

STAR WARS
L'ÈRE DE LA
RÉBELLION
ASSAUT SUR ARDA I



EDGE

MODULE D'AVENTURE

**STAR
WARS**
JEU DE RÔLE

STAR WARS®

L'ÈRE DE LA RÉBELLION

LE JEU DE RÔLE

Il y a bien longtemps, dans une galaxie
lointaine, très lointaine....

Après sa défaite lors de la Bataille de Yavin, l'Empire resserre l'étau sur les systèmes environnants. Une base secrète rebelle est dissimulée non loin de là, au fond d'un tortueux canyon baptisé le Défi. Quand un Destroyer Impérial se profile en orbite, les Rebelles doivent se hâter d'évacuer pour échapper au pire.

Dans cette aventure pleine d'action, des nouvelles recrues doivent défendre la base rebelle contre les troupes de l'Empire et débusquer le traître qui les a vendus.

Cette aventure complète comprend :

- Un palpitant récit de rébellion et de trahison, parfait pour des personnages débutants.
- Des véhicules, adversaires et alliés inédits, parmi lesquels le sandspeeder T-47, le TIE hunter, le droïde sonde Viper et les Devlikks.
- Des guides d'Arda I, Jagomir et Ord Radama pour que le maître de jeu les utilise dans ses propres campagnes.



EDGE

Disney

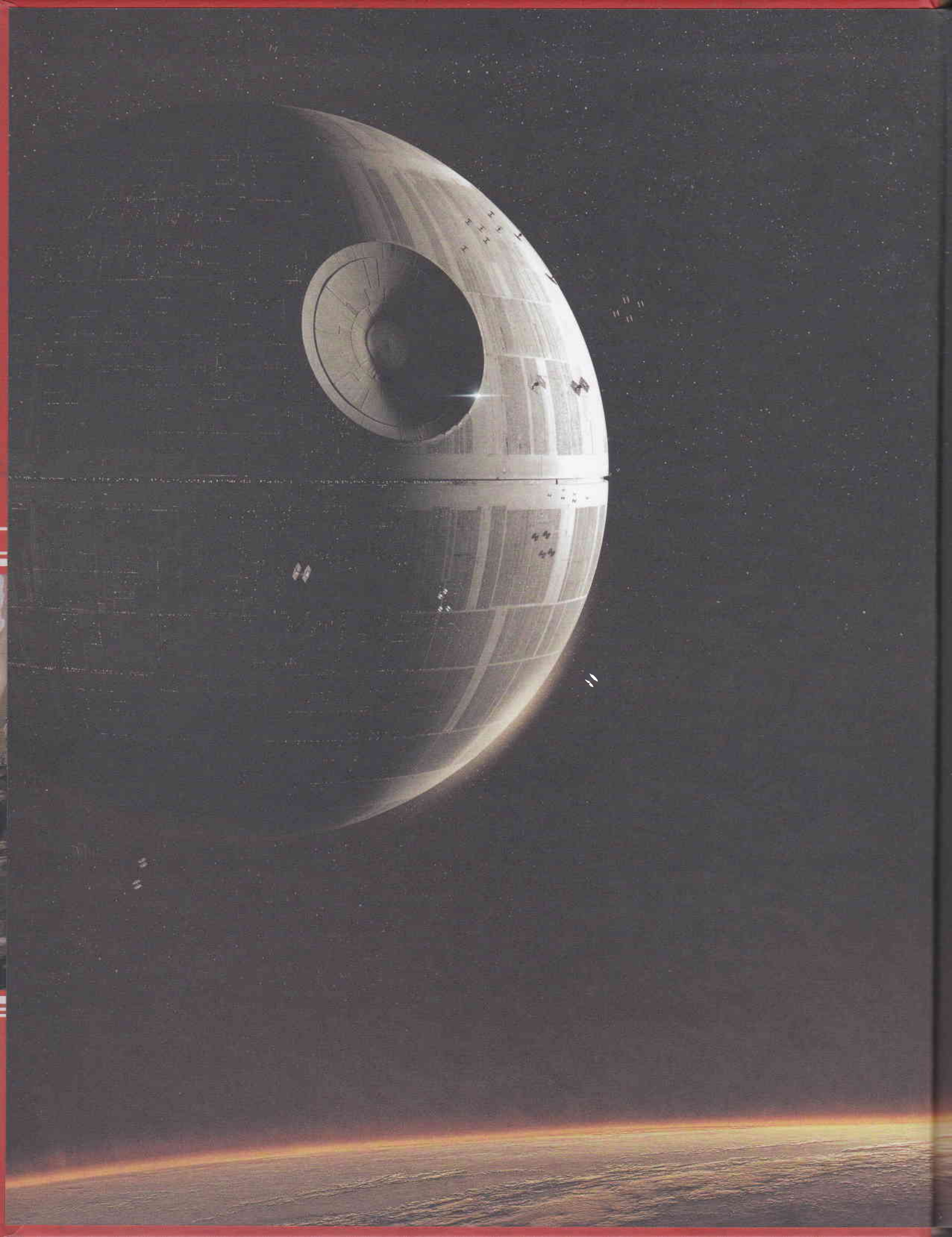


starwars.com

ASSAULT SUR ARDA I
SKU : UBISWE03
ISBN : 978-84-15889-89-2
PRIX : 29,95 €

EDGEENT.COM







STAR WARS
L'ÈRE DE LA
RÉBELLION
LE JEU DE RÔLE

ASSAUT SUR ARDA I

C'est une époque de guerre civile. Après avoir réussi à détruire l'ÉTOILE NOIRE, l'ALLIANCE a évacué sa base de YAVIN 4, mais la terrifiante Flotte Impériale continue sa traque sans merci afin d'annihiler les combattants de la liberté encore présents dans la région.

Pendant ce temps, les Rebelles planifient leurs prochaines actions depuis leur nouveau refuge secret, dissimulé au plus profond des ravins d'Arda I, une planète désertique de la Bordure extérieure. Mais une menace invisible risque de révéler l'existence du complexe. Il est peut-être déjà trop tard....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Katrina Ostrander

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Jeff Hall

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Kristopher Reisz et Molly Glover

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen et Ignacio Bazán Lazcano

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Sara Betsy, Dimitri Bielak, Joao Bosco, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Caravan Studio, Anthony Devine, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Louis Green, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Mark Molnar, Jake Murray, David Nash, Christer Wibert, Thomas Wievegg, Matt Zeillinger, Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Coordination des tests : Zach Tewalthomas.
"Warwick Cantina Band": Alexander Allan avec Sam Burdock, Chris Ellis, Ian Gannaway, Matthew Heathcote, Will Leigh et Nathanael Yau. "The Death Star Contractors": Craig Atkins avec Doug Ruff, Mark Charlesworth, Julian Garner, Josh Jupp et Nathan Wilkinson. "The Mad Adventurers Society": Brian Casey avec Thomas Hughes, Hao Li et Jason Phillips. "Club Squirrel": Simon "Ugavine" Holden avec Adam Hewitt, Matt Jackson et Phil Jackson. "JK's Group": Jason Keeping avec Harrison Keeping. "The Librarians": Pim Mauve avec Jeroen Brugman, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd et Gerlof Woudstra. Rainer Winstel avec Matthias Jelinek, Manuel Vögele, Matthias Vögele et Erik Winstel. Keith Kappel.

TRADUCTION FRANÇAISE

Sophie Dabat et Florent Didier

RELECTURE

Pierrick « Suzi Wan Kenobi, c'est sa sœur ? » Garry, Sandy « Jawa Bleu » Julien et Stéphane « Gina Wolfcrow fan » Bogard, avec l'aide inestimable d'Armand Grelier et Matt « FenrirDarkWolf » Latroy

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Utilisé sous autorisation. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

ISBN: 978-84-15889-89-2

Code Produit : UBISWE03

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

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



INTRODUCTION
ASSAUT SUR ARDA I

SOMMAIRE

Introduction	5	Atterrissage sur Jagomir	49
Vue d'ensemble	5	Échauffourées dans les environs	50
Préparatifs de jeu	9	Aménagement du complexe	53
Impliquer les personnages joueurs	10	Sur la corde raide	58
Chapitre I : La bataille du Défi	13	De terribles découvertes	69
Relever le défi	15	Chapitre III : Rendez-vous sur Ord Radama	73
Explorer la base d'Arda I	18	Départ précipité	74
La patrouille vortex	26	Arrivée à Ord Radama	77
Opérations spéciales	29	Livien Magnus	78
Repli stratégique	38	Retour au pays	86
Vers d'autres cieux	42	Course-poursuite	91
Chapitre II : Terra incognita	47	Une nouvelle aube	95



Au milieu des grésillements, une voix surgit du comlink.

« Secteur 42, tout va bien. Je passe au secteur 43.

— Bien reçu, Vortex 6. Je vais passer au ras du canyon du secteur 17 avant de revenir à la base. Vortex 4, terminé. »

Jerrod Lordas fit basculer son airspeeder sur la gauche et plongea dans la gueule rouge du gouffre. Ce ravin avait reçu le nom de « passe de Torrence », en l'honneur de Rik Torrence, célèbre chef de l'escadron Vortex. À ce jour, aucun pilote ne pouvait prétendre maîtriser aussi bien que lui les dangereux coudes et virages de la passe.

Après avoir zigzagué dans la tranchée et entre les affleurements rocheux, Jerrod reprit de l'altitude et fit demi-tour pour mettre le cap vers un autre canyon, simplement baptisé « le Défi ».

« Vortex 4 à Base Arda, patrouille terminée, je rentre. Rien à signaler, comme d'habitude. Paré pour le protocole d'admission.

— Merci, Vortex 4. Initialisation de la procédure de guidage automatisée », émit le comlink au milieu de la friture habituelle.

Les reliefs vertigineux de la planète Arda I brouillaient la plupart des systèmes de communication, à tel point que les ingénieurs de l'Alliance avaient mis plusieurs mois à résoudre les problèmes de transmission dans cette zone.

Quand Jerrod sentit que le programme de contrôle prenait les commandes de son appareil, il se détendit et lâcha le manche. Son airspeeder s'engagea alors dans les méandres périlleux du Défi. Seuls les meilleurs pilotes parvenaient à franchir le passage étroit qui menait au hangar d'atterrissage du complexe. D'ailleurs, la dangerosité de l'accès représentait un moyen de défense supplémentaire en cas d'attaque de chasseurs.

Une fois son appareil au sol, Jerrod défit son harnais et commença ses vérifications post-atterrissage. Sur le tarmac, les techniciens branchaient déjà les câbles d'alimentation et jetaient un coup d'œil à l'engin : il devait pouvoir reprendre l'air à n'importe quel moment.

En descendant de son speeder usé et cabossé, Jerrod aperçut le capitaine Harl Bess qui s'approchait. Le responsable des opérations aériennes et spatiales de la base l'interpella :

« Alors, Lordas ? Tu as vu quelque chose ? »

Le pilote sauta la dernière marche de l'échelle et tendit son casque à un technicien avant d'adresser un sourire à son supérieur.

« Juste des cailloux et des lézards, capitaine. Comme les cinq derniers jours. J'en suis presque à prier de voir des bestioles volantes juste pour pouvoir m'entraîner un peu au tir.

— Ne fais pas trop le malin, gamin. Une patrouille impériale peut parfaitement passer par ici ou nous envoyer un droïde sonde histoire de jeter un œil. De meilleurs pilotes que toi sont morts pour avoir baissé leur garde...

— C'était juste pour plaisanter, capitaine. Pige. »

Bess lança un regard sévère à Jerrod avant de faire demi-tour pour aboyer des ordres à une autre équipe qui préparait ses vaisseaux dans le grand hangar. Le jeune pilote pivota vers la caserne et manqua percuter Var Narek, l'adjoint de Setenna Hase, un des trois commandants de la base.

« Désolé, monsieur, je ne vous avais pas vu. Que puis-je faire pour vous ? » demanda Jerrod.

Narek se montrait particulièrement tatillon quand il s'agissait de transmettre les ordres de Hase, ce qui avait

tendance à agacer non seulement Jerrod, mais aussi la plupart des soldats du rang. D'autant plus que son interprétation du règlement semblait se durcir chaque jour davantage.

« Lieutenant Lordas, votre trajectoire de vol n'avait pas été validée pour le secteur 17, ce qui fait que vous avez laissé le secteur 7 sans surveillance. Ou'est-ce qui vous permet de croire que cette violation du protocole ne vous a pas fait rater un détail significatif ?

— Oh, je suis persuadé que les lézards et les cailloux ne s'en offusqueront pas », répondit le lieutenant avec un geste désinvolte de la main. « En plus, les scanners à longue portée n'ont repéré aucun signe d'activité dans les environs.

— Les détecteurs ne sont pas fiables sur toute l'étendue de cette zone, vous le savez comme moi. À l'avenir, assurez-vous de respecter votre itinéraire de vol assigné, sinon vous serez retiré du planning des missions aériennes. »

Tandis que l'officier repartait du hangar au pas de charge, Jerrod lui adressa un salut ironique. Il aurait bien aimé voir ce slicer maigrichon et coincé faire des sorties chaque jour, semaine après semaine, sans que rien ne vienne briser cette routine monotone. Il finit par hausser les épaules et se dirigea vers la zone d'habitation pour prendre une douche froide bien méritée.

Jerrod traversa les bureaux et les couloirs éclairés artificiellement. D'après son chrono, il était près de minuit ; la partie de sabacc s'était éternisée pendant des heures avant que quelqu'un ne remporte la cagnotte. Il tapota la poche de sa veste qui contenait ses gains et décida de couper par le hangar pour retourner plus vite aux baraquements.

L'éclairage avait été réduit au minimum pour économiser l'énergie des générateurs. Le pilote trébucha sur un câble oublié par terre et marmonna un juron. À l'autre bout de la caverne, un bruit métallique retentit en écho.

Il se figea aussitôt. « Y a quelqu'un ? » lança-t-il, ses doigts remontant déjà vers son holster avec l'aisance de l'habitude.

Var Narek émergea de derrière une colonne rocheuse, un datapad entre les mains.

« Ce n'est que moi, Lordas. Ou'est-ce qui vous amène ici en plein milieu de la nuit ?

— Je retournais dans mes quartiers, éluda l'intéressé en haussant les épaules. Et vous ? Ou'est-ce que vous faites là ?

— Je terminais quelques vérifications sur les logiciels de maintenance. La conseillère Hase veut être sûre que tout est bien prêt pour la mission de demain.

— Une mission ? Je n'ai pas entendu parler de... marmonna Jerrod.

— Je n'aurais pas dû vous le dire, le coupa Narek. Vous serez sans doute mis au courant en temps et en heure, certainement demain, reprit-il très vite. En tout cas, on dirait que j'ai fini. Vous devriez en profiter pour vous reposer un peu vous aussi. »

Au ton de sa phrase, cette suggestion avait tout d'un ordre.

« Ouais, acquiesça le pilote. Probablement. »

Var l'accompagna jusqu'aux quartiers d'habitation sans prononcer le moindre mot, puis lui souhaita bonne nuit quand ils se séparèrent devant le couloir de la section réservée aux officiers. Sans parvenir à mettre le doigt dessus, Jerrod était taraudé par un mauvais pressentiment.

Dans le hangar derrière eux, un appareil noir métallique gisait parmi les gravats, parfaitement caché au milieu du sable, des débris et des cailloux. Il émit une séquence de clignotements rouges et bleus. Et il recommença, encore et encore...

INTRODUCTION

ASSAUT SUR ARDA I est une aventure complète et indépendante pour le jeu de rôle *Star Wars* : **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Destinée à des joueurs débutants, elle peut néanmoins être adaptée pour une équipe plus expérimentée (cf. page 9). L'intrigue tourne autour de la prise par l'Empire d'une importante base secrète de l'Alliance grâce aux actions d'un traître. Les personnages-joueurs (PJ) devront découvrir l'identité du félon puis le traquer avant qu'il n'ait l'occasion d'infliger un nouveau coup dévastateur à une Rébellion déjà en grande difficulté. Au cours de cette mission, les personnages voyageront des plaines rocheuses d'Arda I jusqu'aux rues bondées du monde impérial d'Ord Radama, en passant par les marais de Jagomir.

Le maître du jeu (MJ) peut utiliser ce livre pour faire passer une équipe issue de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** à **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, ou comme base pour une campagne de longue haleine. Y sont présentées la base secrète de l'Alliance sur Arda I, la nouvelle planète Jagomir et la capitale d'Ord Radama, Livien Magnus. Vous y trouverez aussi des profils d'adversaires et de véhicules comme ceux du TIE Hunter, des evarriens insectoïdes et des Devlikks (qui font ici leur première apparition). De surcroît, ce module comprend des règles de combat de masse, qui permettent

de gérer les flux de l'action lors d'une bataille à grande échelle, ainsi que d'autres destinées à déterminer l'état d'avancement d'une tâche donnée ou le temps restant avant un événement particulier.

Mieux vaut que les joueurs évitent de lire la suite de ce livre, car ils risqueraient de se gâcher le reste de l'aventure. Les pages de cette introduction recèlent des renseignements pour aider le MJ à préparer sa campagne :

- **Vue d'ensemble** : un guide global pour mieux visualiser la progression de l'intrigue durant cette aventure.
- **Contexte de l'aventure** : des informations pour planter le décor et fournir le cadre des événements.
- **Personnages importants** : un survol des principaux PNJ, ainsi que leurs rôles et motivations.
- **Résumé de l'aventure** : un aperçu détaillé du contenu des trois épisodes de l'aventure.
- **Préparatifs de jeu** : des instructions à l'attention du MJ pour utiliser ce livre et mener l'aventure.
- **Impliquer les personnages joueurs** : des conseils pour faire coïncider le passé et les Motivations des PJ avec les différentes intrigues.

VUE D'ENSEMBLE

ASSAUT SUR ARDA I propose aux PJ certains des thèmes principaux de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, à savoir des combats désespérés, des alliances fragiles et la menace d'un ennemi bien plus puissant qu'eux. **L'Épisode I** plonge les personnages joueurs au cœur d'une bataille perdue d'avance dans la base secrète d'Arda I, au moment où la Marine Impériale la submerge. Durant **L'Épisode II**, leur fuite les amène dans une nouvelle forteresse située dans les marais ténébreux de la planète Jagomir. Les PJ découvrent alors des preuves indéniables qu'un espion opère au sein de l'Alliance. **L'Épisode III** les lance dans une course contre la montre pour découvrir l'identité de la taupe et l'empêcher de révéler l'emplacement de la nouvelle base à ses contacts impériaux sur Ord Radama.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Au cours des vingt dernières années, les mécontents de la planète industrielle Arda II se sont unis et ont contacté d'autres groupes d'insurgés qui passaient dans leur système, en route pour les secteurs Spadja, Beldezone, Vorzyd, Nuiri et Rolion. Sous l'égide du général Ran Niall, de la conseillère en chef Setenna Hase et du commandant Qurno, ils ont établi une base permanente dans une concession minière abandonnée de la planète

désertique Arda I. Après plusieurs années de fonctionnement isolé, sans liens réels avec l'Alliance, le haut commandement de la Rébellion a officiellement intégré le groupe dans ses rangs et en a fait une force sectorielle (ou Forsec). Au fil du temps, la base a été le point de départ de nombreuses missions contre l'Empire, même si elles ne sont revendiquées que depuis quelques années au nom de l'Alliance pour la Restauration de la République. (Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre **Missions précédentes**, page 20.)

Aujourd'hui, tout ce que les résistants ont accompli au péril de leur vie est menacé par le lieutenant Var Narek, un spécialiste informatique qui a perdu tout espoir concernant l'issue de la guerre civile galactique. Il ne supporte plus de subir ce bain de sang et ne recule devant rien pour y mettre un terme, quitte à trahir l'Alliance.

Narek a grandi sur Ord Radama, une planète qui a vécu sous le joug de plusieurs maîtres durant toute son histoire. D'abord la tyrannie des Sith, il y a bien longtemps, puis le règne des Séparatistes pendant la Guerre des Clones, et enfin celui de l'Empire au cours des vingt dernières années. De ce fait, Ord Radama n'a jamais connu la liberté. Néanmoins, et même si cela s'est fait par la répression systématique de toute ébauche de dissidence ou de rébellion, l'Empire et son Ordre Nouveau sont parvenus à établir paix et sécurité sur Ord Radama. Du moins d'un certain point de vue.



La lignée aristocratique des Narek profita de cette paix et de cette sécurité jusqu'à ce qu'Ellor Orgraal obtienne le poste de gouverneur planétaire. Le gouvernement impérial avait ignoré le père de Var lors de la nomination, ce que le futur spécialiste informatique, encore jeune homme, prit comme une trahison. Les diverses familles nobles de Livien Magnus, la capitale d'Ord Radama, se rangèrent rapidement du côté d'Orgraal afin d'obtenir faveurs et postes importants. La rancœur de son père et l'absence de possibilités d'avancement poussèrent Var à se retourner contre l'Empire et à rejoindre la cellule rebelle qui se formait sur Arda I. De son côté, Aleos, son frère beaucoup plus jeune que lui, ne garda presque aucun souvenir de la grandeur d'antan des siens. C'est pourquoi il ne se sentit pas spolié et se contenta d'épouser la fille d'un commerçant local et de l'aider à tenir sa boutique. Chaque fois que Var se retrouvait en transit sur place entre deux missions, il rendait visite à Aleos, mais en dehors de ces brefs interludes, il ne regretta jamais d'avoir tourné le dos à sa planète natale et à son passé.

Hélas, la vie des Narek vola en éclats le jour où un groupe de Rebelles lança une attaque contre le gouvernement impérial. Aleos, sa femme et leurs deux jeunes enfants furent tués durant les combats, lorsqu'un bombardement aérien qui ciblait des immeubles impériaux détruisit la boutique familiale. Bien entendu, l'opinion publique blâma les Rebelles qui s'étaient soi-disant cachés là. Cet événement durcit le cœur de Var et il décida de mettre fin au conflit coûte que coûte, même si cela impliquait de se ranger du côté impérial et de détruire l'Alliance. Il reprit contact avec un de ses anciens camarades d'école, désormais capitaine dans les Renseignements Impériaux, et l'implora de trouver un moyen de faire payer les Rebelles. Depuis ce jour-là, Var Narek est un traître.

La première mission importante qu'il a remplie pour l'Empire consistait à fournir des informations sur la base d'Arda I à son contact. En tant qu'assistant de terrain de Setenna Hase, Var Narek a accès à toutes les zones du complexe et s'est servi d'un transpondeur de signaux hyperspatiaux amplifié pour aider l'Empire à localiser la station. Cette nouvelle technologie permet d'envoyer des messages codés aux stations de surveillance impériales, tout en masquant le signal par de la friture, ce qui a empêché les Rebelles de s'en apercevoir. Var dispose de peu d'engins de ce type : l'un d'eux est installé dans le hangar lui-même et les autres ont été disposés dans les environs immédiats du Défi. La plupart sont détruits durant la bataille et quand Narek parvient sur Jagomir, il ne lui en reste que deux.

À l'insu de presque tous, il existe une vérité cachée au sujet des événements qui ont mené Var à trahir l'Alliance : son « vieil ami », le capitaine Malau Jocaos du service des Renseignements Impériaux, le soupçonnait depuis plusieurs années de faire partie de la Rébellion. Quand il découvrit que son frère tenait une échoppe près d'un bâtiment administratif gouvernemental, au cœur même de Livien Magnus, Jocaos élaborait un plan pour inciter le résistant à servir l'Empire. Il suffisait pour cela de détruire un local impérial désaffecté et quelques boutiques attenantes. Il savait que l'attachement de Var envers sa famille pourrait lui faire changer de camp. En s'assurant de faire porter le chapeau à l'Alliance, il n'avait plus qu'à patienter pour disposer d'un nouvel agent sous ses ordres.

JOUER VAR NAREK

La mort tragique de son neveu et de sa nièce a complètement brisé Var Narek. Dans son esprit, ces enfants n'avaient aucun lien avec la guerre et ont été tués pour rien. Au sein de la Rébellion, personne n'est au courant de leur décès. La plupart des gens ne connaissent pas assez Var pour ne serait-ce qu'imaginer qu'il avait de la famille. Par ailleurs, il fait tout pour dissimuler le moindre signe de rancœur à l'égard de l'Alliance ou de ses membres. Var est passé maître dans l'art d'afficher une façade souriante et de se comporter comme tous les Rebelles autour de lui. Au fil du temps, Setenna Hase en est venue à lui faire totalement confiance et se repose sur lui pour de nombreuses tâches du quotidien : elle réfute systématiquement toute accusation portée contre lui.

Un encadré intitulé **Introduire Var Narek dans l'aventure** se trouve page 18 (**Épisode I**). Un autre, sur **Le rôle de Var Narek durant l'enquête** est situé page 58 (**Épisode II**).

PERSONNAGES IMPORTANTS

En plus du traître Var Narek, le MJ devrait se familiariser avec chacun des autres personnages non-joueurs (PNJ) importants qui peuvent être rencontrés durant l'aventure.

- **Le général Ran Niall** : il s'agit d'un des trois commandants de la base d'Arda I. Ancien officier de la Marine Impériale, il s'est opposé aux châtiments cruels infligés pour les offenses les plus mineures. Il a donc changé de camp avec l'équipage de son vaisseau pour rejoindre la toute nouvelle Rébellion, et dirige une petite flotte depuis sa défection (cf. page 19).
- **La conseillère en chef Setenna Hase** : unique civile de l'état-major d'Arda I, Setenna gère la plupart des problèmes de renseignement, de logistique et de personnel de la base. Elle a l'habitude de collaborer avec de nombreuses races et cultures de la galaxie afin d'accroître les ressources de l'Alliance (cf. page 19).
- **Le commandant Qurno** : ce Duros est le plus jeune membre des trois dirigeants d'Arda I, ce qui ne l'a pas empêché d'assister à bon nombre d'horreurs causées par la guerre. Il supervise l'armée et les tactiques terrestres, ainsi que l'entraînement de la plupart des nouvelles recrues (cf. page 20).
- **Var Narek** : dupé et poussé à la trahison, il est le principal méchant de l'aventure. Les PJ doivent révéler sa duplicité et l'arrêter avant qu'il n'inflige des dégâts irréparables à la force sectorielle des Éten-dues Gordiennes (cf. page 69).
- **Malau Jocaos** : cet officier des Renseignements Impériaux est un individu perfide et sans scrupules. Il ne recule devant rien pour s'assurer la victoire et a réussi

à corrompre Var Narek dans le plus grand secret, faisant de lui un traître. Il tient une place cruciale durant le dénouement de l'**Épisode III** (cf. pages 86).

