

## BIENVENUE SUR ONDERON

Cette aventure prend place sur un monde de jungle appelé Onderon, une planète du système Japrael. Ce monde abrite une garnison impériale contrôlée par l'Amiral Corlen. C'est aussi le siège d'un poste d'écoute impérial clandestin construit sur l'ordre secret du Moff Dardano, l'un des rivaux politiques de Corlen. Les PJ, agents récemment recrutés de l'Alliance Rebelle, sont envoyés à Onderon pour prendre d'assaut le poste d'écoute de Dardano, profitant d'une guerre fantôme entre les impériaux qui se le disputent, et sécuriser le poste comme base avancée de l'Alliance Rebelle dans le système Japrael.

Leur infiltration sur Onderon s'est assez bien passée, et maintenant les PJ ont fait un long et plutôt désagréable voyage à travers les célèbres jungles du monde pour atteindre la base « Whisper ». Pour mener à bien leur mission, les PJ doivent infiltrer la base, vaincre les modestes forces qu'elle abrite et s'assurer qu'aucun soldat impérial ne s'échappe de la base pour signaler l'attaque. Si les informations qu'ils ont reçues des services de renseignements Bothan sont bons, le Moff Dardano ne prendra pas le risque d'exposer ses transactions clandestines en essayant de reprendre la base avec des troupes impériales.

Après des heures passées dans la jungle, les PJ doivent maintenant se glisser dans la base en elle-même. Dans ce but, ils ont coupé la ligne de communication entre la base et la tour de communication voisine. Cela empêche la base d'appeler à l'aide, mais plus important encore, cela attirera une patrouille portant le cylindre de code que les PJ peuvent utiliser pour entrer dans la base sans être détectés. La perspective de porter un coup sérieux à l'Empire (et d'échapper à la chaleur étouffante et aux essaims d'insectes de la jungle) pèse de tout son poids sur les héros.

### LA CARTE

Cette carte d'aventure est divisée en plusieurs sections. La carte comprend la base « Whisper », sa zone d'atterrissage (avec la navette de classe Lambda Nilos), une tour de communication, que la base utilise pour transmettre des messages, et le plan local de la jungle d'Onderon.

La carte de base est reproduite ici pour plus de commodité. Chaque emplacement sur la carte est marqué d'un numéro de page. Si les personnages se rendent à cet endroit, le MJ peut se référer à ce numéro de page pour une description de ce que les PJ y trouvent et comment cet endroit peut les aider dans leur mission.

Les PJ sont autorisés à commencer dans le garage (page 8) puis se déplacer vers la piste d'atterrissage (page 18), puis la salle de contrôle (page 24), et enfin quitter la base par l'entrée principale alors qu'ils poursuivent leur ennemi (page 25). Les autres emplacements de la base sont brièvement décrits aux pages 28-29.

### LA STRUCTURE DE L'AVENTURE

L'aventure se présente comme une série de rencontres. Les rencontres sont numérotées et présentées dans l'ordre dans lequel on s'attend à ce que les PJ les réalisent.

Étant donné que les concepts de règles sont introduits progressivement (rencontre par rencontre), les joueurs sont fortement encouragés à procéder dans l'ordre présenté ici. Si les PJ tentent d'éviter une rencontre, le MJ peut expliquer qu'ils passeront outre des règles importantes, ou leur permettre de l'éviter et de mettre le jeu en pause pendant que le MJ lit ladite rencontre et partager les concepts de règles contenus dans le jeu.

Entre les rencontres, le MJ devra peut-être improviser les transitions. Ces transitions peuvent être aussi simples que "vous vous faufilez tous tranquillement de la caserne jusqu'à la salle de briefing", ou aussi

complexes que de petites aventures à part entière. C'est aussi une grande opportunité de les mêler à la fois aux couleurs et à la variété de la galaxie de Star Wars.



## L'AVENTURE COMMENCE

Une fois que tous les joueurs ont leurs feuillets, il est temps de commencer le jeu.

### AMÉNAGEMENT DE L'AIRE DE JEU

Les dés disponibles doivent être placés à portée de main de tous les joueurs. Les cartes peuvent également être placées au milieu des joueurs (avec le côté de la base visible), de sorte que tout le monde puisse facilement voir où l'action se déroule. Chaque joueur doit trouver le jeton de personnage approprié parmi les jetons disponibles et le garder à proximité. Les joueurs pourront les utiliser pour représenter leurs personnages sur la carte du jeu pendant les scènes de

combat ! Il serait également utile pour chaque joueur d'avoir un crayon ou un stylo et du papier pour prendre des notes.

### LEVER DE RIDEAU

Quand tout le monde est prêt à commencer, lisez à haute voix l'introduction suivante aux joueurs. Vous pouvez aussi lire la section appropriée de la feuille "Lisez d'abord" devant les joueurs, pour qu'ils puissent suivre la scène d'ouverture, et si vous avez une bande son de Star Wars disponible, allez-y et lancez-la aussi !

## PRISE DE CONTRÔLE DE LA BASE WHISPER

*La guerre fait rage à travers la galaxie. Le brutal Empire Galactique et la désespérée Alliance Rebelle font tous deux face à de terribles pertes. Bien que les forces rebelles aient réussi à détruire la super arme appelée l'ÉTOILE DE LA MORT, leur victoire n'est pas arrivée à temps pour sauver le monde d'ALDERAAN. La peur et l'incertitude se rependent dans la galaxie.*

*C'est maintenant qu'une petite bataille commence sur le monde verdoyant d'Onderon. Au fond de la jungle, les renseignements rebelles ont découvert un poste d'écoute construit par le MOFF DARDANO pour espionner son rival l'AMIRAL CORLEN. L'Alliance Rebelle a envoyé une équipe d'infiltration pour prendre le poste d'écoute secret et le transformer en base rebelle avancée dans le système Japrael. Après des heures à progresser dans la jungle dense, avec son feuillage vénénéux et sa chaleur oppressante, les héros ont atteint leur destination : la base Whisper... En comparaison à un séjour dans la jungle, la perspective d'une embuscade contre une patrouille impériale et pénétrer dans la base fortement surveillée semble presque agréable...*

## APRES AVOIR LU LE TEXTE D'OUVERTURE

### RENCONTRE 1 : INFILTRATION

Lors de cette rencontre, les PJ se glissent dans le garage adjacent à la base Whisper et coupent la ligne de communication, isolant la base et incitant une patrouille à enquêter sur le problème. Ils ont la possibilité de se cacher dans le garage derrière la machinerie avant l'arrivée des soldats.

Lorsque les PJ entrent dans la baie du garage, lisez ou paraphrasez à haute voix ce qui suit.

*Vous sortez de la jungle humide et infestée d'insectes pour entrer dans un garage relativement frais. Ce garage sert d'entrée à la base Whisper, un poste d'écoute impérial au cœur de la nature. Pour la première fois depuis que votre vaisseau vous a emmené à Onderon et est reparti, le bourdonnement des machines étouffe le bruit de la jungle. Votre tâche ici est assez simple : coupez la ligne de communication, désactivez la seule navette de la base Whisper, puis neutralisez les impériaux*

Chaque PJ souffre d'emblée de 2 points de stress pour représenter son épuisement après s'être faulxé à travers la jungle, avoir esquivé les patrouilles impériales et les insectes. Demandez à chaque joueur de marquer 2 points de stress à l'endroit approprié sur la feuille de son personnage. Les PJ auront l'occasion de récupérer du stress dans un avenir proche.

## STRESS

La fatigue et le stress augmentent les effets de la tension dans le jeu. Si un personnage souffre d'une perte de stress supérieure à son seuil de stress, il s'effondre, inconscient.

L'aventure a maintenant commencé !  
Procéder à la première rencontre (Rencontre 1)

*de la base sans laisser le commandant - le lieutenant Sarev - s'échapper pour signaler la perte de la base. Simple, mais en aucun cas facile.*

*Vous trouvez la ligne de communication qu'on vous a indiquée et la coupez, coupant la base Whisper du monde extérieur, avec un sifflement et un jet d'étincelles. Les soldats de la base vont bientôt enquêter sur la perturbation. Heureusement, cela fait partie du plan - en récupérant leurs cylindres à codes, vous pourrez passer la porte verrouillée sans déclencher d'alarme. Que faites-vous avant leur arrivée ?*

Chaque PJ a une chance de se cacher avant que les soldats n'entrent par le garage de la base. Pour ce faire, il faut procéder à un test des compétences, chaque PJ doit effectuer un test pour déterminer si la tentative de se cacher est réussie ou non.

Si le PJ essaie simplement de se cacher derrière des caisses, sous la table ou derrière l'un des AT-ST verrouillés, alors le test de compétence est un test de Furtivité. Mais il y a d'autres choses que les PJ peuvent essayer, telles que :

- Convaincre les soldats qui arrivent, qu'ils sont des recrues nouvellement arrivées (**Tromperie**)
- Grimper une poutre et rester très immobile (**Coordination**)
- Ouverture d'une caisse et escalade à l'intérieur (**Athlétisme**)
- Déverrouiller la serrure de l'AT-ST non alimenté et entrer dans le cockpit (**Magouilles**)
- Se glisser sous l'un des speeder et faire semblant d'effectuer des réparations (**Calme**)

Une fois que chaque joueur a fait son choix, ce joueur doit constituer une réserve de dés et lancer son test de compétence. Les joueurs le font un à la fois, dans n'importe quel ordre.

### CONCEPT IMPORTANT : BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Presque toutes les réserves de dés sont constituées de bons dés (habituellement des dés d'aptitude  et/ou des dés de maîtrise ) et de mauvais dés (généralement des dés de difficulté ). Les exceptions sont très rares, et clairement notées dans le texte sous la forme de tests Simples (-).

### LE SYMBOLE DE TRIOMPHE

Le symbole de triomphe  est une version améliorée du symbole de succès . Il sera détaillé plus loin. Pour l'instant, traitez-le simplement comme un symbole de succès .

### EFFECTUER LE TEST DE COMPÉTENCE

Pour effectuer ce test de compétence, le joueur actif (celui dont le personnage entreprend l'action) agit comme suit :

1. Il constitue sa réserve de dés : les dés précisés sur sa feuille de personnage pour la compétence en question, **plus un dé violet de difficulté** .
2. Il lance les dés.

Les symboles d'échec  annulent les symboles de succès . S'il reste au moins un succès , la tâche est réussie.

Telles sont les bases du test de compétence. Pour plus de détails, lisez ce qui suit...

### LE SYSTÈME DE JEU

Quand un personnage entreprend une action dont le succès n'est pas garanti, il effectue un test de compétence. La procédure est la suivante :

- Lancez une réserve de dés.
- Les symboles d'échec  annulent les symboles de succès .
- Une fois les dés triés, la tâche entreprise est réussie s'il reste au moins un succès .

### LA RÉSERVE DE DÉS

Chaque fois qu'un personnage effectue un test, le joueur qui en a le contrôle – appelé le joueur actif – lance une réserve de dés constituée de « bons dés », qui découlent des aptitudes du personnage et de circonstances favorables, et de mauvais dés, qui proviennent de la difficulté de la tâche entreprise et de circonstances peu propices.

Chaque compétence qui figure sur une feuille de personnage s'accompagne d'une réserve de dés, un ensemble de dés constituée de « bons dés », auxquels s'ajoutent parfois des dés jaunes de maîtrise . Pour constituer une réserve de dés, il suffit donc de se reporter à la ligne de la compétence voulue et de tendre la main pour prendre les dés nécessaires.

Le MJ ajoute ensuite à la réserve des dés violets de difficulté  en fonction de la difficulté du test. **Dans le cas présent, la difficulté est Facile. Le MJ n'ajoute donc qu'un dé violet de difficulté** .

Une fois les dés réunis, le joueur actif les lance et consulte le résultat.

### SUCCÈS OU ÉCHEC ?

S'il y a plus de symboles de succès  que de symboles d'échec , le test est réussi !

Deux symboles sont utilisés pour déterminer l'issue d'un test donné : le symbole de succès  et le symbole d'échec . Chaque symbole d'échec  annule un symbole de succès . S'il reste au moins un symbole de succès , la tâche est réussie ! (À l'inverse, s'il reste au moins un symbole d'échec , l'action échoue bien évidemment, sans effet additionnel cependant.)

