez au milieu d'ordinateurs sur lesquels travaillent des analystes avant d'arriver près de l'holoterminal central où se trouve un vieil homme coiffé de longs cheveux blancs et arborant une fine barbe. Il sourit en vous voyant arriver malgré la lassitude qui se lit dans ses yeux. « Voilà donc l'équipe qui a mis la main sur ces anciennes coordonnées impériales. Vous avez fait de l'excellent travail, votre trouvaille va nous être très utile dans les jours qui viennent. En recoupant vos données avec des transmissions du Premier Ordre que nous avons interceptées, nous avons déjà trouvé deux pistes importantes. Puisque cette affaire vous est familière, je souhaiterais que vous continuiez les recherches. »


Il fait une pause puis reprend ses explications. Si les PJ l'interrompent pendant son discours, il leur répond brièvement et les invite à attendre qu'il ait terminé. Continuez en lisant ou en paraphrasant le texte situé sur la page suivante à voix haute :

Le major Ematt continue son briefing : « les pistes que nous avons concernent des planètes des Régions Inconnues qui hébergent des sites importants pour le Premier Ordre. L'un d'entre eux est un ancien centre de recherche impérial, il était mentionné parmi les coordonnées que vous avez recueillies. En outre, grâce à ces données, nous avons été en mesure d'interpréter correctement certaines transmissions émises dans cette partie de la galaxie. Nous pensons que le Premier Ordre prévoit d'envoyer une équipe de reconnaissance afin d'investir la base et de la recycler pour son propre usage. Nous devons saboter ce centre avant que cela n'arrive.

COMMENCER UNE NOUVELLE SÉANCE

En règle générale, un groupe de joueurs qui participe à une aventure de jeu de rôle se réunit plusieurs fois, à plusieurs jours ou semaines d'intervalle entre chaque séance. Chaque fois que le groupe se réunit pour poursuivre l'aventure, il effectue une « séance » de jeu. Il vous aura probablement fallu une ou deux séances pour arriver au bout de **Découverte sur Jakku**. **L'Appel des héros** demandera plus de temps : comptez au moins trois séances pour terminer cette aventure.

Les séances de jeu sont un peu comme les épisodes d'une série télévisée. Quand vous commencez une session, il est utile de résumer ce qui s'est passé précédemment. Vous pouvez reprendre l'aventure pile au moment où vous l'avez laissée la dernière fois (en particulier si vous avez terminé en plein suspense !), ou considérer que des heures, des jours voire des semaines se sont écoulées en jeu entre-temps. Vous pouvez suivre les étapes suivantes au début de chaque séance :

- Assurez-vous que chaque joueur a eu l'occasion de dépenser les points d'expérience gagnés lors de la séance précédente.
- Tous les personnages recommencent avec 0 en stress, même si quelques minutes seulement se sont écoulées en jeu entre les deux séances. Cela facilite le déroulement de la partie.
- Si beaucoup de temps a passé en jeu entre les deux sessions, les personnages récupèrent de leurs blessures et peuvent faire des tests pour éliminer des blessures critiques.
- Résumez les moments importants de l'histoire pour que tout le monde reprenne au même point et se souvienne des objectifs du groupe.
- Si beaucoup de temps a passé en jeu, il est toujours amusant de demander aux joueurs ce que leurs personnages ont fait pendant ce temps mort.
- Enfin, constituez une nouvelle réserve de destinée. Chaque joueur lance un dé de Force .



FINIS ALTERNATIVES POUR L'AVENTURE PRÉCÉDENTE

Lorsque **L'Appel des héros** commence, nous partons du principe que les PJ ont réussi à échapper au Premier Ordre et sont entrés en contact avec la Résistance. Ils ont déjà rejoint ses rangs et participent au combat contre le Premier Ordre. Cependant, les événements de **Découverte sur Jakku** ont pu mener les PJ vers un autre destin. Voici des idées pour rattacher des fins différentes au scénario présenté dans ce livret :

- Si les PJ ont été capturés par le capitaine Phasma à la fin de **Découverte sur Jakku**, l'officier impérial découvre les données qu'ils ont cachées dans leur vaisseau et les empêche d'aller rencontrer la Résistance. Cependant, quand elle a intercepté le vaisseau des PJ, elle était sur le chemin du retour pour rejoindre la base Starkiller afin de préparer l'assaut dévastateur du Premier Ordre contre la Nouvelle République. Elle remet donc les prisonniers à un de ses subordonnés, chargé de les amener à la base secrète située sur CH-531. **Assaut sur CH-531**, page 7, contient les détails nécessaires pour traiter le cas où les PJ arrivent sur la planète en tant

que prisonniers. Ils intègrent l'aventure principale en rencontrant un agent de la Résistance retenu captif dans la base ennemie.

- Si les PJ ont échappé au Premier Ordre mais n'ont toujours pas noué de contacts avec la Résistance, le MJ peut toujours amener cette dernière à porter son attention sur les héros de diverses manières. Leurs contacts parmi les dirigeants de la Nouvelle République qui ont échappé à l'attaque sur Hosnian Prime peuvent les envoyer vers la Résistance pour qu'ils lui remettent leurs données. Ils peuvent sinon rencontrer des mercenaires et des contrebandiers qui les mènent au château de Maz Kanata, où ils sont reçus par la maîtresse des lieux qui les renvoie vers la Résistance. Alors que la galaxie est encore sous le choc de l'attaque soudaine du Premier Ordre, la Résistance trouve de plus en plus de soutien parmi ceux qui ont le courage de se dresser face à l'opresseur pour défendre leurs idéaux : les PJ n'auront aucun mal à dénicher un agent sur la planète où ils se trouvent.

L'autre piste que nous avons concerné un avant-poste situé dans un monde isolé, nous pensons qu'il contient des relais de communication utilisés pour transmettre des informations importantes. Les bases de données de l'Eradicator indiquent que la planète est entourée d'une atmosphère d'orages ioniques, nous ne savons rien de plus. Nous voulons que vous partiez explorer la base, si possible pour vous y infiltrer et mettre la main sur les archives des données de transmission.

Si vous retrouvez ces informations et que vous vous occupez de l'ancien centre de recherche impérial, vous rendrez un immense service à la Résistance, ainsi qu'à la galaxie. »

Une fois que le major Emett a terminé son briefing, il répond aux questions des PJ. Nous vous fournissons un éventail de questions qu'ils sont susceptibles de poser ainsi que des suggestions de réponses. Le MJ peut bien sûr laisser le major donner plus de détails que prévu aux héros.

COMMENT DÉTRUIRE LE CENTRE DE RECHERCHES ?

« Les données indiquent que ce centre représenterait un danger majeur pour l'Empire si ses ennemis en découvraient l'existence. » Le major Emett vous montre un schéma du générateur principal du centre, où un panneau de contrôle clignote en rouge. « Cela signifie que, selon les protocoles standards de l'Empire, le générateur principal contient un panneau de contrôle qui permet de lancer un programme d'autodestruction. Si vous ne parvenez pas à l'activer, faites tout votre possible pour éliminer un maximum de ressources et détruisez toutes les structures ainsi que les matériels importants. Nous enverrons des chasseurs quand nous le pourrons. »

QUE SAVEZ-VOUS CONCERNANT L'ÉQUIPE DE RECONNAISSANCE QUE LE PREMIER ORDRE DOIT ENVOYER AU CENTRE DE RECHERCHE IMPÉRIAL ?

« Les transmissions la concernant étaient tellement bien cryptées que nous n'avons aucune information précise à son sujet. Tout ce que nous savons, c'est que le Premier Ordre ne veut pas attirer l'attention sur ce centre. Nous supposons donc que cette équipe sera de taille réduite. »

POURQUOI L'EMPIRE A-T-IL INSTALLÉ UN CENTRE DE RECHERCHES DANS LES RÉGIONS INCONNUES ? QUELLE MENACE REPRÉSENTE-T-IL AUJOURD'HUI ?

Les données issues de l'Eradicator ne sont pas précises à ce sujet. Le centre de recherches servait à expérimenter de nouveaux systèmes d'armement, mais il a peut-être été utilisé pour d'autres projets. Le Premier Ordre pense clairement que l'Empire travaillait probablement sur une arme puissante, peu importe laquelle, et qu'il convient de s'en emparer afin de prendre l'avantage dans le combat qui nous oppose. Nous ne pouvons prendre aucun risque. »

QU'EST-IL ARRIVÉ À L'ÉQUIPE IMPÉRIALE QUI TRAVAILLAIT DANS CE CENTRE ?

« Nous pensons que toute l'équipe a quitté le centre une fois la guerre terminée. Elle n'aurait pas pu y rester indéfiniment vu qu'elle n'était plus ravitaillée par la Flotte impériale. Soyez sûr qu'elle ne sera pas la cause de vos problèmes, si vous en avez. »

QUE SAVEZ-VOUS À PROPOS DE LA BASE QUI PROTÈGE LES RELAIS DE COMMUNICATION DU PREMIER ORDRE ?

« Cette base servait au départ de poste d'observation pour l'Empire, puis le Premier Ordre a fini par s'en emparer. Ce doit être une petite structure autonome, suffisamment discrète pour ne pas être détectée par le premier venu. Les orages ioniques masquent les transmissions, mais pas les vaisseaux de ravitaillement qui voyagent régulièrement dans cette région. Si le Premier Ordre avait voulu fortifier la base, nous aurions remarqué un surplus d'activité. Nous pensons donc que l'avant-poste est très peu sécurisé ; nos ennemis comptent avant tout sur le secret de sa position. »

EST-CE QUE LES ORAGES IONIQUES REPRÉSENTENT UN RÉEL DANGER ?

« Je ne vais pas vous mentir : voler au sein de l'atmosphère de cette planète est risqué. Je vous conseille d'atterrir le plus vite possible, surtout si un orage commence à se former. Si vous devez partir au beau milieu d'une tempête, restez en atmosphère basse jusqu'à ce qu'une ouverture se présente. »



DÉPART DE D'QAR

La Résistance remet du matériel de base aux PJ et les ravaille avant leur départ. S'ils ont perdu ou utilisé des objets notés sur leur feuille de personnage lors de l'aventure précédente (par exemple les grenades et les stimpacks), ceux-ci sont remplacés. On leur donne également des équipements standards mais utiles comme du matériel d'escalade, des combinaisons pour survivre dans des atmosphères dangereuses et des rations de survie.

L'aventure se divise en trois épisodes indépendants. Les PJ peuvent les réaliser dans l'ordre de leur choix, et même faire l'impasse sur l'un d'entre eux.

- **Assaut sur GH-531** : le Premier Ordre a caché une station de communication sur une planète entourée d'orages ioniques. La mission des PJ consiste à explorer la base puis à faire leur rapport à la Résistance. Cependant, les tempêtes représentent une menace constante : elles peuvent endommager le vaisseau des PJ, qui seront alors forcés d'aller piller la station pour récupérer des outils et des pièces de rechange.

- **Des cendres de l'Empire** : il y a fort longtemps, l'Empire a construit des laboratoires de recherches pour l'armement dans les Régions Inconnues. À présent, le Premier Ordre désire les fouiller pour s'approprier leurs secrets. Les PJ doivent l'empêcher d'utiliser un de ces centres de recherches et de mettre la main sur les données qu'il contient.
- **Retour sur Jakku** : lorsque les PJ ont fui Jakku, ils ont laissé des nomades livrés à eux-mêmes, en leur promettant néanmoins de revenir les aider à affronter l'organisation criminelle locale qui les menaçait. Quand ils regagnent la planète, ils constatent que la situation a bien empiré.



ASSAUT SUR GH-531

Lors de cette rencontre, les PJ se fraient un chemin jusqu'à l'avant-poste du Premier Ordre. Ils y arrivent en tant que prisonniers ou sont envoyés en mission par la Résistance. Lors de leur périple, leur vaisseau est endommagé par une tempête ionique. Les héros doivent donc attaquer la base ennemie afin de récupérer des pièces de remplacement pour réparer leur véhicule et s'enfuir de la planète.

LA BASE DE GH-531

L'Empire a fait de GH-531 un poste d'observation avancé, profitant des conditions atmosphériques particulières qui brouillent les signaux et empêchent le fonctionnement des scans. La planète est une sphère rocheuse aride, constamment balayée par des vents violents et des tempêtes ioniques, et dont l'atmosphère sèche est à peine respirable. Lorsque l'Empire a établi cette base, le peu de personnes qui connaissaient l'existence de la planète n'avaient aucune raison de s'y rendre.

Le Premier Ordre a voulu tirer parti de cette discrétion et a converti le poste d'observation en relais de communication. Il faut avoir à sa disposition des équipements de haute technologie, soigneusement réglés, pour simplement détecter les transmissions qui passent à travers l'atmosphère. Pour les décoder, c'est une autre paire de manches. Ainsi, les orages ioniques constituent un atout parfait pour protéger la base.

La structure de cet avant-poste reste rudimentaire, mais il peut fonctionner de manière autonome pendant de longues périodes. Après tout, il a été conçu pour remplir sa mission sans avoir besoin de ravitaillement ou de contact régulier avec les chefs d'état-major. Le Premier Ordre a établi le cœur de la base au sein des solides bunkers construits par l'Empire, y installant des systèmes de communication avancés et des générateurs de boucliers qui la protègent des tempêtes ioniques. Les autres installations fournissent du ravitaillement ainsi que du matériel, et contiennent des habitations sécurisées pour les techniciens qui travaillent dans cette station.

SURVIVRE AUX ORAGES IONIQUES

L'équipement de la base, renforcé par des installations électro-ioniques et des boucliers puissants, facilite la transmission sécurisée des messages. Cependant, quand les orages s'intensifient dans l'atmosphère, toutes les activités cessent afin de rediriger un maximum d'énergie vers les boucliers isolants. À l'extérieur, des décharges électriques massives zèbrent le ciel avant de pénétrer la croûte de la planète. Une décharge à pleine puissance est capable d'anéantir tout ce qui se trouve sur son passage, et même un début d'orage peut faire disjoncter les systèmes de navigation d'un vaisseau ou d'un speeder. Après un épisode orageux, il faut compter un certain temps avant que le champ magnétique de la planète ne réabsorbe l'énergie dissipée dans le sol. Après les tempêtes les plus violentes, la base conserve une activité réduite le temps que les risques de répercussion soient quasi nuls.

STRUCTURE DE LA BASE

L'avant-poste est constitué d'une série d'anciens bunkers impériaux. Trois d'entre eux sont disposés en demi-cercle à côté du bunker dédié aux communications principales et de la tour de transmission. Un hangar pour les navettes occupe l'autre côté de l'installation.

GÉNÉRATEURS ET BOUCLIERS

L'Empire avait installé un fin mur de pierre et des composants géothermiques pour résister aux frappes électriques. Le Premier Ordre préfère compter sur les boucliers protecteurs pour protéger la base.

Un des bunkers a été réaménagé afin de contenir un énorme générateur d'énergie et des projecteurs de boucliers, nécessaires à la création du champ d'énergie qui protège les installations de communication. Le bunker est à présent constitué d'une seule grande pièce, majoritairement occupée par le générateur qui vrombit en permanence. Des câbles d'alimentation recouvrent le plafond du bâtiment, et quatre projecteurs de bouclier occupent le toit pour créer la barrière d'énergie invisible qui préserve l'avant-poste des tempêtes ioniques.

Un duo de stormtroopers du Premier Ordre est chargé de garder le générateur, le centre vital de la base. Cependant, comme son fonctionnement est automatisé, aucun technicien ne se trouve sur les lieux pour s'en occuper.

INSTALLATIONS HYDROPONIQUES ET AIRE DE STOCKAGE

Un jardin hydroponique de taille modeste et un centre de transformation fournissent le plus gros de la nourriture qu'on trouve dans l'aire de stockage de la base. Des jardiniers cultivent des végétaux issus de graines importées et élèvent une espèce microbienne locale pour obtenir des protéines. Cette installation est également vitale pour la survie de la base, puisqu'elle lui permet de rester coupée du monde et de toute source de ravitaillement pendant de longues périodes. À l'arrière des installations hydroponiques se trouve un centre de stockage pour les vivres et le matériel. On y trouve de tout, des cellules d'énergie pour les armes des troupes en garnison aux rations alimentaires en passant par des pièces de rechange pour les vaisseaux et les installations.