- **Le capitaine Harl Bess, Urel Haydon et le major Valor** : respectivement un pilote humain, un espion (humain lui aussi) et un ingénieur sullustéen. Ces trois officiers de grade intermédiaire se révèlent les alliés les plus fiables des PJ au sein des Rebelles d'Arda I (cf. pages 21, 22 et 24).

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette section détaille l'intrigue principale de l'aventure. Bien sûr, les événements peuvent se passer différemment : tout dépend des initiatives des joueurs et des circonstances. Consultez la partie **Préparatifs de jeu** page 9 pour plus d'informations.

ÉPISE I : LA BATAILLE DU DÉFI

Pour les personnages joueurs, l'aventure commence par la difficile traversée du canyon connu sous le nom de « canyon du Défi », ou tout simplement « Défi », alors qu'ils approchent de la base rebelle d'Arda I. Une fois leur vaisseau posé, ils n'ont que peu de temps pour souffler et explorer les lieux. Très vite, on leur demande d'effectuer une patrouille avec l'escadron Vortex, dont l'un des pilotes habituels est tombé malade. Durant leur reconnaissance, ils découvrent un étrange dispositif fixé à un éperon rocheux. Hélas, leur enquête tourne court lorsqu'ils repèrent peu après les premiers signes d'une attaque impériale. Leur vol de routine se transforme en course contre la montre pour rentrer au complexe au plus vite, car les communications sont brouillées.

L'assaut semble surgir de nulle part. Personne n'a le temps de se poser de questions. Le chaos éclate autour de la base tandis que le plan d'évacuation est mis en œuvre et que pilotes et soldats se précipitent à leurs postes de combat. Malheureusement, les forces impériales prennent rapidement l'avantage et menacent de submerger les défenseurs. Les PJ n'ont alors d'autre choix que de gagner du temps pour leurs camarades chargés de mettre en sécurité l'état-major, les civils et le matériel. Durant l'affrontement, on leur donne comme mission de faire exploser des charges pour provoquer un éboulement qui condamnera le Défi et enrayera la progression des Impériaux. Pour ce faire, ils doivent braver le feu nourri des TR-TT et des TB-TT, puis repousser de dangereuses escouades de soldats des sables.

Var Narek

Le MJ peut se référer aux règles de Combat à grande échelle (page 30) pour recréer les aléas de la bataille qui se déroule autour des personnages.

Que leur mission soit un succès ou non, les héros rentrent à la base. Malheureusement, celle-ci a déjà été envahie par les soldats des sables. Après avoir combattu pour atteindre le hangar, ils y découvrent un autre appareil mystérieux qui semble confirmer la présence d'un traître parmi leurs camarades. C'est à ce moment qu'ils sont de nouveau appelés à l'aide : on leur demande de s'enfoncer dans les sous-sols du complexe et d'y faire exploser les générateurs. Il faut détruire la base et toutes les informations sensibles qu'elle contient avant que les Impériaux ne s'en emparent.

Durant le peu de temps qui leur reste, les PJ parviennent à embarquer dans leurs vaisseaux et à se joindre à la bataille dans le ciel. Il faut désormais protéger les transports d'évacuation jusqu'à leur passage en hyperspace avant de les retrouver au point de ralliement. Là, une fois en sécurité, les survivants peuvent enfin rendre hommage aux disparus et rassembler leurs forces pour les difficiles combats à venir. Les PJ peuvent profiter de ce délai pour révéler l'existence de l'étrange dispositif qu'ils ont découvert et faire part de leurs soupçons concernant la présence d'un espion à la solde de l'Empire. Hélas, les commandants de l'Alliance ont bien d'autres soucis plus urgents en tête et repoussent les investigations à plus tard. Une fois les préparatifs terminés, le reste de la flotte d'Arda I met le cap sur une planète isolée de l'amas de Jaga, où l'Alliance espère établir une nouvelle base opérationnelle.

ÉPISODE II : TERRA INCOGNITA

Les premiers jours sur Jagomir se révèlent mouvementés et tendus. Les survivants s'affairent à mettre en place les défenses de leur nouveau foyer, au cœur des marais de la planète. Très vite, les PJ s'aventurent en terrain dangereux pour débusquer un terrible prédateur qui s'en prend aux patrouilles rebelles. Après avoir découvert des preuves supplémentaires de la présence d'un traître (notamment ce qui reste d'une data-cache secrète), ils rentrent à la base pour traquer l'espion. Les personnages joueurs sont alors libres de poursuivre leur enquête comme bon leur semble : ils peuvent poser des questions à leurs camarades en profitant de conversations anodines, ou les interroger

dans les règles de l'art, mais le moral des troupes est au plus bas et s'ils n'y prennent pas garde, ils risquent d'attirer les soupçons sur eux-mêmes.

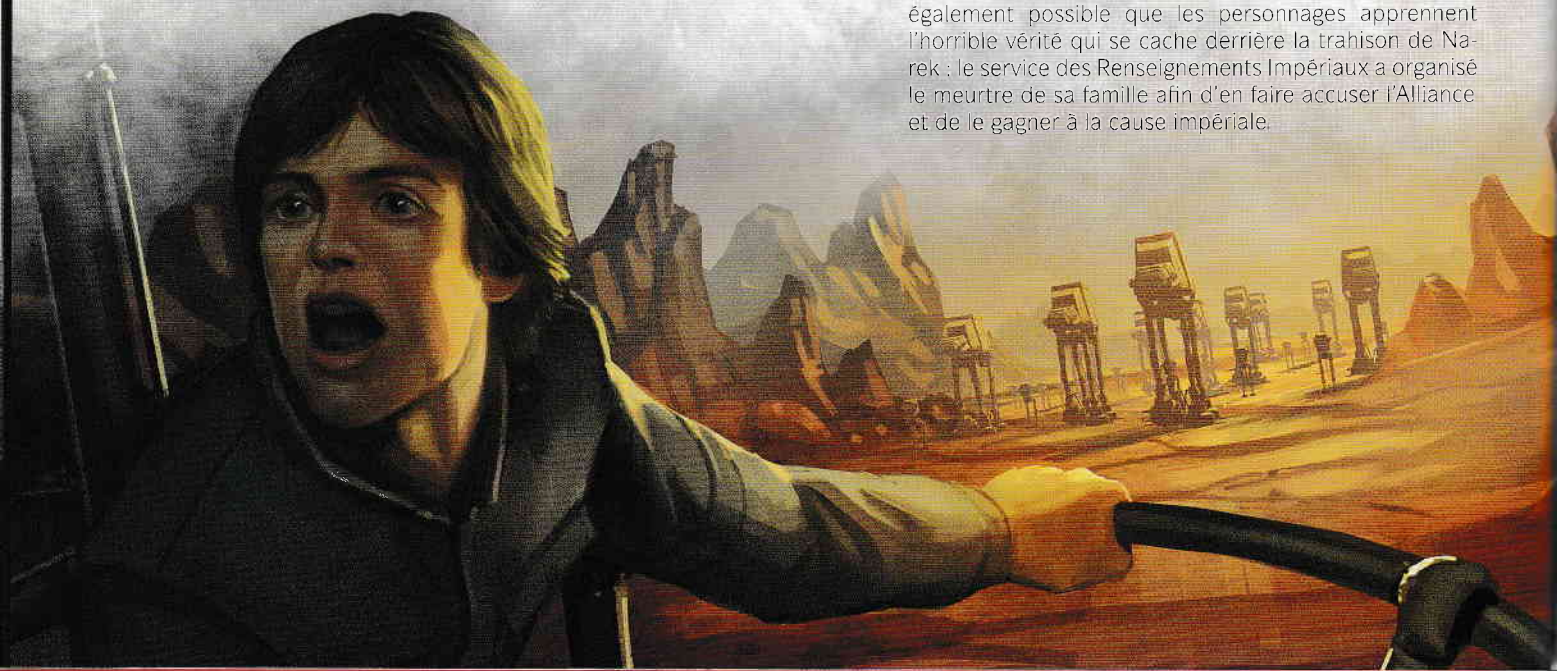
Les PJ comprennent qu'au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de la résolution du mystère entourant l'amplificateur de signaux, on leur ordonne d'accomplir des missions de plus en plus longues et dangereuses dans les marais. Ils sont envoyés explorer un campement pirate abandonné, cueillir des herbes médicinales nécessaires pour soigner les nombreux blessés de la bataille du Défi, suivre les traces de légendes remontant à l'époque de l'Ancienne République et, enfin, installer un périmètre de sécurité au moyen de détecteurs capables de donner l'alerte en cas d'intrusion impériale. Entre deux missions, les personnages joueurs rassemblent les éléments qu'ils ont recueillis et découvrent de nouveaux indices concernant l'identité de l'espion.

Au bout du compte, ils parviennent à le démasquer, mais trop tard : se sachant perdu, Var Narek kidnappe Setenna Hase et s'échappe avec l'intention de contacter ses commanditaires. Les héros doivent donc le prendre en chasse et l'empêcher de mettre la base de Jagomir en danger en livrant Hase aux interrogateurs impériaux.

ÉPISODE III : RENDEZ-VOUS SUR ORD RADAMA

Naviguer dans l'hyperspace aux alentours de Jagomir nécessite des calculs d'astrogation particulièrement précis : quelle que soit la direction empruntée, il faut prendre en compte l'ombre de la masse et les fluctuations gravitationnelles de l'amas de Jaga. Heureusement, les PJ le savent, contrairement à Var Narek qui doit se fier à des indications obtenues de Hase. Grâce à cet avantage, les personnages joueurs ont une chance de rattraper le traître, voire de le précéder sur Ord Radama, sa destination. Malheureusement, ce raccourci rapproche les héros d'une patrouille impériale. Le moindre écart d'itinéraire signifie qu'un croiseur de classe *Interdictor*, l'Éternelle Colère, arrache l'engin des PJ à l'hyperspace. Ceci provoque un affrontement des plus déséquilibrés contre le navire de l'Empire.

Une fois en sûreté hors de l'amas de Jaga, le groupe fait route vers Livien Magnus, la capitale d'Ord Radama, et doit très vite découvrir où Var Narek projette d'emmener Setenna Hase. Les PJ ont la possibilité de contacter deux cellules rebelles pour leur prêter main-forte. Il est également possible que les personnages apprennent l'horrible vérité qui se cache derrière la trahison de Narek : le service des Renseignements Impériaux a organisé le meurtre de sa famille afin d'en faire accuser l'Alliance et de le gagner à la cause impériale.



Les PJ peuvent explorer les différents quartiers de la ville dans l'espoir de trouver quelques détails supplémentaires susceptibles de les aider à tendre un piège au traître. Finalement, ils découvrent l'adresse du manoir Narek et partent affronter l'espion chez lui, dans son fief en périphérie de la cité. Ils parviennent à l'acculer, mais pas avant que son commanditaire, Malau Jacaos, n'ait encerclé la demeure avec ses troupes d'élite. Le face à face qui s'ensuit se conclut par la mort de Var Narek. Le capitaine impérial s'empare alors de la conseillère Hase et la ramène à Livien Magnus, pris en chasse par les héros sur leurs speeder bikes ou à bord de leur vaisseau.

Ils le traquent jusque dans une allée plongée dans l'obscurité, et s'enfoncent ensuite dans les tunnels menant au quartier général des Renseignements Impériaux, sous l'Opéra. L'action culmine au moment où les PJ doivent affronter un TR-TT uniquement armés de leurs blasters et de leur ingéniosité. Après quoi ils parviennent à rattraper le maître-espion et récupèrent la conseillère, offrant ainsi une chance à la force sectorielle rebelle de continuer sa lutte.

PRÉPARATIFS DE JEU

Avant de la faire jouer, le MJ est censé lire l'intégralité de l'aventure pour se familiariser avec le déroulement des événements et les personnages principaux. De plus, cet ouvrage fait référence à des éléments contenus dans le livre des règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION** : il peut s'avérer utile de relire les passages qui les concernent avant toute session au cours de laquelle ils pourraient apparaître. Enfin, les pages suivantes de cette section traitent de points que le maître du jeu devrait prendre en compte durant la préparation d'**ASSAUT SUR ARDA I**.

ÉTABLIR UNE BASE D'OPÉRATIONS

Une manière de préparer l'action d'**ASSAUT SUR ARDA I** consiste à se servir de la base comme point de départ d'une ou deux missions préalables. Les scénarios présentés dans le livre de règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION** et le Kit du maître du jeu peuvent sans difficulté prendre Arda I comme point de départ. **Le Perlemienne express** peut être mis en scène n'importe où le long de la Route commerciale Perlemienne, à l'est galactique des Étendues Gordiennes (cf. page 346 du livre de règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**), tandis qu'**Au point mort** se déroule dans la frange extérieure de la Voie Hydienne, à l'ouest galactique d'Ord Radama. Procéder ainsi donne plus de temps aux personnages pour faire connaissance et créer des liens avec les PNJ avant la trahison...

PRÉSENTER LES SUSPECTS

Le maître du jeu est invité à développer les PNJ impliqués dans l'enquête dès qu'un moment de répit se présente : ils peuvent apparaître brièvement durant la visite du complexe d'Arda I. Par exemple, le MJ peut décrire des pilotes : un Dressélien dans le hangar, puis un humain vantard en train de boire et de jouer au sabacc. Si les joueurs se souviennent de ces personnages entrevus lors de scènes précédentes, l'effet est réussi et cela crée une continuité entre les différents chapitres. Notez que la base d'Arda I est assez vaste pour que ses membres ne se connaissent pas tous. Croiser des visages inconnus à l'occasion n'a donc rien de surprenant.

SORTIR DES RAILS

Durant l'aventure, le MJ doit veiller à laisser les personnages joueurs déterminer eux-mêmes leur parcours le plus souvent possible. Compte tenu du contexte militaire

de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**, il est particulièrement tentant de faire en sorte que les PNJ gradés donnent constamment des ordres aux nouvelles recrues. Toutefois, autoriser les PJ à tracer leur propre chemin, pour le meilleur et pour le pire, enrichit considérablement l'histoire et l'expérience rôlistique. Même si les héros cherchent à rétablir la liberté dans la galaxie, ils devront choisir entre leurs ordres et leurs Devoirs, voire entre leurs Devoirs et leurs Motivations (ou même leurs Obligations) lors de chaque mission.

DISTRIBUER L'EXPÉRIENCE ET RÉCOMPENSER L'ACCOMPLISSEMENT DES DEVOIRS

À la fin de chaque épisode, vous trouverez la description détaillée des récompenses en points d'expérience (XP) que le MJ peut accorder aux personnages joueurs selon leurs succès. Cependant, il n'est pas obligé d'attendre ce moment : il est parfois plus judicieux d'attribuer des points à la fin d'une session au cours de laquelle les PJ ont atteint leurs objectifs. Le maître du jeu devrait également attribuer une récompense appropriée à la fin de chaque session de jeu (en général 15 XP par personnage).

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ DE L'AVENTURE

Les rencontres de ce scénario sont prévues pour un groupe de PJ débutants ou qui n'a vécu qu'une ou deux aventures courtes. Le MJ peut aisément accroître la difficulté de l'aventure pour des équipes plus expérimentées en ajoutant des membres aux groupes de sbires ennemis, en augmentant le seuil de blessure des rivaux et des Némésis, ou en offrant des rangs de compétences ou des talents supplémentaires aux PNJ.

Les PJ sont également susceptibles d'augmenter leur Devoir au fil de l'aventure. Comme expliqué page 325 du livre de règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**, le MJ peut effectuer un jet sur la table des Devoirs du groupe pour déterminer si l'un d'eux est déclenché durant la session. Ce livre contient divers encadrés dédiés à des Devoirs spécifiques : le maître du jeu peut s'inspirer de leur contenu pour créer des objectifs de mission supplémentaires à atteindre durant la partie.

Pour des raisons de commodité, voici la liste des types de Devoirs présentés dans **ASSAUT SUR ARDA I** et le numéro de la page où se trouve l'encadré dédié :

- **Victoire militaire** : Prenez l'offensive ! (page 34)
- **Contre-espionnage** : Les graines de la discorde (page 81)
- **Renseignements** : Capture obligatoire (page 84)
- **Sécurité intérieure** : Qui va là ? (page 39)
- **Soutien politique** : Une planète dans le besoin (page 86)
- **Secours** : On n'abandonne jamais un camarade (page 32)
- **Recrutement** : Bienvenue chez nous (page 26)
- **Obtention de ressources** : Objets trouvés (page 25)
- **Sabotage** : Faire le nécessaire (page 40)
- **Supériorité spatiale** : Cible en vue ! (page 42)

IMPLIQUER LES PERSONNAGES JOUEURS

Avant de débiter l'aventure, les joueurs devraient déterminer l'historique de leurs personnages ainsi que la façon dont ils ont rejoint l'Alliance. Pour ce faire, il existe trois options principales qui découlent de l'expérience déjà acquise par les PJ dans l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**. Premièrement, il peut s'agir de personnages débutants (cf. **Nouvelles recrues**). Ensuite, on peut avoir affaire à des individus qui ont déjà creusé leur trou au sein de l'Alliance Rebelle (cf. **Agents confirmés**). Pour finir, il peut s'agir de transfuges issus d'une campagne d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** (cf. **Héros malgré eux**).

NOUVELLES RECRUES

Si les PJ sont des personnages débutants qui ne disposent que d'un niveau de Contribution inférieur ou égal à 1, il s'agit de membres récents de l'Alliance qu'on vient juste d'affecter à la base d'Arda I. Leur recruteur ou officier supérieur leur a donné pour mission de transporter des soldats blessés ou du matériel sur place, à moins que leurs Y-wing ou leur navette de classe *Lambda* n'aient été assignés à l'escadron Dust. S'ils ont choisi une base d'opérations comme ressource au sein de la Rébellion, ils doivent rester dans celle d'Arda I jusqu'à la fin de l'**Épisode I**, après quoi ils ont libre accès à celle de Jagomir.

NOUVEAUX PERSONNAGES OU REMPLAÇANTS

Au fil de l'aventure, suite au décès (ou à la capture) d'un personnage ou à l'arrivée d'un nouveau joueur, il pourrait se révéler nécessaire d'ajouter un PJ dans le groupe. La meilleure méthode pour présenter ce héros de manière crédible dépend bien évidemment de la situation de l'équipe à ce moment-là.

Heureusement, impliquer ou faire revenir des personnages joueurs dans l'**ÈRE DE LA RÉBELLION** est assez facile : il suffit que l'état-major affecte un nouveau membre au groupe. Dans les **Épisodes I et II**, un nouveau PJ a de fortes chances de provenir du personnel de la base d'Arda I ou de Jagomir. Le MJ peut travailler avec le joueur pour incorporer un ou plusieurs PNJ dans son historique, ce qui donne à la traque de l'espion une dimension personnelle. Dans l'**Épisode III**, un nouveau PJ peut être issu de la cellule rebelle de l'Épée écarlate, à Livien Magnus (cf. page 78).

- **Renfort** : Ils ont donné leur vie (page 23)
- **Technologie** : Livraison spéciale (page 53)

AGENTS CONFIRMÉS

Si les PJ ont de la bouteille ou un niveau de Contribution supérieur ou égal à 2, cela signifie qu'ils faisaient déjà partie de l'Alliance avant le début de l'aventure, mais pas dans cette cellule en particulier. De ce fait, et comme leur arrivée à la base est récente, ils n'ont pas encore fait leurs preuves auprès de l'état-major. Le MJ doit veiller à se servir de leurs exploits passés pour créer un lien adéquat entre sa campagne précédente et celle-ci, ou faire appel au Devoir d'un personnage pour imaginer une amorce appropriée, à moins qu'il ne préfère utiliser le prétexte d'une livraison urgente, comme pour l'option **Nouvelles Recrues**.

HÉROS MALGRÉ EUX

Si les joueurs souhaitent que leurs personnages de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** vivent une aventure conçue pour l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**, le MJ peut faire en sorte que le groupe doive livrer une cargaison aux Rebelles de la base (d'une valeur de 10 000 crédits de l'Alliance). Dans ce cas, les PJ n'entretiennent pas encore de liens directs avec les Rebelles et sont libres d'adhérer ou pas à leur cause. Chaque personnage commence alors sans Devoir et peut en choisir un ou le déterminer aléatoirement après l'**Épisode I**. Les PJ devraient avoir la possibilité



d'obtenir de façon rétroactive des bonus de Devoir s'ils accomplissent tout ou partie des missions annexes de cet épisode. Le maître du jeu peut se référer à la page 342 du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION pour tout ce qui concerne la combinaison des deux gammes.

MOTIVER LES PERSONNAGES JOUEURS

ASSAUT SUR ARDA I propose de nombreuses amorces qui font appel aux différentes Motivations possibles dans l'ÈRE DE LA RÉBELLION. En voici quelques-unes que le maître du jeu peut employer pour que le groupe s'implique personnellement dans la narration.

LES VALEURS

La liberté, l'honneur, la paix... Ces nobles buts tiennent à cœur à la plupart des membres de l'Alliance, et les actes perfides de Var Narek constituent un véritable affront pour ceux qui chérissent ces valeurs. Les défenseurs des droits interraciaux, de la justice ou du progrès ne peuvent qu'être touchés par la situation désespérée des Devlikks, opprimés sur leur propre planète Ord Radama. En conséquence, les personnages désireux de restaurer l'Ancienne République, l'Ordre Jedi ou une philosophie particulière ont de fortes chances de s'investir dans la survie de cette cellule rebelle. Il est possible qu'ils voient le nouveau sanctuaire des combattants de la liberté sur Jagomir comme le point de départ de la renaissance de leur cause.

LES LIENS

Que les PJ soient novices ou aguerris, inclure des amis, des membres de leur famille ou des amants potentiels dans la population de la cellule rebelle d'Arda I a toutes les chances de motiver fortement les personnages. Ceux impliqués dans les branches politique, militaire ou d'espionnage de l'Alliance sont directement affectés par l'intrigue centrale de l'aventure, puisque Var Narek menace de réduire leurs efforts à néant. Les PJ qui disposent de liens dans le monde des affaires ou la pègre peuvent jouer un rôle capital lors de la construction et de l'aménagement de la nouvelle base sur Jagomir.

UNE QUÊTE

Les PJ en quête de vengeance, d'aide ou de rédemption ont largement l'occasion de poursuivre leurs buts au cours de l'intrigue principale de cette aventure. De même, la gloire, le frisson du danger ou l'appât du gain peuvent faire partie des moteurs qui permettent aux PJ d'accomplir leurs missions. Si le groupe comporte des personnages sensibles à la Force ou intéressés par les Jedi ou les Sith, il peut être intéressant de noter que les Étendues Gordiennes et le secteur Esstran se trouvent en plein milieu de l'ancien espace Sith. Les trois planètes sur lesquelles se déroule l'aventure **ASSAUT SUR ARDA I** portent toutes les cicatrices visibles d'anciennes guerres entre les deux facettes de la Force, à condition de savoir où regarder...





I LA BATAILLE DU DÉFI

« Je suis prêt à attaquer tout l'Empire à moi tout seul ! »

– Je vois ce que tu veux dire ! »

– Dak Ralter et Luke Skywalker, pilotes rebelles.

L'Épisode I plonge les PJ au cœur de l'assaut lancé par l'Empire contre leur base secrète d'Arda I, non loin de Yavin, au fin fond de la Bordure extérieure. Durant l'affrontement, ils découvrent qu'un espion impérial se cache peut-être au sein des membres de l'Alliance. Ce chapitre est découpé comme suit :

- **Relever le Défi** : de mystérieuses interférences dans le système de communication rendent l'approche de la base on ne peut plus périlleuse.
- **Explorer la base** : les PJ peuvent explorer leur nouvelle base d'opérations et faire connaissance avec leurs camarades et l'état-major.
- **La Patrouille Vortex** : durant une patrouille de routine, les PJ s'aperçoivent que la base secrète d'Arda n'est plus vraiment secrète...
- **Opérations spéciales** : les PJ doivent répondre à l'appel du devoir et participer à la défense de la base d'Arda I.
- **Repli stratégique** : les PJ reçoivent pour mission de protéger l'état-major et son matériel afin d'empêcher les troupes impériales de s'en emparer.
- **Vers d'autres cieux** : le dernier transport s'enfuit, mais les troupes impériales ne lui facilitent pas la tâche.

Le rideau s'ouvre sur la planète Arda I au cœur de la Bordure extérieure. Il y a quelques années, la conseillère en chef Setenna Hase, le général Ran Niall et le commandant Qurno y ont fondé une base secrète, qui est devenue une importante poche de résistance contre l'Empire. Jusqu'à présent, la station n'a pas été repérée, car Arda II, le monde voisin, est un pôle industriel et commercial particulièrement important dans les Étendues Gordiennes : la petite flotte rebelle se fond dans le flot des transporteurs et cargos qui empruntent l'hypervoeie de la Croix Ardane. Les responsables de la base n'ont contacté l'Alliance pour la Restauration de la République que récemment, mais contribuent avec enthousiasme à la lutte. Les résistants locaux sont désormais membres à part entière de l'Alliance Rebelle et ils arborent fièrement son emblème sur leurs vaisseaux.

Lorsqu'ils entament l'aventure, les personnages sont dans l'espace, en approche d'Arda I. Lisez le texte d'introduction au début de ce livre, puis passez à la section **Relever le Défi**, page 15.