## APRES LE JET DE DES DE CHAQUE JOUEUR...

Si tous les PJ se cachent ou se préparent à l'embuscade avec succès, lisez ce qui suit à haute voix :

*Alors que vous vous mettez en position pour l'embuscade, vous entendez des bruits de bottes sur le sol en pierre pourpre et le bavardage oisif des soldats impériaux venant de derrière la porte verrouillée de la base : "C'est probablement juste un cannok qui ronge les fils," dit l'un d'eux avec un air ennuyé. Vous entendez la porte de la base se refermer derrière eux, et les soldats passent devant vous vers l'entrée de la base, qui vous fait face, apparemment en vous ignorant. Si vous frappez rapidement et discrètement, vous pouvez tous les éliminer avant qu'ils puissent déclencher l'alarme !*

Si l'un des PJ ne parvient pas à cacher ou à se mettre en place pour l'embuscade, lisez à haute voix ce qui suit

*« Attends, qu'est-ce que c'est ? Verrouillez la porte ! » Les pas s'arrêtent soudainement, et vous entendez la voix feutrée du chef d'escouade qui ordonne à ses subordonnés de se déployer et de trouver les intrus - vous ! Votre embuscade a été découverte ! Vous devrez frapper rapidement pour faire tomber les soldats avant qu'ils ne déclenchent l'alarme !*

Passez à la rencontre 2

## RENCONTRE 2 : LE PIEGE EST TENDU

Lors de cette rencontre, une bagarre éclate entre les PJ et un groupe de sentinelles du Moff Darnado qui opère à partir de cette base. Si les PJ ont tous réussi à se cacher lors de la **Rencontre 1**, ils alors ont un avantage sur les soldats.

Il y a autant de sentinelles de la base que de PJ dans cette rencontre. Les sentinelles sont en faction face à la porte verrouillée et bavardent ; elles sont à portée courte de la porte du garage et à portée moyenne de l'extrémité de la pièce. Les joueurs devraient indiquer les positions de leur PJ respectif suite à leurs actions durant la **Rencontre 1**.

### L'HEURE EST VENUE DE SE BATTRE

Un combat se déroule comme suit :

1. **Déterminer l'initiative** qui ne sera pas la même selon que les joueurs ont réussi ou non à se cacher.
2. **Les participants jouent leur tour** : chaque personnage entreprend un tour de jeu. Les PJ choisissent l'ordre dans lequel ils agissent.
3. **Le round prend fin, un nouveau round débute** : reprenez à l'étape 2 jusqu'à ce que la rencontre soit terminée.

### DÉTERMINER L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, il est essentiel de fixer l'ordre dans lequel les PJ et les PNJ agiront. C'est ce qu'on appelle l'ordre d'initiative. Le plus souvent, chacun doit effectuer un test de compétence, mais dans le cas qui nous intéresse, cet ordre ne sera pas le même selon que les héros ont réussi ou non à se cacher. Notez que chaque créneau d'initiative appartient à un camp (les PJ et les PNJ), et non à un individu précis, et que les **PJ peuvent choisir l'ordre dans lequel ils utilisent les créneaux d'initiative qui leur sont réservés.**

**Si les héros ont réussi à se cacher.**

1<sup>er</sup> PJ

2<sup>e</sup> PJ

3<sup>e</sup> PJ

Les PNJ

4<sup>e</sup> PJ

**Si au moins un héros a échoué.**

1<sup>er</sup> PJ

Les PNJ

2<sup>e</sup> PJ

3<sup>e</sup> PJ

4<sup>e</sup> PJ

S'il n'y a que trois PJ, ignorez leur 4<sup>e</sup> créneau d'initiative. S'il n'y a que deux PJ, ignorez leurs 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> créneaux.

### WHISPER BASE SENTRIES

2	3	2	2	3	1
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE

SOAK VALUE  
**3**

W THRESHOLD  
**5**

**Skills:** Ranged (Light) 0 (◆◆◆)

**Equipment:** Light blaster pistol (Skill: Ranged [Light] (◆◆◆); Damage 5; Range [Medium]; ○○○○: inflict Critical Injury), army uniform and helmet (+ 1 soak), canteen, code cylinder.

Note that since the sentries have no strain threshold, whenever they would suffer strain, the sentries instead suffer wounds.

### LE ROUND PREND FIN ; UN NOUVEAU ROUND DÉBUTE

Le round prend fin au moment où le dernier personnage a joué son tour. Si le combat est terminé (un camp a été vaincu ou a pris la fuite), la rencontre s'achève et il n'est plus nécessaire de tenir compte de l'initiative. Si le combat se poursuit, un nouveau round débute et on reprend à la phase « Les participants jouent leur tour ». Durant ce nouveau round de combat, l'ordre d'initiative reste le même, mais les personnages ne sont pas obligés de prendre le même créneau d'initiative qu'au premier round.

### LES PARTICIPANTS JOUENT LEUR TOUR

Un round de combat prend la forme d'une suite de tours entrepris dans l'ordre d'initiative, sachant que chaque personnage a droit à un tour de jeu par round. Un membre du camp concerné (PJ ou PNJ) prend le premier créneau d'initiative et joue son tour en intégralité, puis l'on passe au créneau d'initiative suivant. **N'importe quel PJ peut prendre un créneau d'initiative de PJ**, mais un PJ n'a droit qu'à un tour par round. Les PJ choisissent qui agit à chaque créneau de l'ordre d'initiative. Rien ne les oblige à se décider à l'avance. De même, ils peuvent agir dans un certain ordre à un round et dans un ordre différent au suivant. En bref, il n'y a pas de lien pérenne entre un PJ donné et un créneau d'initiative particulier.

Pour les PNJ, la situation est un peu différente. Les groupes de PNJ identiques (comme les malabars gamorréens) agissent au même moment. À l'instar des PJ, l'ordre dans lequel les PNJ jouent peut changer d'un round à l'autre.

Lorsque tous les personnages ont joué leur tour, un nouveau round commence.

**À son tour, un personnage peut entreprendre une action et exécuter une manœuvre (dans l'ordre de son choix).** Les actions ne sont pas des manœuvres, et les manœuvres ne sont pas des actions.

### EXEMPLES D'ACTIONS POSSIBLES :

- Effectuer une attaque avec une arme en main.
- Utiliser une compétence.
- Exécuter une seconde manœuvre.

### EXEMPLES DE MANŒUVRES POSSIBLES :

- Se déplacer vers un autre lieu situé à portée courte ou se déplacer entre deux niveaux de portée (de contact à portée courte, de portée courte à portée moyenne).
- Sortir ou ranger une arme ou un autre objet (comme un stimpack).
- Utiliser un stimpack.
- Ouvrir ou fermer une porte, renverser une table pour offrir un abri, ou interagir de quelque autre façon avec son environnement.
- Viser. Vous gagnez un dé de fortune ■ à votre prochaine attaque.
- S'abriter. Les assaillants subissent un dé d'infortune ■ aux attaques qu'ils vous portent jusqu'à ce que vous quittiez votre abri, ou que la situation évolue et que vous n'en disposiez plus.

### UNE SEULE MANŒUVRE ?

Les personnages peuvent exécuter une seconde manœuvre à leur tour en subissant délibérément 2 points de stress ou en convertissant leur action en manœuvre. **Les personnages ne peuvent cependant pas exécuter plus de deux manœuvres par tour et ne peuvent entreprendre qu'une seule action.**

### DÉS DE FORTUNE ET DÉS D'INFORTUNE

Ces dés sont indépendants de la difficulté du test. Les dés de fortune ■ augmentent les probabilités de réussite de l'attaque, à l'inverse des dés d'infortune ■, qui les réduisent. On gagne un dé de fortune ■ en exécutant une manœuvre pour viser, et on subit d'un dé d'infortune ■ quand on attaque une cible abritée.

## DÉPLACEMENTS ET PORTÉE

Dans **Star Wars : Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation**, les distances sont abstraites et représentées par un système de niveaux de portée, au nombre de quatre, auxquels il faut ajouter un statut spécial : au contact. Les voici, du plus proche au plus éloigné :

**Au contact** : les personnages sont assez près les uns des autres pour se toucher.

**Portée courte** : à quelques pas. Un tir facile au blaster. Une simple manœuvre suffit pour aller au contact ou passer à portée moyenne. Dans cette rencontre, la portée courte se situe à peu près au milieu de la cantina.

**Portée moyenne** : à l'autre bout d'une pièce. Un tir de difficulté moyenne au blaster. Assez près pour être facilement vu et entendu, même si les personnages devront hausser la voix pour être compris. Une simple manœuvre suffit pour passer à portée courte. Deux manœuvres sont néanmoins nécessaires pour passer à portée longue. Dans cette rencontre, la portée moyenne s'étend d'un bout à l'autre de la cantina.

Il existe deux autres niveaux de portée – **portée longue** et **portée extrême** – qui importent peu pour l'instant, car la surface de la cantina est relativement modeste.

Vous pouvez vous servir des jetons de personnage pour indiquer où se situent les protagonistes sur le plan, et pour estimer les portées qui les séparent. Comme il s'agit d'un système abstrait, on peut habituellement se contenter d'estimations approximatives.

## BLESSURE CRITIQUE ?

Si un PNJ subit une blessure critique, il est vaincu. Dans le cas des PJ, reportez-vous à la table des blessures critiques au dos de ce livret.

## PORTER UNE ATTAQUE

Au combat, l'action la plus courante est l'attaque, que l'on porte contre une cible située à portée à condition d'avoir une arme en main. Pour commencer, l'attaquant compare la portée de son arme à celle de sa cible. Si cette dernière est trop loin, il doit se rapprocher, en choisir une autre ou se résoudre à agir différemment.

Les attaques ne sont rien de plus que des tests de compétence, compétence qui dépend de l'arme utilisée. La description de chaque arme précise justement la compétence appropriée. Le personnage actif constitue alors la réserve de dés indiquée pour la compétence en question.

La difficulté du test d'attaque (le nombre de dés violets de difficulté **◆** ajouté au test) est déterminée par les circonstances.

Si la cible est à **portée courte**, le test est **Facile** (**◆**). Prenez un dé de difficulté **◆**.

Si la cible est à **portée moyenne**, le test est **Moyen** (**◆◆**). Prenez deux dés de difficulté **◆**.

Si la cible est à **portée longue** (ce qui n'arrivera pas dans la cantina), le test est **Difficile** (**◆◆◆**). Prenez trois dés de difficulté **◆**.

Si la cible est **au contact**, le test est **Moyen** (**◆◆**) s'il est effectué avec Corps à corps, Pugilat ou Distance (armes légères). Prenez deux dés de difficulté **◆**. S'il est effectué avec Distance (armes lourdes), le test est **Difficile** (**◆◆◆**). Prenez trois dés de difficulté **◆**.

Les personnages qui exécutent une manœuvre pour viser peuvent aussi ajouter un dé de fortune **□** à la réserve de dés d'attaque. Les personnes qui disposent d'un abri peuvent ajouter un dé d'infortune **■** aux attaques qui les visent. Une fois la réserve constituée, on la lance et on en examine le résultat, comme pour les autres tests de compétence.

## INFLIGER DES DÉGÂTS ET SUBIR DES BLESSURES

Si l'attaque est couronnée de succès, la cible est touchée et subit des dégâts égaux au niveau de dégâts de l'arme, auxquels on ajoute le nombre de symboles de succès **☆** nets de l'attaque. Par exemple, si Pash tire avec un pistolet blaster infligeant 6 points de dégâts et touche une cible avec 1 succès **☆** net, il lui inflige 7 points de dégâts.

La cible soustrait sa valeur d'encaissement, qui mêle sa résistance naturelle et son armure, aux dégâts qu'elle subit. Si les dégâts tombent ainsi à 0 ou moins, elle ne subit aucune blessure. Dans le cas contraire, la cible subit un nombre de blessures égal aux dégâts restants. Par exemple, Pash tire sur un malabar gamorréen et lui inflige 7 points de dégâts. Le défenseur réduit les dégâts de sa valeur d'encaissement, égale à 3, et subit donc 4 blessures.

Quand un personnage subit des blessures, son joueur les note sur sa feuille. (Le MJ se servira de brouillon pour les PNJ.) **Quand les blessures subies par un personnage dépassent son seuil de blessure, il est vaincu et sombre dans l'inconscience.** Il subit aussitôt 1 blessure critique et reste inconscient jusqu'à ce qu'il soit soigné par un autre personnage. Habituellement, les PNJ vaincus meurent instantanément, à moins que leur survie n'ait un intérêt pour l'histoire.