Des équipes de deux ouvriers se relaient pour travailler dans le jardin tandis que deux stormtroopers du Premier Ordre patrouillent autour du complexe. Un troisième stormtrooper surveille l'aire de stockage depuis une cabine de contrôle pour empêcher les vols. Les stormtroopers restent dans la garnison de l'avant-poste quand ils ne sont pas en service. Quant aux travailleurs, ils résident dans une petite habitation située à l'intérieur du complexe de production.

GARNISON

Même si le Premier Ordre compte surtout sur le secret de l'existence de la base pour assurer sa sécurité, il maintient une présence militaire minimale. Les stormtroopers sont placés sous les ordres du capitaine Talkar, qui fait office de représentant du pouvoir et dirige l'équipe travaillant à l'avant-poste. On ne compte en tout que vingt soldats qui se relaient pour accomplir leur devoir, mais ce petit effectif suffit étant donné la taille du complexe.

Le bâtiment qui tient lieu de garnison aux stormtroopers est des plus spartiates : il ne contient que quelques lits de camp, des rafraîchissements et une petite armurerie. Les troupes qui ne sont pas de garde ou en mission de patrouille ont le choix entre retourner dormir, entretenir leur équipement et s'entraîner à l'extérieur de leur garnison.



STORMTROOPER DU PREMIER ORDRE



Compétences (groupe uniquement) : Athlétisme (variable : ●●◆ pour un groupe complet de 3, ●◆◆ pour un groupe de 2, ◆◆◆ pour un seul stormtrooper), Corps à corps (variable : appliquer les mêmes règles que pour l'Athlétisme), Distance (armes lourdes) (variable : appliquer les mêmes règles que pour l'Athlétisme), Sang-froid (variable : appliquer les mêmes règles que pour l'Athlétisme), Vigilance (variable : appliquer les mêmes règles que pour l'Athlétisme)

Autre compétences souvent utilisées : Calme 0 (◆)

Équipement : fusil blaster (distance [armes lourdes], variable : ●●◆ pour un groupe complet de 3, ●◆◆ pour un groupe de 2, ◆◆◆ pour un seul stormtrooper ; dégâts 9 ; ☹☹☹ : inflige une blessure critique ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps-à-corps [variable : comme pour le fusil blaster] ; dégâts 4 ; ☹☹☹ : inflige une blessure critique ; portée au contact ; Perforant 2 : ignore 2 points d'encassement de la cible), armure de stormtrooper (+2 encassement, inclus dans la valeur d'encassement), ceinture multi-usages

Règles de sbires : les stormtroopers utilisent les règles des groupes de sbires.

Notez que les stormtroopers n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

BLOC DE DÉTENTION

Le soi-disant bloc de détention n'est en fait qu'un minuscule centre de maintenance situé à côté de la garnison. Quelques aménagements suffisent à en faire une cellule lorsque c'est nécessaire. Au moment de l'aventure, il ne contient qu'un seul prisonnier, un éclaireur de la Résistance dénommé Wol Kessix qui s'est écrasé dans la base alors qu'il tentait d'échapper à des pirates. Il a été surpris par un orage ionique et n'a atterri ici que par hasard, mais les troupes du Premier Ordre restent persuadées que le résistant cherchait leur base. Malgré une succession d'interrogatoires musclés, Wol Kessix refuse toujours d'adresser la parole à ses geôliers.

HANGAR

Le hangar de la station de communication est aussi basique que le bloc de détention. Il est constitué d'une piste d'atterrissage aplanie par fusion à même le sol de la planète, et qui peut contenir un petit escadron de chasseurs ou une paire de transporteurs de taille moyenne. Un signal lumineux guide les vaisseaux en approche jusqu'au centre de la piste. Le Premier Ordre a même installé une station de carburant dans le hangar, du côté où se trouvent les autres bâtiments de la station.

Lorsque les PJ arrivent sur GH-531, le seul vaisseau garé dans le hangar est une navette de transport, gardée en réserve en cas d'évacuation d'urgence ou pour porter des messages importants. Les commandes du vaisseau sont verrouillées grâce à un code contenu dans le cylindre codé du capitaine Talkar.

La navette peut contenir l'ensemble de l'équipe qui travaille à l'avant-poste, mais cela demande de voyager serré et de transporter peu de vivres. Un équipage de taille réduite, comme l'équipe des PJ, peut sans problème se servir du vaisseau pour effectuer un long voyage. Il faudra, avant d'en arriver là, qu'ils volent les codes dans le cylindre du capitaine, ou qu'ils piratent le système en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆).

LE RELAIS DE COMMUNICATION

Le petit complexe de bâtiments occupés par les installations de communication est le cœur de la base du Premier Ordre. Le relais se trouve en plein centre, cerné par des alimentations en tout genre et des générateurs de boucliers qui restent suffisamment espacés pour que les soldats puissent garder un œil sur le personnel évoluant dans le secteur. Malgré tout, comme le but premier était de construire une base de taille réduite et discrète, il y a énormément d'abris et de cachettes aux environs du relais central. Deux binômes de stormtroopers patrouillent dans cette zone pour compenser sa vulnérabilité.

Le relais de communication est constitué d'une antenne montée sur une tour de vingt mètres de haut. Elle s'élève derrière un bunker de pierre construit par l'Empire. D'énormes câbles d'alimentation s'étendent de la tour à l'intérieur du bunker.

Ce dernier a été rénové pour accueillir les équipements nécessaires au bon fonctionnement du relais de communication. Le rez-de-chaussée est divisé en trois pièces. Le Premier Ordre a installé deux rangées de terminaux dans l'une des deux pièces situées à l'entrée. Une équipe composée de quatre techniciens se charge de traiter les communications entrantes et de les transmettre aux autres bases secrètes des Régions Inconnues. À côté se trouve un bureau occupé par l'officier en charge du commandement de la base, le capitaine Talkar, et son équipe d'analystes. Tous naviguent entre les communiqués officiels et les informations recueillies par les espions pour dresser un bilan de l'état actuel de la galaxie au plan stratégique.

TECHNICIENS DU PREMIER ORDRE



Compétences : Informatique (variable : ●●◆ pour un groupe complet de 3, ●◆◆ pour un groupe de 2, ◆◆◆ pour un seul technicien), Mécanique (variable : appliquer les mêmes règles que pour l'Informatique)

Autres compétences utilisées : Distance (armes légères) (◆◆), Perception (◆◆), Vigilance (◆◆)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] variable : ●● pour un groupe complet de 3, ●◆ pour un groupe de 2, ◆◆ pour un seul technicien ; dégâts 5 ; portée moyenne ; ☹☹☹☹ : inflige une blessure critique), uniforme, outils de mesure techniques, cylindre codé

Règles de sbires : les techniciens utilisent les règles des groupes de sbires.

Notez que les techniciens n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

L'arrière-salle est encombrée de tours informatiques et de systèmes de traitement des données directement reliés à la tour de communication par des câbles résistants installés dans les murs du bunker. Un escalier étroit mène au sous-sol où se trouve un ancien générateur géothermique impérial qui accroît directement la puissance des installations de communication. En cas de coupure généralisée, le générateur peut continuer à alimenter l'ensemble de la base pendant une courte période.

ARRIVÉE À LA BASE

Cette aventure commence alors que les PJ arrivent dans le système perdu au fin fond de l'espace, là où se trouve la base du Premier Ordre, qu'ils soient prisonniers ou agents de la Résistance. S'ils ont été capturés par le Premier Ordre, reportez-vous aux encarts **Prisonniers du Premier Ordre** des pages 10 et 11. S'ils sont en mission pour le compte de la Résistance, chargés de saboter la base, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute tandis que les héros approchent de GH-531 :

En sortant de l'hyperespace, vous apercevez au loin une petite planète voilée par des nuages zébrés d'étincelles éblouissantes. Alors que vous vous rapprochez, vous vous rendez compte que ce sont d'immenses éclairs qui percent la couche nuageuse. Vos scans n'arrivent pas à capter de données précises à cause de l'atmosphère chargée en ions, mais vous voyez quand même un pic d'énergie qui semble provenir de la surface de la planète. Il provient certainement de la base, c'est du moins ce que vous en déduisez en vous remémorant le briefing de la mission.

Si les PJ veulent utiliser les scanners du vaisseau pour trouver un endroit pour se poser ou tentent d'en apprendre plus sur le pic d'énergie, ils doivent rediriger les senseurs du vaisseau en effectuant un **test d'Informatique Facile** (◆) mais ajoutent deux dés d'infortune (■ ■) à cause de l'atmosphère chargée d'ions. S'ils obtiennent au moins un succès (★) en lisant les don-

CAPITAINE TALKAR

2	3	2	2	3	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT			SEUIL DE BLESSURE		
3			12		

Compétences : Commandement 1 (◆◆◆), Coercition 2 (◆◆◆), Distance (armes légères) 2 (◆◆◆), Sang froid 1 (◆◆◆)

Équipement : pistolet blaster lourd (distance [armes légères] (◆◆◆); dégâts 7; portée moyenne; ☹☹☹; inflige une blessure critique), uniforme avec pièces d'armure (+1 encaissement, inclus ci-dessus), cylindre codé d'officier

Notez que le capitaine Talkar n'a pas de seuil de stress. Chaque fois qu'il reçoit du stress, il subit des blessures à la place.

nées énergétiques, ils repèrent une petite enclave qui semble à l'abri entre des formations rocheuses : elle ferait une parfaite piste d'atterrissage. S'ils obtiennent au moins un avantage (☺), ils s'aperçoivent que l'atmosphère est en train de se charger en énergie ionique. S'ils ne se dépêchent pas, il leur sera impossible de débarquer sur la planète.

UN ATERRISSAGE MOUVEMENTÉ

Une catastrophe se produit quand les PJ pénètrent dans l'atmosphère de GH-531. L'orage ionique qui se forme frappe le vaisseau, et un éclair désactive les systèmes. Si les PJ approchent de la planète dans leur propre vaisseau ou dans un engin de la Résistance, lisez ou paraphrasez à voix haute le texte suivant tandis qu'ils entrent dans l'atmosphère :



PRISONNIERS DU PREMIER ORDRE

Si les PJ ont été capturés par le Premier Ordre, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute pendant qu'ils approchent de GH-531 :






Le dernier souvenir que vous conservez de votre capture est l'image du capitaine Phasma donnant l'ordre de vous transférer pendant que les soldats vous traînent dans la zone de chargement d'une navette où vous êtes restés enfermés pendant un bon moment. Un stormtrooper du Premier Ordre s'introduit dans votre cellule, rompant la monotonie des dernières heures.


« Le capitaine souhaite vous parler avant l'atterrissage. Suivez-moi. » Il pianote sur le système de contrôle de vos menottes pour ouvrir les pinces magnétiques qui les retiennent attachés au mur. Vous avez quand même du mal à vous déplacer avec ces lourdes entraves. « Allez, dépêchez-vous ! » insiste le soldat.

Les PJ auront certainement des envies d'évasion, mais le temps qu'ils ont passé enfermés dans la cellule les a affaiblis. Ils ont besoin de plus de temps pour retrouver leur énergie et leur souplesse, car pour l'instant, ils sont à peine capables de se tenir debout et marchent péniblement derrière le sous-officier du Premier Ordre. S'ils lui posent des questions, il les rabroue et leur ordonne de garder le silence jusqu'à ce qu'ils arrivent en présence du capitaine.

Vous filez tout en douceur à travers les nuages noirs qui assombrissent les cieux de ce monde perdu et débouchez sur un paysage désolé, hérissé de roches nues. Vous apercevez les lumières de la station, mais les signaux d'avertissement de la console du vaisseau attirent votre attention. Tout à coup, les écrans se brouillent et le vaisseau est pris de secousses tandis que le tonnerre résonne à travers la coque. L'orage approche à grande vitesse, mieux vaut être au sol quand il frappera !

Les PJ doivent atterrir et se mettre à l'abri de l'orage avant que les commandes du vaisseau ne soient totalement grillées. Comme l'air est plus chargé en ions dans l'atmosphère supérieure, tourner autour de la planète en attendant que l'orage se calme ne fait qu'aggraver les risques. Mais pour ne rien vous cacher, atterrir dans ces conditions alors que les senseurs du vaisseau sont hors service et que les turbulences sont de plus en plus violentes ne sera pas chose aisée.

Un des PJ doit réussir un **test de Pilotage Moyen**   en ajoutant deux dés d'infortune   pour atterrir en douceur. S'il réussit, l'atterrissage se passe bien, mais l'équipage reste cloué au sol en attendant que la tempête se calme. S'il réussit mais obtient une menace , tous ceux qui se trouvent dans le vaisseau subissent 1 point de stress à cause des turbulences qui les secouent en tout sens. S'il réussit mais obtient au moins deux

menaces , il atterrit sans dommage, mais un éclair frappe le vaisseau peu après et grille les circuits du naviordinateur. Les PJ devront le réparer pour voyager en toute sécurité à travers l'hyperespace. Si le PJ échoue au test, le vaisseau s'écrase. Les héros auront alors besoin du matériel qui se trouve dans la base pour le réparer. (Les informations concernant les réparations du vaisseau se trouvent page 14.)



PLAN D'ATTAQUE

Les PJ se retrouvent bloqués après leur atterrissage plus ou moins catastrophique et doivent attendre que l'orage passe. Ils sont à environ deux kilomètres de la base, où ils peuvent se rendre en attendant la fin des intempéries. Après tout, ils vont devoir voler des pièces de rechange pour réparer leur vaisseau, voire un appareil en état de voler. Et même si leur atterrissage s'est fait sans dommage, ils doivent s'infiltrer dans la station pour accomplir leur mission de reconnaissance jusqu'au bout. Peut-être même trouveront-ils des données cruciales qui serviront à la Résistance.

Vous pouvez diviser la mission d'infiltration en deux parties. Les PJ doivent d'abord créer une brèche dans le périmètre extérieur de la base pour pouvoir y entrer. Ensuite, ils devront pénétrer dans les bâtiments sécurisés qui contiennent les données ou l'équipement qu'ils recherchent. En tant que MJ, vous pouvez aider les PJ à planifier soigneusement leur exploration de la station pour que les actions suivent un plan logique, mais une approche plus directe et qui fait la part belle à l'improvisation doit également les mener vers la réussite. Vous trouverez dans les paragraphes suivants quelques idées pour vous aider à gérer les deux types d'approches lorsque les héros passent le périmètre sécurisé de la station puis s'introduisent dans les divers bâtiments.

PASSER L'ENCEINTE SÉCURISÉE : INFILTRATION

Il est facile de s'approcher de la base en toute discrétion grâce au relief rocaillieux qui offre d'excellents couverts, et ainsi d'échapper à l'attention des rares soldats de garde. Le Premier Ordre a tenté de pallier cette carence en personnel en installant des capteurs tout autour de la base, mais ces installations ont été rapidement mises hors service par les orages ioniques et sont donc à ce jour presque inutiles.

Ainsi, les PJ n'ont besoin que d'un **test de Discrétion Facile**  pour s'infiltrer. S'ils ont pris le temps de reconnaître le terrain avant leur approche pour repérer les endroits où le relief est particulièrement accidenté, ou ont d'une manière ou d'une autre planifié leur action, ils ajoutent un dé de fortune  lors du test. Chaque PJ doit effectuer le test de Discrétion, même si, à partir du moment où au moins la moitié d'entre eux l'a réussi, on considère qu'ils parviennent à s'approcher de la base sans se faire repérer. Au contraire, si plus de la moitié échouent, les détecteurs les repèrent et le MJ doit s'appuyer sur le paragraphe suivant, **Passer l'enceinte sécurisée : assaut**, pour conter la suite des événements.

Une fois que les héros ont dépassé les capteurs, ils peuvent se diriger vers l'un des trois bunkers extérieurs ou s'avancer vers celui qui contient le matériel de communication. Reportez-vous aux pages 7 et 8 pour connaître les moyens de sécurité mis en œuvre dans ces bâtiments. Pour continuer l'approche discrète, rendez-vous au paragraphe **S'introduire dans la base : infiltration** situé page 11.

PASSER L'ENCEINTE SÉCURISÉE : ASSAUT

Si les PJ font fi de toute discrétion et optent pour un assaut frontal contre la base, les détecteurs installés sur l'enceinte les repèrent malgré l'orage ionique. Cependant, comme les effectifs de la base sont limités, le capitaine Talkar n'a pas les moyens de s'occuper rapidement des intrus.

Lorsque les PJ attaquent la station ou se font repérer par les senseurs, Talkar envoie deux équipes de deux stormtroopers intercepter les héros, puis se charge d'organiser la défense avec le reste de ses forces.