ARDA I

Données d'astrogation : système Arda, secteur des Étendues Gordiennes, région de la Bordure extérieure

Mesures orbitales : 343 jours par an / 26 heures par jour

Gouvernement : Alliance Rebelle

Population : 400 (humains 70 %, Bothans 10 %, autres 20 %)

Langues : basic

Terrain : montagnes, canyons, désert

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : canyon Redfyre, crête Borrgan, passe de Torrence

Exportations : aucune

Importations : technologie, nourriture, eau

Routes marchandes : hypervoie de la Croix Ardane

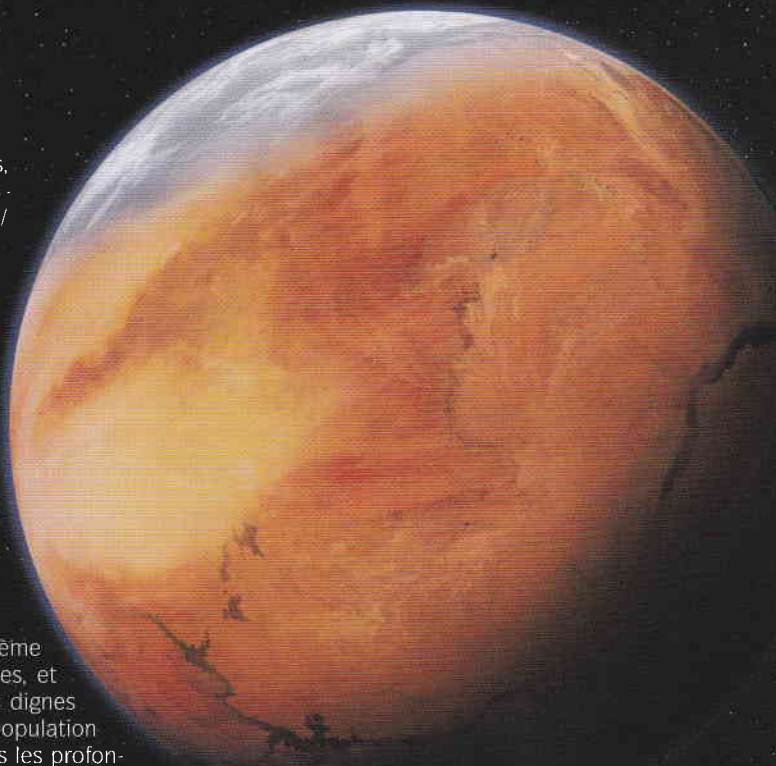
Conditions particulières : aucune

Contexte : Les trois planètes du système Arda (Arda I, II et III) sont peu peuplées, et seule Arda II comporte quelques villes dignes de ce nom. Le principal centre de population d'Arda I est la base rebelle nichée dans les profondeurs du Défi, au sud de la passe de Torrence.

Arda I est un monde stérile recouvert de grands ravins, de chaînes montagneuses très élevées et de spectaculaires formations rocheuses. Ces dernières, d'énormes cheminées naturelles, servaient dans un lointain passé à évacuer la chaleur qui émanait du noyau en fusion de la planète. Au fur et à mesure de l'évolution géologique d'Arda I, la plupart des événements ont cessé toute activité, mais les tunnels qui les alimentaient sont restés. À l'heure actuelle, ces galeries constituent un réseau souterrain d'immenses cavernes, assez vaste pour héberger une flotte spatiale tout entière, ce qui a permis aux Rebelles d'y établir une base.

Il y a des millénaires, une race de sauriens ailés dotés d'une intelligence limitée peuplait Arda I. Ces êtres vivaient dans le dédale de grottes enfouies sous la surface de la planète. Organisés en tribus, ils se disputaient en permanence les meilleurs territoires de chasse. Les anciens Sith les connaissaient sous le nom de Doran'enoks et en capturaient souvent afin de les employer comme troupes de choc dans leurs armées. Les Doran'enoks avaient quasiment disparu d'Arda I à l'apogée des guerres menées par les Sith contre la République, et aucune de ces créatures n'a été aperçue depuis bien longtemps.

Un groupe rebelle s'est installé avec son matériel sur Arda I. Il y a quelques années, bientôt rejoint par des sympathisants en provenance d'Arda II. Le réseau de cavernes naturelles qui s'étend sous toute la surface de la planète s'est révélé idéal comme base d'opérations contre l'Empire : les résistants s'en sont servi pour installer des hangars secrets fortifiés et des systèmes de défense. La croûte de la planète contient de nombreux composés minéraux qui bloquent les émissions énergétiques, ce qui



empêche les senseurs des vaisseaux de passage de les remarquer, mais interfère également avec les scanners de détection et les communications des Rebelles.

Au cours des derniers mois, alors que l'Empire intensifiait sa campagne contre la Rébellion dans toute la galaxie, la base a vu son activité augmenter : plusieurs petites cellules ont été démantelées et leurs membres ont rejoint Arda I pour soutenir les Rebelles encore actifs dans la Bordure extérieure. Le nombre croissant de navires de l'Alliance qui transitent par le système d'Arda commence à inquiéter le haut commandement, car il risque de trahir la présence de la base et attirer l'attention des Impériaux.

LE DÉFI

Le principal accès à la base rebelle est un grand canyon connu sous le nom de Défi. Cette tranchée naturelle est pleine d'aiguilles rocheuses, de virages en épingles et d'une multitude d'autres obstacles. Les pilotes qui veulent rejoindre le hangar de la base prennent donc d'énormes risques. L'Alliance a mis au point un système de guidage automatisé qui permet aux vaisseaux de parvenir jusqu'à l'aire d'atterrissage sans risque, et qui a pour effet secondaire de renforcer la protection du complexe. Tout navire qui approche de la base sans bénéficier du système de guidage doit se préparer à un vol aussi éprouvant que périlleux pour arriver à bon port.

RELEVER LE DÉFI

En temps normal, les véhicules et vaisseaux de la base d'Arda I n'ont qu'à envoyer leurs codes au système de guidage et à le laisser prendre les commandes pour qu'il les guide jusqu'au hangar sans accident. Aujourd'hui, hélas, le canyon est noyé sous les transmissions émises par les transpondeurs de Var Narek, ce qui crée une quantité inhabituelle d'interférences à même de brouiller la plupart des communications. Reportez-vous à l'encadré **Premiers aperçus du futur**, page 16.

Une fois que les joueurs sont prêts et connaissent les circonstances de l'arrivée des personnages sur Arda I (cf. **Préparatifs de jeu** et **Impliquer les personnages joueurs**, pages 9-10), le MJ peut commencer la partie et lire à voix haute ou paraphraser le texte qui suit.

SI LES PJ REJOIGNENT CETTE CELLULE POUR LA PREMIÈRE FOIS :

La base d'Arda I attend les PJ et leur cargaison ; elle contacte donc leur vaisseau dès que celui-ci est à portée. Le texte à lire part du principe que les PJ pilotent une navette de classe *Lambda*, mais le MJ doit adapter son discours en fonction du navire des personnages. Cette première transmission est la même, quel que soit le point d'entrée dans le Défi ou la destination exacte de l'appareil (hangar principal ou annexe). Le ravin se déploie des deux côtés de l'entrée du complexe, même s'il est tronqué sur la carte de la page 39.

« Navette en approche, nous recevez-vous ? Ici le major Yalor du poste de contrôle de la base d'Arda. Nous vous attendions. Si vous avez un code d'accréditation pour le système de guidage, veuillez nous le transmettre, nous vous ferons traverser le Défi jusqu'au hangar principal. »

Il y a de fortes chances pour que le ou les vaisseaux des PJ ne disposent pas de circuit asservi pour communiquer avec le système de guidage, mais si le groupe comprend un mécano ou un slicer, il peut tenter d'en configurer un temporairement au moyen d'un **test d'Informatique Difficile** [◆◆◆].

Si le PJ réussit, il peut transmettre les codes. Quelques instants plus tard, le personnel du poste de contrôle les contacte à nouveau. Des grésillements brouillent leur message :

« Veuillez patienter, nous entrons vos codes... Quoi ? Il y a un problème. Le système de guidage automatisé aurait dû prendre le relais maintenant. Vous nous recevez ? Navette, vous nous entendez ? Nous perdons votre sign... »

La transmission s'interrompt, remplacée par des grésillements. Passez à **Vol en aveugle**, ci-après.

En cas d'échec au test d'Informatique, voici la réponse du poste de contrôle :

« Pas de panique, les gars, vous n'êtes pas les premiers à traverser le Défi en manuel. Allez-y tout doux et sans précipitation : si vous avez un copilote, demandez-lui de surveiller vos senseurs pour vous guider, et faites attention aux... »

Les PJ et le poste de contrôle ne s'aperçoivent pas que quelque chose brouille leur signal, jusqu'à ce que leurs détecteurs et leur système de communication ne fonctionnent plus du tout. Passez à **Vol en aveugle** ci-dessous.

SI LES PJ REVIENNENT À LA BASE APRÈS UNE MISSION :

Arda I attend les personnages joueurs. Le major Yalor emploie un ton plus familier. Lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit, mais sans oublier qu'à la fin de la dernière phrase, les parasites rendent le message incompréhensible :

« Bienvenue, Dust 7. Ici le major Yalor. On dirait que votre mission n'est pas tout à fait finie : on a quelque chose qui interfère avec notre système de guidage automatisé. Vous allez devoir rentrer en aveugle. Prenez votre temps et n'essayez pas de nous impressionner, nos mécanos sont déjà assez débordés comme ça... »

Passez à **Vol en aveugle** ci-dessous.

VOL EN AVEUGLE

La transmission s'interrompt juste au moment où vos détecteurs commencent à lâcher. Les parois rougeâtres du canyon semblent se refermer sur vous lorsque vous vous enfoncez sous les ombres menaçantes des rebords rocheux. Privés de données électroniques pour vous guider, vous allez devoir vous fier uniquement à vos yeux et à votre instinct pour piloter.

Le temps est venu de passer aux choses sérieuses : franchir en pilotage manuel les coudes et les virages impossibles du canyon. L'entrée de la base se situe très loin sous la surface de la planète, au fond du ravin, et les formations rocheuses qui bordent le sommet de la faille obligent tout vaisseau ou véhicule en approche (tout objet de gabarit supérieur à 2) à entrer dans la crevasse deux kilomètres avant la base.

ONLY EST !

Pour la première section du Défi, la difficulté du **test de Pilotage (espace)** dépend de la vitesse et du gabarit du vaisseau, comme expliqué page 254 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION. Les virages en épingle et les reliefs rocheux acérés ajoutent ■ à tous les tests de Pilotage effectués dans le canyon. Si le test est réussi, les PJ parviennent à traverser la section. En cas d'échec, ils font demi-tour et recommencent. Il n'est pas possible d'accéder à la deuxième partie du ravin, **les Flèches du Diable** (ci-dessous) tant que la première n'est pas passée avec succès. Comme indiqué page 251 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION, les ☹ et ☹ peuvent être utilisés pour représenter la manière talentueuse dont le pilote passe les obstacles, tandis que les ☹ et ☹, à l'inverse, peuvent entraîner une collision mineure ou illustrer la présence d'obstacles imprévus

LES FLÈCHES DU DIABLE

Tandis que vous enfoncez plus profondément dans le Défi, deux cheminées de grès rouge se dressent de chaque côté du canyon. Au sommet de l'une d'elles, une énorme roche menace de s'écrouler ; l'autre s'incline dangereusement au-dessus du ravin, comme prête à s'abattre au moindre souffle de vent.

Traverser les Flèches du Diable demande un talent de pilote hors du commun, et ces obstacles jumeaux ajoutent ■ ■ ■ au **test de Pilotage (espace)**. En cas d'échec, le vaisseau heurte l'une des colonnes, qui s'effondre et lui inflige 1 point de dégâts de coque. Si les PJ obtiennent un ☹, leur engin encaisse 5 points de dégâts de coque à cause des chutes de rochers. Un ☆ suffit pour franchir l'obstacle, mais l'épreuve du Défi est loin d'être finie...

ACCROCHEZ-VOUS, LES ENNUIS CONTINUENT !

Soudain, les pierres semblent prendre vie. Ce ne sont pas des rochers ! Des nuées de créatures reptiliennes aux écailles rouges et aux ailes violettes foncent sur votre navette en émettant une sorte de crissement. Le vaisseau tremble et fait une embardée. Une de ces maudites bestioles a dû s'accrocher à votre coque !

Il y a plus de mille ans que les Doran'enoks avaient sombré dans une profonde torpeur : depuis le départ des Sith du secteur, ils viennent d'être arrachés à leur léthargie par le signal qui interfère avec le système de guidage automatisé de la base. Ils surgissent en trombe des deux parois du canyon et attaquent le navire des PJ, qu'ils considèrent comme une menace envers leur territoire. En théorie, il suffit de manœuvrer pour s'élever au-dessus des reptiles, qui volent au ras du sol, mais le vaisseau est piégé dans le canyon, sans autre possibilité que de poursuivre sa route ! Les Doran'enoks sont considérés comme un obstacle à la navigation, ce qui ajoute un ■

PREMIERS APERÇUS DU FUTUR

Bien que les personnages joueurs et le personnel de la base l'ignorent, l'interférence est causée par une série de signaux envoyés vers l'espace par les transpondeurs cachés de Var Narek. Ils étouffent toute émission moins puissante que la leur dans un rayon de cinq kilomètres, d'où la défaillance généralisée des comlinks, des senseurs et du système de guidage automatisé. Si les PJ réussissent un **test d'Informatique** ou de **Pilotage (espace) Difficile** [◆ ◆ ◆], ils peuvent s'apercevoir que cette anomalie a quelque chose de louche. Normalement, seule une tempête de sable chargé en particules métalliques provoque ce genre de panne importante. En cas de ▼, un des techniciens du hangar vient en parler aux PJ après leur atterrissage. Un ☹ révèle que le dysfonctionnement pourrait parfaitement provenir d'une transmission cryptée qui tenterait de supplanter celles de la base, tandis qu'un ☹ suggère que cette interférence est simplement due à la proximité de l'étoile Ethain, dont les éruptions solaires brouillent régulièrement les communications.

supplémentaire à tous les tests de Pilotage tentés durant le combat pour esquiver le vol erratique des créatures (pour un total de ■ ■ qui prend en compte l'environnement et les Doran'enoks).

Le MJ détermine l'Initiative des Doran'enoks avec un test de Calme tandis que les joueurs le font pour leurs PJ avec leur Vigilance. Il y a autant de groupes de créatures que de vaisseaux pilotés par les PJ, plus un. Le maître du jeu doit traiter chaque groupe comme un groupe de vaisseaux sbires comportant chacun 3 individus (cf. encadré **Sbires et Véhicules** page 252 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION). Quand ils manœuvrent, les Doran'enoks disposent de **4 en Agilité** et de **2 en Pilotage (planétaire)**. Ils attaquent en utilisant la compétence **Artillerie** (rang 0).

Les personnages joueurs peuvent soit abattre les créatures, soit les distancer en accélérant jusqu'à une vitesse de 3 ou plus (ce qui accroît également la difficulté des tests de Pilotage qu'ils doivent effectuer). Au moment où les Doran'enoks apparaissent, le hangar du Défi est à portée extrême des PJ. Le nombre de tours qu'il leur faut pour atteindre leur but dépend de la vitesse de leur vaisseau (cf. manœuvre **Voler/Conduire** page 245 du livre de règles).

DORAN'ENOK

1	2	+3	DEF. AV. / PAB. / TH. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	0
			SEUL DE DC	SEUL DE SN
			2	1

Altitude maximale : 250 mètres

Armes : attaque en piqué (arc de tir avant ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée proche)

... ON L'A ÉCHAPPÉ BELLE !

Une fois à portée proche de la base, si les PJ combattent toujours les Doran'enoks, les Rebelles au sol utilisent les batteries laser antivéhicule réparties autour du Défi pour les aider à abattre les créatures (cf. profil des véhicules page 33). Les canonnières disposent de 3 en Agilité et de 2 en Artillerie.

Si les PJ ont réussi le test d'Informatique pour installer un circuit d'asservissement temporaire, la transmission finit enfin par fonctionner et les guide jusqu'au hangar. Le poste de contrôle d'Arda effectue la manœuvre Voler/Conduire à la place du pilote et la réussit automatiquement.

Si l'engin des PJ va à vitesse 1, il suffit d'une seule manœuvre Décélérer pour se poser (mais les passagers ont peut-être d'autres soucis en tête, par exemple les derniers Doran'enoks). Si la vitesse du véhicule excède la vitesse 1, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Soudain, vos systèmes de communication se remettent en marche. La voix affolée du Sullustéen du poste de contrôle retentit : « Vous arrivez trop vite, ralentissez ! Bouclez vos ceintures et préparez-vous à l'impact, on vous dégage le hangar tour de suite ! »

Couper les moteurs pour tenter d'atterrir proprement, nécessite un **test de Pilotage (espace) Moyen** [◆◆]. Un échec occasionne une collision mineure. Il faut alors lancer les dés et consulter la Table 7-9 : résultats des dégâts critiques page 258 du livre de règles.

Lors du crash, si des Doran'enoks sont encore agrippés à la coque du vaisseau, le personnel au sol aide les PJ à les repousser (utilisez le profil du Pilote de chasse page 415 du livre de règles). Le profil des Doran'enoks à l'échelle personnelle se trouve page 32, mais pour le moment, le combat devrait être uniquement traité de manière narrative.

Une fois le tarmac dégagé, le major Valor entre dans le hangar principal et s'approche des PJ (si ce sont déjà des héros de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**). S'ils sont issus d'une campagne d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, il les rejoint dans le hangar annexe. Le maître du jeu devrait adapter le texte suivant puis le lire à voix haute afin qu'il corresponde au passé des personnages et à leur site d'atterrissage.

« Eh bien ! Je n'avais jamais vu quelqu'un piloter comme ça depuis que Rik Torrence a traversé les canyons du nord ! Nous avons du boulot pour des pilotes et des canonnières de votre calibre. Quant à ces créatures que vous avez rencontrées... ma foi, elles dépassent en taille et en agressivité tous les lézards qu'on voit habituellement dans le coin. Je me demande si elles n'ont pas été perturbées par les mêmes interférences que nous avons subies au poste de contrôle... »

Le major Valor continue de parler, mais dans l'intérêt de la narration, le MJ peut adapter l'encadré ci-dessous pour qu'il prenne la forme d'un échange et non d'un pavé descriptif. Dans ce cas, les PJ peuvent interrompre l'officier et lui poser des questions.

« Quoi qu'il en soit, vous devez avoir envie de refaire le plein de carburant et de souffler un peu avant de repartir. Si vous vous en sentez capable, il est possible que le capitaine Harl Bess vous confie du travail. Un de nos pilotes, Jerrod Lordas, est tombé malade et se trouve actuellement à l'infirmerie. Du coup, nous avons besoin de quelqu'un pour patrouiller à sa place. Après vous avoir vus à l'œuvre dans le Défi, je ne doute pas que vous serez à la hauteur. Présentez-vous devant le capitaine Bess à 15h00 et on vous fera voler. »

Selon l'investissement des PJ envers la cause de l'Alliance, il est possible qu'ils réclament une récompense ou une compensation en échange de leur temps de travail. Dans ce cas, le major Valor leur offre de faire réparer gratuitement une partie des dégâts de leur vaisseau, ou de s'arranger pour que les personnages puissent faire soigner leurs blessures (y compris critiques). D'autres accords peuvent être négociés, mais leur interlocuteur veille aux intérêts de l'Alliance avant tout. Si vous avez besoin des statistiques du major, elles se trouvent page 24. Si les PJ se contentaient d'effectuer une livraison, le Sullustéen les envoie directement rencontrer la conseillère en chef Setenna Hase (cf. page 19) au poste de contrôle (cf. page 24) afin d'y chercher leur salaire : 10 000 crédits de l'Alliance.



Si les personnages lui posent des questions sur l'interférence, Valor se montre circonspect mais explique également qu'il n'y a aucune raison de faire preuve de paranoïa. Il est convaincu que ses hommes découvriront bientôt la nature du problème : il s'agit certainement d'un effet secondaire d'une tempête géomagnétique sur l'étoile Ethain, toute proche. En tout cas, son équipe et lui n'y peuvent pas grand-chose.

Dans la base rebelle, personne ne s'est aperçu que la maladie de Jerrod Lordas n'était pas une coïncidence. Var Narek a trafiqué ses rations d'eau afin que le pilote ne puisse pas enquêter sur ce qu'il faisait quelques nuits plus tôt quand ils se sont croisés. Les dispositifs de Var sont indispensables pour l'assaut des forces impériales sur Arda, qui ne saurait tarder, et le traître ne peut pas se permettre le moindre risque à présent.

Pour le moment, les PJ peuvent poursuivre leur route. Valor peut les adresser au capitaine Hari Bess dans le hangar (cf. page 21) s'ils ont besoin de réparations, ou au Dr. Lorren Morrick à l'infirmerie (cf. page 23) pour des soins médicaux. Si les personnages ne savent pas trop où se rendre, le major leur suggère d'aller prendre un verre au mess (cf. page 22). À partir de là, ils peuvent explorer la base et rencontrer son personnel. Ils ont deux heures de libres avant de devoir se présenter de nouveau devant le Sullustéen. Lorsqu'ils sont prêts, passez à la **Patrouille Vortex** page 26.

EXPLORER LA BASE D'ARDA I

Le complexe rebelle tout entier est profondément enfoui dans le réseau de cavités et de tunnels naturels de la planète. Les divers minéraux qu'on trouve dans la croûte rocheuse aux alentours de la base protègent cette dernière de toute détection orbitale grâce aux interférences qu'ils provoquent. En surface, des tours d'observation camouflées parsèment les environs et forment un périmètre de sécurité. Ces installations sont à l'affût des sondes et des éclaireurs impériaux.

La base occupe une immense caverne de près de deux kilomètres de diamètre et dispose de ramifications dans les nombreuses autres cavités plus modestes qui l'entourent. Le site central héberge les hangars et les ateliers des véhicules, ainsi que des bâtiments préfabriqués montés à l'intérieur. Ces éléments servent de garages, de mess, de salles d'entraînement, etc. Des projecteurs sont fixés aux parois et au plafond de la grotte, fournissant une lumière vive.

Dans les cavités périphériques, l'Alliance a tiré parti des formations et tunnels existants pour aménager les quartiers d'habitations, le poste de contrôle, les salles de briefing et l'infirmerie. La structure tout entière bénéficie d'une température naturelle constante grâce aux événements géothermiques qui la traversent et à l'isolation fournie par les parois.

Les PJ peuvent explorer la base pour se familiariser avec son agencement ainsi qu'avec les personnes qu'ils vont fréquenter par la suite. Rencontrer des gens et se faire des amis sur place peut améliorer la réputation des héros au sein de la Rébellion et leur offrir de nombreuses occasions en cours de partie. Vous trouverez une carte du complexe page 39.

ACCÉDER À LA BASE

Les tunnels naturels qui partent de la caverne centrale ont été élargis par les ingénieurs de l'Alliance pour que des véhicules de gabarit 4 puissent passer. De toute façon, des navires plus imposants ne pourraient pas franchir le Défi. Loin sous la base, les Rebelles ont également aménagé un hangar de fret qui débouche sur un second canyon. Cet espace héberge les vaisseaux de taille plus conséquente, comme des transports GR-75 et équivalents. L'accès à cette zone est habilement dissimulé grâce à des holodémetteurs qui projettent l'image d'un pan de roche. Des tourelles protègent toutes les entrées de la base.

LE COMMANDEMENT REBELLE

La base d'Arda I est dirigée par un triumvirat depuis son installation. Le général Ran Niall, la conseillère en chef Setenna Hase et le commandant Danel Qurno forment son état-major et ont rejoint la résistance ardane dès ses débuts. Setenna Hase s'occupe des civils et de la politique globale, le général Niall supervise la stratégie militaire et la flotte stellaire d'Arda, et le commandant Qurno gère les troupes au sol et les forces spéciales.

INTRODUIRE VAR NAREK DANS L'AVENTURE

En tant qu'assistant de terrain de Setenna Hase, Var Narek peut être introduit dans l'aventure de diverses façons. Il peut être présent auprès de la conseillère en chef au moment où les PJ la rencontrent, même s'il n'intervient pas vraiment dans la discussion : il reste en arrière plan et apporte ce dont Hase a besoin, objets ou informations. On peut également le croiser un peu partout dans la base, là où la conseillère l'aura envoyé en mission. Le maître du jeu est encouragé à toujours mentionner Narek en passant, comme un personnage en retrait dont la présence ne doit paraître ni flagrante ni déplacée. Il faut la rendre naturelle et banale, et ne pas trop en faire. Dans le cas contraire, les PJ risquent très vite de soupçonner Var et de deviner qu'il s'agit du traître.

CONSEILLÈRE EN CHEF SETENNA HASE [NÉMÉSIS]

Setenna Hase est née quelques années avant la fin de la République dans une famille de la classe moyenne, sur le monde corellien de Tralus. Très jeune, elle a quitté sa planète natale pour voyager à travers toute la galaxie, avide d'exploration et de découvertes. Elle a d'abord parcouru le Noyau, puis la Bordure extérieure pendant presque une décennie, tout en étudiant un grand nombre de cultures, d'idéologies et de croyances au sein des autres races.

Quand la République est tombée et que l'Empire a pris le pouvoir, la plupart de ces sociétés sont tombées sous le joug de l'Ordre Nouveau. Horrifiée par le sort infligé à ceux avec qui elle avait vécu, Hase a commencé à se rapprocher de la Rébellion. Mais ce n'est que lorsque son mentor et ami, un philosophe ithorien pacifiste du nom de Borrosel, fut tué au cours d'un raid impérial, que la jeune femme rejoignit finalement l'Alliance.

L'intelligence et l'ardeur de Setenna Hase l'ont très vite rendue indispensable et elle s'est distinguée de ses pairs : sa connaissance de la galaxie et de ses cultures a fait d'elle un leader efficace et un stratège d'exception. Setenna fait plus vieille que son âge, même si elle n'a que trente-quatre ans et l'énergie correspondante. Elle respecte le général Niall, mais s'accroche fréquemment avec l'ambitieux commandant duros Qurno.

2	2	4	3	3	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SAUVE-À-BOUSSOLE	SAUVE-À-SPRESS	DEFENSE CALCUL		
3	15	17	0 0		

Compétences : Calme 2, Charme 3, Commandement 2, Connaissance (Éducation) 4, Connaissance (Stratégie) 1, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Sang-froid 2.

Talents : Adversité 2 (améliore deux dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Autorité naturelle 2 (ajoute ☐ ☐ à tous les tests de Commandement, Les cibles affectées ajoutent ☐ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures), Officier supérieur (permet d'effectuer en tant qu'action un **test de Commandement Moyen** [♦♦]). Jusqu'à trois alliés peuvent immédiatement subir un point de stress afin d'effectuer une manœuvre gratuite.)