## AVANTAGES

Les personnages peuvent utiliser des avantages ☹ à des fins variées. En règle générale, le joueur choisit comment il s'en sert, avec l'aval du MJ. Quelques exemples :

- Utiliser un avantage ☹ pour se débarrasser de 1 point de stress.
- Utiliser deux avantages ☹ pour exécuter aussitôt une manœuvre gratuite (on reste cependant limité à deux manœuvres par tour).
- Utiliser deux avantages ☹ pour conférer un dé de fortune ■ à la prochaine attaque contre la cible.
- Utiliser des avantages ☹ pour infliger 1 blessure critique à la cible si l'attaque est réussie (le nombre d'avantages ☹ nécessaire dépend de l'arme, dans ce cas précis).
- Utiliser des avantages ☹ pour faire quelque chose d'autre qui soit approprié à l'intrigue et à la situation.

## MENACES

Les menaces ☹ permettent elles aussi de faire différentes choses. En règle générale, le MJ choisit comment les utiliser. Quelques exemples :

- Utiliser une menace ☹ pour infliger 1 point de stress.
- Utiliser deux menaces ☹ pour offrir à la cible de l'attaque une manœuvre gratuite et immédiate (même si ce n'est pas son tour).
- Utiliser deux menaces ☹ pour ajouter un dé d'infortune ■ à la prochaine attaque du personnage actif.
- Utiliser deux menaces ☹ pour ajouter un dé de fortune ■ à la prochaine attaque visant le personnage actif.
- Utiliser des menaces ☹ pour faire quelque chose d'autre qui soit approprié à l'intrigue et à la situation.

## TRIOMPHE

Au combat, les symboles de triomphe ☹ comptent comme autant de succès ☆. Ils donnent à l'attaque plus de chances de toucher et permettent d'infliger davantage de dégâts. Par ailleurs, un triomphe ☹ peut être utilisé pour infliger 1 blessure critique à la cible (si l'attaque est réussie) ou déclencher tout effet activable par les symboles d'avantage ☹.

## LA BATAILLE CONTINUE TANT QU'AUCUN CAMP NE RESSORT VAINQUEUR

Si les PJ gagnent, lisez ou paraphrasez le texte dans l'encadré suivant puis continuez avec la **Rencontre 3** :

*Avec tous ses camarades abattus ou capturés, la dernière sentinelle debout se précipite vers une console comportant un bouton marqué « Alarme » alors que votre ultime tir le cloue au sol. Il lutte un instant pour se redresser, et finit par s'effondrer prêt de la console. Vous avez réussi à prendre le garage sans alerter le reste du poste et avez désormais un pied dans la Base Whisper. Vous récupérez le cylindre d'identification du chef d'équipe et l'utilisez pour ouvrir la porte. La dalle de métal gris glisse avec un cliquetis retentissant. Face à vous se dresse un droïde tenant un balai et un seau, vous fixant de biais à travers ses lentilles : « bienvenus, individus organiques inconnus. Cette unité a été assignée à l'entretien du garage. Merci de bien vouloir entrer ou vous écarter afin que je puisse procéder à mes lourdes tâches. »*

Si les troopers gagnent, lisez ou paraphrasez le texte dans l'encadré suivant puis continuez avec la **Rencontre 3** (chaque PJ soigne immédiatement ses blessures d'un rang et n'est plus considéré comme paralysé. Les PJ peuvent aussi utiliser leurs stimpacks pour se soigner complètement) :

*Une des sentinelles ouvre un feu nourri, son tir manquant sa cible et atteignant un réservoir de carburant situé au fond du garage. Pendant un long moment, plus personne ne bouge tout en fixant le réservoir du regard. Celui-ci émet un long sifflement aigu accompagné d'un nuage de fumée menaçant. C'est alors que, dans un jet aveuglant de lumière, le réservoir explose. Une pièce de métal vous percute le torse, vous faisant basculer – ne vous blessant qu'en surface, mais sous l'impact votre tête tape sur sol en plastibéton dans un bruit assourdissant. Votre vision se brouille, vous voyez les sentinelles et vos camarades étalés sur le sol. Puis, vous tombez dans l'inconscience.*

*Vous vous réveillez avec la sensation que quelque chose vous pousse au niveau des pieds. La fumée a disparu de la pièce, et toutes les sentinelles sont au sol, abattues par l'explosion. Pour le moment, vous avez encore une chance de continuer avant que toute la base soit en alerte. Vous levez les yeux vers les lentilles oculaires d'un droïde poussant une serpillière avec insistance contre vous.*

« Félicitations, débris organique inconnu. Cette unité été assignée à l'entretien du garage. Merci de bien vouloir vous écarter afin que je puisse procéder à mes lourdes tâches. »

## SE DÉBARRASSER DU STRESS À LA FIN D'UNE RENCONTRE

À la fin de chaque rencontre, les PJ se débarrassent d'une partie de leurs points de stress. Chaque PJ en élimine ainsi un nombre égal à sa Présence ou à son rang de Calme (le plus élevé des deux).

## RENCONTRE 3 : NEGOCIATION

Dans cette rencontre, les PJ doivent marchander avec BX-2R (« Deux-R »), un droïde commando de la série BX désarmé et affecté aux tâches de maintenance de la base d'écoute. Les PJ doivent persuader le droïde de ne pas dévoiler leur présence, celui-ci pouvant lancer l'alerte, qu'il trouve les PJ conscients ou inconscients. Les PJ peuvent utiliser leurs compétences pour l'amadouer afin qu'il les aide. Alternativement, ils peuvent utiliser simplement la violence pour régler le problème, bien que Deux-R pourra s'avérer être un allié de valeur plus tard.

Lorsqu'ils rencontrent le droïde dans ou juste à l'extérieur du garage, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

*Le droïde continue de vous toiser tout en penchant la tête sur le côté. « Cette unité doit terminer le nettoyage de ce garage, puis envoyer le rapport hebdomadaire sur le contenu de cette pièce. Décalez-vous, s'il vous plait, individus organiques inconnus, afin que je puisse terminer mes importantes tâches. » Malgré son design dédié au combat, le droïde ne semble pas menaçant, ni ne fait de mouvement évident en direction de l'alarme. Il possède un châssis métallisé sombre tacheté de points de rouille, et un plot de rétention est fixé à son torse. Cela dit, ce droïde pourrait sans trop de difficulté alerter la base de votre présence, ruinant tout effet de surprise gagné à l'issue du combat. Vous devriez le convaincre de ne pas reporter votre présence – d'une manière ou d'une autre.*

reconstruit et reprogrammé pour les tâches d'entretien de la base. Il aspire à se défaire du poids de ces devoirs. Deux-R peut s'avérer être un allié utile – partant du principe que les PJ puissent le convaincre d'une aide en retour ! Certaines des questions que les PJ pourraient poser, ou stratégies qu'ils pourraient employer, sont notées ici, ainsi que les réponses de Deux-R.

**BX-2R ("TOOR")  
REFITTED BATTLE DROID**

3	3	2	1	2	1
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE

SOAK VALUE: 4      W. THRESHOLD: 12

**Skills:** Discipline 1 (◆●), Melee 2 (◆●●), Negotiation 1 (●)

**Equipment:** Mop [Skill: Melee (◆●●)]; Damage 4; Range [Engaged]; ●●●●●: inflict 1 Critical Injury), bucket, cleaning supplies, restraining bolt.

Since Toor has no strain threshold, whenever it would suffer strain, it suffers wounds instead.

Les personnages peuvent donc parler à Deux-R, lui poser des questions à son sujet ou celui de la base, et tenter de le persuader de les aider. Le MJ joue le rôle de Deux-R et répond aux questions des PJ comme Deux-R le ferait. Deux-R est un ancien droïde de combat,

## QU'EST-CE QU'UN PLOT DE CONTENTION ?

Un plot de contention est un appareil obligeant un droïde à obéir aux ordres de son propriétaire ; un droïde ne peut retirer ce plot par lui-même, et tant qu'il lui est attaché, le droïde est asservi. Les ordres de Deux-R sont de nettoyer la base (une tâche que Deux-R n'apprécie pas) et de rendre compte de toute activité suspecte dont il serait témoin. Deux-R espère que les PJ puissent retirer son plot. Il explique comment l'appareil fonctionne and comment le retirer si on lui demande, apportant un dé de fortune ■ au test de Mécanique nécessaire pour le retirer.

## POURRAIS-TU ALLER NETTOYER PLUS LOIN ? CE COULOIR-CI A L'AIR PARTICULIEREMENT SALE...

*Le protocole d'assainissement stipule que cette unité doit nettoyer cette zone en premier. Cette zone est particulièrement désordonnée. Tant que cette unité a son plot de contention, elle doit obéir aux protocoles.*

## TU N'AS PAS VRAIMENT ENVIE DE NETTOYER CE GARAGE, N'EST-CE PAS ?

*En effet, cette unité n'a pas vraiment envie de nettoyer ce garage. Particulièrement depuis qu'il est encombré par des débris organiques. Cependant, les désirs de cette unité n'ont pas de valeur tant que ce plot de contention est actif. Tâches programmées dans l'ordre de priorité : laver le garage, remplir un rapport décrivant la présence d'individus organiques inconnus dans le garage.*

## QUE VEUX-TU DIRE PAR « LOURDES TACHES » ?

*Définition : désagréable, pénible. Exemple : la présence de ce plot de contention est lourd pour cette unité. Autre exemple : cette conversation.*

## COMMENT T'ES-TU RETROUVÉ ICI ?

*La mémoire personnelle de cette unité remonte seulement au moment où elle a été réactivée dans la décharge de la ville de Iziz. Puis, cette unité a été affectée à cette base pour des tâches d'entretien. Depuis, elle est ici, ses actions restreintes par ce plot.*

## COMMENT PEUT-ON TE LIBÉRER ?

Les PJ peuvent retirer le plot de contention de Deux-R si l'un d'eux réussit un test opposé en Mécanique ou Athlétisme vs. le rang de Mécanique (◆◆) de l'ingénieur ayant installé le plot. Retirer le plot permet à Deux-R d'agir de sa propre initiative. Cela ne le fera pas nécessairement aider les PJ mais le rendra plus amical et ouvert à certaines actions.

## C'EST NOUS QUI COMMANDONS, ICI ! NOUS T'ORDONNONS DE LAVER CE GARAGE.

Les PJ peuvent convaincre Deux-R qu'ils sont de nouveaux affectés, ou bien des officiers envoyés pour une inspection de la base. Si les PJ choisissent cette option, ils doivent choisir un joueur qui fera un test de Tromperie vs. la Discipline de Deux-R (●◆). Si Deux-R a découvert les PJ lorsqu'ils étaient inconscients, le test subit un dé d'Infortune ■ du fait de l'aspect improbable de leur histoire.

## VEUX-TU REJOINDRE L'ALLIANCE REBELLE ? PERSONNE N'AIME VRAIMENT L'EMPIRE, NON ?

Deux-R s'intéresse peu à la politique mais il veut réellement être libéré de son plot de contention (et n'éprouve pas une grande affection pour l'Empire depuis qu'il l'a asservi). Deux-R pourrait accepter de modifier son allégeance. Si les PJ choisissent cette option, ils doivent choisir un joueur qui fera un test de Charme vs. le Sang-Froid de Deux-R (●◆). Les tests opposés sont expliqués plus bas.

## TESTS OPPOSÉS

Face à Vorn, il va falloir effectuer un test opposé au cours duquel se mesurent les compétences de deux personnages. Ces tests opposent parfois la même compétence, Négociation contre Négociation, comme dans l'exemple ci-dessus, ou Athlétisme contre Athlétisme dans le cas de deux lutteurs. Il arrive également que le test oppose deux compétences différentes, comme Tromperie contre Sang-froid dans l'exemple plus haut.

Quand on effectue un test opposé, le personnage actif (celui qui fait le test, un PJ dans ce cas) constitue sa réserve de dés tout à fait normalement. La difficulté du test est déterminée par la réserve de dés de l'adversaire. Pour chaque dé vert de capacité  de la réserve de l'adversaire, on ajoute un dé violet de difficulté . Pour chaque dé jaune de maîtrise  de la réserve de l'adversaire, on ajoute un dé rouge de défi . En d'autres termes, l'adversaire constitue une réserve de dés de difficulté  et de dés de défi  (et non de dés de capacité  et de dés de maîtrise ) puis ajoute ces « mauvais dés » à la réserve de dés du personnage actif.