RENCONTRE DANS L'ENCEINTE

Lorsque les PJ rencontrent les équipes de patrouille, ils ont affaire à deux groupes de sbires composés chacun de deux stormtroopers. Quand la rencontre commence, les héros et leurs adversaires se trouvent à longue portée. Ils se battent sur un terrain accidenté parsemé de ravins et de grands rochers.

Les deux camps doivent utiliser leur valeur de Calme pour le test d'Initiative, vu qu'ils s'attendent au combat qui va suivre. Les stormtroopers utilisent leur première manœuvre pour se mettre à couvert (tous les tests de combat à distance qui les visent subissent un dé d'infortune ■) puis ouvrent le feu. Le MJ peut considérer qu'un des groupes de sbires passe son premier tour à avancer sur un des flancs afin de surprendre les PJ dans un tir croisé.

Les PJ peuvent utiliser une manœuvre pour se mettre à couvert derrière les rochers (et ainsi ajouter un dé d'infortune ■ aux tests de combat à distance qui les visent). Ils peuvent également s'approcher des stormtroopers, à l'abri dans les ravins, mais ils devront alors effectuer un **test d'Athlétisme ou de Coordina-**

tion Moyen (◆◆). S'il est réussi, ils se rapprochent d'un niveau de portée des stormtroopers qui ne peuvent pas les prendre pour cible avant le prochain tour des PJ.

RIPOSTE DU CAPITAINE TALKAR

Pendant que les PJ ont maille à partir avec la patrouille, le capitaine Talkar est sur le pied de guerre : il appelle en renfort les stormtroopers qui ne sont pas en service, mais le rassemblement prend du temps, et les troupes n'arrivent pas avant que les PJ aient fini de neutraliser leurs adversaires. Vous trouverez des idées concernant la manière dont le capitaine peut déployer ces renforts à la page 12, dans la section intitulée **S'introduire dans la base : assaut**.

S'INTRODUIRE DANS LA BASE : INFILTRATION

Une fois que les PJ ont réussi à passer l'enceinte de la base, ils peuvent continuer leur avance discrète au milieu des bunkers et des installations pourvu que ni les capteurs ni les soldats de faction ne les aient repérés.

Pour passer d'une installation principale de la base à une autre, par exemple des installations hydroponiques à la garnison, ou pour aller vers le relais de communication, chaque PJ doit réussir un **test de Discrétion Facile** (◆). Si au moins la moitié d'entre eux réussissent, les PJ se déplacent sans se faire repérer. Si au moins la moitié d'entre eux échouent, ils sont repérés par les senseurs ou les gardes qui patrouillent à proximité.

Le MJ peut décider d'ajouter des dés d'infortune ■ si les

PRISONNIERS DU PREMIER ORDRE

Si les PJ sont amenés sur la planète en tant que prisonniers du Premier Ordre, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute quand le vaisseau pénètre dans l'atmosphère :

Le stormtrooper vous amène sur le pont de la navette du Premier Ordre. À travers le hublot, vous pouvez voir des nuages noirs électriés qui crépitent sans cesse. Apparemment, vous arrivez juste après une dispute. Vous entendez le pilote parler d'une voix insistante à propos d'un orage ionique, mais le commandant du vaisseau l'interrompt sèchement : « l'orage commence à peine à se former. Si vous ne vous sentez pas capable de nous faire traverser cette intempérie mineure, soyez sûr que vos qualités de pilote seront remises en question. »

Le commandant voudrait continuer sa longue tirade, mais la navette est soudain secouée par une explosion d'énergie toute proche. Des arcs d'électricité jaillissent de l'ordinateur situé sur le pont, ajoutant au chaos ambiant. Au même instant, vous entendez un léger cliquetis et vos menottes ioniques s'ouvrent.

À cet instant, la situation dégénère sur le pont du vaisseau, permettant aux PJ d'improviser comme ils le souhaitent : ils peuvent par exemple s'emparer des armes que portent les stormtroopers qui les gardent ou se ruer vers les capsules de survie. L'équipage du vaisseau a subi la décharge électrique de plein fouet, vu que l'énergie ionique a saturé leur équipement technologique : les héros n'auront donc aucun mal à le mettre hors d'état de nuire. Deux stormtroopers du Premier Ordre

sont présents sur le pont, à savoir le commandant et celui qui escortait les PJ, ainsi qu'un groupe de sbires composé de deux membres d'équipage du vaisseau. Utilisez respectivement les profils de stormtroopers du Premier Ordre et de techniciens du Premier Ordre page 8 pour les représenter. Les membres du Premier Ordre sont désorientés et surpris : ils ajoutent deux dés d'infortune ■■ à leurs tests. Quand les PJ ont terminé de vaincre l'équipage, ils peuvent tenter d'atterrir en douceur en faisant un **test de Pilotage Moyen** (◆◆). Ajoutez deux dés d'infortune ■■ pour passer à travers l'orage.

Si les PJ se sont précipités vers les capsules de survie, ils s'échappent du vaisseau juste à temps pour voir une deuxième décharge électrique mettre le feu au réservoir du vaisseau qui explose. Les capsules atterrissent dans les collines qui surplombent la base. L'aventure continue en suivant le scénario du **Plan d'attaque**.

RENDEZ-MOI MON MATÉRIEL !

Les troupes du Premier Ordre ont confisqué les armes et l'équipement des PJ peu après leur capture. Suivant le plan que choisissent les PJ pour s'échapper, ils peuvent récupérer du matériel de différentes manières. S'ils se débarrassent de l'équipage du navire et atterrissent sans dommage, ils peuvent récupérer leur équipement dans un des casiers de la navette. Ils peuvent également dérober du matériel à l'équipage pendant leur course vers les capsules de survie. Sinon, ces dernières contiennent toujours des kits de survie où les PJ trouveront chacun un pistolet blaster et deux stimpacks.

AUCUN PLAN NE SURVIT AU CONTACT AVEC L'ENNEMI

Comme c'était le cas lors de la rencontre avec le capitaine Phasma à la fin de **Découverte sur Jakku**, les efforts des PJ pour attaquer la station ou s'y introduire ne seront pas nécessairement couronnés de succès. Les gardes peuvent venir à bout des PJ à cause d'une mauvaise planification, de blessures qui n'ont pas été soignées ou de la simple malchance. Cependant, cela ne met pas forcément fin à l'aventure. Vous avez bien vu que la capture des héros par le capitaine Phasma dans **Découverte sur Jakku** n'empêche pas les PJ de participer aux événements de **L'Appel des héros**.

Si les PJ sont vaincus par les soldats de la base, le capitaine Talkar les envoie directement dans le bloc de détention qui

contient déjà un prisonnier. Le MJ a alors le choix. Wol Kessix a peut-être concocté un plan d'évasion qu'il gardait en attendant qu'une occasion parfaite se présente. Sinon, le capitaine Talkar peut déclencher la séquence d'autodestruction de la base par crainte d'attirer l'attention de la Résistance. Même s'il a prévu de laisser les prisonniers mourir dans leur cellule pendant que le Premier Ordre évacue les lieux, les PJ ont une chance de s'échapper avant l'explosion. La seule limite est l'imagination du MJ. Il doit cependant veiller à ce que ses joueurs ne se retrouvent pas à nouveau nez à nez avec les obstacles et les difficultés qui les ont menés à la défaite précédemment, afin d'éviter que le scénario ne tourne en rond.

Les joueurs entreprennent des actions risquées, comme récupérer des pièces sur une navette du hangar ou s'introduire dans le bunker de communication. Le MJ ajoute un dé d'infortune ■ s'il pense que l'action est légèrement risquée, et deux ■ s'ils ont de gros risques d'être repérés.

Au contraire, lorsque les PJ évoluent autour du relais de communication, ils reçoivent un dé de fortune □ lors des tests de Discrétion grâce à l'abondance d'abris qu'ils peuvent exploiter dans la zone encombrée de générateurs de boucliers, de batteries et d'autres installations.

Si la majorité des PJ échouent au test de Discrétion, ils sont immédiatement interceptés par les stormtroopers ou le personnel en service dans la zone. Les autres troupes présentes dans la base mettent du temps à se rassembler pour contrer l'intrusion soudaine, et les PJ ont donc le temps de résoudre un combat avant qu'un autre groupe n'atteigne leur position. Si, après la rencontre, les PJ veulent à nouveau se cacher, ils le peuvent, mais tous leurs tests de Discrétion sont assortis d'une difficulté **Moyenne** (◆◆) à la place de **Facile** (◆) maintenant que toute la base est en état d'alerte.

S'INTROUIRE DANS LA BASE : ASSAUT

Les PJ ont été repérés par les senseurs ou n'ont peut-être aucune envie de tergiverser en se faufilant discrètement dans la base. S'ils y pénètrent sans se cacher, le capitaine Talkar mobilise tous les stormtroopers dont il dispose pour les arrêter. Un autre problème se présente à lui : vu que les coordonnées de la base ont été découvertes, il craint que d'autres assaillants ne se soient introduits dans la station. Il préfère donc laisser les stormtroopers chargés de garder les installations hydroponiques et l'aire de stockage à leur poste, et fait plutôt appel aux soldats qui n'étaient pas en service pour renforcer les défenses de la base pendant que les PJ bataillent avec les patrouilles de l'enceinte extérieure.

Bien que les stormtroopers soient entraînés à réagir rapidement en cas d'urgence, ils étaient en train de sommeiller ou de manger, ils vont donc mettre un certain temps à s'équiper. Dans tous les cas, le MJ ne doit pas opposer une force largement en surnombre aux PJ tout au long de leur incursion dans la base.

Au lieu de quoi, les héros rencontrent des troupes chaque fois qu'ils attaquent une nouvelle zone. En plus du personnel qui est présent en temps normal dans le secteur, le MJ peut ajouter un groupe de sbires composé de deux stormtroopers. Ces derniers attendent que leurs assaillants arrivent, retranchés derrière une position défensive. Cet abri ajoute un dé d'infortune ■ à tous les tests de combat à distance qui les prennent pour cible.

POURQUOI LES SOLDATS NE SE REGROUPENT-ILS PAS ?

Si les stormtroopers lancent un assaut coordonné contre les PJ, l'issue risque d'être fatale pour nos héros. Même si ces derniers parviennent à tuer les quatre stormtroopers qui patrouillent vers l'enceinte, il en reste seize pour défendre la base (assez pour faire quatre groupes de sbires de quatre stormtroopers). Si les PJ mènent un assaut frontal contre eux, ils risquent d'être submergés par leur nombre.

Tant que les PJ jouent de manière rusée, le MJ a plusieurs raisons qui justifient que les stormtroopers ne se rejoignent pas pour former un groupe unique et difficile à vaincre.

Pour commencer, le capitaine Talkar ne sait même pas qui attaque la base. S'il regroupe ses forces pour affronter un adversaire qui n'était là que pour faire diversion, il prend le risque de laisser le reste de la station totalement vulnérable à un éventuel autre ennemi. Il décide donc en premier lieu de dépêcher des renforts sur les lieux attaqués en envoyant les soldats qui n'étaient pas en service.

Deuxièmement, l'orage ionique grossit et crée des interférences majeures qui empêchent le bon fonctionnement des moyens de communication et des senseurs : le capitaine Talkar peut donc difficilement savoir ce qui se passe exactement à l'extérieur du bunker de communication. En outre, des vents violents se lèvent et soulèvent des nuages de poussières, obstruant le champ de vision des soldats du Premier Ordre. Cette situation rend Talkar encore plus prudent : il se contente de garder ses troupes en position défensive autour du complexe.

Troisièmement, si les PJ s'emparent de l'un des bunkers puis continuent leur avancée, Talkar va devoir choisir entre envoyer des troupes en reconnaissance et renforcer les bâtiments qui restent sous son contrôle. S'il envoie des soldats intercepter les PJ, il aura moins de troupes à sa disposition pour les masser dans le lieu de son choix.

Le MJ doit prévoir assez de temps entre les rencontres de combat pour que les PJ aient le temps d'explorer une nouvelle zone ou d'accomplir un objectif, comme voler du matériel dans l'aire de stockage, délivrer le prisonnier ou se préparer à l'arrivée des troupes suivantes. Les héros sont tout à fait en droit de tirer sur la tour pour couper toutes les communications de la station, ou de saboter les générateurs de bouclier afin que l'orage ionique puisse frapper la base. Il suffit qu'ils réussissent le test approprié et que le MJ laisse libre cours à son imagination concernant les effets des avantages ☹ et des menaces ☹ générés.



Comme la base contient seulement vingt stormtroopers au total, si les PJ parviennent à neutraliser au moins dix d'entre eux, il est probable que le capitaine Talkar ordonne aux troupes restantes de sécuriser la navette d'évacuation pendant qu'il programme l'autodestruction de la base.

RÉACTIONS RÉALISTES DES PNJ

Il est cependant toujours possible que les PJ fassent des choix qui les mènent à un blocage de la situation. S'ils se retranchent dans un bunker sans rien tenter, le Premier Ordre aura largement le temps d'organiser une contre-attaque dévastatrice. Sinon, s'ils partent d'entrée de jeu attaquer le bunker de communication, le capitaine Talkar fera appel à toutes les troupes présentes dans la base pour venir protéger l'installation vitale.

Quand de tels cas se présentent, le MJ doit encourager les PJ à changer de plan en leur rappelant leurs objectifs principaux, qui consistent à explorer l'installation pour faire un rapport à la Résistance, et éventuellement à récupérer des pièces de rechange pour leur vaisseau. Pour résumer, les PJ n'ont pas besoin de venir à bout de tous les stormtroopers : il leur suffit de récupérer un maximum d'information puis de s'enfuir. Ils peuvent tenter un **test de Perception Moyen** (◆◆) là où ils se trouvent pour chercher des matériaux qui leur permettront de rafistoler leur vaisseau.

Si, malgré tout, les PJ tiennent à se débarrasser de tout le personnel de la station, le MJ peut faire le récit d'une bataille rangée où les deux camps s'affrontent. Il est probable que les héros finissent prisonniers (ou morts) à la fin de cette rencontre. Même si l'évasion peut constituer une aventure palpitante, nous n'avons pas intégré d'aide à ce sujet dans le scénario.

AUTODESTRUCTION

Pour que l'installation demeure secrète, le Premier Ordre ne comptait pas seulement sur l'atmosphère chargée en orages ioniques. Afin de ne pas risquer de voir ses rapports de communication tomber entre les mains de la Résistance ou de la Nouvelle République, il a mis en place un système d'autodestruction, programmé pour faire tourner les générateurs de puissance à plein régime jusqu'à atteindre un stade critique qui les fait entrer en fusion.

Si le capitaine Talkar est persuadé que les PJ ont prévu de s'emparer de la base pour pouvoir l'utiliser ou de voler les rapports de communication, il utilise son cylindre codé pour activer le système d'autodestruction, puis rassemble le personnel afin d'évacuer la station. Annuler le programme sans connaître le code secret est quasiment impossible, il faut pour cela réussir un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆). L'autodestruction a lieu au bout d'environ trente minutes, et au bout d'un quart d'heure, il devient impossible de stopper le processus. On peut toujours se servir des ordinateurs, mais en ajoutant un dé d'infortune ■ aux tests d'Informatique pour chaque tranche de cinq minutes écoulée depuis l'initialisation du système d'autodestruction, car la surcharge des générateurs de puissance aggrave les risques de coupure d'électricité.

L'autodestruction peut également accorder un avantage aux PJ. S'ils pénètrent dans le bunker de communication et triomphent du capitaine Talkar avant qu'il n'ait enclenché l'autodestruction, ils peuvent lui voler son cylindre codé et se servir du mot de passe pour détruire la base une fois qu'ils sont certains d'avoir réuni toutes les informations susceptibles d'intéresser la Résistance.

SAUVETAGE ET RÉCUPÉRATION

Les PJ doivent accomplir dans la base trois objectifs principaux qu'ils ne connaissent pas forcément tous dès le début. Dans la plupart des cas, ils auront besoin de trouver des pièces de rechange pour réparer les dommages causés par l'orage ionique sur leur vaisseau. Ils doivent également réunir des informations importantes pour le compte de la Résistance. Ils voudront accomplir cet objectif même s'ils arrivent à la station en tant que prisonniers, vu qu'ils devront trouver le moyen de rentrer chez eux. Enfin, les PJ auront l'occasion de délivrer Wol Kessix, un agent de la Résistance capturé par le Premier Ordre.