Capacités : Tir de couverture amélioré (quand des groupes de sbires alliés à portée courte effectuent une manœuvre de Tir de couverture, ils ajoutent 2 à leur défense à distance)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), veste blast (+1 encaissement)

GÉNÉRAL RAN NIALL [NÉMÉSIS]

Ran Niall était un capitaine décoré de la marine qui commandait l'*Orgueil des Étoiles* lors des premières années de l'Empire. Le navire avait été envoyé dans les chantiers impériaux de Mon Calamari afin de subir une révision de routine et d'offrir une permission à l'équipage. C'est durant cette période à terre que Niall assista à des exactions qui bouleversèrent sa foi dans le régime et changèrent sa vie à jamais : des stormtroopers exécutèrent

devant lui un groupe de commerçants qui protestaient ouvertement contre la hausse des taxes et les pénalités exorbitantes exigées par l'Empire.

Une fois son navire réparé, Niall décida de s'en servir pour riposter et jura qu'il trouverait un gouvernement plus juste pour lequel il serait fier de combattre. Son personnel de pont ne comprenait que des individus en lesquels il avait toute confiance, et quand il leur proposa de le suivre, tous acceptèrent. Durant les décennies qui ont suivi, Ran Niall s'est révélé un membre vital de l'Alliance, dont les talents de commandant et le sens tactique ont permis aux Rebelles de remporter plusieurs victoires contre l'Empire. Il y a quelques années, les turbolasers d'une corvette d'assaut ont cependant mis fin à la carrière de l'*Orgueil des étoiles*. Depuis ce jour, le général passe la plupart de son temps à diriger les missions depuis Arda I, bien qu'il brûle de revenir en première ligne pour se battre en personne.

Avec ses cheveux blond argenté tondus presque à ras, Niall est le plus âgé et le plus expérimenté des membres de l'état-major d'Arda I. Il a conscience du potentiel de Hase comme de celui de Qurno, et leur enseigne tout ce qu'il sait afin qu'ils puissent un jour devenir de grands meneurs. Même s'il ne tolère aucune désobéissance et aucun manque de respect envers lui ou les deux autres commandants de la station, la vie de ses hommes a beaucoup de valeur à ses yeux, et les soldats lui vouent en retour une adoration sans bornes.

Ran Niall

Setenna Hase



Compétences : Artillerie 3, Calme 3, Coercition 2, Commandement 3, Connaissance (Stratégie) 4, Distance (armes lourdes) 2, Perception 3, Sang-froid 3, Vigilance 3
Talents : Adversité 2 (améliore deux dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Sens de la rhétorique (permet d'effectuer en tant qu'action un **test de Commandement Moyen** [◆◆]). Chaque ☆ obtenu permet à chaque allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress ou de blessure. Chaque ♣ additionnel permet à un allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress ou de blessure supplémentaire.)

Capacités : Chef de l'Alliance (les agents de l'Alliance ajoutent □ à tous les tests de Vigilance et de Perception en présence du général Niall)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), trench-coat (+ 1 encaissement)

COMMANDANT DANEL QURNO [NÉMÉSIS]

Danel Qurno ne s'intéressait pas au conflit entre l'Alliance et l'Empire. Policier dans les forces de sécurité de Davoras, sur la planète Ralgos (Bordure extérieure), le Duros prenait sa mission très au sérieux. Sa vie paisible cessa subitement le jour où un destroyer impérial de classe *Victoire* se mit en orbite autour de la planète et commença à la bombarder avec ses batteries turbolaser. Qurno ne put rien faire hormis contempler la dévastation qui s'abattait sur son monde. Il n'a jamais découvert la raison de la destruction gratuite de nombreuses villes de Ralgos. Par contre, ce jour-là, l'Empire parvint à pousser Danel Qurno à la rébellion. Le Duros rejoignit les résistants d'Arda I, une décision qu'il n'a jamais regrettée, surtout depuis qu'il voyage à travers toute la galaxie et contemple les horreurs innombrables que l'Empereur fait subir à tant de peuples.

Qurno est le plus jeune des trois dirigeants de la base d'Arda, et sans doute le plus téméraire et le plus entêté. Il aspire à ce qu'on lui accorde la même déférence qu'au général Niall et tente en permanence de faire ses preuves, ce qui agace énormément Setenna Hase. Qurno entretient des relations tendues avec elle, bien que sans oser se l'avouer, il recherche avant tout son approbation et son respect.



Compétences : Calme 2, Coercition 3, Commandement 2, Connaissance (Pègre) 2, Connaissance (Stratégie) 2, Distances (armes légères) 3, Perception 3, Sang-froid 2, Système D 2, Vigilance 3

Talents : Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant Qurno), Relations 2 (une fois par session, lors d'une tentative de se procurer un objet disponible par la voie légale, réduisez sa rareté de 2)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), veste blast (+ 1 encaissement)

LE COMMANDEMENT REBELLE ET LES PERSONNAGES JOUEURS

Les dirigeants de la base disposent d'intermédiaires pour transmettre leurs ordres, mais ne se montrent pas pour autant inabordables ou invisibles pour leurs subalternes. Si, à leur arrivée, les PJ sont de nouvelles recrues, ils sont accueillis par les commandants et brièvement escortés vers leur destination. S'ils ont un Devoir plus élevé (au-dessus de 10 chacun), on leur accorde plus de temps et d'attention, et un des membres de l'état-major leur pose des questions sur leurs anciennes missions et sur leurs liens avec d'autres bases rebelles.

MISSIONS PRÉCÉDENTES

La base d'Arda I a servi de point de départ à nombre de missions de grande envergure dans les Bordures extérieure et médiane. Comme l'Empire a dangereusement dispersé ses forces dans de nombreux secteurs éloignés, les agents rebelles d'Arda I ont saisi l'occasion pour frapper diverses cibles impériales. Les opérations ne se sont pas limitées aux secteurs voisins de la base : on peut notamment mentionner la crise de Fallex, durant laquelle l'Alliance a aidé la population de la planète éponyme à se soulever contre l'opresseur et à renverser le gouverneur local. Fallex est devenu une importante source de matériaux bruts pour la Rébellion, notamment en ce qui concerne les carburants.

Parmi les cibles habituelles des Rebelles d'Arda I se trouvent les installations des Systèmes de Flotte Sienar situées dans le Bordure extérieure. Ces complexes produisent une grande partie des chasseurs TIE de l'Empire, et l'Alliance tente d'interrompre leur fabrication dès qu'elle le peut.

ORGANISATION DE LA BASE

L'Alliance a utilisé le vaste réseau de cavernes connecté au Défi pour installer les différentes « salles » composant une base digne de ce nom. Le hangar principal constitue le cœur du complexe, et des couloirs taillés dans la roche en direction de l'est mènent aux quartiers d'habitation, au mess, au hangar annexe, à l'infirmerie et au poste de contrôle. Ce dernier donne accès à l'armurerie, elle-même reliée au hangar principal par un turbolift. Toutes les tâches de la vie quotidienne sont réparties entre ces différentes sections. Le plan de la base est fourni page 39.

1 – LE HANGAR PRINCIPAL

Le hangar principal, la plus grande zone du complexe, sert également de « noyau » pour atteindre la plupart des autres sections du complexe. Il bourdonne d'activité à toute heure du jour et de la nuit.

Le hangar, gigantesque caverne de deux kilomètres de diamètre, héberge toute la flotte de l'Alliance : des chasseurs, des cargos et des transports plus petits. Le nombre d'engins varie chaque jour en fonction des effectifs envoyés en mission ou en patrouille. Au total, la flotte comprend :

- **4 prototypes de A-wing, 4 X-wing et 4 Y-wing qui forment l'escadron Dust.** Ces chasseurs sont réservés aux missions les plus importantes dans le secteur. Le chef d'escadron est un pilote d'A-wing, un humain du nom de Rik Torrence (cf. page 65).
- **12 chasseurs de têtes Z-95-AF4** (cf. encadré à droite). Ces appareils composent l'escadron Rust (d'abord nommé ainsi par plaisanterie – Rust signifiant « rouille » –, cette appellation est à présent revendiquée avec fierté par ses membres). Ils servent surtout pour les patrouilles de routine dans le secteur, l'escorte de transporteurs ou comme renforts pour l'escadron Dust. Le commandant de l'escadron est Dorrian Vodani, un Dresselien (cf. page 62).
- **8 sandspeeders T-47** (cf. page 26). Ils forment l'escadron Vortex, chargé des patrouilles planétaires et de la défense de la base. Le capitaine Harl Bess, un humain, en est le chef, en plus d'être responsable de la gestion du hangar.

Le hangar est divisé en quatre zones bien distinctes ayant chacune une fonction précise. Deux sont dédiées à la maintenance et contiennent les outils, les équipements de diagnostic, les pièces de rechange et objets de ce genre. La troisième est consacrée à la réparation des droïdes, tandis que la dernière sert de réserve pour les pièces détachées et le matériel.

Le capitaine Harl Bess supervise le fonctionnement du hangar. C'est un pilote bourru et terre à terre qui a effectué des centaines de missions pour l'Alliance au fil des ans. Il souffre néanmoins d'une addiction malade au sabacc et organise des tournois de jeu privés dans les locaux de la base dès qu'il n'est pas de service ou ne dort pas.

CHASSEUR DE TÊTES Z-95-AF4

3	4	+1	DEF. AV. / RAD. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
1	-	-	0	3
ESCARTE	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE RF	SEUIL DE SM
			9	8

Type de véhicule/Modèle : Chasseur/Chasseur de Têtes

Constructeur : Incom/Subpro

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 8

Capacité : 0

Provisions : un jour

Coût/rareté : 55 000 crédits/4

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons laser légers montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

Lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 4)

CAPITAINE HARL BESS [RIVAL]

Toujours vêtu de sa combinaison de vol toute simple et muni de son bon vieux blaster, Bess, la quarantaine bien tassée, semble usé et fatigué. Bien que de taille moyenne, cet humain aux cheveux brun sombre ébouriffés et aux yeux marron injectés de sang en impose néanmoins.

3	3	2	2	3	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCASSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CACAD			
3	13	0	0		

Compétences : Astrogation 3, Calme 2, Informatique 1, Mécanique 2, Pilotage (espace) 4, Pilotage (planétaire) 3

Talents : Pilote chevronné 2 (retire ■■ à tous les tests de Pilotage)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), datapad contenant divers schémas, outils de réparation



HARL BESS ET LES PERSONNAGES JOUEURS

Le capitaine Bess reste toujours dans l'expectative vis-à-vis des nouvelles recrues et les surveille généralement d'un œil soupçonneux. Un trop grand nombre de cellules rebelles sont tombées à cause de nouveaux arrivants qui se révélaient être des agents secrets de l'Empire. Si l'un des PJ a une valeur de 0 en Devoir, Bess se montre poli... tout en restant sur ses gardes, jusqu'à ce qu'il le connaisse personnellement et découvre pourquoi il a voulu rejoindre l'Alliance. Si l'un des PJ a 10 en Devoir (ou plus), Bess se montre bien plus cordial et aimable. Le capitaine a tendance à considérer les individus ayant commencé leur carrière dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** comme de vulgaires mercenaires, et rien de plus. À moins qu'ils ne fassent beaucoup d'efforts pour prouver leur loyauté et leur motivation, Bess ne perd pas de temps avec eux.

Durant la première partie de l'aventure, le capitaine peut fournir aux PJ nombre d'informations sur le Défi, ainsi que sur les environs de la base. Il connaît par cœur toutes les caractéristiques des vaisseaux du hangar et peut donner des conseils sur les réparations et tout autre sujet en lien avec les navires.

Si quelqu'un l'interroge à propos du boîtier mystérieux découvert dans le hangar (cf. page 38), il devient blême à l'idée qu'un technicien dont il n'a pas approuvé la présence ait pu intervenir dans son domaine. Il submerge alors les PJ de questions à propos de l'aspect de l'appareil, de ce qu'ils en pensent, de l'endroit exact où il a été trouvé, etc.

2 - LES QUARTIERS D'HABITATION

La zone d'habitation de la base est un lieu confortable, quoique chichement meublé, où vivent les agents en permission, les pilotes et les soldats. Quels que soient le jour et l'heure, l'endroit est calme et l'ambiance plutôt détendue, à l'opposé de celle qui règne dans le reste du complexe. Les espaces collectifs accueillent diverses holotables, des écrans et plusieurs appareils de loisir que les Rebelles, qui ont bien besoin de se divertir, occupent en permanence.

Quand ils ne traversent pas la galaxie pour accomplir des missions cruciales, les Rebelles d'Arda I vivent dans les quartiers d'habitation de la base. Cette grande structure souterraine se situe au nord du hangar principal, avec les parties communes au centre, entourées des dortoirs des simples soldats ainsi que de la douzaine de chambres privatives des officiers et commandants. Leur aménagement spartiate ne suscite que peu de récriminations, car tous ont conscience que le but de leur combat est plus important que leur confort personnel.

En-dehors des heures des repas, beaucoup d'occupants de la base passent leur temps libre ici, à jouer au sabacc ou aux dés du destin. On y entend de la musique en permanence, les boissons coulent à flot et les rires résonnent. Certains rêvent d'une galaxie enfin libérée de l'Empire, tandis que d'autres essaient d'oublier les horreurs auxquelles ils ont assisté durant leurs missions.

Même si le destin de la galaxie repose entre leurs mains, les Rebelles ont eux aussi besoin d'un endroit pour se reposer et se changer les idées entre deux missions. Le mess fait office de lieu de détente entre les repas ; il est ouvert tous les jours, de l'aube jusqu'à minuit passé. Il lui arrive même d'accueillir des clients beaucoup plus tard, mais l'état-major n'approuve pas cette pratique qui incite les hommes à se perdre dans l'alcool alors que l'Empire pourrait attaquer à n'importe quel moment. Le mess est meublé de quatre grandes tables en forme de U et de plusieurs dizaines de chaises de cafeteria empilables. Après le dîner, le comptoir du self se transforme en bar où les soldats de l'Alliance peuvent enfin savourer une boisson froide ou un remon-tant. Le barman est un ancien espion à la retraite du nom d'Urel Haydon.

UREL HAYDON [RIVAL]

Urel combat pour restaurer la République depuis près de vingt ans, depuis le jour de la proclamation de l'Empire, et il a atrocement souffert durant sa quête visant à renverser Palpatine. Il a perdu un bras, une jambe et un œil pour la cause, et arbore désormais de nombreuses prothèses cybernétiques.

Malgré les épreuves qu'il a endurées, Urel est un compagnon jovial et agréable, qui fait toujours tout son possible pour faire oublier leurs problèmes aux autres Rebelles, au moins momentanément. Ses cheveux bruns attachés en queue de cheval lui arrivent aux épaules et son sourire communicatif est encadré par une barbe roussâtre de trois jours.

2	3	3	3	2	3
VIGILANCE	AGILITE	INTELLIGENCE	RISE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 4		COIN DE BLASSURE 12		DEFENSE / CALAD 0 0	

Compétences : Charme 3, Corps à corps 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Perception 1, Tromperie 3, Vigilance 1

Talents : Adversité 1 (améliore un dé de difficulté de tous les tests de combats visant cette cible), Filature 2 (ajoute  à tous les tests de Coordination et de Discrétion)

Capacités : aucune

Équipement : pistoler blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3, critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), veste blast renforcée (+2 encaissement) ; comlink crypté ; bras droit, œil gauche et jambe droite cybernétiques

4 - L'INFIRMERIE

Le bruit si reconnaissable du bouillonnement des cuves à bacta et les bips continus des appareils de monitoring vous rappellent que vous venez de pénétrer dans l'infirmerie. Deux droïdes médicaux supervisent les soins d'un soldat bien abîmé pendant qu'un docteur fait le point avec un autre robot devant une série de scans accrochés à un mur. Un calme serein et réconfortant émane de cette salle, ce qui aide les convalescents à se remettre de leurs blessures.

Les missions pour l'Alliance comportent de nombreux périls et l'infirmerie ne manque hélas jamais de patients. L'équipe médicale d'Arda I fait partie des meilleures. À sa tête se trouve le Dr Lorren Morricks, ancienne chirurgienne du prestigieux Médicentre du Sénat Galactique de Coruscant, secondée par son bras droit, le très efficace droïde GH-72 (si besoin, utilisez le profil de Droïde médical pages 428-429 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION). Le Dr Morricks a rejoint la Rébellion après avoir participé à un programme de sensibilisation visant à faire bénéficier de meilleurs soins les populations des zones les plus lointaines de la galaxie. Sur place, elle a vu comment l'Empire avait soumis les dissidents de Nez Peron. La façon dont les Impériaux écrasent tous ceux qui osent s'élever contre lui l'a bouleversée. Elle a compris ce jour là qu'il était temps de changer de vie.

Petit à petit, le Dr Morricks a perdu son énergie. Elle est épuisée, lasse de l'éternelle lutte contre l'Empire. Elle a vu mourir bien trop d'amis et de confrères au fil du temps. Néanmoins, elle croit toujours en la mission de la Rébellion, et c'est ce qui lui permet de tenir jour après jour.

DEVOIR (SOUTIEN) ILS ONT DONNÉ LEUR VIE

Les membres de l'Alliance représentent son principal atout, et il est donc vital de prendre soin d'eux. Si le Devoir personnel d'un PJ se déclenche avant cette session, Haydon, le barman, peut l'impliquer en lui décrivant les pertes récentes subies par le personnel de la base et leur impact sur le reste de la cellule. Les Impériaux ont capturé trois soldats et leur disparition a porté un coup au moral des troupes. Un jeune Grand du nom de Sarliss faisait partie de la même opération, mais il a réussi à échapper à l'embuscade grâce au sacrifice de l'un de ses équipiers. Cet acte aussi héroïque que généreux pèse lourdement sur le cœur de Sarliss, qui se sent indigne d'un tel sacrifice et se replie progressivement sur lui-même, sombrant dans la dépression. Haydon craint que Sarliss ne puisse se concentrer sur sa prochaine mission, ce qui le mettrait en danger, ainsi que ses camarades.

Le barman demande donc au personnage dont le Devoir s'est enclenché d'aller discuter avec Sarliss et de l'aider à surmonter sa culpabilité. Si le PJ réussit, le maître du jeu peut l'en récompenser en lui octroyant 3 points de Devoir.

LE RÔLE D'HAYDON

Tout en maintenant sa couverture d'espion à la retraite, Urel reste très actif dans les services de renseignement de l'Alliance. Tandis qu'il joue son rôle au mess, il garde un œil sur les membres de la cellule et les liens qui se nouent entre eux. Son métier lui a appris à observer les plus infimes changements de comportement et commentaires déplacés qui pourraient laisser transparaître l'influence d'une manipulation impériale. L'Empire a de nombreux moyens de persuasion, et bien des bases rebelles – beaucoup plus nombreuses que l'Alliance ne veut bien l'admettre – sont tombées à cause de traîtres.

Haydon est un expert en linguistique et en décryptage. Il peut donner un coup de main pour des traductions et utiliser sa compréhension des langues pour déchiffrer des codes.

Le barman manifeste une foi aveugle envers le Devoir personnel et les membres de l'Alliance. Il aimerait démasquer tous les individus susceptibles de causer du tort aux Rebelles et n'hésite pas à prendre des mesures drastiques pour protéger ses camarades. Ces traits en font un personnage important au cours de l'Épisode II de l'aventure.

DOCTEUR LORREN MORRICKS [RIVAL]

Une splendide humaine aux cheveux auburn et à la peau bronzée, proche de la quarantaine. Par ailleurs, sa beauté n'est rien comparée à son intelligence. Morricks est bien consciente de l'effet produit par son apparence et s'en sert à son avantage en cas de besoin.

2	2	4	2	3	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	ATAQUE DE MÉTIERS	DEFENSE CAC/ID			
2	12	0 0			

Compétences : Charme 3, Connaissance (Éducation) 3, Informatique 2, Médecine 4, Sang-froid 2

Talents : Chirurgien 2 (lors d'un test de Médecine effectué pour aider un personnage à guérir, celui-ci guérit de 2 points de blessure supplémentaires), Spécialiste du bacta 2 (les patients guérissent de 2 points de blessure supplémentaires quand ils sont soignés dans des cuves à bacta ou pris en charge pour des soins à long terme)

Capacités : aucune

Équipement : médipack, 2 applications de peau synthétique

LE DR MORRICK ET LES PERSONNAGES JOUEURS

Cette praticienne est aimable, mais demeure réservée envers les nouvelles recrues. Dès le moment où les PJ gagnent sa confiance, elle devient une source d'aide et de renseignements sur tous les sujets médicaux. En tant que chef de l'infirmerie, le Dr Morricks est un personnage important durant l'enquête de l'Épisode II. Il est également possible qu'elle les envoie à la recherche de plantes rares durant ce même épisode.

5 - LE POSTE DE CONTRÔLE

Dans tout le complexe, de nombreux couloirs mènent au poste de contrôle de la base. La salle est constellée de dizaines d'holocartes qui montrent différents secteurs de la galaxie, les mouvements de troupes impériaux, les effectifs des flottes et d'autres éléments stratégiques. Une grande holotable trône au centre de la pièce, surveillée en permanence par les tacticiens de l'Alliance. Elle affiche des informations en temps réel sur une multitude de postes d'écoute rebelles éparpillés dans toute la Bordure extérieure.

Un système de relève a été instauré afin qu'un des trois commandants en chef soit toujours présent sur place. Quand les PJ entrent pour la première fois dans cette salle, c'est Setenna Hase qui est de service, accompagnée de son assistant Var Narek. Une foule d'officiers s'affaire autour du poste de commande sous la supervision du major Yalor, le Sullustéen qui a créé le programme permettant la traversée sans risque du Défi.

MAJOR YALOR [RIVAL]

Comme la plupart des Sullustéens, Yalor est petit et mince avec d'énormes yeux forcés et de grosses bajoues. Un toupet hirsute de cheveux blancs couronne sa tête et des taches noires parsèment sa joue gauche : il considère cette marque de naissance comme un porte-bonheur. Son uniforme maculé d'huile et festonné d'outils est légèrement trop grand pour lui.



Compétences : Artillerie 2, Calme 3, Informatique 4, Pilotage (espace) 3

Talents : Officier supérieur (au prix d'une action, effectuez un **test de Commandement Moyen** [◆◆] ; 3 alliés peuvent subir immédiatement 1 point de stress pour bénéficier d'une manœuvre gratuite)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de vol.

6 - L'ARMURERIE

D'épaisses portes anti-explosions s'ouvrent pour dévoiler des rayonnages bourrés d'armes, de grenades, de munitions et d'autres équipements utilisés dans la lutte contre les Impériaux. Il y a assez de matériel pour équiper une petite armée, mais vous comprenez aussi que tous ces engins de mort n'équivalent qu'à une infime fraction de ce que l'Empire peut déployer contre la Rébellion. Cette idée vous laisse songeurs et vous ne pouvez que constater à quel point chaque arme que possède l'Alliance est vitale dans ce conflit sanglant.

La Rébellion cherche en permanence à se procurer armes et munitions, et celles dont ses agents ont réussi à s'emparer sont gardées vingt-quatre heures sur vingt-quatre. L'armement constitue le nerf de la guerre : sans lui, les chances de l'Alliance seraient nulles. L'armurerie est reliée au hangar principal par des couloirs réservés au personnel, ainsi que par un grand turbolift qui sert à acheminer l'artillerie et les autres gros chargements.

Seuls les plus hauts gradés de la base sont autorisés à pénétrer dans l'armurerie en l'absence du responsable de cette section. À l'intérieur sont entreposées des quantités inimaginables de pistolets et de fusils blaster, de grenades, de cellules énergétiques, de détonateurs thermiques, etc. Les armes plus imposantes, tels que les missiles ou les torpilles à protons, sont rangées dans une autre zone spécifique, et leur manipulation obéit à un protocole de sécurité supplémentaire géré par le capitaine Harl Bess. L'officier a fait installer des scanners biométriques et a placé deux soldats pour monter la garde en permanence devant l'entrée du dépôt des armes lourdes.

Le quartier-maître de la base est un Verpine amical et plein d'entrain surnommé Klik, un sobriquet que ses proches trouvent bien plus facile à prononcer que son véritable nom.

LE MAJOR YALOR ET LES PERSONNAGES JOUEURS

Ce Sullustéen est ravi que de nouvelles recrues viennent rejoindre l'Alliance et se montre bien plus accueillant que la plupart des autres occupants de la base. Depuis quelque temps, Yalor a l'impression que quelque chose ne tourne pas rond, mais il n'a jamais eu l'occasion d'exprimer ses craintes, car il ne sait pas à qui se fier.

Yalor révèle aux PJ qu'il a repéré un signal intermittent dont il n'arrive pas à déterminer l'origine. D'après lui, il y a cependant de fortes chances que ce soit la cause de l'interférence qui s'est produite lors de la traversée du Défi par les personnages. Apparemment, personne d'autre n'a trouvé de trace de ce signal et l'état-major pense qu'il s'agit simplement d'une baisse de tension. Si les PJ acceptent de l'aider à continuer ses recherches, Yalor devient pour eux un allié inestimable.

CLIK [RIVAL]

Clik est un Verpine doté d'un exosquelette vert foncé et marron, et souvent vêtu d'un bleu de travail additionné d'une lourde ceinture chargée d'outils. Il a tendance à bricoler et à « améliorer » les armes qu'on lui confie pour augmenter leur efficacité. Malheureusement, ses « ajouts » ne sont pas toujours les plus adéquats, et provoquent parfois des effets secondaires désastreux.



Compétences : Astrogation 2, Informatique 2, Mécanique 4, Pugilat 1

Talents : As de la mécanique (retirez ■ aux tests de Mécanique)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), datapad contenant divers schémas, outils de réparation

CLIK ET LES PERSONNAGES JOUEURS

Clik peut devenir un allié vital pour les PJ. Grâce à ses compétences de mécano, il pourra réparer leurs armes et améliorer leur équipement. Si les personnages font appel au Verpine pour bidouiller leurs armes, ils courent le risque que l'utilisation de ces dernières devienne hasardeuse. Clik peut installer des kits ou des mods sur des armes ou simplement user de son talent Bidouillage pour l'une d'elles. Dans ces trois cas, chaque fois que l'arme en question est employée et que le test génère au moins ☼☼ ou ☼, un dysfonctionnement se produit. En plus des effets habituels de ☼ et ☼, l'arme est endommagée d'un cran.

Durant l'**Épisode II**, Clik envoie les PJ en mission sur Jagomir, hors de la base, pour explorer un campement pirate abandonné qui pourrait contenir un stock d'armement.