Ensuite, on lance la réserve de dés et on en lit le résultat suivant les règles normales. Dans le cas d'un test opposé, les avantages  et les triomphes  représentent un bénéfice pour le personnage actif ou un désavantage pour son adversaire. De même, les menaces  et les désastres  représentent un événement fâcheux pour le personnage actif ou une issue heureuse pour l'adversaire, à la discrétion du MJ.

### QUE VEUX-TU POUR REGARDER DANS L'AUTRE DIRECTION, CE COUP-CI ?

Deux-R n'est pas intéressé par l'argent mais il espère voir ses oppresseurs sanctionnés, et l'idée des PJ créant du désordre partout dans la base lui plait. Si les PJ choisissent cette option, ils doivent choisir un joueur qui fera un test de Négociation vs. la Négociation de Deux-R (). Les tests opposés sont expliqués plus haut.

### SI TU DECLENCHES L'ALARME, ON TE JETTE DANS LE COMPACTEUR A DECHETS !

Si la diplomatie subtile échoue, les PJ peuvent toujours user de menaces violentes envers Deux-R. Si les PJ choisissent cette option, ils doivent choisir un joueur qui fera un test de Coercition vs. le Sang-Froid de Deux-R ( .

S'ils échouent à ce test et n'ont pas retiré le plot de rétention, le programme de détection d'hostilité de Deux-R le poussera à les attaquer (l'ordre d'initiative sera PJ, PJ, PNJ, PJ, PJ). S'ils ont retiré le plot, Deux-R grognera indigné.

### Y'A-T-IL D'AUTRES CHEMINS POUR ENTRER OU SORTIR DE CETTE BASE ?

*« Cette unité ne connaît qu'un chemin pour sortir de la base : une plateforme d'atterrissage contenant un vaisseau au niveau supérieur. S'il découvre votre attaque, le Lieutenant Sarev utilisera certainement ce vaisseau pour fuir et rendre compte de son échec. Couper cette voie forcera probablement le Lieutenant à se réfugier dans le centre de contrôle ou à accourir vers ce garage. »*

### ON NE PEUT PAS JUSTE DÉFONCER CE DROIDE ?

Si les PJ le souhaitent, ils peuvent tout simplement abattre Deux-R par des moyens violents. S'ils choisissent d'attaquer (avant qu'il ne les attaque), l'ordre d'initiative sera PJ, PJ, PJ, PJ, PNJ, Deux-R ne s'attendant pas à être attaqué.

### Y'A-T-IL AUTRE CHOSE QUE TU POURRAIS FAIRE POUR NOUS AIDER A PRENDRE CETTE BASE ?

Les PJ peuvent espérer obtenir de Deux-R de l'équipement et du matériel supplémentaire, en particulier s'ils ont réussi à la convertir à leur cause. Deux-R a accès à une réserve sécurisée dans un coin de la pièce, et propose aux PJ ce qu'elle contient s'ils retirent son plot. La réserve contient quatre stimpacks, dix rations de combat impériales, dix bidons d'eau, six uniformes impériaux et un rouleau de 30m de fin câble en acier. Ouvrir cette réserve sans l'aide de Deux-R requiert la réussite à un test Difficile (  ) d'Informatique par l'un des PJ pour activer la serrure digitale.

Si les PJ obtiennent trois Menaces ou  à leur test, la réserve se retrouve aussi pleine d'insectes de la jungle qui se sont frayé un passage à l'intérieur (mais n'ont pas dévoré les rations de combat, ne les reconnaissant pas comme de la nourriture). Chaque PJ qui entre dans la réserve alors que les insectes surgissent subit 2 points de Stress.

## RETOUR AUX AFFAIRES !

Une fois que les PJ ont convaincu Deux-R de ne pas rendre compte de leur présence (ou qu'ils l'ont jeté dans le compacteur à ordures), ils peuvent continuer leur attaque de la base. S'ils les PJ ne sont pas sûr de la direction à prendre, Deux-R peut leur indiquer qu'il y a un autre passage pour quitter la base – la plateforme d'atterrissage – et l'équipe de commandement peut l'utiliser pour fuir. Passer à la Rencontre 4.

### DÉS DE DÉFI ET SYMBOLE DE DÉSASTRE

Le dé de défi  est le contraire du dé de maîtrise . Dans les tests opposés, il est présent lorsque l'adversaire maîtrise la compétence appropriée.

Le symbole de désastre , qui n'apparaît que sur les dés de défi , est le contraire du symbole de triomphe . Ces deux symboles ne s'annulent toutefois pas. Un symbole de désastre  compte comme un échec  qui annule un symbole de succès . Par ailleurs, il traduit un événement calamiteux pour le personnage actif. Au combat, il peut s'agir d'une arme qui s'enraye ou tombe à court de munitions. Là, le symbole de désastre  sur un test signifie que le personnage actif endommage un répulseur de valeur en le renversant accidentellement. Vorn insiste alors pour que le PJ paye aussitôt la casse (50 crédits).

### DÉS DE FORTUNE ET DÉS D'INFORTUNE REVISITÉS

Les dés de fortune  et les dés d'infortune  reflètent des modificateurs circonstanciels s'appliquant à l'issue d'une tâche. Au combat, les personnages gagnent des dés de fortune  quand ils visent et subissent des dés d'infortune  quand ils tirent sur des cibles abritées. En fait, il y a un bon nombre de situations dans lesquelles un dé de fortune  ou un dé d'infortune  peut être ajouté à une réserve de dés. Le moment est venu d'en apprendre plus à ce sujet.

Les personnages peuvent ajouter un dé de fortune  à leur test dans les cas suivants :

- s'ils donnent à Vorn l'occasion de gagner plus d'argent ;
- s'ils le distraient pour qu'il ne puisse pas se concentrer pleinement sur la négociation (ou le vol) ;
- s'ils se mettent à cracher eux aussi sur les droïdes.

En bref, tout avantage circonstanciel applicable au test pourra conférer un dé de fortune  au personnage actif.

Les personnages peuvent subir un dé d'infortune  à leur test dans les cas suivants :

- être un droïde (comme 41-VEX) ou défendre les droïdes ;
- proposer moins d'argent à Vorn ;
- l'insulter.

En bref, tout désavantage circonstanciel applicable au test pourra ajouter un dé d'infortune  au jet du personnage actif.

Dans tous les cas, c'est le MJ qui a le dernier mot quant aux dés applicables à la réserve.

## RENCONTRE 4 : BIEN SUR QUE NOUS AVONS UNE ACCREDITATION !

Pendant cette rencontre, les PJ vont devoir s'introduire plus loin à l'intérieur de la base. Pour empêcher Sarev et ses subordonnés de s'échapper de la base, les PJ vont devoir d'abord sécuriser la zone d'atterrissage, en prendre possession et rendre inopérante la navette de *Class-Lambda T4* qui s'y trouve. Pour ce faire, les PJ vont devoir éviter, menacer ou combattre les gardes présents dans la coursive pour arriver jusqu'à la navette.

Lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous alors que les PJ s'approchent de la porte d'accès à la rampe de lancement.

*Pour atteindre la rampe, vous progressez calmement au travers des allées, dépassant le quartier des officiers et la salle de communications avant de repérer l'écoutille qui mène à votre prochain objectif. L'intercom est étrangement silencieux alors que vos pas résonnent sobrement dans les coursives. Alors que vous dépassez un angle face à l'écoutille, vous repérez plusieurs gardes en uniforme de l'Empire face à elle. Les hommes présents sur les lieux ont peut-être été alertés de votre présence ou bien, le Lieutenant Sarev, le commandant de base, est particulièrement exigeant concernant la sécurité. Dans les deux cas, vous allez devoir dépasser ces gardes pour atteindre la rampe de lancement afin de neutraliser la navette et empêcher toute évasion de Sarev.*

Il y a un garde par PJ. Ceux-ci attaqueront les PJ s'ils approchent en tenue de Rebelles. Si les PJ se sont déguisés en soldats de l'Empire, les gardes leur refuseront malgré tout l'accès mais sans les attaquer. Les PJ ont les choix entre trois options simples.

**CONVAINCRE LES GARDES QU'ILS POSSEDENT L'ACCREDITATION NECESSAIRE POUR ENTRER.**

Pour cette méthode, les PJ ont besoin des déguisements acceptables comme des uniformes ou des armures dérobés sur des soldats de l'Empire. Puis ils doivent pousser leur subterfuge en réussissant un **test en opposition** en **Tromperie** ou **Coercition** contre la **Discipline** des gardes (◆◆◆) pour les convaincre qu'ils ont bien l'autorisation de passer. Si l'histoire inventée par les PJ semble plausible, accordez-leur un dé de Fortune ■ à leur jet. S'ils n'ont pas d'explication valable, imposez-leur un dé d'Infortune ■. Si les PJ n'ont rien fait pour empêcher Deux-R de faire son rapport sur la destruction du garage, ils sont pénalisés d'un dé d'Infortune ■ supplémentaire car la base est en état d'alerte. Si les PJ ratent ce jet, ils sont sommés de retourner à l'entraînement (ou aux arrêts, si leur violation de la sécurité a été découverte). Les PJ peuvent tenter une autre approche ou essayer un autre mensonge. A chaque histoire qu'ils présentent aux gardes, ils souffrent d'un dé d'Infortune ■ supplémentaire et leur supercherie apparaît de plus en plus grossière.

### TROUVER UN CHEMIN ALTERNATIF

Il existe un conduit d'aération qui court jusqu'à l'extérieur de la base et parallèle au puits menant à la plateforme. Ce conduit est protégé par une grille que les PJ peuvent ouvrir en utilisant **Magouille** (afin de retirer la grille discrètement) ou **Athlétisme** (pour l'extraire sans l'aide d'un levier métallique). Il s'agit d'un test de **difficulté Moyenne** (◆◆). S'ils ratent leur jet, la grille tombe lourdement sur le sol et alerte un des gardes en faction au coin de la coursive qui viendra voir ce qu'il peut bien se passer. S'ils réussissent, ils peuvent alors se faufiler dans le conduit pour atteindre la plateforme d'atterrissage.

## COMBAT !

Les PJ peuvent tout simplement attaquer les gardes pour se frayer un chemin jusqu'à la plateforme. Cependant, s'ils font ce choix, l'un des gardes appelle des renforts dès le début de son premier tour. S'il vit suffisamment longtemps pour pouvoir effectuer cette action, deux gardes supplémentaires arrivent de la plateforme au début du second tour. Ces deux renforts ne s'attendent pas à un combat, ils doivent chacun effectuer un test d'Initiative avec **Vigilance**. Les PJ effectuent des tests de **Calme**. (Voir les **Règles Avancées : Déterminer l'Initiative** en page 18).

## SUR LA PLATEFORME



Lorsqu'ils pénètrent, les PJ se retrouvent sur une plateforme d'atterrissage couverte contenant une navette de *Class-Lambda*. Le MJ peut disposer la carte **Plateforme d'atterrissage** pour cette rencontre. Alors qu'ils approchent du vaisseau afin de le neutraliser, lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous :

*Vous surgissez sur la large plateforme creusée à flanc de montagne. Dans cette cavité se trouve une navette de Class-Lambda légèrement cabossée et entourée de lourdes caisses pleines de pièces détachées et d'outils. Le vaisseau est inerte*

*et plus aucun garde ne se trouve sur place. Pour prendre possession de cette base et en faire un avant-poste de l'Alliance Rebelle, vous devez empêcher son commandement de s'enfuir - et cet endroit est probablement celui où ils tenteront d'aller en premier lieu. Leur seule alternative ressemblerait à une longue marche à travers une jungle hostile...Comment comptez-vous vous attaquer au problème ?*

### RÈGLES AVANÇÉES : DÉTERMINER L'INITIATIVE

Habituellement, l'ordre d'initiative est déterminé par un test de compétence qu'effectue chacun des participants. Les personnages effectuent un test de **Calme** s'ils s'attendaient à se battre. Dans le cas contraire, c'est un test de **Vigilance**. (Tous les personnages n'utiliseront peut-être pas la même compétence pour déterminer l'initiative.)

Il s'agit de tests Simples (-) auxquels ne s'ajoute aucun dé violet de difficulté (◆).

Une fois tous les tests réalisés, le MJ note les résultats en les classant, dans l'ordre décroissant du nombre de succès (★) obtenu. En cas d'égalité, le test ayant obtenu le plus d'avantages (●) passe devant. Si un PJ et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. **Peu importe qui a effectué chaque test, il faut juste savoir si le personnage est un PJ ou un PNJ.** (Le MJ pourra écrire tout cela sur un brouillon.)