RÉCUPÉRATION D'INFORMATIONS

Les PJ sont en mesure de récupérer des données sur les ordinateurs de la base après leur victoire sur le capitaine Talkar et ses techniciens, ou quand tout le personnel a fini d'évacuer la station.

Hacker les rapports et les archives de communication requiert un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). Si les PJ ont volé un cylindre codé à l'un des techniciens, ils reçoivent un dé de fortune ■ lors du test. S'ils ont mis la main sur les codes d'accès du capitaine Talkar, ils n'ont même pas besoin de test. En admettant que les PJ n'aient pas encore rencontré Wol Kessix dans le bloc de détention, l'ordinateur central contient des informations à propos de l'agent capturé : elles alertent les PJ à son sujet et les informent de sa présence dans la cellule.

Les ordinateurs contiennent d'autres fichiers intéressants. Les PJ qui sont arrivés en tant que prisonniers trouveront une carte du système stellaire proche, avec des coordonnées de systèmes connus, ainsi que des informations concernant l'ancienne base de recherche impériale qui apparaît dans la suite de ce livret. Le MJ est libre d'ajouter d'autres détails, surtout s'ils sont utiles pour la suite de la campagne.

SAUVER LE PRISONNIER

Les PJ peuvent sauver Wol Kessix à différents moments de l'aventure, lorsqu'ils atteignent le bloc de détention. Si, lors de leur périple, ils passent à proximité, l'agent les interpelle au passage pour demander leur aide. Et si les héros ont opté pour une approche discrète, le résistant interpelle les gardes pour détourner leur attention et aider les PJ à se faufiler. Sinon, les héros peuvent apprendre son existence en espionnant les conversations des soldats ou en les voyant courir pour aller sécuriser la cellule. La dernière possibilité consiste pour les PJ à prendre connaissance de son incarcération en consultant les fichiers des ordinateurs centraux.

Si les PJ délivrent Wol Kessix avant d'en avoir terminé avec les troupes du Premier Ordre, il les aide du mieux qu'il peut. Pour peu qu'ils lui donnent une arme, le captif sera tout à fait heureux de pouvoir se venger de ses geôliers. Le MJ peut le traiter comme un PNJ à part entière ou le considérer comme un élément purement narratif, apportant un dé de fortune au prochain test des PJ ou éliminant automatiquement un sbire à la fin de chaque round de combat. Wol a eu le temps d'entendre les gardes discuter de divers sujets concernant les opérations menées dans la base, et se révèle d'une grande aide pour guider les PJ dans le dédale de bâtiments. Une fois que les PJ ont sécurisé la station, il leur suggère de récupérer des données sur les ordinateurs pour le compte de la Résistance, s'ils ne l'ont pas déjà fait.

PIÈCES DE RECHANGE

Pour obtenir les pièces de rechange nécessaires pour réparer leur vaisseau, les PJ doivent accéder à l'aire de stockage accolée aux installations hydroponiques. Comme l'orage ionique a surtout endommagé l'électronique du vaisseau, les

WOL KESSIX, AGENT DE LA RÉSISTANCE

Wol Kessix est de taille et de constitution moyenne. Il est entraîné à se fondre dans la population de n'importe quelle planète pour ne pas se faire remarquer. Malheureusement, ses qualités ne lui ont été d'aucune aide quand il s'est écrasé sur la planète du Premier Ordre et son séjour dans le bloc de détention l'a quelque peu meurtri. Malgré ses blessures, l'agent garde le sourire et le calme en toute circonstance.



Compétences : Calme 2 (●●), Discrétion 2 (●●), Distance (armes légères) 1 (●◇), Pilotage 1 (●◇), Sang froid 1 (●◇◇)

Équipement : aucun. Wol a perdu son équipement suite à son crash sur GH-531 et ses geôliers ont fini de le dépouiller. Le MJ peut néanmoins décider que certains de ses effets personnels sont stockés quelque part dans la base.

Notez que Wol Kessix n'a pas de seuil de stress. Chaque fois qu'il reçoit du stress, il subit des blessures à la place.

héros doivent mettre la main sur un coupleur de puissance et des composants électriques. Ce sont des pièces de petite taille, et les PJ ont donc la possibilité de détourner l'attention des gardes pour les voler sans se faire repérer, sauf s'ils préfèrent les affronter. Il n'y a pas d'autre objet de valeur dans l'aire de stockage. Les héros peuvent repartir chacun avec des biens d'une valeur d'environ 200 crédits en plus des pièces de rechange.



UN AGENT INDÉPENDANT

Du moment où les PJ sauvent Wol Kessix jusqu'à ce qu'ils retournent voir la Résistance, le groupe comprend un personnage supplémentaire. Il est peu probable que Wol fasse de l'ombre aux héros au point qu'ils se sentent moins héroïques. Le problème peut surtout provenir de la gestion d'un personnage supplémentaire, qui risque de ralentir le rythme du jeu. Si l'un des joueurs se sent à l'aise et capable de s'occuper d'un deuxième personnage, le MJ peut lui fournir des informations concernant les réserves de dés de Wol et lui permettre de le contrôler et de jeter les dés pour lui. Malgré tout, le MJ est toujours libre de mettre son veto sur les actions de l'agent. Après tout, les joueurs seront bien conscients que l'agent de la Résistance nouvellement libéré leur est reconnaissant, mais qu'il n'est ni un laquais ni de la chair à canon.

Si ni les joueurs ni le MJ ne veulent gérer Wol, il est tout à fait crédible de considérer que l'agent retourne au vaisseau jusqu'à la fin de l'épisode pour récupérer de ses blessures, voire réparer l'appareil en attendant le retour des PJ. En

outre, le MJ garde la possibilité de le faire intervenir en cas d'urgence. Il faudra malgré tout choisir entre le laisser au cœur de l'action avec les PJ et lui donner un autre rôle de soutien, plutôt que de le faire naviguer entre les deux fonctions, sans quoi son comportement ne sera guère crédible.

Si les PJ ont pénétré dans la base en tant que prisonniers et ne savent pas trop quoi faire une fois qu'ils l'ont sécurisée, Wol peut les pousser à utiliser les données qu'ils ont découvertes dans les archives des relais de communication pour continuer l'aventure. Si les PJ n'ont pas réussi à récupérer les données avant l'autodestruction, le MJ peut décider que Wol a entendu suffisamment d'informations de la bouche de ses geôliers pour guider le groupe vers l'ancien centre de recherches impérial. Il donnera bien sûr moins d'informations aux PJ que s'ils avaient assisté au briefing de la Résistance, car il ne connaît que les coordonnées, mais sait qu'elles sont liées à quelque chose que le Premier Ordre désire ardemment.

DES CENDRES DE L'EMPIRE

Lors de la rencontre présentée ici même, les PJ arrivent dans un monde abandonné depuis des lustres où se dresse un centre de recherche en ruines datant de l'époque de la domination de l'Empire. Ils doivent échapper aux menaces que représentent la faune locale et les systèmes de sécurité de la base, partiellement actifs, tout en arrêtant l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre. Une fois qu'ils ont atteint le cœur du centre de recherche, ils doivent trouver un moyen de le détruire pour éviter que ses secrets ne tombent entre de mauvaises mains.

STRUCTURE DU CENTRE DE RECHERCHE IMPÉRIAL

Le centre de recherche a été conçu pour œuvrer en secret et être le plus autonome possible, comme le relais de communication de GH-531. Cependant, la structure est à l'abandon depuis si longtemps qu'elle nécessiterait de sérieuses réparations. Un complexe de bunkers en plastibéton et de structures rouillées en duracier entourent le centre de recherche principal. Grâce aux doubles protections environnementales et à sa structure renforcée, il est resté presque intact malgré les décennies passées en l'absence d'entretien. Une partie du bâtiment s'étend sous terre : on y trouve la banque de données centrale et des générateurs affaiblis qui alimentent les quelques fonctionnalités restantes.

LE CENTRE DE RECHERCHE

Le centre de recherche s'étend sur cinq étages, dont trois sous terre, chacun hébergeant des pièces et des bureaux spacieux. Pour accéder au centre, il n'existe qu'une seule entrée, une porte blindée hautement sécurisée qui se trouve au rez-de-chaussée, et dont le système de fermeture est hors service depuis des lustres. Il suffit d'enfoncer la porte pour déverrouiller les servos restants et déboucher sur des couloirs de métal vierges, éclairés par des lumières vacillantes.

Le rez-de-chaussée du centre de recherche était un hall administratif, séparé en plusieurs bureaux qui travaillaient sur la gestion des affaires quotidiennes. Il faut faire preuve de patience et d'entêtement pour activer les quelques terminaux encore en état de marche, tout cela pour n'obtenir que de maigres informations sur les recherches menées dans le complexe. En effet, les données importantes sont stockées dans les ordinateurs centraux. Le deuxième étage était dédié à la sécurité ; il contenait des centres de surveillance et les systèmes de déploiement des droïdes. Les quelques droïdes de sécurité encore actifs retournaient dans le centre de rechargement du deuxième étage pour réapprovisionner leurs batteries vétustes.

La partie souterraine contenait le complexe de recherche à proprement parler. Les deux étages supérieurs hébergent des laboratoires protégés par des postes de contrôle de sécurité et de droïdes de garde. Leurs équipements se sont détériorés et il y a bien longtemps pour former un amas de matériaux corrodés, mais malgré tout, un PJ astucieux y trouvera des outils utiles. Les laboratoires supérieurs étaient dédiés à la programmation des droïdes et à la recherche pour le piratage informatique, alors que ceux des niveaux inférieurs se consacraient à la recherche sur l'armement à haute puissance énergétique. Tout en bas se trouvent les ordinateurs centraux qui contiennent les rapports de recherche de tous les laboratoires, ainsi que le générateur principal qui est en train d'utiliser ses dernières ressources de carburant.

Une espèce de rampant locale infeste les conduits et les couloirs de ventilation à tous les niveaux. Ces créatures préfèrent rester dans la zone des laboratoires où elles se nourrissent des déchets chimiques et des métaux précieux qui renforcent leur peau chitineuse. Leur nid principal se trouve dans la chambre de l'ordinateur central.

ARRIVÉE

L'arrivée des PJ dans ce système reculé de l'Empire se fait sans encombre. Alors qu'ils approchent de la surface de la planète et cherchent un endroit pour se poser, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute :

L'ancien centre de recherche impérial apparaît sur les scanners sous forme d'un amas de bâtiments effondrés. Une seule structure, située au centre, semble intacte. Les années qui ont passé depuis la chute de l'Empire n'ont pas épargné ce complexe. Atterrir au milieu des bâtiments semble impossible, mais heureusement, il y a assez d'espace dégagé du côté du périmètre de défense. Avant que vous ne choisissiez une aire d'atterrissage, vos scanners repèrent un signal d'énergie brouillé. Vous ne parvenez pas à déterminer sa position exacte, mais cela pourrait bien correspondre à un vaisseau.

Le signal d'énergie en question émane bien sûr du vaisseau utilisé par l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre. Il possède un champ de camouflage basique qui masque sa signature. Si les PJ veulent trouver le vaisseau, le MJ doit leur signaler que la signature ne cesse de bouger chaque fois que le scanner effectue un balayage, la recherche devra donc se faire à pied, ce qui laisserait assez de temps à l'ennemi pour découvrir les secrets cachés dans la base.

Une fois que les PJ ont atterri, ils se fraient un chemin jusqu'au centre de recherches sans aucun problème. S'ils fouillent les bâtiments en ruine, un **test de Perception Facile** (◆) leur révèle qu'il ne reste rien d'intéressant dans le périmètre extérieur

de la base et que les structures des bâtiments sont particulièrement instables. S'ils obtiennent plusieurs succès ✨ ou avantages 🌀, ils se rendent compte que la base est dans un état plus catastrophique que ce qu'ils croyaient. Avec un triomphe 🏆, ils en devinent la cause : des fumées corrosives s'échappent des fissures qui se trouvent au niveau du centre de recherche principal. Elles ne causent aucun dommage aux PJ, mais ont affaibli les structures du complexe de recherche depuis qu'il a été abandonné.

LA COURSE JUSQU'AU CENTRE

À cet instant, les PJ se sont vraisemblablement rendu compte que l'équipe du Premier Ordre est déjà sur les lieux, peut-être même à l'intérieur du centre de recherche principal. Les héros doivent eux aussi y pénétrer et se frayer un chemin jusqu'aux ordinateurs centraux avant leurs ennemis. Ils doivent pour cela trouver l'accès au bâtiment principal, déjouer les systèmes de sécurité et affronter la faune locale.

Les actions des PJ pendant leur investigation déterminent leur progression par rapport à l'équipe de reconnaissance. S'ils parviennent à surmonter les obstacles facilement et atteignent rapidement le centre de la base en prenant soin de ne laisser aucune trace de leur passage, ils coifferont au poteau l'équipe du Premier Ordre. Au contraire, s'ils progressent lentement et subissent des revers à répétition, ils trouveront l'équipe de reconnaissance installée près des ordinateurs centraux quand ils y arriveront à leur tour. En règle générale, les PJ arrivent là-bas en premier sauf si un ou plusieurs d'entre eux sont neutralisés suite à un combat, ou qu'ils perdent du temps à cause des menaces ☠️ et des désastres 🌪️ obtenus lors de leurs tests. L'équipe de reconnaissance du Premier Ordre est très méthodique et prend tout son temps, sauf si ses membres sont avertis de la présence des PJ d'une manière ou d'une autre.

LES EXPÉRIENCES DE L'EMPIRE

Nous sommes délibérément restés vagues quant à la nature des expériences menées dans le centre de recherche impérial. Pour l'aventure, cela n'a pas vraiment d'importance puisque les PJ ont pour mission de détruire le bâtiment afin que les résultats des recherches restent enfouis à jamais. Le MJ désirera peut-être en savoir plus à ce sujet pour donner une description plus précise des installations des laboratoires abandonnés, ou pour que les PJ transmettent les données sur ces recherches à la Résistance. Il est même possible que les agents du Premier Ordre repartent avec si les héros échouent à remplir leur mission.

Nous vous offrons donc quelques exemples d'expériences que l'Empire aurait pu mener dans ces laboratoires. Ce n'est pas une liste exhaustive : le MJ peut choisir d'utiliser plusieurs des exemples présentés ou les utiliser pour alimenter sa propre version. En outre, il faut savoir que les chercheurs impériaux n'ont jamais pu faire aboutir leurs recherches. Si le MJ désire inclure le sujet de ces recherches dans ses campagnes, libre à lui, mais chacune de ces technologies reste peu crédible même pour l'univers de *Star Wars*.

- Un ou plusieurs laboratoires étaient dédiés à la recherche de nouvelles applications pour l'armement disrupteur. La technologie de disruption est une variante du blaster, elle rompt les liens entre les molécules de la cible et la désintègre. L'Empire a essayé d'appliquer cette technologie à plus grande échelle afin de l'utiliser lors de combats spatiaux.
- Certains laboratoires ont travaillé sur des armes utilisant des fréquences énergétiques inhabituelles, capables de traverser les boucliers lasers qui résistent à tout l'arsenal d'armement à énergie comme les canons blaster et laser. Pour atteindre une cible protégée par un bouclier laser, il faut employer des munitions coûteuses comme des torpilles à proton.
- Dans les laboratoires consacrés à la recherche sur le piratage et la programmation de droïdes, les chercheurs impériaux ont travaillé sur un moyen de projeter un signal qui permettrait de prendre le contrôle de droïdes situés dans une zone précise. Ils ont voulu développer cette technologie secrètement pour créer des espions loyaux envers l'Empire.

AGENT DE RECONNAISSANCE DU PREMIER ORDRE



Compétences : Corps-à-corps 1 (🟡🟢), Discrétion 2 (🟡🟢🟢), Distance (armes lourdes) 2 (🟡🟢🟢), Informatique 1 (🟡🟢🟢), Perception 2 (🟡🟢🟢), Vigilance 1 (🟡🟢)

Équipement : carabine blaster (distance [armes lourdes] 🟡🟢🟢) ; dégâts 9 ; portée moyenne ; 🗡️🗡️🗡️ : inflige une blessure critique), vibrolame (Corps-à-corps 🟡🟢) ; dégâts 3 ; portée au contact ; 🗡️🗡️ : inflige une blessure critique ; Perforant 2 : ignore 2 points d'encaissement de la cible), combinaison d'infiltration renforcée (+1 encaissement, inclus dans la valeur d'encaissement), kit de survie

Notez que les agents de reconnaissance n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

PROGRESSION DE L'ÉQUIPE DE RECONNAISSANCE

Plutôt que de faire progresser l'équipe en temps réel, le MJ peut utiliser le système suivant pour savoir à quelle distance les membres du Premier Ordre se situent des ordinateurs centraux.