7 - LE HANGAR ANNEXE

Au nord du mess se trouve le hangar secondaire où se posent les cargos et les porte-conteneurs. La zone abrite aussi un entrepôt destiné à l'équipement non militaire utilisé par les Rebelles. Une petite aire d'atterrissage circulaire s'étend à l'extérieur, dans le canyon. Elle mesure environ 50 mètres de diamètre et une poussière d'un violet rougeâtre s'accumule autour des patins des deux cargos légers stationnés à son extrémité.

Le hangar annexe donne sur un ravin au nord-est et sert de zone de déchargement principale au complexe. Deux soldats sont en permanence de faction entre cette section et l'armurerie, de manière à ce que seul le personnel autorisé puisse accéder à la base proprement dite. En séparant ainsi les deux parties de leur installation, les Rebelles peuvent dissimuler leur véritable nombre aux contrebandiers (et espions en puissance) qui transitent par cet endroit.

Si les PJ proviennent du jeu **AUX CONFINES DE L'EMPIRE**, c'est ici qu'ils commencent l'**Épisode I** après avoir réussi la partie **Relever le Défi** (cf. page 15). Après avoir inspecté leur vaisseau, les sentinelles enjoignent aux PJ de se présenter à Setenna Hase dans le poste de contrôle (cf. page 24).

DEVOIR (OBTENTION DE RESSOURCES) : OBJETS TROUVÉS

L'Alliance considère chaque pièce d'équipement comme vitale et ses membres guettent en permanence la moindre possibilité de mettre la main sur du matériel. Si ce Devoir est déclenché, Clik explique que les mineurs qui vivaient autrefois sur Arda I ont abandonné derrière eux une partie de leur équipement dans les tunnels qui s'étendent sous les parois du Défi. Ces vestiges du passé se trouvent au fond d'une des nombreuses galeries qui partent de la base, mais les personnages risquent d'y rencontrer un Doran'enok (cf. page 32). En cas de succès de la mission, le PJ est récompensé de 2 points de Devoir.

DEVOIR (RECRUTEMENT) : BIENVENUE CHEZ NOUS

Sil les PJ ne proviennent pas d'une campagne de **Aux Confins de l'Empire** (cf. **Impliquer les personnages joueurs** page 10 de l'**Introduction**), un cargo YV-929 se trouve dans le hangar annexe. Il appartient à un groupe de contrebandiers venus livrer une cargaison de fournitures médicales à l'Alliance. Le capitaine du vaisseau est une jeune Thalassienne bagarreuse (qui correspond au profil du Contrebandier de la page 427 du livre de règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**, mais avec 2 rangs supplémentaires en Sang-froid).

Si le Devoir Recrutement est déclenché, un commandant suggère au personnage concerné de recruter Korryn, la Thalassienne, pour aider à défendre le complexe avant qu'elle et son équipage s'en aillent et tentent de se faufiler à travers les mailles du filet impérial. La contrebandière n'a aucune envie de mettre ses hommes en danger et rétorque qu'elle ne travaille pas gratuitement. Si le PJ parvient à la convaincre, elle participe à contrecœur à la bataille spatiale qui clôture cet épisode (et fournit une aide très précieuse au groupe s'il rate un de ses objectifs). Le maître du jeu devrait récompenser le personnage de 3 points de Devoir.

LA PATROUILLE VORTEX

Lorsque les personnages ont fini de visiter la base (en effectuant éventuellement quelques missions secondaires), il est temps de se présenter devant le capitaine Harl Bess dans le hangar principal. Si les PJ refusent d'effectuer leur patrouille ou échouent, passez directement à la section **Opérations spéciales** (cf. page 29), mais il leur manquera, ainsi qu'aux commandants, des informations vitales pour le combat aérien qui s'annonce.

Dès qu'ils sont prêts à continuer, lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

Le capitaine finit de lire un datapad et le tend à un droïde ingénieur qui file vers un airspeeder T-47. Bess se tourne alors vers vous, vous jauge du regard et hoche enfin la tête avec brusquerie.

« D'après le major Valor, vous ferez l'affaire. J'ai besoin qu'une escadrille de sandspeeders inspecte les secteurs 16, 17 et 18 à la place de Lordas. Ça ne devrait pas vous prendre plus d'une heure ou deux ; ensuite, vous reviendrez me faire votre rapport. Je compte sur vous, Vortex 4. »

On attribue un speeder à chaque groupe de deux PJ. S'ils sont en nombre impair, l'aîné de Jerrod Lordas, une tête brûlée d'une vingtaine d'années, vient renforcer le vol de patrouille en tant que pilote. Mercedes Vanadiaz correspond au profil de l'As de l'espace (cf. page 415 du livre de règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**). Bien que très douée aux commandes d'un engin, c'est surtout une grande gueule qui attend depuis longtemps l'occasion de faire ses preuves pour monter en grade. À ses yeux, les PJ ne sont guère plus que des faire-valoir.

SANDSPEEDER T-47 DE L'ALLIANCE

Les mécanos de la base d'Arda ont customisé huit airspeeders T-47 pour améliorer leur efficacité dans les canyons des alentours, et les ont surnommés « sandspeeders ». Les techniciens ont sacrifié le blindage au profit d'une plus grande maniabilité et remplacé les harpons

électromagnétiques par un canon blaster léger à répétition monté à l'arrière. Le châssis tout entier a été repeint dans les teintes rouge orangé du paysage local, ce qui ajoute ☐ aux tests de Discrétion effectués pour se fondre dans cet environnement.

2	4	+2	DEF. AV. / HAN. / TR. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			4	6

Type de véhicule/Modèle : Airspeeder/T-47

Constructeur : Incom Corporation

Altitude maximum : 175 mètres

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/artilleur arrière

Charge utile : 6

Passagers : 0

Coût/rareté : 18 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons blasters lourds jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1)

Canon blaster léger à répétition monté à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts 3 ; critique 4 ; Automatique)

SECTEUR 16 : CIBLES D'ENTRAÎNEMENT

Les moteurs à répulsion démarrent en émettant leur bourdonnement caractéristique. Vous décollez du hangar et vous vous enfoncez dans le Défi en direction de votre premier secteur de patrouille. Maintenant que vous êtes dans un petit appareil conçu spécialement pour ce type de vol, le canyon ne vous paraît plus aussi impressionnant. Zigzaguer entre les flèches en deviendrait presque amusant. Enfin... si on veut.

Le début de la patrouille se déroule sans anicroche. Les **tests de Pilotage (planétaire)** subissent ■ à cause du ravin et des affleurements rocheux, mais les PJ peuvent s'engager dans les virages à la vitesse de leur choix. Les lézards qui prennent le soleil ne constituent pas de véritable menace et les artilleurs peuvent même les mettre en joue et tirer sur eux à volonté pour s'entraîner. Il ne faut pas longtemps pour parcourir cette zone et passer au secteur 17.

SECTEUR 17 : UNE MYSTÉRIEUSE BALISE

Le Défi s'élargit enfin et vous débouchez à l'air libre pour survoler une mesa rocheuse. Le ciel violacé semble s'étirer à l'infini et vous avez rapidement l'impression de voir défiler le même paysage en boucle depuis une éternité.

Le second secteur est plus ennuyeux à survoler : c'est pourquoi Var Narek l'a choisi pour y dissimuler un de ses transpondeurs hyperspatiaux. Néanmoins, si les PJ ont un œil de lynx, ils ne peuvent manquer de remarquer cet appareil noir au milieu du paysage rocheux : n'importe quel individu doté d'au moins 3 en Ruse ou d'un rang de Perception de 1 peut distinguer des clignotements bleus et rouges dans l'ombre d'une concrétion naturelle. Si les personnages ne voient pas l'appareil, ils auront l'occasion d'en trouver un autre durant cet épisode.

Plus les PJ s'approchent du dispositif, plus leurs détecteurs et instruments de communication subissent des interférences. Le boîtier peut être détruit sans mal au moyen d'un tir de sandspeeder, ce qui met aussitôt fin à la transmission. Mais les personnages peuvent également tenter un **test d'Athlétisme Difficile** [◆◆◆] pour l'arracher à son socle et le ramener à la base. Sinon, un PJ qui s'intéresse aux technologies de pointe a des chances de deviner à quoi il sert en effectuant un **test d'Informatique Moyen** [◆◆]. S'il réussit, il comprend que cet objet a tout l'air d'un dispositif de communication, mais qu'il n'émet qu'une sorte de grésillement brouillé quand on ne possède pas la clé de décryptage adéquate. Si les personnages sont en mesure d'effectuer leur rapport, leur découverte inquiète le major Yalor, qui enverra immédiatement une équipe d'ingénieurs analyser l'appareil.

SECTEUR 18 : DES REGARDS INDISCRETS

Vous faites demi-tour pour inspecter la dernière zone qu'on vous a confiée quand la voix du major Yalor retentit, métallique, dans vos comlinks : « Vortex-4, vous me recevez ? Nous captons un signal étrange en provenance de votre prochain secteur de patrouille. Allez vérifier et dites-nous si vous remarquez quelque chose de louche. Ici base Arda, terminé. »

Alors qu'ils survolent le secteur en rase-mottes ou enquêtent autour de la balise, les PJ ont des chances de tomber sur un droïde sonde Vipère. Il peuvent le détecter par l'intermédiaire des senseurs de leur vaisseau (en tentant un **test d'Informatique Moyen** [◆◆] avec un ■ causé par les interférences) ou en visuel (grâce à un **test de Perception Difficile** [◆◆◆]). En cas d'échec, c'est le droïde sonde qui risque de les repérer le premier : demandez à chaque pilote d'effectuer un **test opposé de Discrétion** contre la **Vigilance** du droïde [●◆◆]. S'ils réussissent, ils échappent à l'engin. ▼ accompagné de ☼ occasionne ■ aux PJ pour leur prochain test d'Initiative.

DROÏDE SONDE VIPÈRE D'ARDA I [RIVAL]

2	3	2	2	1	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
	ENCAISSEMENT	STUN BY DÉFENSE		DEFENSE LAC/PI	
	3	10		0 0	

Compétences : Artillerie 2, Informatique 3, Perception 3, Vigilance 3

Talents : Autodestruction (au prix d'une manœuvre, le droïde peut s'autodétruire afin d'infliger 15 points de dégâts à tout ce qui se trouve à portée courte), Déplacement par répulsion (altitude maximale : 3 m), Droïde (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et les toxines), Senseurs (portée : longue)

Équipement : canon laser intégré (Artillerie ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée longue ; Brèche 1), transpondeur hyperspatial intégré

Si le petit groupe parvient à éviter cette rencontre, sautez la première phrase du texte suivant. Lisez-le à voix haute, en entier si le droïde a été affronté (et vaincu).



Vous relevez la tête et scrutez l'horizon tandis que le nuage de fumée qui monte des débris du droïde se dissipe lentement dans l'air. Très haut dans le ciel, les terrifiantes silhouettes de plusieurs destroyers stellaires sont visibles. Votre estomac se noue. Votre pire cauchemar est en train de prendre corps : la flotte Impériale a découvert la base d'Arda I.

Une telle nouvelle peut faire flancher même les soldats les plus aguerris. Le MJ devrait donc demander aux joueurs d'effectuer un **test de peur Facile** [◆] pour leurs personnages. Ensuite, les PJ sont libres de réagir comme bon leur semble, mais le plus logique serait qu'ils cherchent à prévenir le poste de contrôle par radio pour avertir l'état-major. Hélas, une fois de plus, les communications sont brouillées. Un technicien un peu doué peut tenter un **test d'Informatique Difficile** [◆◆◆] dans l'espoir de trouver une autre façon d'alerter la base, mais ☹ ☹ ou ☹ signifie que les Impériaux ont capté leur transmission.

RECONNAISSANCE RAPIDE

Les personnages joueurs peuvent profiter de leur présence sur place pour rassembler des informations cruciales sur l'attaque imminente. Ils peuvent effectuer un **test d'Informatique**, de **Connaissance (Stratégie)** ou de **Perception Moyen** [◆◆] afin d'obtenir les données suivantes sur les forces terrestres ou aériennes impériales :

FORCES TERRESTRES

- ★ : des transporteurs impériaux sont en train de pénétrer dans l'atmosphère d'Arda.
- ☹ : six transporteurs lourds viennent d'atterrir près de l'embouchure du Défi et se préparent à débarquer leurs troupes.
- ☹☹ : les transporteurs sont des barges de classe *Thêta*, chacun capable de transporter un marcheur TB-TT.
- ☹☹☹ : les données indiquent que les barges de classe *Thêta* doivent déposer leurs TB-TT avec les jambes repliées. Il va falloir du temps pour qu'ils soient opérationnels.

FORCES AÉRIENNES

- ★ : des bombardiers TIE filent en direction du Défi. Leurs objectifs doivent être les bunkers et les lasers extérieurs de la base.
- ☹☹ : deux escadrons de chasseurs TIE sont également en route, déployés depuis les destroyers stellaires en orbite.
- ☹☹☹ : un des escadrons est muni d'exemplaires du nouveau modèle de TIE : l'intercepteur.
- ☹☹☹☹ : la signature énergétique qui émane des escadrons indique la présence de l'as impérial Tam Blackstar parmi les pilotes.

Une fois que les PJ se sont fait une idée des forces déployées contre eux, ils disposent d'éléments précieux pour préparer la bataille qui s'annonce. Il ne reste qu'un petit laps de temps pour préparer les hommes et le matériel à l'évacuation de la base. Heureusement, les Rebelles sont toujours sur le qui-vive et ils ont pris des mesures pour parvenir à vider les lieux très rapidement.

VITE, DEMI-TOUR !

Les PJ doivent réussir un **test de Pilotage (planétaire) Intimidant** [☹◆◆◆] à pleine vitesse, ou **Difficile** [☹◆◆] à vitesse 3, pour rentrer à la base sans se faire rattraper par les chasseurs et intercepteurs ennemis, contre lesquels leurs *sandspeeders* T-47 ne sont pas de taille. Le ■ dû aux reliefs acérés du terrain s'applique toujours, mais les joueurs ne doivent pas oublier de rajouter □□ fournis par la maniabilité améliorée de leurs engins à tous les tests de Pilotage (planétaire). Cette rencontre se déroule comme une poursuite durant laquelle les chasseurs TIE commencent à portée extrême. Elle dure 4 rounds, car les vaisseaux adverses décrochent dès que les *airspeeders* pénètrent dans le hangar principal de la base.

Si les personnages ont fui à vitesse 3 ou plus pendant au moins trois des quatre rounds, ils peuvent ajouter □ au test de Mécanique ou de Calme qu'ils effectueront durant la **Phase 3 : Abattre les murs**, page 34.



OPÉRATIONS SPÉCIALES

Le bruit caractéristique des canons blaster lourds est clairement audible désormais, ce qui ne peut signifier qu'une seule chose : l'assaut impérial a commencé. Les forces déployées contre les Rebelles semblent écrasantes, invincibles. Seule l'énergie du désespoir peut encore renverser l'issue du combat, mais les soldats de l'Alliance n'ont tout simplement pas les moyens de résister aux effectifs et à la puissance de feu dont dispose le général Vorrel.

Les PJ doivent se dépêcher de participer à la défense du complexe et chercher à comprendre ce qui se passe exactement. Quelques instants après leur arrivée dans le hangar, le général Niall leur ordonne via comlink de se présenter au poste de contrôle. Les holo-écrans muraux affichent des cartes du système sur lesquelles les inmanquables signatures des destroyers impériaux et des chasseurs TIE convergent vers Arda I. D'autres écrans montrent la redoutable avant-garde de bombardiers TIE et son escorte de chasseurs. La formation a déjà pénétré dans l'atmosphère et mène des missions de bombardement dans les canyons pour y débusquer les soldats de l'Alliance. À chaque impact, un grondement de tonnerre fait trembler la base jusqu'à ses fondations et des nuages de poussière tombent des plafonds. Les tirs se succèdent par vague de deux ou trois toutes les quelques minutes.

Niall s'adresse sèchement au groupe. L'heure n'est plus aux échanges de politesses. Lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

« L'Empire nous a repérés, allez savoir comment ! À présent, notre priorité numéro un, c'est l'évacuation. La seconde consiste à sécuriser autant de matériel que possible. Nous avons ordonné le décollage immédiat de tous les chasseurs pour essayer de gagner le maximum de temps... mais quels que soient leurs efforts, nous n'en aurons pas assez ! »

Une nouvelle secousse ébranle le complexe. Le général Niall vous encourage à vous surpasser. « Nous avons besoin qu'un groupe de pointe reste au cœur du canyon. En prévision de cette attaque que nous redoutions, nous avons truffé une des falaises du Défi d'explosifs, mais les problèmes d'interférences nous empêchent de les faire sauter à distance. Par conséquent, il nous faut une équipe sur place pour les déclencher manuellement. Nous n'avons pas besoin d'un démolisseur, juste de quelqu'un qui puisse pousser une manette au bon moment pour que les explosions ensevelissent le plus de marcheurs possible. Emportez ce datapad avec vous : il contient une carte du Défi. Bonne chance ! »

Si les PJ acceptent, on les conduit à un escalier qui mène à l'intérieur des parois du canyon, vers une série de pistes et de galeries creusées à même la falaise, jusqu'aux postes des canons lasers. S'ils demandent à être rémunérés, le général Niall leur rappelle que si les

LES FORCES TERRESTRES ENNEMIES

Les troupes impériales déployées pour raser la base rebelle d'Arda I sont dirigées par le général Vorrel, un vétéran dont la carrière est émaillée de nombreuses campagnes contre l'Alliance. Ce militaire pragmatique mène l'assaut à bord de son TB-TT personnel, le *Titan Impérial*. L'Empire a engagé d'importantes ressources dans cette bataille, sachant que la capture d'un des commandants de l'Alliance permettrait d'obtenir les informations nécessaires pour trouver la flotte rebelle. De surcroît, il est également possible que Luke Skywalker et la princesse Leia Organa soient cachés sur cette planète isolée, ce qui vaudrait au général les faveurs de Dark Vador et de l'empereur Palpatine. Les enjeux sont énormes et de nombreuses ressources sont consacrées à cette opération.

Les forces impériales sont divisées de la sorte :

- Six marcheurs TB-TT.
- Quatre marcheurs TR-TT.
- **La compagnie Serre** : quatre pelotons de soldats des sables. Chacun comporte 32 hommes, un sergent et un lieutenant. La compagnie est sous les ordres du capitaine Balrekk (cf. page 38).

Impériaux les submergent, il ne restera personne en vie pour les payer. Il ajoute néanmoins que si le groupe fait ses preuves, il s'assurera que Setenna Hase le récompense une fois tout le monde évacué et à l'abri.

Au début de la bataille, les factions mettent en place diverses tactiques et stratégies pour parvenir à leurs fins. L'affrontement est divisé en quatre phases décrites ci-dessous. Afin de déterminer quel camp remporte chaque phase, il est conseillé au MJ de se reporter aux règles de **Combat à grande échelle** détaillées dans l'encadré page 30. Les conséquences des Avantages obtenus par l'Alliance ou l'Empire sont décrites dans la partie **Les aléas de la bataille** de chaque phase.

LES TACTIQUES IMPÉRIALES

Les bombardiers TIE espacent leurs passages lorsque les TB-TT et TR-TT entament leur progression dans le canyon. Les systèmes de défense automatiques rebelles ne peuvent pas grand-chose contre les énormes cuirasses de ces mastodontes. Seuls les tirs groupés des chasseurs rebelles ou l'emploi de munitions plus puissantes, comme des torpilles à protons, donnent une chance à l'Alliance de stopper leur avancée implacable.

Les marcheurs impériaux forment deux colonnes parallèles pour pénétrer dans le goulet étroit du Défi. Les deux véhicules de tête ne contiennent pas de soldats des sables, mais protègent les suivants de leur feu nourri. Chacun des quatre autres transporte une section de fantassins prêts à débarquer en un clin d'œil.

LE COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Dans l'ÈRE DE LA RÉBELLION, la plupart des rencontres se déroulent à échelle personnelle. Néanmoins, il faut se souvenir que la lutte entre l'Empire et l'Alliance est un conflit militaire qui englobe toute la galaxie et met en scène d'innombrables unités, d'énormes véhicules et des armes surpuissantes.

Les règles exposées ci-dessous proposent une approche abstraite du Combat à grande échelle, ce qui permet au MJ de gérer la bataille du Défi sans noyer la partie sous une masse de règles détaillées.

CONSTITUER UNE RÉSERVE DE DÉS DE COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Seules quelques exceptions décrites dans cette section différencient la création d'une réserve de dés pour le Combat à grande échelle de celles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION. Ces règles partent du principe que la force active est alliée avec les personnages joueurs, tandis que les forces ennemies sont celles qui leur sont opposées. Pour constituer votre réserve de dés de Combat à grande échelle, procédez de la sorte :

1. La force active inclut l'ensemble de l'infanterie, les véhicules et les chasseurs œuvrant de concert pour vaincre un adversaire commun. Suivant la nature de la bataille, cela peut représenter l'intégralité d'une faction ou juste la puissance d'une division spécifique dans une bataille sur plusieurs fronts. Prenez comme base un nombre de  égal à la compétence de combat moyenne de la force active, selon les critères suivants :
 -  : membres d'une cellule rebelle ou citoyens impériaux.
 -   : fantassins de l'Alliance ou soldats impériaux.
 -    : troupes de marine rebelles, stormtroopers impériaux, TR-TT léger, etc.
 -     : forces spéciales de l'Alliance, commandos impériaux, TR-TT, etc.
 -      : commandos d'élite de l'Alliance, Dark Troopers, TB-TT, etc.
2. Ajoutez un nombre de  en fonction de la différence d'effectifs des deux adversaires, selon la **Table 1-1 : niveaux de difficulté en Combat à grande échelle** (à droite).
3. Améliorez un nombre de dés d'aptitude de la réserve égal au rang de Commandement du meneur de la force active. Cela représente les tactiques, l'organisation et le moral des troupes.

TABLE 1-1 : NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DU COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

La force ennemie est...	Difficulté
... moitié moins importante que la force active.	—
... moins importante que la force active.	
... de même taille que la force active.	 
... de taille supérieure à la force active.	  
... deux fois plus importante que la force active.	   
... tout simplement écrasante.	    

4. Améliorez un nombre de dés de difficulté de la réserve égal au rang de Commandement du meneur de la force ennemie.
5. Ajoutez  ou  à la réserve de dés de Combat à grande échelle pour refléter la position et l'environnement du champ de bataille (brouillard, obscurité, reliefs, etc.), en faveur de la force active ou contre elle.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Après avoir constitué la réserve de dés du Combat à grande échelle, un des joueurs peut la lancer comme s'il s'agissait d'un test de combat. On ne peut le faire qu'une fois par round. Un round représente une période de temps variable selon les besoins de l'histoire et les désirs du MJ. Il peut symboliser une brève échauffourée, un affrontement d'une heure ou même une bataille tout entière. Si le groupe a déterminé l'initiative, le test ne devrait avoir lieu que lorsque l'ensemble des PJ et PNJ a joué à son tour. Dans **Assaut sur Arda I**, ces rounds sont appelés « phases ».

Le MJ doit se reporter aux rubriques intitulées **Les aléas de la bataille** (il y en a une pour chacune des quatre phases de l'affrontement) afin de voir comment le test de Combat à grande échelle affecte la suite des opérations et la façon dont se déroule l'évacuation de la base d'Arda I.

Si le test est réussi, la force active accomplit son devoir dans la bataille : elle peut faire progresser ses troupes ou parvenir à tenir ses positions. Tout  supplémentaire peut signifier qu'elle joue un rôle encore plus déterminant. En cas d'échec, les forces ennemies l'emportent, et la force active ne peut atteindre ses objectifs. , ,  et  peuvent être dépensés narrativement ou en utilisant les suggestions de la Table 1-2 : **Dépenser , ,  et  durant un Combat à grande échelle**, page suivante.

TABLE 1-2 : DÉPENSER , ,  ET  DURANT UN COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Résultats	Options
 ou 	L'attaque de l'unité active révèle une faiblesse dans les défenses ennemies. Ajoutez  au prochain test de Combat à grande échelle, car la force active peut utiliser cette faille à son avantage. Tous les PJ qui agissent au sein de l'unité active peuvent récupérer 1 point de stress. La force active repère la position exacte d'un commandant ennemi sur le champ de bataille.
  ou 	Une caractéristique géographique du champ de bataille (une rangée d'arbres, une vallée, une formation rocheuse, etc.) que personne n'avait remarquée jusqu'à présent fournit une certaine protection à la force active. Cela lui permet de dégrader 1 dé de difficulté pour le prochain test.
   ou 	L'unité active met hors service un équipement important de l'ennemi, ou bien détruit une arme lourde/un élément d'équipement qui fournissait un avantage à l'adversaire durant la bataille. L'unité active peut améliorer un dé de son prochain test, car son commandant ordonne une frappe concentrée sur l'ennemi.
	Submergé par la féroce de l'assaut de l'unité active, l'ennemi manque d'abandonner sa position. Au jet de dés suivant de la troupe ennemie, tout  obtenu provoque la fuite de l'adversaire.
 ou 	Les PJ intégrés à l'unité active subissent un point de stress. Le « brouillard de guerre » sème la confusion sur le champ de bataille. Ajoutez  au prochain test de Combat à grande échelle pour représenter la difficulté à reconnaître ses alliés de ses ennemis.
  ou 	L'unité active se retrouve piégée dans un terrain difficile. Ce qui améliore un dé de difficulté de son prochain test de Combat à grande échelle. L'unité visée gagne  à son prochain test. L'unité active subit  à son prochain test.
   ou 	Une arme décisive (que ce soit un véhicule, du matériel d'artillerie lourde ou un soutien aérien) arrive sur le champ de bataille pour aider l'unité ennemie. Améliorez un dé de difficulté du prochain test de Combat à grande échelle. L'ennemi gagne un avantage significatif dans la bataille suite à un coup porté au commandement de l'unité active (son commandant est blessé, un équipement important détruit, etc.).
	Un PJ membre de l'unité active est grièvement blessé durant les combats et subit une blessure critique. Les communications sont brouillées et les ordres sont incompréhensibles. Dégradez un dé de maîtrise du prochain test de Combat de masse. Deux des quatre TR-TT se placent en tête de la formation impériale et s'enfoncent dans le canyon, guettant toute trace d'embuscade. Les autres servent d'arrière-garde en queue de colonne. La bataille devrait être menée de façon cinématographique, mais les profils des forces impériales et rebelles sont fournis au cas où le maître du jeu souhaiterait les employer.