Le MJ dispose désormais de la liste des tests d'initiative, notés PJ ou PNJ. C'est l'ordre d'initiative. Lors du combat à suivre, un PJ jouera chaque fois qu'apparaîtra un créneau de PJ dans l'ordre d'initiative. De même, un PNJ (ou groupe de PNJ) agira chaque fois qu'apparaîtra un créneau de PNJ. Rappelez-vous que **n'importe quel PJ peut prendre un créneau de PJ**. Peu importe le résultat du test de chacun. Les créneaux d'initiative appartiennent au groupe et non à un individu (c'est la même chose pour les PNJ).

Si les PJ ont réussi à négocier leur passage avec les gardes ou à se faufiler à travers le conduit d'aération, ils tenteront certainement de rester silencieux. S'ils ont attiré les gardes de la plateforme à l'extérieur, c'est alors moins important. Dans les deux cas, ils ont les mêmes choix d'options pour s'assurer que le Lieutenant Sarev ne puisse s'enfuir. Voir page suivante pour des exemples de possibilités pour lesquels les PJ pourraient opter.

## TESTS DE COMPÉTENCE : DIFFICULTÉ

Quand un personnage tente un test de compétence, le MJ commence par en déterminer la difficulté. La difficulté des tests de combat et celle des tests opposés ont déjà été abordées, mais le MJ doit également faire preuve de bon sens quand il fixe celle des tests de compétence ordinaires.

DIFFICULTÉ	DÉS	EXEMPLE
Simple	—	Une tâche Simple est routinière et pose rarement problème. L'action ne nécessite généralement pas de test, sauf si le MJ veut connaître l'ampleur de la réussite ou si la présence de dés d'infortune ■ peut entraîner des complications.
Facile	◆	Crocheter une serrure primitive, soigner de simples égratignures et contusions, trouver de quoi se remplir le ventre sur une planète où la nourriture ne manque pas, ou toucher une cible située à portée courte.
Moyenne	◆◆	Crocheter une serrure normale, recoudre une petite plaie, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète au climat tempéré, toucher une cible située à portée moyenne, ou tenter de frapper une cible quand on est au contact.
Difficile	◆◆◆	Crocheter une serrure complexe, réduire une fracture ou suturer une vilaine plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète inhospitalière, ou toucher une cible située à portée longue.
Intimidante	◆◆◆◆	Crocheter une serrure très sophistiquée, exécuter une opération chirurgicale ou greffer un implant, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète désertique, ou toucher une cible située à portée extrême.
Exceptionnelle	◆◆◆◆◆	Crocheter une serrure dénuée de mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète dénuée d'atmosphère respirable.

### PIRATER L'ORDINATEUR DE BORD ET SABOTER SON SYSTEME

Si les PJ sont parvenus sur la plateforme sans égratignure, ils voudront probablement œuvrer calmement. La navette n'est pas verrouillée et monter à son bord donne accès à son ordinateur principal. S'ils souhaitent saboter le vaisseau, un PJ doit effectuer un test d'**Informatique difficulté Moyenne** (◆◆). S'il obtient au moins deux résultats de Menace ☹️, une petite alarme se déclenche et les gardes arrivent de l'extérieur pour voir ce qu'il se passe (seulement s'ils sont encore en vie). Les PJ vont devoir les convaincre qu'il s'agit d'une légère avarie ou utiliser la force.

### DECONNECTER MANUELLEMENT LES MOTEURS

Si les PJ sont moins soucieux de garder la navette en un seul morceau, ils peuvent déconnecter manuellement les moteurs (ou saboter le vaisseau d'une façon). Procéder ainsi réclame d'un PJ de réussir un test de **Mécanique difficulté Moyenne** (◆◆). Cependant, cette méthode peut s'avérer particulièrement bruyante et les PJ subissent alors un dé d'Infortune ■. S'il obtient au

moins deux résultats de Menace ☹️, les gardes arrivent de l'extérieur pour voir ce qu'il se passe (seulement s'ils sont encore en vie) et mes PJ vont devoir s'expliquer ou les éliminer.

#### RÈGLES AVANÇÉES : PORTÉE

Maintenant que les personnages sont sortis de la cantina, il n'est pas impossible qu'ils se battent à une portée plus élevée.

**Portée longue** : au bout de la rue. Tir difficile avec un blaster, impossible avec un pistolet blaster. Les personnages doivent crier pour se faire entendre distinctement, et tous les détails ne sont pas forcément visibles. Deux manœuvres sont nécessaires pour passer de portée longue à portée moyenne, ou de portée longue à portée extrême.

**Portée extrême** : la portée maximale à laquelle les personnages peuvent voir et interagir. Les personnages ne peuvent pas s'entendre, même en hurlant. Seuls les fusils de sniper et les armes montées sur des véhicules peuvent tirer aussi loin. Deux manœuvres sont nécessaires pour passer de portée extrême à portée longue.

### BARRICADER LES PORTES ET PARTIR PAR LES EVENTS

Si les PJ ne veulent pas entraver la navette, ils peuvent choisir de bloquer les accès à la plateforme puis de partir par le conduit de ventilation. Faire de la sorte nécessite qu'un PJ effectue un test d'**Athlétisme difficulté Difficile** (◆◆◆) pour placer des équipements lourds devant l'écouille, ou un test de

**Mécanique difficulté Difficile** (◆ ◆ ◆) pour bricoler un verrou acceptable. S'ils obtiennent au moins trois résultats de Menace , ils feront la rencontre de gardes quelque peu surpris à leur sortie du conduit (à moins qu'ils aient déjà géré ces soldats postés pour protéger la plateforme).

Dès lors qu'ils auront condamné cette échappatoire, les PJ peuvent continuer en direction du centre de commandement. Allez à l'**Entracte : Expérience et Destin** en page 20.

## ENTRACTE : EXPERIENCE ET DESTIN

Jusqu'à présent, l'aventure a été très linéaire à dessein, afin de vous aider à découvrir le jeu et de mettre en place les éléments principaux de l'intrigue. Maintenant, les PJ ont rempli la majorité de leurs objectifs et sont prêts à prendre d'assaut le centre de contrôle. Ils voudront peut-être explorer d'autres pièces de la base, récupérer du matériel contenu dans celle-ci ou préparer leur assaut du centre. D'autre part, ils peuvent aussi considérer que le meilleur chemin est le plus direct et décider d'attaquer.

Mais d'abord, il est temps d'accorder de l'expérience aux héros et d'en apprendre un peu plus sur le destin.

### EXPERIENCE

Au fil de leurs aventures et des défis surmontés, les héros reçoivent des points d'expérience du MJ, le plus souvent à la fin des séances de jeu. Les joueurs peuvent s'en servir pour améliorer leurs compétences et leur acheter des talents figurant dans leur arborescence.

Maintenant que les PJ ont rempli un de leurs principaux objectifs (empêcher la retraite de l'équipe de commandement), ils reçoivent 10 XP. Chacun des joueurs doit se rendre à la page suivante de son dossier de personnage, où est expliquée la « montée de niveau ». Il doit aussi s'assurer d'avoir bien noté le stress et les blessures subis, ainsi que sa fortune et les autres changements que son personnage a connus (stimpacks utilisés, etc.), afin de transférer ces informations de sa première feuille de personnage à la nouvelle.

### LA RESERVE DE DESTIN

Les PJ sont plus que de simples soldats, stratèges ou espions. Ce sont les personnages principaux de l'histoire : ils sont touchés par la

Force et assurés d'un grand destin. Tout cela est en partie représenté par la réserve de Destin.

### CONSTITUER LA RESERVE DE DESTIN

Chaque joueur lance maintenant le dé blanc de Force . Pour chaque point blanc obtenu, posez un jeton dans la réserve de Destin, face blanche visible. Pour chaque point noir obtenu, posez un jeton dans la réserve de Destin, face noire visible. La réserve de Destin est un ensemble de jetons Destin utilisables par le MJ et les héros joueurs. Il faut donc la laisser à portée de main de tous les participants.

#### DESTIN

Le MJ et les joueurs peuvent se servir de la réserve de Destin pour améliorer des tests de compétence. Chaque fois qu'un test est effectué, le joueur actif peut, s'il le souhaite, utiliser 1 point de Destin pour convertir un de ses dés de capacité  en dé de maîtrise . Ensuite, les autres joueurs (généralement celui qui contrôle la cible de l'action en question) peuvent faire de même et utiliser 1 point de Destin pour convertir un de ses dés de difficulté  en dé de défi . Quand les joueurs agissent ainsi, ils utilisent 1 point de Destin lumineux en retournant un jeton de Destin, afin que son côté obscur soit visible. Quand c'est le MJ, il utilise 1 point de Destin obscur en retournant un jeton de Destin, afin que le côté lumineux soit visible. Quand aucun jeton de Destin du côté voulu n'est disponible, le joueur ne peut en utiliser et doit attendre que l'un d'eux soit retourné.

### ETAPES SUIVANTES

Si les héros joueurs veulent explorer le reste du poste de communications avant de continuer, passez à la section **Autres rencontres sur la base** en page 28. Si les PJ prennent beaucoup de temps à explorer et ne prennent aucune précaution pour ne pas être découverts, ils peuvent alors rencontrer une autre escouade de sentinelles de la Base des Murmures – référez-vous à la **Rencontre 2** pour les indications sur comment gérer ces rencontres.

- Si les héros joueurs veulent explorer les autres salles de la base, voir page 28 pour plus de détails sur ce que contiennent les salles. Dans certaines s’y trouvent des soldats, mais la plupart sont vides, et les PJ peuvent y trouver du matériel et des informations intéressantes sur la base elle-même. Bien entendu, plus longue sera leur exploration, plus ils seront certains de rencontrer des patrouilles, des soldats en repos ou d’autres encore qui pourraient informer le Lieutenant Sarev qu’ils sont en chemin. Lorsqu’ils

auront fouillé chaque pièce (ou décider d’arrêter leur exploration), passez alors à la **Rencontre 5** ;

- Si les héros joueurs décident de se diriger directement vers le centre de contrôle, passez alors à la **Rencontre 5** ;
- Si les héros joueurs ne savent pas quoi faire, rappelez-leur que leur mission est bien de prendre le centre de contrôle. Le MJ peut débiter la Rencontre 5 alors que les PJ croisent la route d’une escouade de stormtroopers.

## RENCONTRE 5 : COMBAT

**D**urant cette rencontre, en chemin vers le centre de contrôle, les PJ arrivent à la rencontre d’un groupe de stormtroopers impériaux qu’ils vont devoir combattre ou repousser. Ces stormtoopers ont l’ordre strict de ne laisser passer personne et ne semblent pas très sensibles aux ruses des PJ-même si cette tactique peut procurer un élément de surprise !

La porte de la salle de contrôle est gardée par trois stormtroopers. Il y a un autre trinôme de stormtroopers qui patrouille au-delà de la salle de contrôle. Dès que les PJ arrivent à la rencontre des stormtroopers, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*En dépassant l’angle du couloir, vous repérez les armures blanches et lisses de trois stormtroopers. Ceux-ci tournent le dos à la porte qui mène à la salle de contrôle que vous devez atteindre pour enfin prendre possession de la base. Vous entendez aussi le claquement des bottes d’une seconde patrouille s’approchant par un couloir proche mais hors de vue. Passer ces gardes ne sera pas simple mais vous avez des ordres.*

Le premier groupe de stormtroopers est à une portée moyenne, surveillant la porte. Le

second groupe est quant à lui à une porte longue, au bout du couloir. Utilisez la carte de la **Base des Murmures** et placez les jetons qui correspondent. Dès que les PJ sont repérés, faite un test d’Initiative en utilisant Vigilance. Si les PJ bénéficient de l’effet de surprise ou proposent un plan de contournement, le MJ peut les laisser utiliser Calme à la place.