Chaque fois que les PJ obtiennent quatre menaces ☠️☠️☠️☠️ ou un désastre ☠️, ou chaque fois qu'un des PJ est neutralisé, le MJ prend un pion qui représente une unité de temps (un pion pour décompter le temps peut prendre n'importe quelle forme, ce peut être un marqueur de point de Destin inutilisé ou une pièce, par exemple). Quand le MJ arrive à trois pions, l'équipe de reconnaissance arrive dans la salle des ordinateurs centraux. Si le MJ obtient au moins six marqueurs, les PJ arrivent dans la salle après leurs adversaires, quand ces derniers seront déjà partis.

Si les PJ désirent affronter l'équipe de reconnaissance d'entrée de jeu, le MJ doit leur donner une chance de traquer les soldats du Premier Ordre à travers le complexe de recherche. Ils effectueront des tests pour pirater les images de sécurité, trouver des traces de pas dans les couloirs poussiéreux ou découvrir des indices indiquant qu'une porte a été forcée en utilisant des compétences telles que Perception, Informatique ou Vigilance. La réussite ou l'échec lors d'un test, ou tout autre résultat décollant d'un test lié au scénario, indique à quelle vitesse les PJ traquent les agents, et si ces derniers savent qu'on les suit. Par exemple, si les PJ réussissent lors d'un test pour traquer l'équipe de reconnaissance, n'obtenant ni avantage 🟢 ni menace ☠️, ils trouvent une piste menant aux niveaux inférieurs et font alors un **test opposé de Discrétion contre Vigilance** (🔴🟣) pour filer discrètement leurs adversaires. S'ils réussissent leur test avec un avantage 🟢 ou un triomphe 🟡, ils rattrapent l'équipe avant ou la surprennent sans avoir besoin de faire de test de Discrétion. Au contraire, si les PJ échouent lors du test ou obtiennent des menaces ☠️ ou des désastres ☠️, l'équipe de reconnaissance détecte ses poursuivants et peut même préparer une embuscade.

Si les PJ ou les soldats du Premier Ordre mettent en place une embuscade contre le camp adverse, ils obtiennent un dé de fortune 🎲 pour le test de Vigilance qui détermine l'ordre d'initiative, ainsi que lors du premier test du premier round de combat.

L'équipe de reconnaissance du Premier Ordre comprend autant d'agents qu'il y a de PJ.

DÉFENSES INTERNES

En plus de devoir gérer l'équipe de reconnaissance, les PJ doivent affronter ce qu'il reste des systèmes de sécurité automatisés des laboratoires de recherche, ainsi que les insectoïdes qui se sont introduits dans le complexe après le départ de l'Empire. Le MJ doit inclure un combat contre les insectes rampants et un autre contre les droïdes de sécurité.

Il y a plus de droïdes dans les niveaux supérieurs du centre puisque leur station de rechargement principale se trouve au premier étage. Cependant, il existe des stations de rechargement secondaire dans les niveaux inférieurs, où les droïdes patrouillent de temps à autre. Au contraire, les rampants fourmillent et sont bien plus agressifs quand on se rapproche de leur nid, dans les niveaux souterrains, mais ils peuvent émerger des conduits et des fissures à n'importe quel étage.




En résumé, le MJ peut prévoir une rencontre avec les droïdes et les rampants à l'endroit qu'il préfère en sachant que les bestioles sont plus nombreuses sous terre, et inversement pour les droïdes. Il peut utiliser cette information pour établir une atmosphère inquiétante, en laissant les PJ tomber nez à nez avec des droïdes inactifs dans une station de rechargement, ou en leur parlant des rampants qu'ils aperçoivent du coin de l'œil à travers les grilles des conduits, ou qui se nourrissent des déchets chimiques, de l'autre côté d'une vitre blindée.

RENCONTRE AVEC LES DROÏDES DE SÉCURITÉ

Quand les PJ s'apprentent à affronter pour la première fois une patrouille de droïdes, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute :



Au détour du couloir, vous percevez un clignotement rouge, comme si une nouvelle source lumineuse s'approchait de vous. Vous entendez au loin des crissements métalliques et des pas lourds qui résonnent dans les couloirs vides. Quelques secondes plus tard, un droïde de sécurité vétuste doté d'optiques rouges et revêtu de plaques de métal noires apparaît au détour du couloir. Ses photorécepteurs brillent faiblement, puis il lève ses bras équipés de blasters.

Le droïde de sécurité ne cherche pas à se mettre à couvert. Il se plante au beau milieu du couloir, à portée moyenne des PJ, puis ouvre le feu en visant le personnage le plus proche. Il utilise toujours le mode de tir automatique, ce qui signifie que la difficulté de ses tests de combat à longue distance augmente de 1 et qu'il peut utiliser deux avantages   ou un triomphe  pour toucher une nouvelle fois sa cible (ou une autre cible au contact avec elle).

RENCONTRE AVEC LES RAMPANTS

Quand les PJ s'apprennent à affronter pour la première fois un groupe de rampants, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute :

Vous entendez des bruits troublants qui semblent provenir des murs, du sol et du plafond, des frottements incessants qui résonnent tout autour de vous. Vous repérez en particulier un bruit dans le conduit de ventilation qui sort du mur, sans savoir ce que cela peut être. Soudain, tout devient silencieux. Quelques battements de cœur plus tard, la porte du conduit saute, dévoilant des arthropodes aux innombrables pattes qui s'avancent vers vous en sifflant de colère, faisant claquer leurs gigantesques mandibules.

La rencontre commence avec une attaque de chacun des deux groupes de sbires de quatre rampants chacun. Ils émergent des conduits de ventilation de chaque côté du groupe de PJ, à portée courte. Chaque groupe de sbire s'avance pour engager le combat avec les PJ et attaque.

DROÏDE DE SÉCURITÉ VÉTUSTE



Compétences : Distance (armes lourdes) 4 (●●●●), Perception 2 (●●)




Équipement : bras avec blaster automatique intégré (distance [armes lourdes] [●●●●]); dégâts 8; portée longue;    : inflige une blessure critique; Automatique)

Notez que les droïdes de sécurité n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

RAMPANT SAUVAGE



Compétences : Discrétion (variable : ●●● pour un groupe complet de 4, ●●● pour un groupe de 3, ●●● pour un groupe de 2, ●●● pour un seul rampant), Pugilat (variable : ●●● pour un groupe complet de 4, ●●● pour un groupe de 3, ●●● pour un groupe de 2, ●●● pour un seul rampant)

Équipement : mandibules (Pugilat [variable : ●●● pour un groupe complet de 4]); dégâts 3; portée au contact;    : inflige une blessure critique; Perforant 1)

Sbires : les rampants utilisent les règles des groupes de sbires.

Notez que les rampants n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

Le MJ doit prévoir au moins une rencontre avec chaque adversaire. Il aura l'occasion d'en planifier d'autres en suivant les indications données plus loin, mais il doit éviter de mettre trop de scènes de combat sous peine de rendre l'aventure répétitive.

Lorsque le MJ a un doute sur la pertinence d'une rencontre, il peut se fier à l'humeur de ses joueurs. S'ils semblent pressés de passer à la suite, il vaut mieux qu'il limite le nombre de combats. Au contraire, s'ils apprécient de prendre leur temps ou trouvent qu'il n'y a jamais assez de chose à faire, le MJ peut inclure un maximum de rencontres.

LES ORDINATEURS CENTRAUX

Si les PJ atteignent la salle des ordinateurs centraux avant l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre, qu'ils aient généré deux marqueurs de temps ou moins (voir page 17) ou qu'ils aient intercepté l'équipe sur le chemin, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute quand ils entrent dans la salle :

Vous pénétrez dans une salle contenant une énorme rangée d'ordinateurs installée contre le mur du fond. Vous ne distinguez qu'une seule autre porte sur laquelle on peut voir un signal d'avertissement à moitié effacé et l'inscription « Générateur ». Il semblerait que ce soit votre dernier arrêt pour l'exploration du centre de recherches. Heureusement, les ordinateurs devant vous contiennent le code permettant de déclencher l'autodestruction de la base.

Tandis que vous scrutez la pièce, un bruit familier attire votre attention. Vous voyez un mécanisme étrange rattaché à l'un des ordinateurs, mais les rampants qui en émergent vous font réaliser que ce n'est rien d'autre qu'un énorme nid qui héberge les créatures que vous avez combattues plus tôt. Elles n'ont pas l'air d'apprécier votre intrusion.

LE CENTRE DE RECHERCHE, VERSION SIMPLIFIÉE

Gérer la séance d'exploration du centre de recherche telle qu'elle est présentée peut sembler ardu pour un MJ débutant. Si vous ne vous sentez pas à l'aise pour improviser des détails ou ne parvenez pas à juger du bon nombre de rencontres à introduire, vous pouvez utiliser cette progression cloisonnée pour que les PJ explorent le laboratoire :

- Les PJ entrent dans le centre de recherche et se dirigent immédiatement vers les niveaux inférieurs pour parvenir aux ordinateurs centraux.
- En pénétrant dans le premier sous-sol, les PJ passent devant plusieurs laboratoires contenant des droïdes à moitié assemblés, puis doivent affronter un droïde de sécurité au bout du couloir. Une fois l'affaire classée, ils trouvent des escaliers qui les mènent au deuxième sous-sol.
- Une fois qu'ils sont descendus, les PJ passent devant une série de laboratoires pour la recherche sur les armements énergétiques, avec leur lot de senseurs exotiques et autres équipements inhabituels. L'un d'entre eux contient des matériaux chimiques, et surtout des rampants qui surgissent des conduits de ventilation pour attaquer les héros, donnant lieu à une deuxième rencontre de combat. Ensuite, les PJ trouvent les escaliers qui mènent à la pièce contenant les ordinateurs centraux où ils affrontent l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre.

Cette version empêche PJ de contrôler leur progression ou de suivre leur propre plan. Il faudra donc procéder à des ajustements si les joueurs veulent tenter une approche différente. Vous pouvez toujours utiliser ce résumé comme point de départ et l'adapter en vous inspirant du reste du scénario.

Si l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre atteint la salle des ordinateurs centraux avant les PJ, mais n'en sort pas avant que les héros n'arrivent (les PJ ont généré entre trois et cinq marqueurs de temps), lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute quand ils entrent dans la pièce :

Vous pénétrez dans une salle contenant une énorme rangée d'ordinateurs installée contre le mur du fond. Elle ne contient qu'une seule autre porte sur laquelle on peut voir un signal d'avertissement à moitié effacé et l'inscription « Générateur ». Une équipe de soldats portant des uniformes du Premier Ordre se tient devant les écrans, et les cadavres fumants du même genre de rampants que vous avez eu l'occasion d'affronter gisent devant un énorme nid. Alors que vous vous rapprochez, les soldats se retournent et pointent les canons de leurs blasters vers vous.

Si l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre atteint la salle des ordinateurs centraux et s'en échappe avant que les PJ n'y arrivent (ils ont généré au moins six marqueurs de temps), lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute quand ils entrent dans la pièce :

Vous pénétrez dans une salle contenant une énorme rangée d'ordinateurs installée contre le mur du fond. Elle ne contient qu'une seule autre porte sur laquelle on peut voir un signal d'avertissement à moitié effacé et l'inscription « Générateur ». Des empreintes de pas bien visibles au milieu de la poussière accumulée pendant des décennies prouvent que quelqu'un est arrivé avant vous, mais vous ne voyez personne. Avant que vous n'examiniez les traces de pas ou les ordinateurs, vous entendez un bruit familier qui attire votre attention. Vous voyez un mécanisme étrange rattaché à l'un des ordinateurs, mais les rampants qui en émergent vous font réaliser que ce n'est rien d'autre qu'un énorme nid qui héberge les créatures que vous avez combattues plus tôt. Elles n'ont pas l'air d'apprécier votre intrusion.

Quelle que soit la situation, les PJ doivent se préparer à un affrontement dans la salle. S'ils sont arrivés en premier ou bien après l'équipe du Premier Ordre, **un nombre de rampants égal au double de celui des PJ (Wol Kessix inclus, s'il est avec eux) émergent du nid**. Les rampants sont des sbires répartis en groupes de deux ou trois. Le nid est à portée courte de l'entrée et les rampants qui sortent du nid commencent à son contact.

Si l'équipe de reconnaissance est présente quand les PJ débarquent, les rampants qui occupaient le nid sont déjà morts. Les héros doivent affronter les soldats du Premier Ordre dont les profils sont donnés page 17 (comme noté précédemment, il y a autant d'agents que de PJ). Ils se trouvent à côté de la console principale, à portée courte du nid et de l'entrée.

Comme ce combat représente l'apogée de cette partie de l'aventure, nous invitons le MJ à interpréter les résultats des dés de manière narrative pour rendre l'action plus intense. Les résultats positifs, comme les avantages ☺ ou les triomphes ☺, peuvent signifier que l'attaque endommage le nid ou que des rampants attaquent les agents du Premier Ordre. Un seul avantage ☺ permet de détruire le nid plus facilement lors des prochaines attaques, en ajoutant un dé de fortune 🎲 au test concerné, tandis que trois avantages ☺☺☺ ou un triomphe ☺ font débouler un groupe de sbire composé de deux rampants qui attaquent l'équipe de reconnaissance. Les résultats négatifs, comme les menaces ☹ ou les désastres ☹, peuvent signifier que des rampants émergent pour attaquer les PJ ou qu'un tir mal ajusté touche l'installation informatique. Si les joueurs obtiennent deux menaces ☹☹, ils auront un dé d'infortune 🎲 sur leur test d'Informatique pour accéder aux données contenues dans les ordinateurs endommagés, tandis qu'un désastre ☹ provoque l'arrivée d'un groupe de sbires composé de deux rampants qui attaquent les PJ. Si des résultats positifs font venir des rampants qui se ruent sur l'équipe de reconnaissance, les PJ peuvent choisir le membre de l'équipe qui sera visé. Si des résultats négatifs provoquent l'arrivée de rampants qui s'en prennent aux PJ, les monstres attaquent celui dont le test a déclenché leur venue. Tous les rampants qui émergent du nid au cours de la rencontre commencent au contact avec le nid.

Les agents du Premier Ordre se battent de manière très professionnelle. Ils se focalisent en premier lieu sur les rampants qui les attaquent, puis sur le PJ qui représente la plus grande menace, c'est-à-dire celui qui possède le meilleur armement ou qui a infligé le plus de dégâts lors des rounds précédents. Si un PJ essaie d'accéder à l'un des ordinateurs pendant le combat, il devient la cible prioritaire. Un même personnage ne peut pas être la cible de plus de la moitié de l'équipe de reconnaissance.



De leur côté, les rampants défendent leur nid comme des enragés. Ils se concentrent sur leur cible initiale jusqu'à ce qu'elle soit neutralisée – un PJ choisi au hasard s'ils étaient là dès le début, ou une cible déterminée selon les résultats des tests de combat – puis attaquent la cible suivante la plus proche. Si au moins deux cibles sont à portée égale des rampants, le MJ choisit aléatoirement quelle sera la suivante parmi elles.

ACCÉDER À LA BASE DE DONNÉES

Une fois que les PJ se sont débarrassés de leurs adversaires, ils sont libres d'examiner les ordinateurs pour trouver le code d'autodestruction de la base ou les données que recherchait l'équipe de reconnaissance. S'ils veulent traquer les agents du Premier Ordre, dans le cas où ces derniers sont déjà sortis de la salle, ils peuvent suivre leurs empreintes de pas en faisant un **test de Survie Facile** (◆), qui reçoit un dé d'infortune ■ pour chaque marqueur de temps au-delà du sixième, et un dé d'infortune supplémentaire ■ si les PJ ont pris le temps de fouiller les bases de données. S'ils trouvent une piste et se mettent immédiatement à la recherche des soldats, ils les rattrapent à l'extérieur du grand complexe impérial, comme décrit page 15. Le MJ doit ensuite permettre aux PJ de retourner dans la grande salle informatique sans embûches plutôt que de parsemer le chemin du retour de nouvelles patrouilles de droïdes et de bandes de rampants.