PHASE 1 : LES RATS DU CANYON

Les Rebelles d'Arda I utilisent le système d'événements naturels auxquels ils ont raccordé leurs propres tunnels pour circuler parmi les falaises du canyon à couvert. D'après la carte remise aux PJ (cf. page 33), la paroi piégée se trouve sur le versant nord du coude ouest du Défi. En temps normal et à allure tranquille, le trajet demande à peu près une demi-heure, mais les PJ ont bien conscience de l'urgence de la situation. S'ils décident de courir, le MJ peut diviser par deux la durée nécessaire pour atteindre la zone, mais pour cela, ils doivent réussir un **test d'Athlétisme Moyen**   ou subir 4 points de stress à cause de la fatigue.

Tous les quinze mètres environ, des spots accrochés aux parois éclairent les galeries, mais les TIE bombardent le ravin et les lumières vacillent sous l'effet des charges à protons. À une bifurcation, les PJ croisent un groupe de fantassins de l'Alliance qui se précipite pour rejoindre son poste de combat. Une nouvelle série de messages d'alerte résonne à travers la base pour informer tout le personnel que les marcheurs ennemis viennent de pénétrer dans le Défi. Tous les trente mètres, des ouvertures ont été percées dans les tunnels, par lesquelles les personnages joueurs peuvent voir les chasseurs des escadrons Rust et Dust engager le combat avec les

bombardiers TIE dans l'espoir de les repousser. Au fond du ravin et sur ses parois, les Rebelles ont construit une multitude de postes de tir renforcés où les soldats de l'Alliance, armés de fusils blaster, de grenades et d'un petit nombre de batteries anti-infanterie, se préparent à lutter contre les Impériaux.

L'EFFONDREMENT

Les PJ ont parcouru environ un tiers du chemin quand une nouvelle déflagration ébranle la base. Une pluie de débris tombe dans le couloir.

Une avalanche de rochers s'abat dans le passage, détruisant un canon laser tout proche et forçant les Rebelles à courir se mettre à l'abri. Les dégâts sont minimes, mais cet éboulement fait prendre conscience à tout le monde de ce qui risque de se passer si la base n'est pas évacuée de toute urgence. Des gémissements étouffés et des plaintes émanent des gravats. Des soldats se précipitent. « Il y a des survivants coincés là-dessous ! Vite ! Venez nous aider ! »

En travaillant en commun (cf. tests assistés page 32 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION), les PJ peuvent déplacer les pierres et gravats qui emprisonnent leurs

DEVOIR (SECOURS) : ON N'ABANDONNE JAMAIS UN CAMARADE

Les personnages joueurs doivent faire un choix déchirant : aideront-ils leurs camarades à libérer les blessés prisonniers des gravats ? Ou préféreront-ils rejoindre au plus vite leur objectif final ? Si le Devoir Secours a été déclenché durant cette session, le PJ concerné devrait se sentir obligé de réagir. Si ce n'est pas le cas, tout son groupe perd les bénéfices de ce Devoir spécifique. S'il décide de s'arrêter pour prêter main-forte aux secours, il devrait être récompensé par 3 points de Devoir pour sa participation.

Mais tout choix crucial est lourd de conséquences : si les PJ continuent de courir, le test pour minuter l'explosion de la paroi se révèle plus facile, puisqu'ils disposent de plus de temps pour agir dans ce cas. Des informations détaillées sont fournies à ce sujet dans cette section, page 35.

camarades en réussissant un **test d'Athlétisme Difficile** [◆◆◆]. Si un PJ à l'idée de demander un soutien supplémentaire, il peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [◆◆] pour réquisitionner l'aide d'autres soldats à proximité. Une réussite ajoute de nouveaux bons dés au test d'Athlétisme ou améliore les dés d'aptitude des PJ en dépensant ☹ ou ☹.

Avec ✨, on retrouve un premier survivant. Grièvement blessé, il a besoin de soins immédiats. Un **test de Médecine Difficile** [◆◆◆] permet de stabiliser son état le temps de le transporter dans un vaisseau en attente pour l'emmener en sécurité. Un second rescapé est découvert si les PJ ont obtenu plus d'un seul ✨ lors du test initial ou s'ils tentent un autre test d'Athlétisme (même niveau de difficulté). Cette fois, la personne retrouvée sous les décombres a réussi à se réfugier sous la structure porteuse du canon laser, et parvient à émerger sans aide une fois le gros des gravats déblayé.

DES INVITÉS INATTENDUS

En plus d'endommager des tourelles et blesser des Rebelles, l'effondrement a également dégagé des ouvertures vers les tunnels jusqu'à présent inconnus qui s'enfoncent très loin sous la base. Depuis une éternité, ces galeries servent de refuge aux derniers Doran'enoks. Les bombardements ont finalement tiré de leur sommeil séculaire ceux qui n'avaient pas encore été dérangés par la mystérieuse transmission : arrachés à leur hibernation, ils sortent de leur repaire et attaquent les premiers êtres vivants qui croisent leur chemin.

Ces énormes créatures écailleuses s'en prennent d'instinct à quiconque pénètre sur leur territoire et tentent de l'étriper sans avertissement. Pour un groupe de débutants, un seul Doran'enok représente déjà un défi de taille...

DORAN'ENOK (RIVAL)

Mesurant près de trois mètres de haut, les Doran'enoks sont d'effrayantes créatures reptiliennes recouvertes d'épaisses plaques écailleuses. Leur dos est hérissé d'une crête d'épines particulièrement aiguisées et leur

sens de l'odorat (qui fonctionne par l'intermédiaire de leurs langues fourchues) est très développé. Cependant, leur intellect dépasse à peine celui des banthas.



Compétences : Perception 3, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 3

Talents : aucun

Capacités : Créature volante (les Doran'enoks peuvent voler ; cf. page 214 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION), Écailles Sith (la carapace des Doran'enoks est immunisée contre les attributs Perforant et Brèche)

Équipement : griffes meurtrières (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée : au contact ; Perforant 1, Renversement)

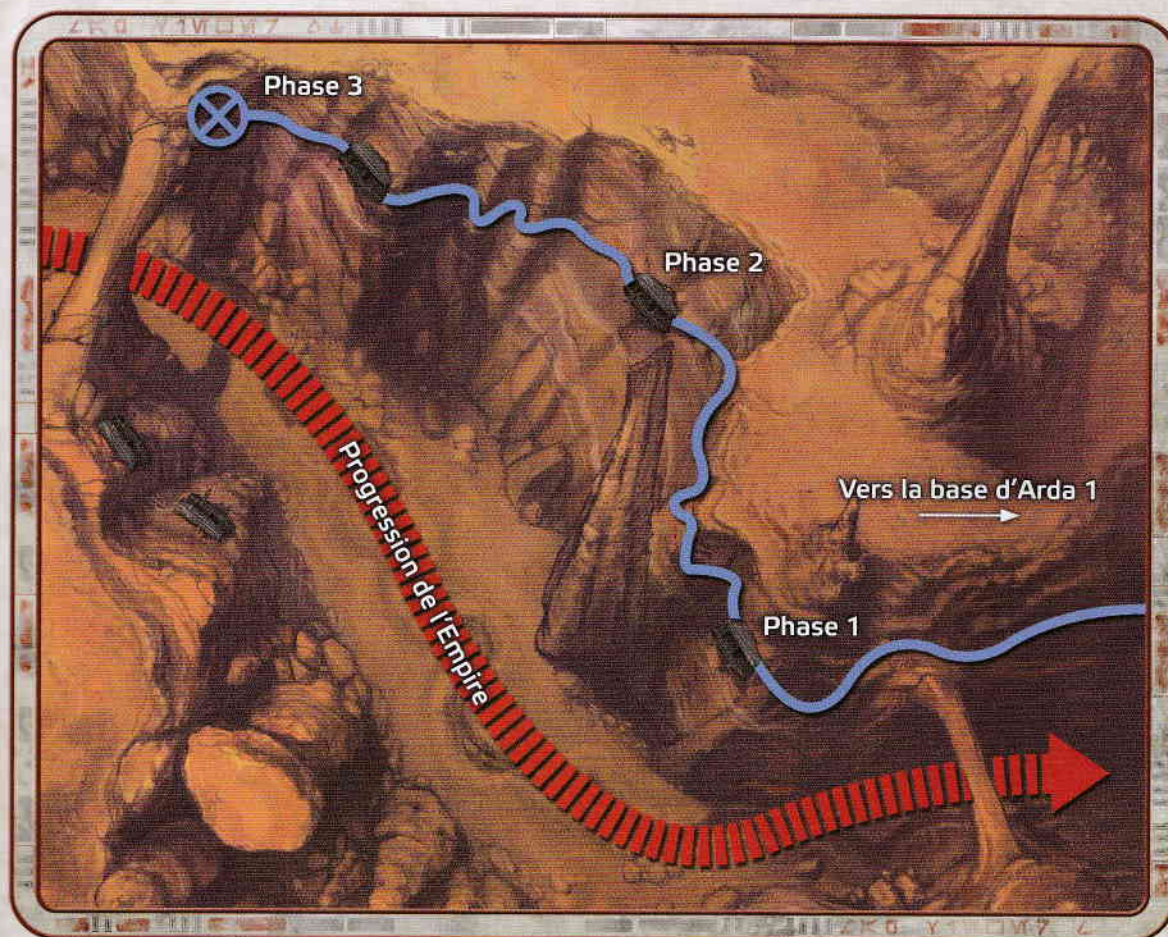
LES ALÉAS DE LA BATAILLE

Lors de chaque phase, le maître du jeu doit décrire la progression de la bataille en s'appuyant sur le résultat du test de Combat à grande échelle. Si les PJ ont accédé aux ordinateurs des services de renseignement de l'Alliance ou parlé à d'autres Rebelles un peu plus tôt, ils disposent peut-être d'une bonne appréciation des effectifs ennemis qui se dirigent vers la base. Ne pas se battre en aveugle constitue un atout inestimable, et si les personnages ont partagé les découvertes qu'ils ont faites durant **Reconnaissance rapide** (cf. page 28) avec l'état-major d'Arda I, le MJ peut ajouter ☹☹ au test de Combat à grande échelle.

Pour le moment, les forces de l'Alliance sont essentiellement constituées de fantassins, ce qui donne une réserve de dés de ◆◆. Le rang en Commandement du général Niall améliore 3 dés de cette réserve, qui devient ◆◆◆. Les Rebelles se trouvent dans une position particulièrement fortifiée, ce qui ajoute ☹☹ au test. Sans oublier que pour le moment, l'intégralité des troupes impériales n'a pas encore été déployée : la difficulté du test n'est donc que de ◆◆◆ avant ajout des 2 rangs en Commandement du général Vorrel. On améliore donc 2 dés de difficulté.

La réserve finale de dés est : ◆◆◆◆◆☹☹☹☹. Reférez-vous à la Table 1-2 : Dépenser ☹☹☹☹ et ☹ durant un **Combat à grande échelle** (page 31) pour interpréter le résultat.

- **Si les Impériaux gagnent** : la puissance invincible de l'Empire s'abat sur les forces de l'Alliance. L'écho des explosions se réverbère sur les parois du canyon lorsque les bombardiers TIE réussissent à détruire deux postes de canon laser. Les chasseurs stellaires TIE/Ln et les intercepteurs entrent à leur tour dans la bataille, détruisant 3 chasseurs de chaque escadron rebelle engagé. Les PJ doivent tous tenter un **test de peur Facile** [◆] et en subir le résultat. Le maître du jeu ne doit pas oublier de rajouter ☹ à la prochaine réserve de dés de Combat à grande échelle pour illustrer l'avantage des Impériaux.
- **Si les Rebelles gagnent** : s'ils prennent le dessus dans la bataille, les Rebelles redoublent de détermination pour protéger leur foyer et parviennent à repousser les forces impériales qui se rapprochaient de



la base et des défenses fortifiées. Les PJ ajoutent à tous leurs tests de Sang-froid jusqu'à la fin de l'épisode, ce qui s'ajoute à celui éventuellement obtenu grâce à l'utilisation du talent Autorité naturelle par un personnage. Les postes des canons laser demeurent intacts et ils ne perdent qu'un chasseur dans chaque escadron. Le MJ ne doit pas oublier de rajouter à la prochaine réserve de dés de Combat à grande échelle pour représenter l'avantage de l'Alliance,

PHASE 2 : C'EST L'HEURE DE LA RIPOSTE

Les TB-TT pilonnent les parois du canyon dans l'espoir d'en déloger les soldats qui s'y sont retranchés. Ils tirent au hasard, semant le chaos et la peur sur leur passage, et détruisant tout devant eux. Au fur et à mesure de l'avancée des marcheurs, les postes de combat rebelles répartis sur toute la longueur du Défi ripostent. Les batteries n'ont que peu d'effet sur l'armure épaisse des quadripodes, mais endommageant manifestement les petits TR-TT.

Les TB-TT jouissent d'une importante puissance de feu contre les soldats dans le ravin. Les Rebelles, quant à

eux, comptent sur leurs positions fortifiées pour résister jusqu'à ce que les blindés atteignent le milieu du canyon et que les personnages joueurs déclenchent le piège.

Une fois que les PJ ont terrassé le Doran'enok, ils peuvent reprendre leur progression. À une occasion au moins, ils se retrouvent dangereusement près du tir de barrage d'un TB-TT et doivent réussir un **test de Coordination Moyen** [♦♦] ou subir chacun 2 points de blessure. Ils ne sont plus très loin de leur destination, mais arrivent à ce moment-là devant un poste de défense inactif. Deux canons laser anti-véhicule et deux canons laser anti-personnel (leur profil figure à la page suivante) ont été installés à même la roche, à une trentaine de mètres les uns des autres, apparemment en état de marche. Au sol, dans une mare de sang et à proximité de la dépouille d'un Doran'enok, gisent des soldats rebelles. Si les PJ décident de fouiller leurs camarades défunts, ils découvrent deux fusils blaster, trois grenades étourdissantes, deux cellules énergétiques de rechange et un médipack.

CANON LASER ANTI-VÉHICULE D'ARDA I

1	-	-	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GARANTIE	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			3	2

Armes : canon laser anti-véhicule (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3)

DEVOIR [VICTOIRE MILITAIRE] : PRENEZ L'OFFENSIVE !

Si le Devoir Victoire militaire est déclenché, les PJ se sentent le courage de prendre directement part à la défense de la base. S'ils décident d'attaquer, ils peuvent viser les deux TR-TT à portée courte (à l'échelle planétaire) en tête de l'assaut. Les PJ déterminent l'initiative en effectuant un test de Calme. Ils peuvent ajouter pour illustrer l'élément de surprise. De leur côté, les pilotes des TR-TT font un test de Vigilance. Les PJ qui participent à l'attaque gagnent 5 points de Devoir et aident également à faire pencher la balance lors du test de Combat à grande échelle de cette phrase. Il ne faut néanmoins pas oublier que les enjeux monteront aussi quand ils feront exploser les parois du canyon, ce qui écrasera les TR-TT.

CANON LASER ANTI-PERSONNEL D'ARDA I

2	-	-	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	0 - - 0	1
			SEUIL DE DE:	SEUIL DE SM:
			4	2

Armes : canon laser anti-personnel (portée extrême ; arc de tir : tous ; dégâts 16 ; critique 2 ; Souffle 8) [N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire, mais bien individuelle.]

TRANSPORT DE RECONNAISSANCE TOUT-TERRAIN (TR-TT)

3	2	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	0 - - 0	3
			SEUIL DE DE:	SEUIL DE SM:
			15	12

Type de véhicule/Modèle : Marcheur de reconnaissance / TR-TT

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur

Charge utile : 18

Passagers : 0

Coût/rareté : 75 000 crédits (I)/5

Emplacements disponibles : 1

Armes : canon blaster léger montés à bâbord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4), lance-grenades à concussion montés à tribord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 4 ; Brèche 1, Munitions limitées 15, Souffle 8) [N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire, mais bien individuelle], canons blaster lourds jumelés montés sous la nacelle (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1)

SOLDAT DU CORPS DES VÉHICULES IMPÉRIAL (RIVAL)

Deux hommes pilotent chaque TR-TT.

2	3	2	2	2	2
VIGILANCE	ADALTE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE D'ACQU			
3	12	0 0			

Compétences : Artillerie 2, Pilotage (planétaire) 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), uniforme et casque (+1 encaissement)

LES ALÉAS DE LA BATAILLE

Lors de cette phase, la réserve de bons dés des Rebelles se maintient à . Les positions fortifiées de l'Alliance commencent à être en difficulté, mais les soldats retranchés à l'intérieur n'ont pas encore battu en retraite, ce qui leur ajoute . Les forces impériales se sont à présent totalement déployées, ce qui porte la difficulté à . Si les PJ ont réussi à détruire au moins un TR-TT de l'avant-garde, la difficulté descend à .

Référez-vous à la Table 1-2 : Dépenser et durant un Combat à grande échelle, page 31, pour interpréter le résultat du jet

- **Si les Impériaux gagnent :** presque tous les emplacements de canons laser de l'Alliance sont réduits en miettes par le feu nourri des TB-TT et seuls quelques-uns subsistent à l'entrée du hangar. Dans les cieux, la bataille continue, mais les escadrons Dust et Rust perdent encore trois chasseurs chacun. Les Rebelles subissent à tous les tests de Sang-froid jusqu'à la fin de l'épisode. Le maître du jeu ne doit pas oublier de rajouter à la prochaine réserve de dés de Combat à grande échelle pour symboliser la progression des Impériaux.

- **Si les Rebelles gagnent :** si, contre toute attente, les Rebelles réussissent à tenir bon, les PJ peuvent tous récupérer 2 points de stress pour représenter leur regain d'espoir. Ils ne perdent que la moitié de leurs derniers postes de tir (ce qui signifie que les personnages peuvent les utiliser lors des phases 3 et 4 s'ils le souhaitent) et un chasseur dans chaque escadron. Le maître du jeu peut rajouter à la prochaine réserve de dés de Combat à grande échelle pour refléter la riposte de l'Alliance.

PHASE 3 : ABATTRE LES MURS

La progression implacable des TB-TT continue tandis que les tirs des blasters ricochent sans effet sur leurs carapaces. Les fantassins rebelles continuent de concentrer toute leur puissance de feu sur les attaquants dans l'espoir de les attirer le plus près possible du piège, mais à présent, seul un miracle pourrait les sauver.

Les marcheurs continuent leur avancée inexorable. Leurs salves ininterrompues contre les parois du canyon ont causé d'énormes dégâts et fait s'écrouler de nombreuses concrétions rocheuses au fond du ravin. Les Impériaux cherchent à se rapprocher du bout de la faille pour débarquer leur contingent de soldats des sables : le général Vorrel est conscient que l'étroitesse

du goulet donnerait un avantage non négligeable aux Rebelles, qui pourraient abattre tout fantassin surpris hors des transports blindés.

Cette partie de la bataille doit être gérée de façon cinématographique grâce aux règles de Combat à grande échelle. En cas de besoin, les profils des TB-TT se trouvent page 264 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION.

TROIS... DEUX... UN...

Après vous être frayé un chemin à travers les tunnels, vous parvenez enfin à votre destination. C'est en tout cas ce qu'indique la carte, qui montre le point où les charges devraient se trouver. Une grande arche de grès ocre s'étire en travers du canyon, reliant ses deux parois : cette formation rocheuse représente la meilleure chance des Rebelles pour condamner le ravin et bloquer l'assaut imminent. Et à coup sûr, le casier métallique cadenassé accroché à la paroi contient le détonateur. Tout ne dépend plus que de ça...

Les PJ se sont battus avec l'énergie du désespoir pour en arriver là, mais beaucoup de choses peuvent encore mal tourner. Le nuage de poussière rouge soulevé par la bataille a court-circuité la console électronique, ce qui empêche d'entrer le code d'accès avec le datapad. Pour ouvrir le boîtier, il faut réussir un **test d'Athlétisme** ou de **Magouilles Moyen** [◆◆]. En désespoir de cause, il peut aussi être forcé avec un **test de Combat Facile** [◆], mais dans ce cas, le test qui suit subit automatiquement un ☹.

Pour connecter le détonateur manuel sur les explosifs, il faut réussir un **test de Mécanique Moyen** [◆◆] ou un **test de Calme Difficile** [◆◆◆]. Si les PJ se sont arrêtés pour aider les Rebelles durant les phases un et/ou deux, ils ajoutent ■ pour chacune de ces haltes qui les ont retardés. Si nécessaire, ils peuvent effectuer ce test à plusieurs reprises, mais pour chaque essai après le premier, ils subissent systématiquement un ☹ cumulatif. Si ce test génère un ou plusieurs ☹ ou ☹☹, de mauvaises surprises risquent de survenir :

- ☹☹ : l'explosion produit un énorme nuage de poussière tout autour de la passerelle de pierre. Les PJ sont aveuglés et subissent ■ à tous les tests pour lesquels ils ont besoin de leur vue jusqu'à la fin de cette phase. De plus, chaque personnage dépourvu de protection adéquate doit réussir un **test de Résistance Facile** [◆] ou subir 3 points de stress, car les particules dans l'air le font suffoquer.
- ☹☹☹ : soudain, un sifflement strident retentit, aussitôt suivi d'une détonation assourdissante. Un bombardier TIE vient de s'écraser contre la paroi du canyon, juste à côté de l'endroit où se trouvent les PJ. L'impact du crash et l'explosion de toute sa cargaison de munitions délogent une des charges posées par les Rebelles... À tout instant, elle risque de se décrocher pour de bon et de tomber ! L'un des personnages doit de toute urgence réaliser un **test de Coordination Moyen** [◆◆] ou un **test d'Athlétisme Difficile** [◆◆◆] pour escalader le flanc du ravin et remettre la bombe en place avant que le

décompte ne s'achève. Si le PJ obtient 3 ☹ ou plus lors de ce jet, il encaisse une blessure critique quand la charge saute.

- ☹☹☹☹ : l'explosion n'emporte pas seulement l'arche de grès rouge qui relie les deux versants du canyon, mais fait également s'écrouler une bonne portion des galeries ! Le petit groupe doit réussir un **test de Coordination** ou de **Sang-froid Moyen** [◆◆] pour rebrousser chemin sur l'étroite corniche à ciel ouvert qui était auparavant un tunnel. S'il réussit, il peut rejoindre l'autre côté sans être pris pour cible ni perdre d'équipement en route.
- ☹☹☹☹☹ : sabotage ! Que la panne soit due à des agents infiltrés de l'Empire ou juste à des mynocks affamés, les fils qui relient les charges entre elles ont été coupés et une des bombes ne se déclenche pas. Le pont frémit, vacille... mais ne s'effondre pas. Un coup de blaster précis suffirait... Mais pour cela, un des PJ doit effectuer un **test d'Artillerie** ou de **Distance (armes légères ou lourdes) Intimidant** [◆◆◆◆] pour la toucher. La bombe saute alors et emporte l'arche dans une avalanche de pierres rouges.

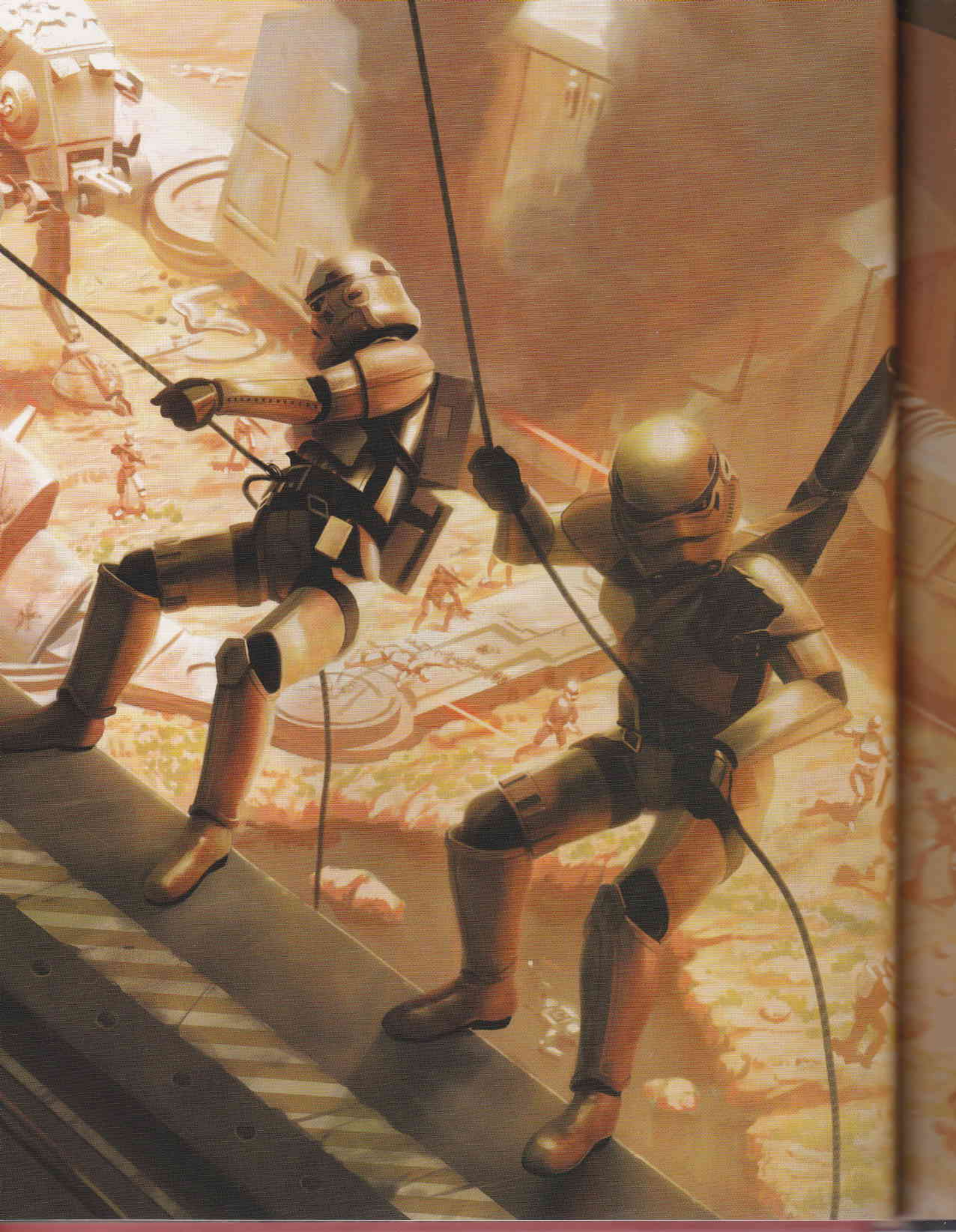
Dans un grondement de fin du monde, l'arche de pierre explose et s'effondre, enterrant sous sa masse trois des TB-TT et endommageant un quatrième engin. Les Rebelles concentrent toute leur puissance de feu sur le marcheur atteint dans l'espoir de transpercer son blindage abîmé. Après une salve de tirs, il disparaît dans une formidable explosion.