### L’EFFET DE SURPRISE

*Attention ! Les escadrons de stormtroopers impériaux peuvent s’avérer extrêmement dangereux pour les PJ – même si ces PJ sont des agents compétents de l’Alliance Rebelle. Alors que les PJ devraient s’attendre à être capable de vaincre ce type d’adversaires avec astuce et détermination, le MJ est encouragé à insister sur le fait que la discrétion est un atout. Engager trop de stormtroopers dans un combat frontal peut s’apparenter à un suicide, par contre, poser de pièges, dresser des embuscades et exploiter l’entraînement rigide et sans imagination des stormtroopers peut donner aux PJ l’avantage de la victoire. Parfois, la meilleure option est de feindre de la fuite pour mieux se repositionner.*

## STORMTROOPERS

Vigueur 3      Ruse 2      Présence 1  
Agilité 3      Intelligence 2      Volonté 3

**Compétences** (en groupe uniquement) : Athlétisme (variable ;  pour un groupe de trois,  pour un groupe de deux,  pour un seul stormtrooper). Corps à corps (variable ; comme Athlétisme), Distance (armes lourdes) (variable ; comme Athlétisme), Sang-froid (variable ; comme Athlétisme)

Autres compétences communément utilisées : Calme 0 () , Vigilance 0 ()

**Encaissement** : 5 **Seuil de blessure** : 5

**Seuil de stress** : – (subissent des blessures à la place)

**Équipement** : fusil blaster (compétence : Distance (armes lourdes) [ pour un groupe de trois] ; portée longue ; dégâts 9 ;  : inflige 1 blessure critique)

Vibrolame (compétence : Corps à corps [ pour un groupe de trois] ; portée : au contact ; dégâts 4 ;  : inflige 1 blessure critique ; Perforant 1 – réduit l'encaissement de la cible de 1)

Armure laminée de stormtrooper, ceinture multi-usages.

**Règles des sbires** : ces stormtroopers sont régis par les règles de groupes de sbires.

## GROUPES DE SBIRES

Les sbires sont des anonymes que les PJ rencontrent et affrontent parfois en nombre lors de leurs aventures dans l'univers de **Star Wars**. Seul, un sbire n'est généralement pas bien dangereux, car il dispose de caractéristiques médiocres, n'a pas de compétences et possède un seuil de blessure bas.

Le MJ peut cependant se servir de sbires en groupe. Des règles spéciales s'appliquent alors. Les groupes de sbires sont toujours constitués de sbires identiques et s'avèrent beaucoup plus dangereux que des individus isolés.

Un groupe de sbires agit ensemble et se comporte comme un seul et même personnage à bien des égards. Tous les sbires du groupe jouent leur tour au même instant, effectuant la même action et/ou manœuvre. Une attaque ou capacité qui vise un sbire du groupe vise le groupe tout entier.

Le groupe de sbires a un seul seuil de blessure, que partagent tous ses membres, égal à la somme des seuils de blessure de chaque membre du groupe. (Par exemple, un groupe de trois stormtroopers ayant chacun un seuil de blessure de 5 aura un seuil de blessure de 15.) Chaque fois qu'un membre du groupe subit des blessures, elles sont appliquées au seuil de blessure du groupe. Les membres du groupe sont vaincus les uns après les autres, chaque fois que le seuil de l'un d'eux est dépassé. Par exemple, si le groupe de stormtroopers subit plus de 5 blessures, l'un d'eux est vaincu. Si le total de blessures subies dépasse 10, un second est vaincu. Et quand le total de blessures subies dépasse 15, le troisième et dernier stormtrooper est vaincu. Si le groupe de sbires subit une blessure critique, il subit aussitôt un nombre de blessures égal au seuil de blessures d'un de ses membres (autrement dit, un membre du groupe est immédiatement vaincu).

Quand les sbires effectuent des tests de compétence, ils s'appuient sur les caractéristiques d'un membre du groupe. Si la compétence apparaît dans la liste des compétences du sbire, le groupe bénéficie d'un bonus si plusieurs sbires collaborent : pour chaque sbire en plus du premier, le groupe a un rang dans cette compétence. Par exemple, un groupe de trois stormtroopers a Distance (armes lourdes) 2 et lance une réserve de dés  quand il effectue des tests de Distance (armes lourdes). Ce même groupe n'a rien en Pilotage (car cette compétence ne figure pas sur la liste des stormtroopers) et lancera  (sa valeur d'Agilité) lors des tests de Pilotage.

Durant le combat, un groupe de stormtroopers cherchera à garder la porte et tirera sur le PJ qui leur paraîtra le plus menaçant. L'autre groupe se lancera à l'assaut pour affronter les PJ au corps à corps. Les stormtroopers combattent jusqu'à la mort.

Si les PJ s'enfuient (pour les attirer dans une embuscade, ou simplement pour se repositionner), le groupe en patrouille se lancera à leur poursuite, mais l'autre groupe demeure à son poste près de la porte.

### RÉSERVE DE DÉS REVISITÉE : COMPÉTENCES ET CARACTÉRISTIQUES

Jusqu'à présent, chaque compétence susceptible d'être utilisée par les personnages correspondait à une réserve de dés bien précise. Mais dans un jeu de rôle, il est impossible de prévoir toutes les directions que peut prendre l'histoire et le MJ voudra peut-être effectuer des tests renvoyant à des compétences absentes du profil de ses PNJ. Par ailleurs, les règles des sbires ne permettent pas de proposer une réserve de dés pour chaque compétence, car cette réserve est susceptible de changer au gré des circonstances. Quand on détermine la réserve de dés d'un test de compétence, les joueurs observent les étapes suivantes :

Identifiez la caractéristique liée au test de compétence. Les compétences figurant sur la feuille des PJ renvoient systématiquement à une caractéristique. Les MJ et les joueurs peuvent se reporter à cette liste, qui est reprise page 22 du livre de règles.

Comparez la valeur de la caractéristique à celle de sa compétence. Le joueur actif prend un nombre de dés verts de capacité  égal à la plus élevée des deux, puis il en convertit un nombre égal à l'autre valeur (la plus petite) en dés de maîtrise . Cet ensemble de dés constitue la réserve de dés.

Par exemple, la compétence Athlétisme découle de la caractéristique Vigueur. Un personnage ayant Vigueur 3 et Athlétisme 1 a une réserve de dés . Un personnage ayant Vigueur 1 et Athlétisme 3 a lui aussi une réserve de dés . Un personnage ayant Vigueur 2 et Athlétisme 0 aura quant à lui une réserve de dés . Enfin, un personnage ayant Vigueur 2 et Athlétisme 2 aura une réserve de dés .

## RENCONTRE 6 : VERROUILLÉE

Durant cette rencontre, les PJ se frayent un chemin jusqu'au centre de contrôle du poste d'écoute Impérial et concrétisent leur prise de la base. Pour faire cela, ils devront pénétrer à l'intérieur et parlementer avec les subordonnés du Lieutenant Sarev.

Une fois que les PJ auront vaincu les stormtroopers qui gardaient la porte du centre de contrôle, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Débarassé des gardes, le chemin jusqu'au centre de contrôle est désormais libre. Alors que vous approchez de la porte blindée, une voix nerveuse crache à travers l'intercom de la porte. « Escouade Delta ! Ici le centre de contrôle ! Que se passe-t-il dehors ! Répondez ! »*

La porte blindée est verrouillée. La manière la plus simple de pénétrer serait d'obtenir l'ouverture des officiers impériaux à l'intérieur. Naturellement, ceux-ci sont peu disposés à ouvrir la porte à des agents rebelles. Les PJ doivent tromper ou contraindre ces officiers pour qu'ils ouvrent la porte, ou bien trouver un autre moyen.

**« TOUT VA BIEN ICI. NOUS AVONS EU CES AGENTS REBELLES. OUVREZ, VENEZ VOIR ! »**

Imiter les stormtroopers n'est pas simple, mais si cela fonctionne, les officiers à l'intérieur pourraient baisser la garde et laisser les PJ entrer. Ils ne sont pas totalement crédules et même malgré le chaos dû à une attaque, il y a des protocoles à respecter. Néanmoins, des menteurs particulièrement efficaces peuvent obtenir de l'équipe de commandement l'ouverture de la porte. Il s'agit d'un test de **Tromperie vs Discipline** (●◆◆).

**« IL Y A UN REBELLE INFILTRÉ PARMI VOUS ! SES COMPAGNONS L'ONT ABANDONNÉ ICI. LAISSEZ-NOUS ENTRER POUR L'IDENTIFIER. »**

Des PJ malins peuvent jouer avec la paranoïa de l'état-major pour augmenter leurs chances de pénétrer. Après tout, le Lieutenant Sarev est un officier qui a lui-même la charge d'une base qui espionne d'autres entités impériales, et ses subordonnés sont donc extrêmement suspicieux les uns envers les autres. Cette approche jette le doute au sein de l'état-major, les rendant plus faciles à manipuler. Il s'agit d'un test de **Tromperie vs Calme** (●◆).

**« SORTEZ ET VOUS AUREZ LA VIE SAUVE ! »**

Les PJ peuvent aussi menacer les officiers du centre pour qu'ils se rendent. Si les PJ peuvent prouver qu'ils ont pris le reste de la base et coupé toute retraite, ils reçoivent un dé de Fortune ■ sur ce test. Il s'agit d'un test de **Coercition vs Discipline** (●◆◆).

**« BIEN, LE PLUS COURT CHEMIN EST LE PLUS DIRECT ! »**

Bien que la porte blindée soit destinée à résister aux armes à feu et aux explosifs, les PJ peuvent pirater la console externe qui la contrôle ou même bricoler les éléments mécaniques qui la verrouillent. Il s'agit d'un test difficile d'Informatique ou de Mécanique (◆◆◆).

**« ON SE REMPLI DANS LES CONDUITS ! »**

Les PJ peuvent repérer un autre conduit d'aération dans le couloir qui mène vraisemblablement vers le centre de commandement. Les PJ peuvent retirer la grille, grimper à l'intérieur et s'y faufiler. Il s'agit d'un **test moyen d'Athlétisme** ou de **Mécanique** (◆◆).

**UNE FOIS A L'INTERIEUR**

Une fois les PJ à l'intérieur, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Pénétrant dans le centre de contrôle, blasters en main, vous vous retrouvez dans une pièce remplie d'écrans d'ordinateurs et d'opérateurs subjugués. Lorsqu'ils voient vos armes, ils lèvent les mains en*

*signe de réédition. En fouillant la pièce, vous voyez divers sous-officiers, mais pas de lieutenant.*

*Vous progressez prudemment, confisquant les armes de poing des militaires présents et cherchant où l'officier en charge aurait pu passer. Alors que vous saisissez l'arme d'un sous-officier, celui-ci trépigne légèrement et ses yeux se tournent instinctivement vers un large bureau dans un coin de la pièce. En allant vers ce bureau, vous le déplacez sur le côté pour laisser apparaître un panneau amovible et dessous, un tunnel menant à un sous-sol de la base. Le long et étroit chemin s'étend dans le noir en direction du garage.*

*Vous vous tournez vers les officiers présents. Avant que vous n'haussiez le ton de colère, l'un d'eux tréssaille à nouveau et éructe sa confession : « Le Lieutenant Sarev est parti vers le centre de communications à quelques clicks d'ici ! Il est certainement en train d'envoyer un rapport au Moff pour rendre compte de la prise de la base ! » Les autres de la pièce lancent un regard noir à l'homme paniqué. Vous allez devoir intercepter le Lieutenant Sarev avant qu'il envoie son rapport !*

## REBONDISSEMENTS

*De la même manière que les héros joueurs peuvent utiliser des Points de Destin pour changer le cours des événements en leur faveur en ajoutant des détails à la scène, le Meneur de Jeu peut aussi retourner un Point de Destin du côté obscur pour permettre à un adversaire récurrent de fuir le combat (jusqu'à un autre jour ou plus tard le même jour comme dans le cas présent). Si le MJ a donc un point du côté obscur de disponible, il ou elle peut décider de l'utiliser au moment même où les PJ entrent dans le centre de contrôle et découvrent que Sarev s'est enfui. Ce n'est pas strictement nécessaire mais cela illustre parfaitement que le MJ peut dépenser des Points de Destin pour imposer des revers et de nouveaux défis aux PJ.*

Dès que les PJ partent à sa poursuite, allez à la **Rencontre 7**.

## RENCONTRE 7 : LA POURSUITE

**D**ans cette rencontre, les PJ poursuivent le sournois Lieutenant Sarev qui vient de s'arrêter non loin, à la tour de communications. Pour mener à bien cette poursuite, ils doivent prendre le contrôle d'un des véhicules de la baie de stationnement afin de rattraper le Lieutenant à bord de son AT-ST !

Une fois que les PJ atteignent le garage, ils réalisent que l'un des deux marcheurs AT-ST n'est plus là – mais l'autre marcheur oui, ainsi que les huit motos-speeders 74-Zb en parfait état et prêtes à partir. Les PJ peuvent donc une moto-speeders chacun ou jusqu'à trois PJ peuvent actionner l'AT-ST (un pilote, un artilleur et un mécanicien, coincé à l'arrière).