Il faut compter environ dix minutes pour trouver le code d'autodestruction, mais il est possible d'accélérer le processus en retirant une minute pour chaque succès ☆ obtenu lors d'un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). Un PJ peut faire un autre test similaire pour télécharger les rapports de recherche cryptés, ce qui prend cinq minutes de plus. Dans le cas où l'équipe de reconnaissance s'est déjà servie des ordinateurs et a quitté la salle avant l'arrivée des PJ, les héros trouvent des indices indiquant une utilisation récente. Un avantage ☺ ou un triomphe ☺ au test d'Informatique prouve que les soldats du Premier Ordre ont téléchargé l'ensemble des rapports de recherche, alors qu'une menace ☹ empêche les PJ de savoir qui a accédé aux fichiers. En cas de désastre ☹, les PJ activent le système de sécurité mis en place par l'équipe de reconnaissance qui corrompt définitivement les fichiers.

AUTODESTRUCTION

Lorsque les PJ enclenchent le système d'autodestruction, un grondement sourd émane de la salle du générateur qui se trouve juste à côté de la salle informatique, signe que les héros doivent quitter le centre au plus vite. Le problème est que la surtension irrite les rampants qui sommeillaient dans le nid ou qui sont venus s'y loger pendant que les PJ trafiquaient les ordinateurs. Tandis que le générateur accumule sa charge destructrice, un groupe de rampants surgit du nid. Il y a autant d'insectes que de PJ (Wol Kessix inclus s'il est présent), plus un groupe de trois sbires pour chaque tranche de cinq minutes que les PJ ont passée à naviguer sur les ordinateurs. Les personnages peuvent choisir de fuir en faisant un **test de Coordination en opposition avec le Pugilat** (◆◆) du plus grand groupe de sbires, en ajoutant un dé d'infortune ■ pour chaque groupe de rampants en plus du premier. En cas d'échec, les PJ sont forcés de combattre et reçoivent 1 point de stress pour chaque menace ☹ obtenue. Tandis qu'ils se défendent, le générateur continue à se charger en énergie. Il faut compter une heure complète avant le déclenchement de l'autodestruction : les PJ ne sont donc pas en danger au début du combat, mais le MJ ne doit pas hésiter à faire monter la tension en parlant des pulsations d'énergie que l'on entend à travers les couloirs, des bruits sourds et autres phénomènes oppressants. Il peut profiter des menaces ☹ et des désastres ☹ obtenus aux tests de combat pour décrire ces détails inquiétants et infliger des blessures ou du stress additionnel. Par exemple, deux menaces ☹ ☹ infligent 3 points de stress ou 1 blessure.

Heureusement pour les PJ, le programme d'autodestruction draine le peu d'énergie qui restait aux droïdes de sécurité et les secousses chassent les rampants qui étaient présents dans les niveaux supérieurs du centre de recherche, ce qui leur laisse le champ libre pour s'enfuir une fois qu'ils en ont terminé avec les derniers occupants du nid.

DÉTRUIRE LE NID DE RAMPANTS

Les PJ peuvent avoir l'idée de détruire le nid de rampants pendant qu'une partie de l'équipe s'occupe de retrouver les rapports de recherche ou les codes d'auto-destruction. La tâche n'est pas aisée : les rampants ont un métabolisme qui leur permet de digérer les substances chimiques présentes dans les laboratoires pour sécréter une substance renforçant les parois du nid, mais cela reste de l'ordre du possible. L'endommager à coup de blaster peut fonctionner, au risque d'énerver ses occupants. Le nid a une valeur d'encaissement de 5 et un seuil de blessure de 30. La première attaque fait surgir un groupe de trois rampants, et les coups suivants font venir un insecte qui rejoint un groupe déjà existant ou un nouveau groupe de deux ou trois rampants, au choix du MJ.

Sinon, les PJ peuvent fabriquer une charge explosive en récupérant des matériaux dans les laboratoires puis en effectuant un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, le nid est immédiatement détruit et empêche l'arrivée d'autres rampants, y compris ceux qui auraient émergé au moment de l'activation du système d'autodestruction.

NE LES LAISSEZ PAS S'ÉCHAPPER ! (RENCONTRE OPTIONNELLE)

Comme décrit page 19, même si les PJ sont arrivés dans la salle des ordinateurs après l'équipe de reconnaissance du Premier Ordre, ils ont toujours une chance de l'arrêter avant qu'elle ne s'enfuit de la planète. Si les PJ réussissent le test pour suivre

la piste des soldats (voir **Accéder à la base de données**, page 20), ils les rattrapent au niveau de l'enceinte du complexe en ruine. Lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute :

Alors que vous vous dépêchez de suivre la piste laissée par le groupe qui a accédé aux bases de données juste avant vous, vous finissez par apercevoir des silhouettes du côté des bâtiments croulants qui entourent le centre de recherche. On dirait une équipe de soldats portant des uniformes du Premier Ordre. Au moment où vous vous apprêtez à les attaquer, un des membres de l'équipe se retourne et vous repère.

L'équipe de reconnaissance a une avance significative sur les PJ, et commence la rencontre à longue portée de ces derniers. Cependant, aucun des membres de l'équipe en question n'a d'armes permettant de tirer à cette distance : ils passent donc le premier round à se mettre à couvert à la périphérie du complexe impérial. Lors du deuxième round, si les PJ se sont rapprochés, les agents visent avec leurs carabines et attaquent en priorité celui qui semble représenter la plus grande menace. Si les PJ s'approchent à portée d'engagement, les soldats dégainent leurs vibrolames et se défendent au corps-à-corps. Sinon, ils restent à couvert et continuent à tirer.

Si les PJ neutralisent tous les agents de reconnaissance, en fouillant leurs corps, ils trouvent un datapad contenant une copie des rapports de recherche de la base de données. Au contraire, si les PJ sont vaincus, les soldats les capturent et les emmènent à bord de leur vaisseau afin de découvrir par quel moyen ils ont eu connaissance de l'existence du centre de recherche. Les conséquences de cette défaite n'entrent pas dans le cadre de cette aventure. Si vous n'avez pas encore joué l'**Assaut sur GH-531**, il est possible d'adapter la situation décrite dans les encarts **Prisonniers du Premier Ordre** du chapitre concerné.



RETOUR SUR JAKKU

Dans cette aventure, les PJ retournent sur la planète Jakku pour rendre visite à leurs amis nomades. Ils peuvent venir leur remettre une partie du paiement offert par la Résistance en échange des données retrouvées sur l'*Eradicator* avec leur aide, ou simplement prendre de leurs nouvelles.

Lorsqu'ils arrivent sur la planète, les PJ découvrent que les nomades traversent une mauvaise passe. Les gangsters du clan Strus, qu'ils ont croisé lors de l'aventure **Découverte sur Jakku**, ont juré de faire payer les nomades qui ont osé les défier et ont aidé les PJ à découvrir les secrets enfouis dans le *Vagabond stellaire*. Ils mènent donc une campagne de terreur. Les nomades ont réussi à survivre en fortifiant l'épave. Pour aider leurs alliés, les PJ doivent s'assurer du concours d'un groupe de mercenaires, des ennemis du clan Strus, puis convaincre ces derniers et les nomades de la nécessité d'attaquer le camp des bandits, situé au beau milieu des étendues désertiques.

COMMENT INTÉGRER CET ÉPISODE ?

Cette série de rencontres n'a rien à voir avec le combat contre le Premier Ordre ou les autres éléments de l'aventure. Il peut donc paraître compliqué de l'intégrer au reste de **L'Appel des héros**, mais cela permet également de choisir le moment où se déroulent les événements. Si le MJ désire que les PJ retournent sur Jakku avant ou après les autres épisodes, c'est tout à fait possible et crédible. Il peut même fractionner les rencontres qui constituent le **Retour sur Jakku** pour les utiliser au cours d'une autre aventure, ou s'abstenir de les exploiter tant que les PJ ne veulent pas retourner sur la planète.

En outre, on considère lors de ce passage que Wol Kessix a rejoint la Résistance et ne fait plus partie du groupe de PJ. Le MJ peut le laisser rester malgré tout s'il trouve une raison de le faire, tout en se rappelant que le personnage ne connaît ni la planète, ni les nomades, et qu'il faudra l'inclure dans tous les combats à venir.

LE PRIX DE LA DÉCOUVERTE

Suivant la manière dont s'est déroulée l'aventure **Découverte sur Jakku**, le marchand nomade Jax Torani peut s'attendre à ce que les PJ viennent payer les nomades en échange des données que ces derniers les ont aidés à trouver. Même si les héros n'ont rien promis à ce sujet, la Résistance fera un geste pour les remercier de leur aide. La récompense peut se trouver dans l'entrepôt du vaisseau des PJ, attendant d'être remise aux nomades, ou les PJ peuvent passer le chercher à la base de la Résistance juste avant de revenir sur Jakku. Le MJ doit être en mesure d'expliquer comment les PJ ont mis la main sur les crédits et les provisions destinés aux nomades.

DÈS NOMADES EN DÉTRESSE

Lorsque les PJ contactent depuis leur vaisseau Misha Vontoba, la chef des nomades, pour connaître sa position actuelle, lisez ou paraphrasez le texte suivant à voix haute :

Vous réglez la fréquence du système de communication, puis le visage de Misha finit par apparaître sur votre écran ; elle semble terriblement inquiète. « Mes amis, c'est bon de vous revoir. Nous avons désespérément besoin de votre aide : le clan Strus cherche à se venger après l'affront que nous leur avons fait subir, et à moins que vous ne veniez nous aider, nous courons un danger mortel. »

Les PJ peuvent continuer leur conversation à distance, mais Misha les prévient qu'elle ne peut pas rester longtemps et doit retourner s'occuper des siens. Les quelques questions que les PJ peuvent poser sont listées ci-dessous avec les réponses de Misha. Vous pouvez également vous en servir plus tard, quand les PJ l'auront rejointe au camp.

OÙ VOUS ÊTES-VOUS RÉFUGIÉS ?

« L'issue du combat a momentanément paralysé le clan Strus, ce qui nous a laissé le temps de fortifier l'épave. Jusqu'à présent, cela nous a permis de leur résister, mais je ne pense pas que cela durera éternellement. Le clan Strus risque de rassembler ses forces pour nous écraser une bonne fois pour toutes. »

EST-CE QUE NOUS POUVONS VOUS AIDER À ÉVACUER LES LIEUX ?

« Votre vaisseau n'est pas assez grand pour accueillir tout le monde, et même si c'était le cas, nous n'avons nulle part où aller ! Nous n'avons pas d'argent, et personne ne voudra nous héberger. La vie sur Jakku est rude, aussi je doute que nous trouvions des personnes riches et généreuses qui veuillent bien nous protéger sans rien demander en échange. »

VOUS AVEZ UN PLAN ? COMMENT POUVONS-NOUS VOUS AIDER ?

« J'ai quelques idées. À quelques lieues d'ici, une troupe de mercenaires a élu domicile dans l'épave d'un destroyer stellaire. S'ils acceptent de nous aider, nous avons de bonnes chances de vaincre cette branche du clan Strus, ainsi les autres nous laisseront définitivement tranquilles.

Le seul souci c'est que les mercenaires ne travaillent jamais gratuitement et nous n'avons pas de quoi les payer. J'espère de tout cœur que vous trouverez un moyen de les rallier à nous, car sans eux, nous n'aurons aucune chance de triompher du clan Strus. »



Les PJ peuvent voyager jusqu'au *Vagabond stellaire* pour revoir les nomades de Misha. S'ils le font, le MJ peut utiliser les informations sur l'épave que contient **Découverte sur Jakku**. L'accueil qui leur sera réservé dépend des circonstances dans lesquelles ils ont quitté les nomades. S'ils ont repoussé l'attaque du clan Strus, les nomades les accueilleront chaleureusement, alors que s'ils ont échoué, ils verront les PJ comme la cause de tous leurs problèmes et non la solution.

Certains nomades, dont Jax Torani, veulent une part du butin obtenu par les PJ. Malheureusement, l'argent qu'ils ont reçu s'ils ont pris le temps d'aller voir la Résistance avant de revenir sur Jakku ne suffit pas à satisfaire Jax et les autres, sauf si les héros leur remettent la totalité des crédits qu'ils ont reçus. Si les PJ ne désirent partager qu'une partie de la somme, ils doivent faire un **test de Négociation opposé à la Négociation de Jax** (🔴🔴). S'ils proposent de leur offrir plus de la moitié de la somme, ils ajoutent deux dés de fortune à leur test (👉👉). Au contraire, s'ils proposent moins de la moitié, ils ajoutent un dé d'infortune (👎).

Même si les PJ échouent dans leurs négociations avec Jax, le marchand ne peut pas les forcer à lui remettre une part plus importante. Cependant, il le prendra mal et fera courir la rumeur qu'il s'agit d'individus sans scrupule qui ne tiennent pas leur parole. Les PJ ajouteront un dé d'infortune (👎) à tous leurs tests liés aux compétences sociales quand ils interagiront avec les mercenaires. Cet acte peut également avoir d'autres effets à long terme, au choix du MJ.

Si les PJ désirent en savoir plus à propos du groupe de mercenaires, ils peuvent faire un **test de Connaissance Facile** (👉) en ajoutant deux dés d'infortune (👎👎). Fira Bon fait le test sans les dés d'infortune, puisqu'elle-même a travaillé comme mercenaire par le passé et connaît un peu ceux qui résident sur Jakku. Une réussite révèle aux PJ les éléments suivants :

- Une femme dénommée Brana Tsaro est à la tête du groupe. C'est une personnalité bien connue du milieu du mercenariat sur Jakku qui officie depuis plusieurs années. Fira l'a brièvement rencontrée une ou deux fois.
- Les mercenaires de Brana sont réputés pour leur professionnalisme. Une fois qu'ils acceptent un contrat, ils tiennent leurs engagements jusqu'au bout et s'attendent à ce que leur employeur fasse de même.

- Des rumeurs racontent que Brana a un lourd passé criminel. Elle refuse d'en parler et personne, pas même ses troupes, n'en sait plus à ce sujet.

Les PJ peuvent se rendre directement au camp des mercenaires. Dans les deux cas, ils voyagent jusqu'aux coordonnées que leur a indiquées Misha. Lisez le texte suivant à voix haute quand ils arrivent.

À travers les hublots de votre quadjumper, vous apercevez le camp des mercenaires, installé dans l'épave d'un destroyer stellaire. Transformer la carcasse d'un vaisseau en habitation n'a rien d'exceptionnel sur Jakku, mais vous remarquez qu'ils ont converti les plaques de tôle de la coque en véritables barricades gardées par des sentinelles. Dès que vous atterrissez à l'extérieur du camp, des mercenaires s'avancent à votre rencontre.

Les mercenaires demandent aux PJ de s'identifier et d'indiquer la raison de leur venue. Si les héros annoncent qu'ils désirent parler à Brana Tsaro, les mercenaires les escortent à travers le camp, les faisant passer devant des gardes qui ne cachent pas leur méfiance. Une pièce à moitié détruite, située dans les profondeurs du vaisseau, a été transformée en armurerie encombrée par des piles d'armures et de fusils blaster, et garnie de tables couvertes de grenades. Brana se trouve tout au fond de l'armurerie, occupée à nettoyer son fusil blaster. Elle astique soigneusement chaque pièce avant de remonter l'arme avec des gestes assurés, puis se tourne et remarque la présence des PJ.

Voici une liste des questions que les PJ pourront poser à Brana Tsaro et les réponses de cette dernière.

QUI ÊTES-VOUS EXACTEMENT ?

« Je m'appelle Brana Tsaro. Je commande une petite troupe de soldats qui aident les gens à gérer les problèmes épineux. Nos services ne sont pas donnés, mais je peux vous assurer que le prix est justifié. »

SERIEZ-VOUS PRÊTS À AIDER LES NOMADES ?

« Écoutez, je n'apprécie pas plus que cela le clan Strus, mais je ne peux pas me permettre de faire travailler mes mercenaires gratuitement. D'après ce que m'a dit Misha, ses gens n'ont pas les moyens de s'offrir nos services. »

COMBIEN PRENDRIEZ-VOUS POUR ALLER COMBATTRE LE CLAN STRUS ?

« Ça dépend. Déjà, mettons les choses au clair : nous nous battons avec vous, mais pas pour votre cause. Je refuse de vous voir profiter tranquillement du spectacle, à l'arrière, pendant que nous prenons tous les risques. Si ces conditions vous conviennent, disons que cela vous coûterait dix mille crédits. C'est un prix honnête. Après tout, vous nous demandez de mener une guerre. »

NOUS N'AVONS PAS AUTANT D'ARGENT À NOTRE DISPOSITION. NOUS POURRIONS NÉGOCIER...