LES ALÉAS DE LA BATAILLE

La réserve de bons dés des Rebelles se maintient à ☹☹☹. Conformément aux ordres, les soldats quittent leurs postes de combat pour retourner au hangar, ce qui leur fait perdre les avantages du ☹. Si les forces ennemies ont été handicapées par l'explosion du canyon, la difficulté diminue au niveau ☹☹.

Référez-vous à la Table 1-2 : Dépenser ☹☹☹☹ et ☹☹☹☹☹ durant un Combat à grande échelle, page 31, pour interpréter le résultat du jet

- **Si les Impériaux gagnent** : les défenses du complexe ont été réduites en miettes et les pertes sont massives. Les escadrons Dust et Rust ont subi trop de pertes et sont rentrés à la base pour commencer à escorter les transports. Chacun est privé de trois chasseurs de plus. Le maître du jeu doit diminuer la force des Rebelles d'un cran, ce qui signifie que lors du dernier test de Combat à grande échelle, l'aptitude de base de la réserve de dés n'est que de ☹.
- **Si les Rebelles gagnent** : les Rebelles s'en sortent et poussent leur avantage pour ralentir la progression des soldats des sables. Les PJ bénéficient de deux rounds supplémentaires pour agir avant de devoir affronter les forces impériales dans la base d'Arda I (cf. page 38). Les Rebelles conservent un minimum de leurs postes de canons laser et ne perdent qu'un seul chasseur dans chaque escadron. Le MJ n'a pas à modifier la réserve de bons dés pour le test final de Combat à grande échelle.



PHASE 4 : LES SOLDATS DES SABLES ENTRENT EN SCÈNE

Les détonations continuent de résonner dans le ravin, mais des acclamations les couvrent soudain : les combattants de l'Alliance poussent des cris de joie en voyant la moitié des TB-TT disparaître sous les tonnes de roches qui s'effondrent. À présent que la voie est barrée pour les blindés impériaux restants, les soldats de l'Empire n'ont d'autre choix que de passer à l'étape suivante de leur opération : deux sections de soldats des sables se déploient pour se joindre à la bataille.

L'éboulement du canyon empêche les marcheurs de s'approcher davantage. Les troupes débarquent des TB-TT au grand complet grâce à d'immenses rampes qui leur permettent de franchir les décombres. Les soldats des sables se fraient un chemin à travers les débris et continuent leur marche vers la base.

Deux pelotons (trente-deux soldats, soit quatre escouades), ont survécu à l'explosion et se lancent à présent contre les forces de l'Alliance. Les combats font rage dans le ravin ; les Rebelles (et peut-être certains des PJ) se mettent à couvert derrière les concrétions rocheuses omniprésentes. Les Impériaux disposent quant à eux de la protection de leurs armures, même si la traversée initiale des éboulements les expose au feu de leurs adversaires (à ce moment, ils ne bénéficient d'aucune défense due aux abris).

Pour repousser les assaillants, les personnages joueurs peuvent se servir des canons laser anti-personnel, pour peu qu'il en reste à ce stade de l'affrontement. Si les PJ les emploient pour tirer sur les soldats des sables qui se trouvent à portée extrême et réussissent au moins trois tests d'Artillerie en deux rounds, ils augmentent les chances de l'Alliance de renverser l'issue de la bataille à la fin de cette phase.

Si non, les PJ peuvent décider de revenir au plus vite à la base en passant par les tunnels.

SOLDAT DES SABLES [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Résistance, Sang-froid, Survie

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), armure environnementale climatisée (+2 encaissement ; quand ils effectuent des tests de compétence, les soldats des sables peuvent retirer ■■ dus à un environnement chaud ou aride), ceinture multi-usages, cellules énergétiques supplémentaires, provisions d'eau et de nourriture

LES ALÉAS DE LA BATAILLE

Si les Rebelles ont remporté la phase 3, leur réserve de bons dès se maintient à ●●●●, autrement elle est de ●●. Maintenant qu'ils s'attellent à la lourde tâche qui consiste à évacuer la base, leurs préparatifs les rendent beaucoup plus vulnérables à l'assaut, ce qui ajoute ■ à la réserve. Les forces impériales redoublent d'efforts et la difficulté demeure ●●, à moins que les PJ n'aient réussi à infliger un coup dévastateur aux soldats des sables, auquel cas elle devient ●●.

Référez-vous à la Table 1-2 : Dépenser ●●●● et ●● durant un Combat à grande échelle, page 31, pour interpréter le résultat du jet

- **Si les Impériaux gagnent :** la puissance de la Marine Impériale s'est abattue sur la base d'Arda, dans laquelle il ne reste que bien peu d'hommes valides pour repousser les escouades ennemies en approche. Le nombre de soldats des sables que les PJ doivent affronter à leur retour dans la base après la quatrième phase augmente.
- **Si les Rebelles gagnent :** aujourd'hui, la Force doit être avec les Rebelles, car ils parviennent à tenir bon et font preuve d'un héroïsme sans précédent au cœur de la bataille. Le nombre de soldats des sables que les PJ doivent repousser à leur retour au hangar après la quatrième phase est donc réduit. Les forces de l'Alliance ne subissent pas de pertes supplémentaires ni de revers durant la procédure d'évacuation.

REPLI STRATÉGIQUE

Tandis que les forces impériales déferlent dans le canyon, les derniers soldats rebelles abandonnent leurs postes et courent se réfugier dans le hangar principal, talonnés par des dizaines de soldats des sables. Un peu partout, des chargements sont entassés dans l'attente d'être mis à l'abri dans des transports légers, mais les plus encombrants doivent être embarqués à bord des transports moyens GR-75. Comme ces vaisseaux sont bien trop grands pour accéder à la caverne centrale, la cargaison la plus volumineuse est acheminée via traîneau à répulsion jusqu'au hangar de fret, dans les entrailles de la base.

Les soldats des sables débarquent très vite dans le complexe principal, surgissant d'un des tunnels extérieurs. Un échange de tirs s'ensuit, où les Rebelles vendent chèrement leur peau pour protéger leurs amis et l'Alliance. L'arrière-garde fait de son mieux pour ralentir l'ennemi, mais les effectifs et la puissance de feu de l'Empire la submergent en peu de temps. Les soldats des sables sont menés par le capitaine Balrekk, vétéran de nombreuses campagnes contre la Rébellion et connu sous le sobriquet de « Boucher ».

Si les Impériaux ont gagné la précédente phase du test de Combat à grande échelle, les soldats des sables sont trois fois plus nombreux que les personnages joueurs et répartis en groupes de trois sbires. Si l'Alliance a réussi à tenir le coup et remporté la phase finale, les ennemis ne sont « que » deux fois plus nombreux et leurs troupes constituées de groupes de quatre sbires. Il n'y a pas de groupe incomplet : on arrondit le nombre de sbires à l'inférieur pour former des groupes complets. Par exemple, s'il y a cinq PJ, il n'y a que deux groupes de quatre soldats des sables. Le profil des soldats des sables se trouve à la page précédente. Les fantassins de l'Alliance et soldats des sables supplémentaires doivent être gérés en toile de fond, de façon cinématographique, durant le combat principal entre les PJ et leurs ennemis.

Les PJ sont pris dans l'échange de tirs et doivent se retrancher dans le hangar de fret pour sauver leur peau, les cargos offrant à la fois un bon éclairage et une excellente couverture.

Un **test de Perception Difficile** [◆◆◆] révèle une caisse contenant quatre grenades à fragmentation et une mine anti-personnel dissimulée dans un coin. Les PJ disposent de deux rounds supplémentaires pour atteindre et préparer une position défendable si l'Alliance a gagné le test de Combat généralisé de la phase 3.

CAPITAINE BALREKK [NÉMÉSIS]

Le capitaine Narell Balrekk est l'impitoyable chef de la Compagnie Serre, au sein de la 84^e Légion de stormtroopers. Il a gagné le surnom de « Balrekk le Boucher » après avoir torturé de nombreux prisonniers rebelles pour leur soutirer des informations. Le capitaine est parfaitement à sa place dans l'Empire, où il peut donner libre cours à ses penchants cruels et sadiques.

3	3	3	3	3	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
5	15	14	0	0	

Compétences : Charme 2, Coercition 3, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 3, Système D 2, Tromperie 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : La Boucherie de Balrekk (en tant que brouille, permet au MJ de dépenser un point de Destin du côté obscur pour faire profiter toutes les armes de Balrekk de l'attribut Sanguinaire +2 jusqu'à la fin de son tour)

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de soldat des sables (+2 encaissement), ceinture multi-usages, cellule énergétique de rechange

LES SOUPÇONS SE CONFIRMENT

Une fois le combat gagné ou les PJ partis du hangar, le maître du jeu doit lire ou paraphraser le texte qui suit :

Au cœur du chaos et de la confusion, vous repérez un Rebelle isolé vêtu de l'uniforme de la base d'Arda. Accroupi derrière un affleurement rocheux, il tente désespérément d'en arracher un objet. L'inconnu porte un casque qui dissimule ses traits et ses vêtements amples empêchent de déterminer s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. Il finit par abandonner son curieux manège et s'enfuit par un couloir latéral menant aux quartiers d'habitation.

DÉPLACEMENTS

Durant la bataille du Défi, le nombre de rounds nécessaires pour traverser les différentes sections de la base devient important. Vous trouverez ci-dessous quelques astuces pour définir la taille des espaces et le temps nécessaire pour les traverser d'un bout à l'autre :

- **Hangar principal, Hangar de fret :** portée extrême.
- **Armurerie, Hangar annexe, Quartiers d'habitation :** portée longue.
- **Salle des générateurs :** portée courte.

Les personnages joueurs peuvent tenter de suivre cet individu au comportement suspect, mais il bifurque à un angle et se perd au milieu des Rebelles qui courent en tous sens. Derrière une stalagmite, caché par la poussière et les débris, les PJ découvrent un objet métallique noir d'environ cinquante centimètres de long, identique à celui qu'ils avaient trouvé durant leur patrouille du secteur 17 (cf. page 27). Un ensemble de crampons et de broches placé sur son pourtour le maintient fixé à la pierre et les PJ doivent réussir un **test d'Athlétisme Difficile** [◆◆◆] pour le déloger de son support. Aucun voyant n'est allumé, ce qui laisse supposer que l'instrument est hors service. Toute personne dotée de la compétence Mécanique peut confirmer qu'il a bel et bien été endommagé au cours de la bataille. Tout, dans cet appareil inconnu, évoque l'activité d'un espion ou d'un traître parmi les membres de l'Alliance. Malheureusement, le temps manque pour étudier cet objet étrange et l'endroit où il a été découvert : un haut-parleur annonce que des marcheurs impériaux et d'autres troupes viennent d'arriver à portée de tir.

DEVOIR (SÉCURITÉ INTÉRIEURE) : QUI VA LÀ ?

Dans toute la galaxie, de nombreuses cellules rebelles ont été détruites suite à des fuites internes, qui constituent un des plus grands périls menaçant l'Alliance naissante. Si le Devoir Sécurité intérieure est déclenché durant l'aventure, il est forcément lié à l'intrigue principale. Le MJ doit inciter le PJ concerné à soupçonner la présence d'un infiltré dans la base. Il est possible de lui faire découvrir une pièce d'équipement impérial cachée derrière les pierres d'un corridor (un scanner, un comlink ou un autre petit instrument). Comme l'Alliance récupère et recycle tout le matériel capturé lors de ses raids contre l'Empire, cette découverte est insuffisante pour prouver l'existence d'un espion, mais fera néanmoins germer l'idée et suscitera quelques questions. L'accomplissement de ce Devoir doit être traité sur le long terme durant l'aventure et continuer dans l'**Épisode II**.

ÉVACUER LA STRUCTURE DE COMMANDEMENT

Une fois que le gros de l'équipement transportable a été récupéré et entreposé dans les cargos, l'évacuation

du personnel peut commencer. L'avancée impériale se poursuit et il reste peu de temps pour achever toutes les tâches en cours. Désormais, une des priorités consiste à évacuer les commandants en chef de la base afin d'assurer la survie de la cellule rebelle.



DEVOIR (SABOTAGE) : FAIRE LE NÉCESSAIRE

Piller les installations impériales fait partie des tactiques favorites de l'Alliance. Mais parfois, suivant les circonstances, les Rebelles sont bien obligés de détruire leurs propres bases pour remporter la partie. Si le Devoir Sabotage est déclenché avant la session, le personnage correspondant peut l'accomplir si on lui confie la mission de surcharger les générateurs. Cette tâche ne permet pas seulement d'empêcher l'ennemi de faire main basse sur des informations vitales, mais également d'anéantir une grande quantité de ses troupes, ce qui rapporte 2 points de Devoir à chaque membre du groupe.

Lorsque les PJ se dirigent vers leur propre vaisseau ou vers la roche holographique qui dissimule le tunnel menant au hangar de fret, Urel Haydon les intercepte :

« J'ai besoin de votre aide pour convaincre les commandants de partir tout de suite. Ces bougres d'entêtés refusent de suivre le protocole, et si je n'arrive pas à les faire embarquer dans un transport dans les prochaines minutes, ils risquent de se retrouver piégés ici ! »

Les PJ retrouvent la conseillère en chef Hase, son assistant Var Narek, le général Niall et le commandant Ourno réunis dans le poste de contrôle ; ils s'affairent à organiser les troupes, véhicules et chasseurs pour couvrir l'évacuation. À présent, les marcheurs impériaux se sont tellement rapprochés que les vibrations qu'ils produisent délogent des petites pierres et des débris des murs de la caverne.

Les membres de l'état-major ignorent les personnages, trop absorbés par leurs dissensions concernant la tactique pour se préoccuper des nouveaux arrivants. Les PJ doivent hausser la voix s'ils veulent gagner l'attention de leurs supérieurs. S'ils y parviennent, un **test d'un talent social adéquat Moyen** [◆◆] avec ■ interrompt l'échange houleux des officiers et les pousse à se focaliser sur les PJ. Ceux-ci doivent alors les convaincre d'évacuer la base au plus vite. C'est l'occasion idéale pour n'importe lequel des joueurs d'interpréter son personnage avec brio et de rappeler l'expérience des PJ dans le canyon. Si le MJ préfère une méthode plus mécanique, les PJ doivent réussir un **test d'un talent social adéquat Moyen** [◆◆] pour persuader les commandants de rejoindre leur transport.

Le général Niall leur demande d'accompagner la conseillère en chef au hangar principal et de veiller à ce qu'elle soit installée en sécurité à bord d'un vaisseau. Setenna Hase proteste avec énergie : elle n'a pas besoin d'escorte, mais ses récriminations sont étouffées par Niall, Ourno et Var Narek. Un cargo léger YT-2400 l'attend, ainsi que le Dr Morricks et d'autres membres vitaux de l'état-major. Var Narek suit les PJ et sa supérieure dans le hangar. Si l'un des PJ pense à le regarder

d'un peu plus près, un **test de Perception Difficile** [◆◆◆] lui révèle que Var Narek est à bout de souffle. Lorsqu'on l'interroge, une fois Setenna Hase en sécurité, il répond qu'il a beaucoup couru pour s'occuper de l'inventaire des dernières cargaisons à envoyer dans le hangar de fret.

CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

Alors qu'ils escortent la conseillère en chef jusqu'à son vaisseau, les PJ croisent un groupe important de Rebelles qui courent vers leurs postes de combat. Quand soudain...

Dans un coup de tonnerre, un énorme trou s'ouvre dans la paroi du hangar. À travers la fumée, des tirs de blasters fusent, ne vous laissant d'autre choix que de plonger à couvert. Près de vous, un groupe de soldats rebelles s'éparpille et se jette derrière des caisses. Mais l'un des hommes, un sergent, est touché. Lorsque vous vous approchez discrètement pour lui venir en aide, il attrape l'un d'entre vous par le bras et murmure : « Vous devez lancer le programme d'autodestruction. Les générateurs dans les tunnels inférieurs... peuvent être programmés pour surchauffer... » À l'agonie, il tousse et s'étouffe. « C'était ma mission... j'ai échoué. Vous devez... » Le sergent succombe alors à ses blessures : encore un homme de valeur détruit par la guerre.

Setenna Hase prend le relais. « Ne vous préoccupez pas de moi, vous supplie-t-elle. Mon assistant m'accompagne, il me protégera. Vous seuls avez une chance de réussir ! Soyez prudents ! »

Pour faire surchauffer les générateurs, il faut se rendre sur place et désactiver à la main les protocoles de sécurité. Comme les soldats des sables sont déjà dans la base, les PJ doivent se dépêcher. La centrale énergétique est située dans les galeries sud, sous le poste de contrôle, profondément enfouie sous terre et accessible uniquement via une série d'étroites conduites.

Pour compliquer les choses, les troupes impériales séparent les PJ de leur but. L'assaut a produit tellement de fumée et de dégâts que tous les occupants du hangar (y compris l'ennemi) disposent de l'équivalent d'un abri léger. Si les personnages tentent de forcer le passage en fonçant vers le tunnel, ils surprennent leurs adversaires, car ceux-ci ne s'attendent pas à voir des Rebelles prendre cette direction. Au total, sept soldats des sables gardent le couloir (deux groupes de trois et un sergent), ce qui ne va pas faciliter la tâche des PJ. Si le capitaine Balrekk est toujours en vie, il remplace le sergent durant cette rencontre.

SERGEANT SOLDAT DES SABLES IMPÉRIAL [RIVAL]

3	3	2	2	3	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	PUYÉ	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SOL DE DÉFENSE	DEFENSE CAC/0			
5	15	0	0		

Compétences : Athlétisme 2, Commandement 3, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Distance (armes légères) 2, Résistance 2, Sang-froid 2, Vigilance 2

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

Capacités : Ordre tactique (permet de donner un ordre à un groupe de sbires stormtroopers à portée moyenne au prix d'une manœuvre. Le groupe peut effectuer une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter  à son test suivant.)

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de soldat des sables (+2 encaissement), ceinture multi-usages, cellules énergétiques de recharge.

Une fois que les PJ ont atteint le poste de contrôle, une inspection rapide de la pièce révèle la trappe d'accès aux générateurs. Les soldats des sables poursuivent les personnages, mais ces derniers peuvent les bloquer dans le tunnel principal en leur tirant dessus ou en condamnant les portes blindées (dans ce cas, détruire les commandes d'un coup de blaster suffit, pas besoin de test).

Les grosses machines qui émettent un grondement assourdissant occupent presque la moitié de la grotte au sous-sol. Une passerelle métallique mène à un grand panneau électronique doté de plusieurs écrans et d'une multitude de boutons et de manettes.

Désactiver les sécurités réclame trois tests. Le premier est un **test de Mécanique Moyen**   nécessaire pour accéder aux bons panneaux et atteindre les appareils. Le second, un **test d'Informatique Difficile**   , permet de programmer les instruments pour qu'ils surchauffent. Le troisième, enfin, un **test de Mécanique Facile**  est indispensable pour empêcher toute tentative visant à annuler le compte à rebours. Si les PJ échouent, ils peuvent recommencer, mais ils subissent un  cumulatif et automatique à chaque nouvel essai. Une fois leur mission accomplie, les personnages doivent se dépêcher de quitter la base avant qu'elle n'explose.

DE NOUVELLES COMPLICATIONS

Lorsqu'ils sabotent les générateurs, les  ou  provoquent des conséquences funestes pour les PJ. Un  inflige le stress habituel au personnage qui a effectué le test afin de représenter la nervosité croissante qui va de pair avec une tâche aussi délicate et dangereuse. Obtenir   ou  a pour résultat de déclencher la surchauffe un round plus tôt, ce qui accélère le décompte avant l'explosion.

Les PJ doivent effectuer un **test d'Informatique** ou de **Perception Facile** . S'ils réussissent, ils constatent (de visu ou grâce à leurs scanners) la présence de conduites de ventilation naturelles, parfaites pour retourner au hangar de fret. Une fois sur place, si les personnages possèdent leur propre vaisseau et veulent monter à bord, il leur faut rejoindre le hangar principal ou secondaire (selon celui où ils ont atterri au début de l'aventure).

Une fois les systèmes de sécurité désactivés, il faut environ huit rounds pour que les générateurs atteignent le point critique et explosent, vaporisant la base. En se dépêchant, il suffit de quatre rounds aux PJ pour se faufiler dans la conduite de ventilation en rampant et rejoindre le hangar de fret.

Le même délai est nécessaire pour parvenir ensuite au hangar principal ou annexe, mais les personnages doivent alors combattre des patrouilles de soldats des sables, toutes composées d'un groupe de quatre sbires et d'un sergent. Si les PJ restent dans la même zone, une patrouille supplémentaire surgit tous les trois rounds.

L'ÉCHEC N'EST PAS ENVISAGEABLE

Si les PJ se trouvent toujours dans la base au moment où elle saute, il leur reste une chance de survivre s'ils dépensent un point du Destin du côté lumineux, ou réussissent un **test de Coordination** ou de **Résistance Difficile**   . En cas de succès, ils réchappent par miracle à l'explosion et encaissent seulement 5 points de blessure. S'ils échouent, ils encaissent automatiquement assez de blessures pour dépasser d'un point leur seuil de blessure (et sont neutralisés). Qu'ils soient conscients ou non, ils sont récupérés par Korryn, dans son YV-929. La contrebandière les emmène au lieu de rendez-vous pour y être soignés. S'ils sont parvenus à la recruter, elle leur dit en plaisantant qu'ils lui sont redevables ; sinon, elle s'attend à être récompensée à hauteur de 5 000 crédits impériaux par personnage, payables plus tard.



VERS D'AUTRES CIEUX

Si les PJ parviennent à destination, le dernier transport moyen GR-75 est sur le point de décoller. Ils peuvent monter à bord s'ils n'ont pas de vaisseau, ou s'échapper par leurs propres moyens (mais si leur navire se trouve dans l'un des hangars, ils doivent se battre pour y retourner). C'est à ce moment que le commandement ordonne aux pilotes encore valides d'escorter le transport afin de le protéger des chasseurs impériaux restants.

Les PJ peuvent réquisitionner un des ultimes chasseurs des escadrons Dust et Rust. Si l'ennemi a remporté les quatre tests de Combat à grande échelle, il ne reste qu'un X-wing, un Y-wing et deux Chasseurs de tête Z-95-AF4. Rik Torrence est déjà à bord de son A-wing tandis que Dorrian Vodani pilote un Z-95. Si l'Alliance a gagné au moins une des phases de la bataille du Défi, les PJ ont plus de choix ; un autre A-wing est même disponible. Si le groupe ne prend pas de chasseur, Mercedes Vanadiaz et plusieurs autres as rebelles décollent avec les appareils pour défendre le transport. Les combats aériens suivants sont donc gérés de façon cinématographique.

LES FORCES AÉRIENNES IMPÉRIALES RESTANTES

Les forces navales impériales qui ont pénétré dans l'atmosphère d'Arda comprennent :

- Une escadrille de chasseurs TIE (soit 4 vaisseaux) et une autre composée d'intercepteurs TIE (4 vaisseaux) sous le commandement de Tam Blackstar, un célèbre as impérial (dans son TIE Hunter).

Au-dessus de la planète, les forces ennemies qui attendent sont composées de :

- Deux destroyers stellaires avec leur contingent de chasseurs TIE et de nombreuses autres ressources.

Les Impériaux possèdent un total de neuf chasseurs dans les cieux d'Arda I, y compris le TIE Hunter de Tam Blackstar et l'escadrille Dark Blade d'intercepteurs TIE qui l'accompagne. Blackstar se targue d'avoir beaucoup de pilotes de l'Alliance à son palmarès et a forgé sa réputation en effectuant des manœuvres d'une témérité inouïe. Les Rebelles engagent le combat avec leurs X-wing, laissant les Y-wing, plus lourds, et les cargos légers servir d'escorte aux transports. Les Z-95-AF4 restent à bord des navires du convoi, car ils ne peuvent pas franchir la barre de l'hyperespace.

La bataille aérienne suit les règles de combat de vaisseaux standard. Les modificateurs suivants s'appliquent :

- **Terrain** : ajoutez ■■ à tous les tests des Impériaux à cause des reliefs dangereux d'Arda I. Ils sont particulièrement difficiles à traverser et les Rebelles n'hésitent pas à s'en servir à leur avantage, même si

DEVOIR (SUPÉRIORITÉ SPATIALE) : CIBLE EN VUE !

Dans un conflit qui s'étend d'un bout à l'autre de la galaxie, la supériorité spatiale est cruciale pour conserver un avantage sur la surpuissante Marine Impériale. Un moyen pratique de mettre en œuvre le Devoir Supériorité spatiale consiste à inciter le PJ concerné à prendre Tam Blackstar comme cible. Les deux pilotes pourraient s'être rencontrés durant une bataille précédente, ou le PJ pourrait simplement vouloir se faire un nom auprès de ses pairs de l'Alliance en abattant un célèbre as issu de l'académie impériale. Si le PJ réussit à descendre Blackstar, il gagne 5 points de Devoir.

l'environnement leur fait également subir ■. Les pilotes de l'Alliance saisissent la moindre occasion d'attirer les TIE dans les zones à risque qu'ils connaissent le mieux pour les mettre en péril.