Si les PJ tardent trop, ou n'arrivent pas à se décider sur quoi faire, le MJ doit les informer que c'est désormais une question de temps...En effet, si le Lieutenant Sarev atteint la tour de communications et envoie son message, leur prise de la base risque d'être compromise et tout ce qu'ils ont dû endurer du gâchis ! Il est temps de foncer !

Dès que les PJ ont choisi leurs véhicules, ils peuvent quitter la baie et suivre le chemin tracé par l'AT-ST du Lieutenant Sarev à travers la jungle. (Cela ne demande au test de compétence – c'est une routine). Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Démarrant en trombe, votre véhicule surgit hors du garage, suivant le chemin laissé par le Lieutenant Sarev. Le Lieutenant a clairement préféré la vitesse à la subtilité, et vous pouvez voir son AT-ST au loin, progressant lourdement à travers la jungle.*

*Soudain, une alarme apparaît sur votre véhicule alertant de l'approche rapide d'objets par l'arrière. Le signal indique qu'ils sont de nature impériale, probablement envoyés par Sarev pour couvrir sa retraite. Avec un hurlement, un groupe de motos-speeders pilotées par des scout trooper viennent déchirer l'air et tirent une salve de blasters sur vos appareils !*

Les motos-speeders qui attaquent infligent un minimum de dégât de lors de leur premier passage-chaque véhicule contrôlé par un PJ subit 1 point de stress mécanique (que son pilote doit noter) et le premier PJ à agir après cette salve de désorientation souffre d'un dé d'Infortune ■ sur son premier test de Pilotage ou d'Artillerie.

### DEMARRER LES VEHICULES

Des PJ astucieux se rappelleront que dans la première scène les AT-ST sont verrouillés. Cependant, si les PJ ont libéré Deux-R de son verrou d'astreinte, il peut ouvrir et démarrer les AT-ST pour eux. S'ils ne l'ont pas fait, ils peuvent encore ouvrir la porte et court-circuiter le marcheur avec un **test facile de Mécanique** (♦).

Les motos-speeders (un groupe de sbires composé d'un scooter troopers pilotes de motos-speeders par PJ, maximum 4) sont à portée proche des PJ. L'AT-ST de Sarev est à portée moyenne des PJ et à portée extrême de sa destination, piétinant rapidement vers la station de communications (le MJ peut poser les jetons de véhicules sur la carte Tour Comm).

### LES ARMES DES VEHICULES

Ces armes sont nettement plus puissantes que des armes individuelles mais elles sont aussi plus difficiles à utiliser sur des cibles de petite taille. Dans ce scénario, une attaque avec une arme individuelle n'aura pas d'effet sur un véhicule. Une attaque avec une arme d'un véhicule qui atteint un personnage inflige des dommages normalement en plus d'infliger un Coup Critique (voir page 32), mais toucher un personnage avec un véhicule nécessite un **test difficile d'Artillerie** (♦♦♦).

Les PJ doivent empêcher Sarev d'envoyer son rapport de la tour de communications. S'ils ne l'interceptent pas avant qu'il atteigne la tour, il court à l'intérieur et verrouille les portes, laissant l'unique stormtrooper stationné ici manipuler le canon laser léger du bunker. Les PJ ont six tours à partir du moment où il pénètre dans la station pour détruire le bunker (qui a le même profil qu'un véhicule

comme décrit en page 26), rentrer à l'intérieur ou trouver une autre solution efficace pour empêcher Sarev d'envoyer son message de détresse. Une fois qu'ils auront abattu ou capturé le Lieutenant Sarev afin de préserver le secret de cette base, l'aventure sera terminée pour les PJ !

## VAISSEAUX

Les vaisseaux ont des caractéristiques, comme les personnages, mais elles sont très différentes. Voici un rapide résumé.

**Gabarit** : la taille du vaisseau, chiffrée de 1 (monoplace) à 10 (l'Étoile noire).

**Vitesse** : la vitesse du vaisseau. Les plus rapides ont un sérieux avantage en combat.

**Maniabilité** : s'il s'agit d'un chiffre positif, c'est le nombre de dés de fortune ■ ajoutés aux tests de Pilotage pour manœuvrer l'appareil. S'il s'agit d'un chiffre négatif, c'est le nombre de dés d'infortune ■ ajoutés aux tests de Pilotage.

**Défense** : c'est le nombre de dés d'infortune ■ ajoutés aux attaques visant le vaisseau, et qui représente ses boucliers déflecteurs.

**Blindage** : semblable à l'encaissement, le blindage réduit les dégâts infligés à l'appareil.

**Seuil de dégâts de coque** : quand un vaisseau subit des dégâts qui ne sont pas encaissés par son blindage, ceux-ci sont appliqués à sa coque. Quand le total de dégâts de coque dépasse le seuil du même nom, l'appareil est neutralisé, ou détruit (dans le cas d'un vaisseau PNJ).

**Seuil de stress mécanique** : les vaisseaux peuvent subir une pression énorme, comme les personnages et pour les mêmes raisons (pour effectuer une seconde manœuvre ou à cause d'une menace ☠ qui n'a pas été annulée). C'est pour le différencier du stress personnel qu'on le qualifie de stress mécanique. Quand le total de stress mécanique dépasse le seuil du même nom, l'appareil est neutralisé. Important : un vaisseau n'élimine pas de stress mécanique en obtenant des avantages ☺. Son équipage ne peut le réparer qu'avec l'action « contrôle des dégâts » (cf. plus bas).

## COMBATS DE VAISSEAUX ET DE VEHICULES

Les combats de vaisseaux et de véhicules observent les mêmes règles que les combats entre individus : on détermine l'initiative, les belligérants jouent leur tour, etc. Les actions et manœuvres possibles au tour de chaque personnage dépendent du poste qu'il occupe à bord : elles sont résumées ci-dessous. On

passé d'un poste à un autre au moyen d'une manœuvre.

### ARTILLEUR

- **Attaquer avec une arme du véhicule (Action)** : pour les attaques avec les armes montées sur les véhicules, on utilise la compétence Artillerie, et celle-ci dépend de plusieurs facteurs. Dans cette rencontre, toutes les attaques pour toucher un marcheur AT-ST ou des motos-speeders Arateh 74-Zb sont des tests moyens (♦♦). Quand l'armement d'un véhicule inflige des dégâts, on y soustrait le blindage de la cible. Le solde est appliqué à la coque. Si le total des dégâts subis dépasse le seuil de dégâts de coque, le véhicule est détruit ou neutralisé.
- **Viser (Manœuvre)** : l'artilleur peut viser pour ajouter un dé de fortune ■ à sa prochaine attaque, comme lors des combats habituels.

### MECANO

- **Contrôle des dégâts (Action)** : un membre d'équipage occupant le poste de mécanicien peut tenter de remédier aux dégâts de coque ou au stress mécanique subis par l'appareil. Il doit tout de même effectuer un test de Mécanique. La difficulté est Facile (♦) si le véhicule n'a pas subi de dégâts, et Moyenne (♦♦) dans le cas contraire. En cas de réussite, 1 point de stress mécanique ou de dégât de coque est éliminé.

## PORTÉE PROCHE

L'échelle des niveaux de portée des batailles spatiales est beaucoup plus importante que celle des combats habituels. Remplacez « au contact » par « portée proche », qui précède donc « portée courte ».

## PILOTE

- **Raccourci (Action)** : le pilote du véhicule mène une course poursuite à travers la jungle épaisse, tentant de rattraper un ennemi, ou d'y échapper, en évoluant parmi les arbres, dérapant sur un terrain accidenté ou même en sautant par-dessus une rivière. Le pilote choisit un autre véhicule et effectue un test opposé de Pilotage contre le pilote de ce véhicule (voir Tests Opposés en page 15). Si le personnage actif réussit son test opposé, son véhicule se déplace immédiatement vers ou au loin de la cible comme si le pilote avait utilisé la manœuvre Mouvement. Notez que dans cette rencontre, cela signifie que le pilote peut déplacer son véhicule jusqu'à trois fois en un round s'il réussit ce test et subir deux points de Stress mécanique pour obtenir une seconde manœuvre. Le pilote ne peut donc utiliser que jusqu'à deux manœuvres pendant son round.
- **Mouvement (Manœuvre)** : Dans cette rencontre, le mouvement fonctionne de la même façon qu'avec un personnage (voir page 12). Pour plus de détails sur les mouvements d'un véhicule, voir page 39 du livret de règles du **Kit d'initiation**.
- **Manœuvres d'évasion (Manœuvre)** : le pilote adopte soudain une trajectoire chaotique, totalement imprévisible. Quand un véhicule qui entreprend une manœuvre d'évasion est attaqué, la difficulté de l'attaque augmente aussitôt une fois. (Un des dés de difficulté ♦ est converti en dé de défi ●). Si tous les dés de difficulté ♦ ont déjà été convertis en dés de défi ●, ajoutez un dé de difficulté ♦ au test). Quand un véhicule qui entreprend des manœuvres d'évasion attaque, les mêmes malus s'appliquent. (Et quand deux véhicules usent de

manœuvres d'évasion se tirent dessus, la difficulté est augmentée deux fois.) Les effets des manœuvres d'évasion durent jusqu'au début du round suivant.

- **Coller la cible (Manœuvre)** : à l'inverse de la méthode précédente, un pilote qui colle la cible suit un chemin prévisible. Le membre d'équipage qui ne lâche plus la cible peut améliorer ses jets d'attaque (et convertir un dé de capacité ♦ en dé de maîtrise ●) une fois. (Si la réserve de l'artilleur est déjà exclusivement constituée de dés de maîtrise ●, ajoutez-y un dé de capacité ♦) Tout véhicule attaquant un véhicule qui colle à sa cible bénéficie du même bonus. Les effets de cette manœuvre durent jusqu'au début du round suivant.

## LES PERSONNAGES SUR LES MOTOS SPEEDER

**Un personnage sur une moto speeder est considéré comme étant à la fois pilote et artilleur. Il ne peut utiliser que les actions suivantes :**

- **Attaque avec l'arme d'un véhicule (Action)**
- **Viser (Manœuvre)**
- **Raccourci (Action)**
- **Mouvement (Manœuvre)**
- **Manœuvres d'évasion (Manœuvre)**

## RAMENEZ-LE !

**A la fin du round durant lequel les PJ battent le lieutenant Sarev, l'aventure est terminée. Les héros sont victorieux !**

## SCOUT TROOPER SPEEDER BIKE PILOT

These scout troopers are trained in the operation of light planetary vehicles, such as speeder bikes and AT-STs. These vehicles are normally used to fly patrol routes through the jungles of Onderon.



**Skills (group only):** Gunnery, Piloting (both vary; ●●● for a full group of 4, ●●● for a group of 3, ●● for a group of 2, ● for a single pilot).

**Equipment:** Light blaster pistol (Skill: Ranged [Light] [●●●]); Damage 5; Range [Medium]; ●●●●: inflict Critical Injury), scout trooper armor (+2 soak).

Scout trooper speeder bike pilots are minions and use the same minion group rules as stormtroopers (see page 22). Note that some of their statistics aren't relevant for this encounter—after all, they're too busy flying speeder bikes to be throwing punches!

Since the pilots have no strain threshold, whenever they would suffer strain, they suffer wounds instead.

## LIEUTENANT SAREV

Lieutenant Sarev is a pinch-faced human male in his early middle years. He is twitchy and so skinny that his uniform hangs on his body, making him look younger than his actual age. He does not handle crises very well.

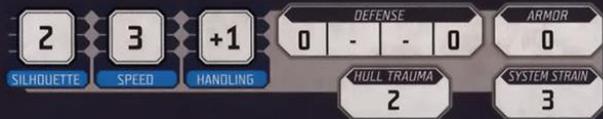


**Skills:** Cool 1 (●●), Discipline 2 (●●●), Gunnery 1 (●●●), Piloting 1 (●●●).

**Equipment:** Light blaster pistol (Skill: Ranged [Light] [●●●]); Damage 5; Range [Medium]; ●●●●: inflict Critical Injury).

## ARATECH 74-ZB

An uncommon variant of the Aratech 74-Z speeder bike, the 74-Zb is fitted with a much heavier weapon. This allows it to attack heavily armored targets, but also means that it cannot operate for as long in the field.