« Je veux bien écouter votre proposition, mais vous avez intérêt à trouver de bonnes raisons si vous voulez que je travaille bénévolement. »

QUE PENSEZ-VOUS DU CLAN STRUS ?

« Personne ne les aime ici, si c'est ce que vous voulez savoir. Vous voulez connaître mon avis personnel ? Eh bien... Si cela ne tenait qu'à moi, je les enterrerais tous dans le sable pour les donner en pâture aux steelpeckers. C'est tout ce qu'ils méritent. »

BRANA TSARO ET LE CLAN STRUS

Comme les PJ pouvaient s'en douter, Brana Tsaro déteste profondément le clan Strus. Si cela ne tenait qu'à elle, elle se mettrait immédiatement en route pour aller le combattre au côté des PJ avec pour seul paiement le plaisir que lui procurerait la mort de ses adversaires. Cependant, Brana se sent également responsable de ses troupes, et elle ne peut pas se permettre de les faire travailler gratuitement. Elle veut passer un accord équitable pour que ses employés ne se sentent pas lésés.

Par le passé, Brana a œuvré au sein du clan Strus. Cependant, il y a dix ans, ses supérieurs lui ont ordonné de tuer un marchand et sa famille sous prétexte que ces derniers refusaient de payer le clan Strus en échange de sa protection. Brana n'a pas pu se résoudre à obéir. À la place elle a emmené en secret le marchand jusqu'à l'avant-poste de Niima. Lorsque le clan Strus a découvert sa supercherie, les bandits ont enterré Brana jusqu'au cou au milieu des dunes désertiques et l'ont laissée pour morte. Elle a réussi malgré tout à s'en sortir et a passé trois jours à errer au milieu des étendues salées infestées de ronges-gueules jusqu'à trouver un village. Brana aimerait beaucoup prendre sa revanche sur le clan Strus.

BRANA TSARO, CHEF MERCENAIRE

Brana Tsaro est une femme de forte carrure. Son armure et le reste de son équipement ne sont visiblement pas là pour faire joli. Quand elle retire le foulard et les lunettes qui protègent son visage buriné des assauts du vent de Jakku, ses yeux gris, froids comme l'acier, témoignent de sa détermination et de son intelligence féroce. Une femme dangereuse qu'il ne vaut mieux pas contrarier...



Compétences : Calme 1 (●◆), Corps-à-corps 2 (●●◆◆), Discrétion 1 (●◆◆◆), Distance (armes lourdes) 2 (●●◆◆), Perception 1 (●◆◆), Vigilance 1 (●◆◆◆)

Chef mercenaire : quand Brana Tsaro touche une cible lors d'une attaque à distance, le prochain mercenaire de Jakku qui vise la même cible ajoute un dé de fortune ■ à son attaque.

Équipement : carabine blaster modifiée (distance [armes lourdes] [●●◆◆]); dégâts 10 ; portée moyenne ; ●●● : inflige une blessure critique), vibrolame (Corps-à-corps [●●◆◆]; dégâts 4 ; ●● : inflige une blessure critique ; portée au contact ; Perforant 2 : ignore 2 points d'encaissement de la cible), combinaison de survie (+1 encaissement, inclus dans la valeur d'encaissement), équipement de survie, gourde

Notez que Brana Tsaro n'a pas de seuil de stress. Chaque fois qu'elle reçoit du stress, elle subit des blessures à la place.

MERCENAIRE DE JAKKU



Compétences : Corps-à-corps 1 (●◆◆), Discrétion 1 (●◆◆◆), Distance (armes lourdes) 2 (●●◆◆), Perception 1 (●◆◆), Vigilance 2 (●●◆◆)

Équipement : carabine blaster (distance [armes lourdes] [●●◆◆]; dégâts 9 ; portée moyenne ; ●●● : inflige une blessure critique), combinaison de survie (+1 encaissement, inclus dans la valeur d'encaissement), équipement de survie, gourde

Notez que les mercenaires de Jakku n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

Pendant qu'ils discutent avec elle, les PJ peuvent tenter de connaître plus précisément ses sentiments vis-à-vis du clan Strus en faisant un **test de Perception Facile** (◆). S'ils réussissent, ils découvrent que Brana abhorre le clan Strus. Ils peuvent dépenser un avantage (♣) pour apprendre que la seule chose qui l'empêche de partir en guerre avec eux est sa loyauté envers ses gens. Si les PJ n'ont pas idée de tester Brana sur le sujet, le MJ peut leur demander de faire un **test de Vigilance Facile** (◆). S'il est réussi, le MJ leur donne les informations qui viennent d'être mentionnées.

AIDEZ-NOUS ! VOUS SAUVEREZ AINSI DES PERSONNES QUI LE MÉRITENT.

Les PJ peuvent tenter d'en appeler à la bonté de Brana et de ses mercenaires en leur demandant de rejoindre le combat contre le clan Strus pour lutter dans le camp des justes. Ils doivent réussir un **test de Charme en opposition avec le Sang-froid de Brana** (◆◆◆) en ajoutant deux dés d'infortune (■) puisque cet argument va à l'encontre des principes de la chef mercenaire qui veut que ses hommes reçoivent un salaire en paiement de leurs efforts. Si les PJ parviennent à lui prouver que ce serait tout à fait l'intérêt des soldats, le MJ peut retirer un dé d'infortune (■).

LE CLAN STRUS EST RICHE. VENEZ AVEC NOUS, ET NOUS VOUS LAISSERONS PILLER LEUR ANTRE EN PREMIER !

Cette branche du clan Strus a passé des années à piller la région de Jakku. Les PJ peuvent avancer que, une fois les membres du clan vaincus, les PJ et les mercenaires de Brana se partageront le trésor et les objets de valeur que les bandits ont accumulés au fil des ans. Ils doivent alors faire un **test de Négociation en opposition avec la Négociation de Brana** (◆◆). S'ils proposent en plus une avance de paiement, le MJ peut leur ajouter un dé de fortune (□).

ÉCOUTEZ, NOUS VOYONS BIEN QUE VOUS DÉTESTEZ PROFONDÉMENT LE CLAN STRUS. AUTANT NOUS ALLIER POUR ALLER LEUR METTRE UNE RACLÉE !

Si les PJ ont découvert la haine qu'éprouve Brana envers le clan Strus, ils peuvent manipuler ses émotions. Ils doivent alors faire un **test de Charme en opposition avec le Sang-froid de Brana** (◆◆◆), en ajoutant deux dés de fortune (□□) puisqu'ils font appel à la haine profonde qu'elle éprouve envers les bandits.

LA VENGEANCE DE VENAS

Dans **Découverte sur Jakku**, le clan Strus était mené par Dokar Venas, un membre majeur des opérations du clan. Il est probable que Dokar ait été tué au combat pendant l'aventure précédente, mais s'il est en vie ou qu'il a juste été laissé pour mort après la bataille contre les PJ, le MJ peut le placer à la tête des offensives menées par le clan Strus pour se venger des nomades.

Dans ce cas, Misha rapportera que le bandit qui avait mené l'assaut précédent les attaque continuellement et en a fait une affaire personnelle. En outre, Dokar sera présent lors de l'assaut des PJ contre la base du clan Strus. Il cherchera à affronter les héros en priorité (même si les mercenaires sont là pour les assister), et en particulier le personnage qui l'aura blessé ou mis hors de combat précédemment si le MJ se souvient de cette information.

AFFRONTER LE CLAN STRUS

Le seul moyen d'arrêter les attaques que les bandits mènent contre les nomades est d'attaquer la base dissimulée dans les étendues désertiques de Jakku depuis laquelle ils lancent leurs opérations. L'assaut devrait attirer leur attention et les forcera à laisser les nomades en paix pour venir défendre leur camp. Avec de la chance, et surtout l'aide des mercenaires de Brana, les PJ seront peut-être capables de forcer les gangsters à se rendre et à stopper définitivement leurs attaques, même si d'autres membres de l'organisation criminelle pourraient troubler cet accord.

Les PJ doivent planifier leurs actions, en commençant par décider si leur assaut ne constituera qu'une diversion ou au contraire une attaque décisive. Dans les deux cas, ils doivent se rendre à la base du clan Strus située au beau milieu du désert et y semer le chaos. S'ils veulent faire diversion, ils doivent absolument attirer l'attention des gangsters du clan Strus en détruisant leurs vivres puis en volant des speeders qui leur serviront également à s'échapper. S'ils cherchent à mettre définitivement fin aux dépredations du clan, ils doivent attirer les chefs présents dans le camp à l'extérieur et les vaincre pour négocier leur reddition.



Vaincre des criminels endurcis comme les membres du clan Strus est une tâche colossale, et les PJ auront donc besoin d'un maximum de renforts pour y arriver. Heureusement, s'ils parviennent à un accord avec les mercenaires, Brana Tsaro enverra un combattant par PJ du groupe pour les aider à mener l'offensive. Ils pourront créer une diversion ou mener une attaque frontale. Le MJ peut laisser les joueurs contrôler ces mercenaires ou les gérer lui-même en les faisant participer à la bataille « hors champ ». Leur aide se ressentira au niveau de la narration et expliquera notamment la faible résistance que les PJ vont rencontrer en attaquant la base.

LES DÉFENSES DU CLAN STRUS

Le camp du clan Strus est entouré de murs construits à partir de morceaux de coques d'épaves de vaisseaux qui le protègent des tourbillons de sable du désert. Ces murailles de fortune ne présentent que trois ouvertures également réparties les unes par rapport aux autres. D'autres tôles ont servi à construire une sorte de garage, situé juste devant une des entrées, où le clan gare les écumeurs des sables et les speeders. Des cabanes construites avec des matériaux similaires parsèment l'intérieur du camp. Les chefs résident dans des cabines scellées, fabriquées à partir de capsules de survie ou de sas récupérés sur de vieilles épaves. Certaines parties du garage sont également scellées pour protéger les véhicules en maintenance.

Les membres du clan Strus n'ont pas construit leur camp selon un plan bien ordonné : au contraire, on trouve des habitats de fortune et des intendants situés juste à côté des réserves de munitions et des générateurs. Les personnages ajoutent un dé d'infortune ■ à leurs tests de Coordination et de Discrétion lorsqu'ils se déplacent au sein de la base.

Les membres du clan défendent leur base à partir de tours de garde dans lesquelles sont installés des canons blaster. Même si leurs générateurs, eux aussi trouvés sur des épaves, ne permettent pas aux armes de fonctionner à pleine puissance, elles restent dangereuses. Toute personne s'approchant du camp à découvert attirera inévitablement sur elle les tirs des tours de garde qui dominent les étendues désertiques.

Heureusement pour les PJ, l'angle de tir des canons reste limité. Chaque tour ne peut couvrir qu'une partie du périmètre, et une fois que la cible est à portée d'engagement d'une entrée, les canons ne peuvent plus faire feu sur elle. Après avoir survécu aux tirs, l'assaillant devra faire face à une horde d'adversaires enragés.

L'absence totale d'organisation des bâtiments du camp empêche le clan Strus de profiter pleinement de son surnombre, mais les PJ auront quand même un comité d'accueil renforcé, composé de **deux guerriers du clan Strus et de deux groupes de sbires comprenant trois brutes chacun**. Une fois qu'ils auront vaincu ces premiers adversaires, ils devront avancer pour mettre leur plan à exécution. Quelles que soient leurs intentions, ils doivent frapper les points vulnérables quand l'occasion se présente, comme décrit dans **Cibles et points faibles**, ci-dessous. Une fois que les PJ auront suffisamment attiré l'attention, ils devront s'échapper de la base, épisode qui est décrit dans **Poursuite à travers les sables**, page 28, ou affronter les meneurs du clan Strus, comme décrit page 28 dans **Couper la tête du serpent**.

Si Dokar Venas est en vie, il est présent lors de la conclusion de l'attaque, empêchant les PJ de voler les speeders dans le garage ou défendant les chefs du clan.

BRUTES DU CLAN STRUS



Compétences (groupe uniquement) : Corps-à-corps (variable : ●●◆ pour un groupe complet de 4, ●●◆ pour un groupe de 3, ●◆ pour un groupe de 2, ◆◆ pour une seule brute), Distance (armes lourdes) (variable : ●◆◆ pour un groupe complet de 4), Perception (variable : appliquer les mêmes règles que pour le Corps-à-corps)

Autres compétences : Calme 0 (◆), Vigilance 0 (◆◆)

Équipement : carabine blaster légère (Distance [armes lourdes] [variable : ●●◆ pour un groupe complet de 4] ; dégâts 8 ; portée moyenne ; ☹☹☹ : inflige une blessure critique), vibrolame (Corps-à-corps [variable : ●●◆ pour un groupe complet de 4] ; dégâts 4 ; portée au contact ; ☹☹ : inflige une blessure critique ; Perforant 2 [réduit la valeur d'encaissement de la cible de 2]), vêtements épais pour le désert et chèche (encaissement + 1, inclus dans la valeur d'encaissement), gourde, respirateur

Canons blasters : chaque tour de garde contient un groupe de sbires composé de deux brutes. Le groupe est armé d'une tourelle blaster (Distance [armes lourdes] [●◆] ; dégâts 9 ; portée longue ; ☹☹☹ : inflige une blessure critique ; Jumelé 1 : dépensez deux avantages ☹☹ après une attaque réussie pour que la cible soit automatiquement touchée une seconde fois par la même arme elle, subit les mêmes dégâts que la première fois)

Sbires : les brutes utilisent les règles des groupes de sbires.

Notez que les brutes n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'elles reçoivent du stress, elles subissent des blessures à la place.

GUERRIERS DU CLAN STRUS



Compétences (groupe uniquement) : Corps-à-corps 2 (●●◆◆), Perception 1 (●◆◆), Vigilance 2 (●●●).

Équipement : vibrohache (Corps-à-corps [●●◆◆] ; dégâts 6 ; portée au contact ; ☹☹ : inflige une blessure critique ; Perforant 2 [réduit la valeur d'encaissement de la cible de 2]), armure lourde renforcée (encaissement + 1, inclus dans la valeur d'encaissement), gourde, respirateur.

Notez que les guerriers n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

DOKAR VENAS



Compétences : Artillerie 2 (♦♦♦), Calme 1 (♦♦), Corps-à-corps 1 (♦♦♦), Distance (armes lourdes) 1 (♦♦♦), Vigilance 1 (♦♦)

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ♦♦♦); dégâts 9 ; portée longue ; ☹☹☹ : inflige une blessure critique), bâton de combat (Corps-à-corps ♦♦♦); dégâts 6 ; portée au contact ; ☹☹☹☹ : inflige une blessure critique), armure de combat (+2 encaissement, inclus dans la valeur d'encaissement), gourde, respirateur

Notez que Venas n'a pas de seuil de stress. Chaque fois qu'il reçoit du stress, il subit des blessures à la place.

CIBLES ET POINTS FAIBLES

Semer le chaos dans le camp ne signifie pas qu'il faut abattre tous les membres du gang présents jusqu'à ce que les derniers survivants acceptent de se rendre. Le MJ doit présenter des cibles potentielles dont la destruction aura un impact significatif sur le moral du clan Strus et rapprochera les héros de la victoire. Les PJ doivent détruire deux de ces cibles pour attirer l'attention sur eux afin de créer une diversion ou de faire sortir les chefs du clan Strus de leur antre. Les trouver au milieu de cette base surpeuplée et agitée peut prendre du temps, mais ce n'est pas très difficile étant donné qu'elles sont réparties un peu partout. Les PJ peuvent résoudre les rencontres détaillées ci-après dans n'importe quel ordre. Ils peuvent même se focaliser sur une seule cible et refaire plusieurs fois la même rencontre. Une fois que les héros ont frappé deux cibles, on considère que toute l'attention du clan est tournée vers eux. Il faut donc passer à l'étape finale décrite page 29 dans le paragraphe **Conditions de victoire**.

FAIRE FEU DE TOUT BOIS

Le clan Strus stocke du carburant volé ou issu du marché noir dans des réservoirs situés derrière le garage et à divers endroits du campement. Ces installations sont difficiles à endommager, mais s'ils y arrivent, les PJ déclencheront une explosion catastrophique qui détruira une partie du campement et brûlera tous les malchanceux qui se trouvaient à côté.

Cela dit, le clan Strus surveille de près son carburant. Ainsi, quand les PJ approchent à longue portée des réservoirs, un groupe de six guerriers du clan Strus émerge des débris environnants pour les attaquer. Ils sont équipés d'armes simples pour éviter d'enflammer les vapeurs de carburant. Ils s'approchent le plus vite possible au contact des PJ pour les combattre au corps-à-corps. Si les PJ endommagent les réservoirs avant que leurs adversaires n'engagent le combat, ou s'ils en éliminent au moins la moitié, les guerriers s'enfuient. Dans les autres cas, ils continuent à se battre, furieux que les PJ osent toucher à leur propriété.

Attaquer un réservoir suit la même procédure que les attaques contre des personnages, sauf qu'il faut ajouter deux dés de fortune [] au test puisque ce sont des cibles faciles à toucher. Les réservoirs ont une valeur d'encaissement de 12, et ils se fissurent dès qu'ils subissent des dégâts dont le total excède cette valeur. Un réservoir percé par un tir de blaster prend feu et explose brutalement, endommageant les réservoirs adjacents et brûlant tout ce qui se trouve à courte portée. La boule de feu qui résulte de l'explosion inflige 20 points de dégâts aux personnages qu'elle touche. Les murs à proximité sont soufflés, et toutes les matières inflammables prennent feu.

Si les PJ font exploser des réservoirs puis s'échappent de la zone, certains gangsters du clan Strus concentrent tous leurs efforts pour essayer d'éteindre le feu avant qu'il ne se propage dans le reste du campement plutôt que de poursuivre les responsables. Cela n'a pas de conséquence sur les rencontres suivantes, mais signifie que même si les PJ mettent le feu à un endroit du campement, ce dernier ne brûle pas entièrement.



CHEF DU CLAN STRUS



Compétences : Corps-à-corps 2 (●●●◆), Distance (armes légères) 1 (●◆◆), Distance (armes lourdes) 2 (●●◆), Perception 1 (●◆◆), Pilotage 1 (●◆◆), Vigilance 2 (●●)

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ●●◆) ; dégâts 9 ; portée longue ; ☹☹☹ : inflige une blessure critique, pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ●◆◆) ; dégâts 10 ; portée courte ; ☹☹ : inflige une blessure critique, plus une blessure critique par ☹ supplémentaire, vibrohache (Corps-à-corps [●●◆]) ; dégâts 6 ; portée au contact ; ☹☹ : inflige une blessure critique ; Perforant 3 (réduit la valeur d'encaissement de la cible de 3), vibrolame (Corps-à-corps ●●◆) ; dégâts 5 ; portée au contact ; ☹☹ : inflige une blessure critique ; Perforant 2 : réduit la valeur d'encaissement de la cible de 2), armure de combat (+2 encaissement, inclus dans la valeur d'encaissement), gourde, respirateur

Notez que les chefs n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils reçoivent du stress, ils subissent des blessures à la place.

LES VOLEURS VOLÉS

Les biens mal-acquis du clan Strus sont de diverses natures. Les crédits de la Nouvelle République et autres monnaies circulent peu sur Jakku, mais on trouve dans le campement des boîtes de puces de crédits au milieu d'appareils divers, de cartons remplis de rations de survie et d'autres biens de valeur. Tout ce butin est entassé à divers endroits, formant parfois des piles si hautes qu'il apparaît clairement que le clan Strus est plus intéressé par l'acte de voler et le pouvoir que cela lui procure que par l'usage de ces biens. Cela n'empêche pas ses membres d'être très possessifs : si les PJ essaient de voler quoi que ce soit, ils attireront l'attention des bandits à coup sûr.

La plupart des piles de butin se trouvent près du centre du campement. Certaines prises présentent des marques ou des signes distinctifs qui indiquent l'identité de leur propriétaire, mais elles restent totalement désorganisées. Malgré tout, les bandits gardent toujours un œil sur leur trésor. Les PJ auront donc affaire à certains d'entre eux lorsqu'ils essaieront de les déléster de leur butin. Dès qu'ils arrivent à portée moyenne d'une réserve, **deux guerriers du clan Strus et un groupe de sbires composé de trois brutes** tentent de les arrêter. Les guerriers engagent le combat au corps à corps avec les PJ situés le plus près d'eux, tandis que les sbires tirent sur les autres PJ, visant en priorité ceux qui approchent de leur trésor.

Les PJ au contact d'une pile de butin peuvent dépenser une action pour chercher un objet utile, comme des cellules énergétiques pour blaster, une grenade ou une boîte de crédits. Ils peuvent sinon utiliser leur action pour voler des objets au hasard, ce qui suffit à provoquer la colère des gangsters à proximité. Les voleurs deviennent leur cible prioritaire et ils font tout pour les empêcher de repartir avec leur précieux trésor. **Un groupe de sbires supplémentaire, composé de trois brutes du clan Strus**, émerge d'une cabane adjacente pour attaquer les PJ qui pillent leur magot.

LE VAPORATEUR ÉVAPORÉ

Le clan Strus ne peut pas uniquement compter sur le vol de vivres pour manger. Sur les planètes désertiques comme Jakku, les installations qui permettent de produire de la nourriture nécessitent forcément des vaporateurs d'humidité pour produire de l'eau. Ceux du clan Strus ont été construits contre l'enceinte du campement, à l'intérieur. Ce sont les seules machines correctement entretenues et régulièrement nettoyées, puisque leur perte serait catastrophique et mettrait en péril la vie des habitants du campement.

Si les PJ sont vraiment remontés contre le clan Strus, ils peuvent partir à l'assaut des vaporateurs. Empêcher un habitant d'avoir accès à de l'eau potable sur une planète désertique constitue un acte d'une très grande violence, peut-être plus qu'une attaque à main armée. Cependant, vu que la situation a dégénéré depuis longtemps, on peut considérer que détruire les vaporateurs fait partie du jeu, même si le clan Strus risque de très mal le prendre. Lorsque des gangsters voient les PJ se diriger vers l'installation, ils rassemblent leur force pour les repousser à tout prix. Quand les personnages arrivent à longue portée des vaporateurs, un groupe de défenseurs émerge du dédale de bâtiments, à portée moyenne des PJ et des machines. **Quatre guerriers du clan Strus tentent de défendre l'installation, rejoints par un groupe de sbires composé de trois brutes** si les PJ ont déjà touché leur cible. Les guerriers veulent leur couper toute ligne de vue sur les vaporateurs et engagent le combat au corps-à-corps pour les bloquer, tandis que les brutes et les autres bandits se mettent à couvert derrière les bâtiments et font feu sur les PJ. Si ces derniers détruisent un vaporateur, les défenseurs deviennent enragés et ajoutent un dé de fortune ☐ à tous leurs tests de combat pendant un round.

Attaquer un vaporateur suit la même procédure que les attaques contre des personnages, sauf qu'on ajoute deux dés de fortune ☐☐ au test puisque ce sont des cibles faciles à toucher. Les vaporateurs ont une valeur d'encaissement de 10 et un seuil de blessure de 6. Tout dégât infligé au vaporateur l'endommage, tandis que les blessures critiques ou les dégâts qui dépassent son seuil de blessure le détruisent entièrement.

COUPER LA TÊTE DU SERPENT

Quand les PJ se sont occupés de deux cibles à l'intérieur du campement, les chefs, un trio de brutes sans pitié, se montrent pour tenter d'arrêter eux-mêmes les intrus.

Chacun a un style de combat favori : Tann Atar manie une lourde vibrohache au corps-à-corps tandis que Ganjira Rell a toujours un puissant fusil blaster chargé, prêt à abattre ses ennemis à longue portée. Le plus craint d'entre tous, Hodeka, possède un pistolet disrupteur mortel qui désintègre ses adversaires. Ils utilisent tous le profil de Chef du clan Strus mais n'ont qu'une seule des armes indiquées, plus une vibrolame qui peut toujours servir en cas d'urgence. Ils se servent de leur connaissance du campement pour engager le combat avec les PJ depuis une position qui leur est favorable. Les personnages trouvent Tann Atar et Hodeka au détour d'une rue, à courte portée, tandis que Ganjira Rell reste à couvert et à longue portée. S'il n'y a que trois PJ ou moins, on considère qu'Hodeka n'est pas présent dans le campement au moment de l'attaque et ne pourra pas y participer.

Vaincre les chefs du clan Strus pousse les derniers bandits à abandonner la lutte. Rendez-vous page 29, **Conditions de victoire**, pour connaître la suite des événements.



POURSUITE À TRAVERS LES SABLES

Si les PJ ont simplement décidé de semer le désordre dans le camp des bandits, ils doivent trouver un moyen de repartir. Le campement est de plus en plus agité une fois qu'ils ont frappé deux cibles, signe qu'il s'agit du moment idéal pour s'enfuir avant d'avoir affaire à trop forte partie. Cela tombe bien, car juste à l'extérieur se trouve un garage où sont garés des écu-meurs des sables et autres speeders qu'ils peuvent utiliser. Ils ont pu repérer les lieux à l'aller, ou ont été informés de son existence par Misha ou Brana Tsaro. Si les PJ ne savent vraiment pas où le trouver, ils entendront certainement les bandits crier qu'il faut sécuriser le garage pour protéger les véhicules.

Atteindre le garage se fait sans encombre, mais y entrer est une autre paire de manche. L'entrepôt est bien défendu et protégé par le meilleur système de défense qu'ait pu récupérer le clan Strus. Lorsque les PJ quittent le camp par l'entrée la plus proche du garage, ils sont à portée moyenne de l'entrepôt et du groupe chargé de sa surveillance, à savoir **un groupe de sbire composé de quatre brutes du clan Strus**. Les adversaires des héros se trouvent dans une position fortifiée qui inflige deux dés d'infortune ■■ à tous ceux qui tentent de leur tirer dessus. Et ce n'est pas tout ! Au-dessus du balcon protégé se trouve **une tour de garde équipée d'une tourelle blaster, contrôlée par un groupe de sbires de deux brutes du clan Strus** (voir leur profil page 26).

Les bandits qui contrôlent la tourelle possèdent un badge qui permet d'accéder au garage. Sans lui, les PJ doivent réussir un **test d'Informatique ou de Mécanique Facile** (◆) pour forcer la serrure ou pirater l'ordinateur afin de déverrouiller la porte. Une fois qu'ils ont réussi à entrer, ils peuvent choisir un véhicule pour s'échapper, mais doivent aussi penser à empêcher les gangsters de les poursuivre. Ils peuvent faire exploser les speeders en les sabotant, ou tout simplement les mettre hors service avec un **test de Mécanique Moyen** (◆◆), convaincre le droïde de réparation de démonter les autres speeders avec un **test de Tromperie Facile** (◆), ou utiliser d'autres ruses pour que le clan Strus n'ait pas les moyens de les pourchasser.

Si les PJ ne parviennent pas à les en empêcher, ils devront échapper à leurs poursuivants, menés par Ganjira Rell. **Ganjira Rell et un groupe de sbires composé de quatre brutes du clan Strus** enfourchent des speeder bikes pour se lancer à leurs trousses. Les PJ doivent faire un **test de Pilotage en opposition avec le Pilotage de Ganjira Rell** (◆◆◆) pour tenter de se soustraire à leurs adversaires. En cas d'échec, les PJ sont jetés à terre ou leurs véhicules sont abattus. Ils devront affronter leurs ennemis au beau milieu du désert. Les bandits du clan Strus descendent alors de leurs speeders à longue portée et font feu sur les PJ. Si ces derniers changent la donne et triomphent de leurs poursuivants, ils peuvent leur voler les speeder bikes pour continuer à fuir.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand les PJ ont terminé l'assaut sur le campement, le MJ doit conclure la rencontre de la manière la plus logique qui soit. S'ils voulaient créer une diversion, les PJ reçoivent par exemple une transmission de Misha qui leur indique que ses gens sont sains et saufs. Dans le cas d'un assaut généralisé, les bandits restants se rendent aux PJ, peut-être sur ordre de leurs chefs.

Si les PJ ont forcé les survivants à se rendre, ils doivent déterminer les conditions de cette reddition pour s'assurer que les bandits ne vont pas reprendre leurs vieilles habitudes. Ils peuvent imposer un désarmement total, un retour des biens volés, et autres conditions permettant de réduire les capacités de nuisance du clan Strus. Si Brana Tsaro est présente et que les PJ connaissent ses antécédents avec les bandits, ils peuvent lui suggérer de prendre en main leur reconversion. Pour que le clan Strus accepte ces termes particulièrement punitifs, les PJ doivent réussir un **test de Négociation en opposition avec la Négociation** du survivant du plus haut rang (◆ pour une brute, ◆◆ pour Dokar ou un guerrier, ◆◆◆ pour un chef). En cas d'échec, le négociateur insiste pour obtenir des concessions avant de finalement abandonner, ou déclenche un nouveau combat. Quoi qu'il advienne, après la victoire des PJ, le clan Strus n'a plus aucun moyen de pression.

POURUIVRE LA LUTTE

L'avenure des PJ ne se termine pas nécessairement à la fin de l'**Appel des héros**. Il existe une foule de possibilités pour continuer votre périple, surtout si vous gardez une fin ouverte. Voici quelques idées qui vous aideront à développer la suite de l'avenure :

- Si le capitaine Talkar est parvenu à s'échapper de la base de GH-531, il voudra prendre sa revanche sur les PJ en rassemblant une force de stormtroopers qui les pourchassera à travers la galaxie, ou au contraire en agissant dans le dos de sa hiérarchie qui l'aura blâmé pour son échec. Il fera alors appel à des criminels et des chasseurs de prime pour accomplir sa vengeance.
- Les messages dissimulés dans les archives du relais de communication contiennent probablement des informations sur d'autres installations, les flottes et autres atouts que possède le Premier Ordre dans les Régions inconnues, des avant-postes mineurs aux complexes plus importants qui méritent d'être explorés, voire détruits.
- En examinant les rapports de recherche des anciens laboratoires impériaux, les PJ trouvent des indices sur la destination des scientifiques après leur départ de la base. Certains développent peut-être encore des armes qui menacent la vie de milliers d'innocents et leur liberté, alors que d'autres, en voyant les exactions de l'Empire, voudraient changer de camp et mettre leurs compétences au service de la Résistance.
- Même si le clan Strus n'est plus un problème, les ferrailleurs de Jakku mènent une existence difficile. S'ils découvrent un objet de valeur, ils peuvent entrer en contact avec les PJ pour que ceux-ci trouvent un acheteur fortuné prêt à l'acquérir en échange d'un voyage vers une autre planète, plus accueillante. Les héros devront négocier soigneusement et s'assurer que les ferrailleurs arrivent sains et saufs dans un nouveau monde qui leur sera totalement étranger.
- Les mercenaires qui ont aidé les PJ à défaire le clan Strus ont été impressionnés par leurs prouesses : ils proposent aux PJ de travailler avec eux pendant quelque temps pour remplir des contrats qui profiteraient également à la Résistance. Sinon, les mercenaires peuvent directement travailler pour la Résistance tant que les PJ trouvent un moyen de les rétribuer.
- Le campement que les PJ ont attaqué n'est pas la seule forteresse du clan Strus. Après tout, il s'agit d'une organisation criminelle majeure de Jakku. Les autres branches ne risquent guère de s'en prendre aux nomades, mais voudront peut-être faire un exemple avec les PJ qui ont osé défier leur clan. Elles peuvent envoyer des hommes de main les pourchasser ou s'offrir les services de mercenaires et de chasseurs de prime pour faire le sale boulot à leur place.

RETOUR VERS LA RÉSISTANCE

Quand les PJ ont accompli leurs missions pour le compte de la Résistance, et éventuellement apporté leur aide aux nomades sur Jakku, ils doivent retourner à la base D'qar pour faire leur rapport. Lisez ou paraphrasez à voix haute le texte suivant une fois qu'ils ont fini de raconter leurs péripéties au major Ematt :

Le major Ematt vous écoute attentivement, notant tous les détails que vous prenez soin de mentionner, puis hoche sèchement la tête. « Vous avez fait tout ce que nous vous avions demandé, et même bien plus encore. C'est du beau travail. La Résistance vous remercie. » Alors qu'il s'apprête à quitter les lieux, il se retourne pour vous adresser un dernier mot. « Nous sommes toujours heureux de recevoir l'aide de personnes courageuses comme vous. Si jamais vous restez dans les parages et que vous souhaitez continuer à nous aider, vous serez accueillis à bras ouverts. Quel que soit votre choix, que la Force soit avec vous. »