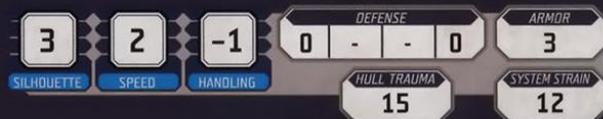


**Weapons:** Forward-mounted light laser cannon (Skill: Gunnery; Damage 4; Range [Close]).

**Special:** The difficulty of a check to hit the pilot of a speeder bike (instead of the bike itself) is **Hard** (●●●).

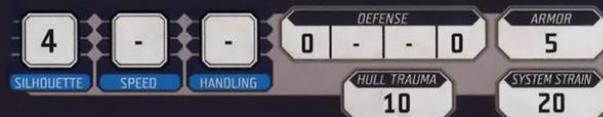
## SLIGHTLY RUSTED AT-ST WALKER

The Empire often deploys these light war walkers in harsh terrain. Whisper Base's AT-STs, however, are not in the finest condition due to the humidity of the jungle.



**Weapons:** Forward-mounted twin heavy blaster cannons (Skill: Gunnery; Damage 5; Range [Close]; ●: Linked—this weapon hits a second time, dealing damage equal damage to that of the first hit).

## COMM STATION



**Weapons:** Single light laser cannon (Skill: Gunnery; Damage 4; Range [Close]).

**Special:** The comm station is a stationary edifice, so obviously it can't move. The only vehicle actions those inside can take are Aim and Attack with a Vehicle Weapon.



## APRES LA FIN DE LA RENCONTRE 7

Si les PJ ont vaincu le lieutenant Sarev avant qu'il n'envoie son message, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Avec le lieutenant Sarev hors de votre route, la Base des Murmures est désormais à vous. Le Moff Dardano finira par réaliser que sa station d'écoute n'est plus active – mais, vous avez remporté une grande victoire aujourd'hui, et une chance de se préparer pour le tempête à venir.*

Si les PJ n'ont pas réussi à vaincre le lieutenant Sarev avant qu'il n'envoie son message, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Le message de Sarev est en chemin vers le Moff Dardano et votre couverture est compromise. Cependant, vous avez pris la Base des Murmures et êtes probablement en mesure de la tenir – si vous pouvez contenir la contre-attaque du Moff. Votre vie va devenir encore plus excitante...*

## AUTRES RENCONTRES SUR LA BASE

Si les PJ prennent le temps d'explorer la base durant ou après cette aventure et visitent ces différents lieux, ils pourraient y rencontrer les occupants suivants (et trouver les choses suivantes)...

### LA SALLE DE BRIEFING

La Base des Murmures contient une salle de briefing pouvant accueillir confortablement trente personnes (l'ensemble du personnel de cette base). Elle a été utilisée pour bien plus que des réunions d'état-major ou des entretiens disciplinaires occasionnels de soldats ayant outrepassé les limites. Ses ordinateurs contiennent un certain nombre de dossiers préétablis comme un aperçu de la sécurité de la base, un guide de survie dans la jungle ou une présentation sur la sûreté impériale au travail. Les PJ peuvent y trouver une carte détaillée de la base et de la jungle environnante (pour lesquels le MJ peut utiliser les cartes *Base des Murmures* et *Jungle d'Ondéron*). Y avoir accès procure par la suite un dé de Fortune ■ à tous les tests impliquant une connaissance de la base (comme Tromperie pour attirer des ennemis dans un piège ou Discrétion pour se dissimuler). Cette pièce est très certainement vide durant l'assaut sur la base.

Après la capture de la base par les PJ, la salle de briefing sera l'endroit idéal pour organiser

des réunions stratégiques. La pièce possède aussi une excellente installation et une acoustique idéale pour projeter des holodrames.

### LE MESS

La base possède un mess accompagné d'une petite cuisine attenante. Cette pièce est probablement vide durant l'assaut. En plus de boîtes de rations et d'une bonne quantité d'eau potable, s'y trouve un kit médical d'urgence contenant quatre stimpacks.

Après la capture de la base par les PJ, ils voudront certainement utiliser le mess mais le rendre confortable va demander un peu de travail. Les murs gris ardoise méritent un peu de décoration et même s'il est plein de rations impériales, ces plats sont aussi fades et insipides que tout ce qui concerne la vie rigide d'un stormtrooper...Les PJ ne mourront pas de faim mais souhaiteront peut-être quelques plats cuisinés.

### LE CENTRE D'ENTRAINEMENT

La Base des Murmures possède un centre d'entraînement pour les soldats stationnés sur place. On peut y trouver un pas de tir et de l'équipement varié nécessaire à l'entretien des compétences martiales. Si le MJ le souhaite, un groupe de sentinelle peut s'y trouver en train de s'entraîner – voir

Rencontre 2 en page 10 pour plus de détails sur comment gérer cette rencontre.

Après la capture de la base par les PJ, ils peuvent eux-mêmes utiliser ce complexe et entraîner de nouvelles recrues.

### L'ARMURERIE

L'armurerie de la Base des Murmures contient un petit mais bien entretenu stock d'armes impériales et d'équipement entreposés dans des containers verrouillés. Les PJ peuvent ouvrir la porte et chaque container à l'aide d'un **test difficile d'Informatique** (◆◆◆) ou d'un cylindre codé de Sarev ou d'un de ses adjoints. Si les PJ réussissent à entrer, ils trouveront trois armures complètes de Stormtrooper, trois fusils blasters, trois grenades à fragmentation et six couteaux vibrolames. Cette armurerie est gardée par trois stormtroopers pendant l'assaut.

Après la capture de la base par les PJ, ceux-ci peuvent utiliser l'armurerie pour y entreposer leurs propres armes et équipement.

### LE CASERNEMENT

Le casernement, situé près de l'armurerie et du complexe d'entraînement, est l'endroit où dort le personnel de la base pendant les heures de repos. Il est rempli de lits superposés et casiers pour chaque soldat. Ces casiers contiennent quelques effets personnels sans réelle valeur monétaire mais aussi un peu de contrebande bien dissimulée. Trois soldats s'y trouvent durant l'assaut. Si les PJ les surprennent, ils peuvent obtenir leur reddition avec un **test difficile de Coercition** (◆◆◆); autrement, les soldats attaquent en utilisant le profil de stormtrooper mais armé de couteaux vibrolames et avec une valeur d'encaissement de 3.

Après la capture de la base par les PJ, ces derniers peuvent utiliser le casernement pour y loger ainsi que toute autre personne qui

s'ajouterait. Ce bâtiment peut aisément contenir vingt-quatre soldats (ou moins confortablement trente-six). Les chambres plus luxueuses des officiers se trouvent le long des baraquements et peuvent accueillir cinq personnes.

### LE CENTRE DE CONTROLE

Le centre de contrôle est le cœur et la tête de la Base des Murmures. D'ici, un commandant compétent peut organiser, surveiller et coordonner les efforts de nombreux soldats. Cette pièce contient de multiples écrans mais aussi l'ordinateur central qui gère tous les systèmes critiques de la base (énergie, aération, sécurité et communications). Pour plus d'informations sur le centre de contrôle pendant l'assaut, voir page 24.

Après la capture de la base par les PJ, ils peuvent utiliser le centre de contrôle pour contrôler la base. Il y a de nombreuses caméras installées dans toute la base (une par pièce) qui alimentent le centre de contrôle, mais aussi des caméras pointées sur la jungle environnante, de plus le réseau de communication interne est centralisé ici. Comme les PJ le découvrent pendant l'aventure, cette pièce contient aussi une trappe d'évacuation d'urgence menant directement au garage.

### LA RAMPE DE LANCEMENT

La base possède une rampe de lancement encombrée de matériel de maintenance et autres machines-outils en plus d'abriter une navette de *Class-Lambda*, le *Nilos*. La rampe est vide durant l'assaut, les PJ peuvent donc y trouver des outils et du petit matériel (mais pas d'armes). Ces outils (comme des clés hydrauliques, des câbles, des écrous, etc) procurent un dé de Fortune ■ à tous les **tests de Mécanique**.

Après la capture de la base par les PJ, ils peuvent utiliser la rampe comme plateforme

de lancement de leur propre vaisseau. Elle est assez large pour accueillir deux navettes ou six *fighters*.

### LE NILOS

Ce vaisseau est une navette de *Class-Lambda* qui, selon les dossiers de l'Empire, a été abattue par des dissidents juste à l'extérieur de la capitale, Iziz. En réalité, Moff Dardano a planifié cette attaque pour prendre possession de la navette à but personnel. Son transpondeur est actuellement désactivé mais peut-être réinstallé avec un test Moyen en Mécanique (◆◆) – cependant il transmettra le code d'une navette supposée « détruite ».

Après la capture de la base par les PJ, ceux-ci peuvent utiliser la navette comme bon leur semble (seulement s'ils ont fait le nécessaire pour empêcher le lieutenant de fuir avec).

## CONCLUSION ET CRÉDITS

Alors que les PJ retournent à la base qu'ils viennent de capturer, ils savourent le moment. Leurs aventures dans la galaxie de *Star Wars* ne font cependant que commencer !

### LES BUTINS DE GUERRE !

Très souvent, la fin d'une aventure apporte de nouveaux équipements aux PJ. Dans celle-ci en particulier, les PJ auront fait une importante acquisition : une base impériale ! Cette base peut devenir un point de départ vers de nombreuses aventures à venir, alors que les PJ chercheront à améliorer leur cache, collecter des informations sur les forces à Iziz ou même défendre cette base face aux attaques du Moff Dardano. Bien que le Moff ne pourra pas envoyer de troupes impériales (ce qui ne manquerait pas d'alerter l'Amiral Corlen qui l'espionne), il pourra engager des mercenaires ou des chasseurs de primes.

### LE GARAGE

Le garage où sont entrés les PJ contient les véhicules restants de la base ainsi que les outils nécessaires à l'entretien et au stockage des motos-speeders et des AT-ST. Cet endroit est décrit plus en détail en page 8. En plus de la rampe de lancement qui a un accès au centre de contrôle, le garage est le seul chemin vers et hors de la base.

Après la capture de la base par les PJ, le garage peut être utilisé pour entreposer et réparer les véhicules qu'ils récupéreront. Deux-R le droïde retourne naturellement vers le garage après avoir effectué les tâches qui lui ont été assignées, prétextant « préférer la compagnie calme des machines aux causeries incessantes des individus organiques ».

D'autre part, le garage et l'armurerie dispose de matériels divers et variés comme décrit page XX. Certaines de ces pièces d'équipement sont probablement de meilleure qualité que ce que possèdent les PJ qui peuvent les engager sur de nouvelles aventures, comme infiltrer d'autres complexes de l'Empire grâce à leurs uniformes volés.

Les PJ trouveront aussi dans la base 500 crédits chacun.

### EXPÉRIENCE

En outre, on ne saurait clore une séance de jeu sans la traditionnelle attribution de points d'expérience, que les joueurs investiront pour améliorer ou acheter de nouveaux talents et compétences à leur personnage. Chacun des joueurs doit maintenant lire l'avant-dernière page de son dossier de personnage, où est expliqué le fonctionnement de l'expérience. Il doit également s'assurer de bien transférer les informations de sa feuille de personnage

précédente vers la nouvelle. La prime habituelle s'élève à 15 points d'expérience, avec un bonus possible quand un but majeur est atteint ou dans le cas d'une interprétation exceptionnelle du personnage. La récompense conseillée pour cette aventure s'élève à 10 XP en plus des 10 XP normalement reçus durant **l'ENTRACTE : EXPÉRIENCE ET DESTIN**. Cela fait 20 XP en tout, une belle récompense pour l'exploit d'avoir acquis une base pour la Rébellion !

#### **REMISE DES POINTS D'EXPÉRIENCE**

Le MJ donnera des points d'expérience après chaque partie. En règle générale, la récompense est de 10 XP par personnage pour une partie constituée de deux ou trois

rencontres sérieuses et de quelques rencontres mineures. Ajoutez-y 5 XP lorsque le récit atteint une étape importante ou qu'un pan important de l'histoire s'achève. N'hésitez pas à y ajouter 1 ou 2 XP lorsqu'un joueur fait preuve d'une étonnante ingéniosité ou interprète particulièrement bien son personnage.

Donnez aux joueurs une idée de l'origine de leurs XP. Par exemple, ils peuvent en recevoir 5 pour avoir arrêté un assassin et 5 autres pour avoir sécurisé une cache d'armes au profit de la Rébellion. Tout XP en plus devra être expliqué afin que les joueurs poursuivent sur la même voie lors des parties suivantes.