- **Portée** : sur Arda I, le combat se déroule entièrement à portée courte, à moins que les PJ ne précisent qu'ils veulent quitter le combat rapproché pour passer à portée moyenne.
- **Groupe de sbires motorisés** : afin de ne pas perdre de temps avec la gestion de ces combats, considérez que les chasseurs et les intercepteurs TIE constituent deux groupes de quatre sbires du même modèle chacun. Si l'un des PJ tente d'éloigner un TIE de son groupe, le sbire doit se séparer de ses compagnons pour le prendre en chasse.
- **Conditions de victoire** : les PJ peuvent gagner ce combat aérien en abattant Tam Blackstar ou une des deux escadrilles, ou en les semant dans les canyons dès qu'ils atteignent la portée longue.

TAM BLACKSTAR [RIVAL]

2	4	2	3	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	ROUSE	VIGILANCE	PRESENCE
ENCAUSSEMENT 2		STABILITE EN BATAILLE 12		DEFENSE LAC/DB 0 0	

Compétences : Artillerie 2, Pilotage (espace) 2

Talents : Pilote chevronné 2 (retirez ■■ à tous les tests de Pilotage)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de vol

TIE HUNTER DE TAM BLACKSTAR

Ce chasseur est une unité TIE toute récente conçue pour rivaliser de vitesse, de maniabilité et d'équipement avec les X-wing de l'Alliance. Ses ailes en X se replient quand le vaisseau vole à pleine vitesse ou passe en hyperspace.

3	6	+3	REF. AV. / JAB. / TRH. JABH.	CLIMATAGE
GARANT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	1
SEUIL DE RC 6			SEUIL DE SM 10	

Type de véhicule/Modèle : Chasseur stellaire/Série TIE
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 100.000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canons à ions légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1)

Canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1)

Lance-torpilles à protons monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 2, Souffle 6)

PILOTE DE TIE D'ARDA I [SBIRE]

2	3	2	2	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	ROUSE	VOLENTÉ	PRÉSENCE
ÉPAISSEMENT		SEUIL DE VIESSURE		DÉFENSE CAC/D	
2		5		0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Pilotage (espace)

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de vol

INTERCEPTEUR TIE/LN

3	6	+3	DEF. AV. / PAR. / TRI. / ARR.				BLINDAGE	
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0	-	-	0	2	
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM	
			6				10	

Type de véhicule/Modèle : Chasseur stellaire/Série TIE

Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : non

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 4

Passagers : 0

Provisions : deux jours

Coût/rareté : 75.000 crédits (I)/5

Emplacements disponibles : 0

Armes : canons laser moyens montés sur le bout des ailes (Portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 3)

CHASSEUR TIE/LN

3	5	+3	DEF. AV. / PAR. / TRI. / ARR.				BLINDAGE	
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0	-	-	0	2	
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM	
			6				8	

Type de véhicule/Modèle : Chasseur stellaire/Série TIE
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : non
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 50 000 crédits (I)/4
Emplacements disponibles : 0
Armes : canons laser moyens montés à l'avant (Portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1)

VERS L'HYPERESPACE

À l'instant où les dernières forces rebelles parviennent à s'enfuir, les générateurs atteignent leur masse critique et explosent, emportant la base et une grande partie des environs. Tous les Impériaux dans un rayon d'un kilomètre sont vaporisés par la gigantesque déflagration.

Depuis le ciel, les PJ contemplent l'explosion avec un mélange de soulagement et d'horreur. Ils doivent à présent quitter l'atmosphère d'Arda en contournant au plus loin la zone où se trouvent les navires ennemis. Ce n'est qu'à ce moment là que leur appareil pourra passer en vitesse-lumière et les mener hors de ce dangereux secteur :

Une série d'explosions assourdissantes ébranlent les canyons au moment où la base Rebelle s'autodétruit. Lancés en surrégime, les générateurs relâchent une vague de destruction qui désintègre les TB-TT et soldats impériaux qui ont envahi le Défi.

Tandis que votre navire quitte Arda I, vous découvrez soudain qu'une importante force impériale vous guette toujours en orbite. Des destroyers stellaires et des nuées de chasseurs TIE se rapprochent de votre position. Si vous ne sautez pas immédiatement en hyperspace, ils n'hésiteront pas à vous capturer ou à vous abattre.

Le pilote doit effectuer un **test d'Astrogation Facile** [◆] avec ■■ pour tenir compte de l'accélération nécessaire. Si les PJ ne réussissent pas ce premier essai, deux chasseurs TIE commencent à tirer sur leur vaisseau ou leur escadron.

INTERLUDE

Une fois à l'abri dans l'hyperspace, les PJ doivent se rendre au point de ralliement de la cellule rebelle. Après avoir effectué une série de micro-sauts pour semer d'éventuels poursuivants, ils atteignent le système Eedogg, où ils doivent retrouver les autres fugitifs de l'Alliance. Les communications de leur vaisseau s'activent, ce qui indique que le transport de tête s'apprête à émettre un message. C'est Setenna Hase qui parle, affligée mais déterminée :

« Aujourd'hui nous déplorons de lourdes pertes : nous avons perdu notre base, notre foyer et nos amis. Nous devons surmonter cette épreuve et nous préparer au combat. L'Empire n'aura de cesse qu'il ne nous ait écrasés sous sa botte, et je ne permettrai pas que cela se produise. Nous devons montrer à la galaxie que la tyrannie ne vaincra pas, que la liberté et la démocratie régneront de nouveau un jour !

Nous ne devons pas oublier ceux qui ont donné leur vie pour nous aider dans cette lutte. Parmi ces héros se trouve le général Niall. Il faisait partie des meilleurs et son absence nous pèsera longtemps, mais nous devons poursuivre son œuvre. Je vous laisse à présent à vos missions et à vos souvenirs. »

À présent que la bataille du Défi est terminée, l'Alliance s'embarque dans une nouvelle étape de reconstruction. Néanmoins, de nombreux aspects de cet assaut inattendu doivent inquiéter les personnages et il serait plus sage de dissiper ces doutes avant de considérer la future base comme sûre.

- Quel était exactement cet appareil mystérieux qu'ils ont trouvé ? L'engin a transmis une sorte de signal masqué quand il a été scanné. S'agissait-il d'un dispositif de traçage qui a pu trahir la localisation de la cellule ?
- Qui était ce soldat aperçu près de l'appareil juste avant sa découverte ? Y a-t-il un espion au sein de l'Alliance ?
- Qui a survécu à l'attaque sur Arda I et quels dégâts a subis la structure de commandement rebelle ?

Les PJ doivent également exprimer toutes les autres préoccupations qu'ils pourraient avoir concernant la suite des événements. La plupart de ces questions déterminent le cours de l'**Épisode II** et le MJ peut utiliser les priorités des joueurs pour préparer les prochaines sessions.

EN ROUTE POUR JAGOMIR

Après leur arrivée dans le système, la conseillère en chef Hase demande aux PJ de la rejoindre à bord du croiseur rebelle la *Fureur d'Aldérande* pour une réunion avec son assistant de terrain et le commandant Ourno. Elle les accueille aussi chaleureusement que possible compte tenu des circonstances, et les remercie pour les services qu'ils ont rendus sur Arda I.

« Je ne peux vous dire à quel point je vous suis reconnaissante pour tout ce que vous avez accompli en ce jour sombre. Sans vous, nous aurions perdu bien plus d'âmes courageuses. Nous devons à présent rassembler nos forces et continuer notre mission. L'Empire ne perdra pas de temps à pleurer ses morts et sera bientôt à nouveau à nos trousses. »

Les PJ peuvent à présent faire part de leurs soupçons concernant la présence d'un traître dans la base. Bien que les commandants les écoutent avec attention, leurs réactions doivent être fondées sur des preuves, des arguments et des témoignages, ainsi que sur le niveau de Contribution et le nombre de points de Devoir des personnages.

- **Si les PJ présentent un des appareils mystérieux** : si les PJ sont toujours en possession d'un ou des deux transpondeurs amplificateurs de signal, les officiers réclament qu'ils soient remis au capitaine Bess pour analyse, après quoi les dirigeants seront disposés à approfondir la question. Les PJ sont considérés comme disposant de 50 points de Devoir de plus qu'ils n'en ont en réalité (ce montant peut être cumulé avec celui issu d'un argument convaincant, cf. point suivant).
- **S'ils possèdent un argument convaincant** : si les PJ réussissent un **test de Calme** ou de **Négociation Difficile** [◆◆◆] pour persuader l'état-major, on considère qu'ils disposent de 50 points de Devoir de plus qu'ils n'en ont en réalité (ce montant peut être cumulé avec celui issu de l'appareil mystérieux, cf. point précédent).
- **Si leur niveau de Contribution est de 0 (avec moins de 50 points de Devoir en tout)** : si les personnages joueurs ont un score de Devoir très faible (voire nul, s'il s'agit par exemple de personnages issus de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), les commandants n'accordent alors que peu de crédit à leur théorie. Qurno leur répond que l'Empire aurait très bien pu découvrir Arda I par d'autres moyens et que ses hommes ont toute sa confiance. Il est convaincu qu'il est inutile de passer ses troupes au peigne fin en quête d'un espion. Setenna Hase est un peu plus nuancée, mais elle aussi pense peu probable que quelqu'un ait trahi la base.
- **Si leur niveau de Contribution est de 0 (avec un minimum de 50 points de Devoir en tout)** : en tant que nouvelles recrues de l'Alliance, les PJ commencent juste à faire leurs preuves et à se forger une réputation auprès de leurs supérieurs. Hase et Qurno se montrent très réticents à l'idée qu'un renégat se soit infiltré depuis longtemps dans la cellule d'Arda. Ils admettent que c'est une possibilité, mais ne lancent pas d'enquête, qui nuirait au moral des troupes.
- **Si leur niveau de Contribution est de 1 (avec moins de 50 points de Devoir en tout)** : la bravoure des PJ sur Arda I et leurs précédents exploits ont fait d'eux des personnes qui méritent d'être écoutées. Le commandant Qurno rejette en bloc l'existence d'un traître, mais Setenna Hase commence à y croire. Elle révèle aux PJ que le général Niall subodorait un problème de ce genre, mais qu'il n'avait pas de preuve.
- **Si leur niveau de Contribution est de 1 (avec un minimum de 50 points de Devoir en tout)** : les PJ ont déjà de nombreuses opérations à leur actif (et peut-être même quelques actes héroïques) et l'état-major s'intéresse vivement à leurs propos, car les personnages ne font qu'exprimer les peurs secrètes des officiers. Des petites choses que les commandants auraient considérées comme des broutilles en temps normal commencent à faire sens, et Qurno comme Hase veulent savoir si un de leurs proches a trahi l'Alliance. Néanmoins, ils craignent de bouleverser la base avec des accusations infondées et réclament davantage de preuves avant d'aller plus loin.

Si les PJ demandent comment est tombé le général Niall, Hase incline la tête et explique que le vieux guerrier est resté en arrière pour s'assurer que tout le monde embarque dans les transports d'évacuation. Quand les

générateurs ont sauté, il affrontait encore les soldats des sables. Sans son sacrifice héroïque, de nombreux autres Rebelles auraient certainement perdu la vie.

Une fois cet aparté achevé, la conseillère réoriente la conversation sur les sujets cruciaux. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

« Nous travaillons déjà à l'installation d'une nouvelle base, mais le voyage ne sera pas de tout repos. » La conseillère Hase désigne une carte de la galaxie sur un écran et zoome sur une petite zone de la Bordure extérieure. « Cet endroit isolé se trouve dans l'Amas de Jaga, un système presque totalement inconnu situé non loin de l'Espace sauvage. Jagomir sera notre nouveau foyer, même si nous n'y disposeront pas du confort et des aménagements d'Arda I. Cette planète est marécageuse, humide et inhospitalière. Heureusement, ces mêmes qualités font d'elle le site parfait pour une base secrète. »

Un coup d'œil rapide sur la carte montre que Jagomir est dissimulée au milieu d'une multitude d'anomalies hyperspatiales et d'autres dangers, ce qui rend le voyage pour le moins périlleux. Aucune hypervoeie dégagée ne traverse le système, ce qui signifie que chaque saut nécessite énormément de calculs d'astrogation.

Depuis le lieu de rendez-vous, le trajet demande trois jours, ce qui laisse aux PJ un peu de temps pour se reposer et se soigner. S'ils ont un vaisseau capable de passer en vitesse-lumière, des mécanos rebelles le dotent d'un relais hyperspatial pour qu'ils puissent recevoir en toute sécurité les coordonnées du reste de la flotte. Les officiers des communications utilisent ces appareils pour transmettre les calculs d'astrogation du *Fureur d'Aldérande* sans que les informations soient mises en péril.

Lorsque les PJ émergent de l'hyperespace au-dessus de Jagomir, ils découvrent un orbe vert foncé. Après avoir rejoint les coordonnées cryptées qu'on leur a transmises, ils entrent dans l'atmosphère de la planète et se dirigent vers le site d'atterrissage censé devenir la nouvelle base de l'Alliance.

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE I

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode I :

- Pour avoir trouvé un appareil mystérieux : 5 XP par personnage ;
- Pour avoir vaincu le droïde sonde Vipère : 5 XP ;
- Pour avoir réussi à faire exploser l'arche de pierre : 5 XP ;
- Pour avoir fait sauter les générateurs : 5 XP.

En plus des récompenses en XP, le maître du jeu doit également récompenser ce qui suit :

- **Devoir** : chaque personnage peut gagner entre 5 et 10 points selon sa Motivation et son Devoir individuel. Des bonus en points de Devoir peuvent venir récompenser tout acte particulièrement héroïque accompli au nom de l'Alliance.





II TERRA INCOGNITA

« Aujourd'hui, notre mission n'est pas de vaincre l'Empire. C'est de maintenir la Rébellion en vie. »

– Setenna Hase

L'Épisode II commence lorsque les Rebelles, épuisés et démoralisés, arrivent enfin sur Jagomir, la planète destinée à devenir leur nouveau foyer. Les fugitifs peinent à faire le deuil de leurs camarades décédés sur Arda I ou durant le voyage. L'Alliance doit à présent panser ses plaies et repartir à zéro avant qu'un désastre supplémentaire ne se produise.

- **Échauffourées dans les environs** : les PJ s'aventurent dans les marais de Jagomir pour repousser une menace qui se rapproche. Chemin faisant, ils tombent sur un autre appareil étrange, soigneusement caché à proximité.
- **Aménagement du complexe** : la nouvelle base ne se construira pas toute seule. Les PJ sont envoyés en mission pour explorer le périmètre, vérifier certains atouts potentiels de l'endroit et mettre en place le système de défense de la zone.
- **Sur la corde raide** : l'enquête des PJ sur leurs camarades met les amitiés à l'épreuve et aggrave les tensions entre les Rebelles.
- **De terribles découvertes** : les PJ ont à peine révélé l'identité du traître que celui-ci s'échappe, en possession d'incalculables secrets de l'Alliance. Au risque de tout perdre, ils doivent rattraper l'espion avant qu'il n'ait pu transmettre les informations à ses commanditaires.

Lorsque les personnages arrivent sur Jagomir, de nombreuses questions demeurent encore sans réponse en ce qui concerne les événements qui ont mené à l'**ASSAUT SUR ARDA I**. La crainte qu'il n'y ait une taupe parmi leurs compagnons tracasse les PJ : ils doivent donc enquêter afin de protéger la nouvelle base. **L'Épisode II** se termine quand les personnages décollent à la poursuite du félon démasqué pour l'affronter sur le monde impérial d'Ord Radama. Ce n'est qu'en arrêtant ce traître qu'ils peuvent sauver la base en construction avant qu'elle ne subisse le sort de celle d'Arda I.

Parvenir à Jagomir est un véritable défi pour qui-conque ne possède pas les coordonnées précises des voies hyperspatiales locales. L'amas de Jaga comporte de nombreuses anomalies et protoétoiles qui rendent le voyage particulièrement périlleux. L'Alliance compte là-dessus pour renforcer la protection de sa base et la cacher à l'Empire. Quand les Rebelles quittent Arda I, seules trois personnes connaissent leur destination exacte : Setenna Hase, le major Yalor et le commandant Qurno. Une fois tous les vaisseaux fugitifs réunis au point de ralliement, l'un des trois chefs se sert de codes de naviordinateur cryptés pour permettre aux navires de gagner Jagomir.

JAGOMIR

Données d'astrogation : amas de Jaga,

Secteur Esstran, Bordure extérieure

Mesures orbitales : 329 jours par an /
30 heures par jour

Gouvernement : Alliance Rebelle

Population : 306 (humains 70 %,
Bothans 10%, autres 20 %)

Langues : basic

Terrain : marais, montagnes, grôtes

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : Base

Fortitude, les Chutes Scintillantes,
les monts Aethron

Exportations : aucune

Importations : technologie, nourriture

Routes marchandes : aucune

Conditions particulières : aucune

Contexte : Jagomir est une planète très isolée du reste de la galaxie. Ce monde marécageux dissimulé au cœur de l'amas de Jaga héberge des milliers d'espèces animales, mais aucune race intelligente indigène. Entourées de mers profondes et sombres, une trentaine de masses terrestres peuvent être considérées comme autant de continents. Sur chacun, de hautes montagnes séparent d'immenses marais. L'Alliance s'est établie dans l'un d'entre eux : les Rebelles ont construit un harigar de fortune sous l'épaisse canopée, car le feuillage touffu des arbres masque à merveille les bâtiments. De plus, la multitude d'êtres vivants qui grouille dans la vase et les branchages perturbe la plupart des détecteurs.

Jagomir est dotée d'une atmosphère très humide, riche en oxygène et en eau, respirable sans pour autant être réellement confortable pour les Rebelles. La température peut très vite atteindre des sommets insupportables. Conjugée au taux d'humidité de l'air, elle fait tout moisir en peu de temps. On dénombre de nombreuses pannes de véhicules et d'appareils qui n'ont pas été spécifiquement adaptés au climat local. Le travail en extérieur est pour le moins désagréable à effectuer.

La plupart des terres émergées sont englouties sous d'immenses marais et tourbières, souvent noyées sous un brouillard dense qui cache une multitude de dangers : dolines et puits invisibles, créatures venimeuses, plantes empoisonnées, etc. Mieux vaut donc avoir pris toutes les précautions nécessaires avant de s'y aventurer.

La base Fortitude est nichée dans l'ombre d'une chaîne de montagnes, sur l'une des seules terres stables de cette région. Des arbres gigantesques fournissent un grand espace abrité qui sert de hangar de fortune aux vaisseaux des fugitifs. Les Rebelles ont complété cette couverture naturelle au moyen de bâches et de constructions légères afin de dissimuler la flotte à d'éventuels observateurs aériens. L'atmosphère de Jagomir s'est révélée problématique pour les nouveaux arrivants : l'environnement inhospitalier et humide fait des ravages sur les systèmes électroniques. Les ingénieurs de l'Alliance ne cessent de multiplier les essais pour lutter contre ces dégradations, en vain pour le moment.

UN DANGER SANS FIN

Dire que Jagomir est un monde dangereux serait un euphémisme. Les marécages, tourbières et autres terrains instables envahis par la végétation couvrent quasiment les trois quarts de la planète. Toutes sortes de créatures hantent ces eaux fétides et représentent une multitude de périls pour les voyageurs. Des insectes minuscules aux reptiles géants, des milliers de formes de vie différentes ont élu domicile sur Jagomir.

En plus de ces animaux, les marais pullulent de bactéries et de micro-organismes qui peuvent provoquer des maladies virulentes chez toutes les espèces intelligentes de la galaxie. Les médecins de l'Alliance ont dû faire face à de nombreux cas depuis que la base est opérationnelle. Ils travaillent jour et nuit pour protéger la santé du personnel.

ATTERRISSAGE SUR JAGOMIR

Les personnages arrivent sur Jagomir pour participer à la construction de la nouvelle base. En quelques jours, une avant-garde de Rebelles a déjà eu le temps de monter des bâtiments en préfabriqués et de s'installer. Mais le moral est au plus bas et les fugitifs n'ont guère d'espoir pour l'avenir : les preuves d'une menace imminente sont apparues. C'est indéniable : un traître met en péril tout ce que l'Alliance a accompli.

Les détecteurs signalent un nombre incroyable de formes de vie et indiquent aussi que l'atmosphère, particulièrement chargée en oxygène, est chaude et humide. Ce monde marécageux est loin des secteurs habituellement fréquentés par les Impériaux, ce qui en fait le lieu idéal pour établir une base de l'Alliance. Néanmoins, cette situation complique l'approvisionnement en vivres ou en matériel et oblige le personnel à de nombreux sacrifices. Sans réelles certitudes concernant l'avenir, les PJ font entrer leur vaisseau dans l'atmosphère de Jagomir et mettent le cap sur le hangar de fortune dissimulé sous la canopée des dionarylis.

Après avoir atterri dans ce « hangar », les personnages jouent aussitôt frappés par le désarroi de leurs camarades. Évidemment, la perte de leur foyer les a abattus, mais c'est surtout celle de leurs amis qu'ils ont du mal à surmonter. Malgré cette tristesse accablante, les membres de l'Alliance continuent d'accomplir leurs tâches quotidiennes : les cargaisons sont déchargées et triées dans le hangar, avant d'être déposées sur des traîneaux à répulsion et transférées dans le complexe central.

LA BASE FORTITUDE

La toute nouvelle base rebelle a reçu le nom de code de « base Fortitude ». À la lumière des derniers événements, l'état-major sait que ses soldats, durement éprouvés, ont besoin de se raccrocher à tout ce qu'ils peuvent. Les officiers tentent donc d'insuffler un peu d'espoir aux membres de la cellule en insistant sur les discours roboratifs. Et après quelques missions d'exploration (et avant même d'abandonner Arda I), les commandants avaient déjà décidé d'un site de repli et entamé les préparatifs pour s'établir en urgence sur Jagomir.

La base comprend dix bâtiments conçus à partir de modules préfabriqués. Il s'agit de modèles faciles à assembler que l'armée impériale utilise très souvent, car les troupes peuvent s'en servir pour monter le camp sur n'importe quel champ de bataille. L'Alliance en a récupéré un certain nombre lors d'un raid contre la 74e Garnison Impériale de la Bordure extérieure et les ingénieurs rebelles ont adapté les structures pour qu'elles puissent être employées à plus long terme. Aujourd'hui, elles sont implantées au cœur des marais de Jagomir. Cette nouvelle base prend déjà forme et sera opérationnelle à cent pour cent d'ici quelques jours.

Les préfabriqués occupent une surface au sol d'environ 75 mètres sur 50. Il est possible de les connecter rapidement au moyen d'un ingénieux système d'attaches au niveau des toits et des cloisons. Les dirigeants de la cellule les ont affectés comme suit : cinq unités d'habitation (y compris un réfectoire collectif), deux pôles médicaux, deux postes de commandement et un atelier de réparation.



ÉCHAUFFOURÉES DANS LES ENVIRONS

Quelques jours après leur arrivée, les PJ reçoivent l'ordre de se présenter devant le commandant Qurno, au nouveau poste de contrôle. Un datapad à la main, l'officier leur fait signe d'approcher. Le Duros tente de sourire avant de s'adresser à eux :

« La bravoure et l'efficacité dont vous avez fait preuve sur Arda I ne sont pas passées inaperçues. Il y a quelques heures, une de nos équipes d'éclaireurs a eu maille à partir avec des créatures des environs, et nous avons besoin de découvrir si elles représentent une menace pour la base. Les éclaireurs sont actuellement à l'infirmerie. Pourriez-vous discuter avec eux pour en savoir plus ? »

Si les PJ acceptent, ils se rendent aussitôt dans le pôle médical où ils trouvent le major Yalor, qui doit les briefer sur leur mission. L'endroit est particulièrement animé. Le Dr Morricks et ses assistants sont en train d'opérer un blessé dans un isobloc tandis que quelques droïdes médicaux s'occupent des plaies et bosses moins graves des autres patients dans la zone centrale. Quand les personnages entrent dans la pièce et s'approchent du Sullustéen, ce dernier, en pleine conversation avec l'un des blessés, lève la tête vers eux. Il a l'air fatigué et tendu, affichant une mine sombre qui tranche avec son expression joviale habituelle.

« Nous ne savons pas quel type de créature a attaqué nos éclaireurs. Elle a émergé du brouillard avec autant de violence que de rapidité. Les rapports de nos hommes sont confus, la plupart d'entre eux sont encore en état de choc. Néanmoins, nous sommes sûrs d'une chose : la ou les créatures possèdent des appendices qui transmettent une toxine virulente. Alors, n'hésitez pas à prendre toutes les précautions nécessaires. »

Si on lui pose la question, il explique que la base Fortitude ne possède pas de droïdes de sécurité capables de « nettoyer » les environs ; ceux que les Rebelles avaient sur Arda I étaient déjà peu nombreux, et aucun d'eux n'a pu être évacué. Le major Yalor tend aux PJ un datapad indiquant les coordonnées de l'attaque, qui s'est produite dans une zone du marais particulièrement dense et boisée, totalement impénétrable pour tout véhicule. Le Sullustéen leur propose de réquisitionner des landspeeders pour se rapprocher au maximum de l'endroit avant de continuer à pied.

Si besoin, vous pouvez utiliser le profil du speeder bike 74-Z (cf. page 263 du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION) pour le landspeeder. Les PJ peuvent également rendre visite à Klik pour qu'il leur procure du matériel adapté à ce terrain marécageux. Il leur fournit

des instruments de communications, des détecteurs, un nécessaire médical, un kit de survie ou tout outil de leur choix dans la limite de 250 crédits par PJ (cf. page 187 et suivantes du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION).

Une fois les personnages équipés, passez à l'étape **Aux frontières du crépuscule...** (ci-dessous) et lisez ou paraphrasez le texte d'ouverture.

AUX FRONTIÈRES DU CRÉPUSCULE...

Après quarante minutes de voyage vers le nord, vous gardez vos speeder bikes sur une étendue de terrain sec ; les arbres sont trop rapprochés pour que vous puissiez aller plus loin. Au cœur du marais, le soleil ne parvient pas à traverser le brouillard et le feuillage épais, ce qui crée un crépuscule permanent. D'innombrables insectes, oiseaux et autres créatures bourdonnent, piaillent ou hurlent au-dessus de vos têtes. Autour de vous, la nappe de brume bloque la vue et vos scanners portables sont saturés par la concentration d'êtres vivants qui grouillent dans les environs.

Cette partie du marais abrite un immense enchevêtrement de dionarylls. Ces arbres noueux de plusieurs centaines de mètres de haut font partie des spécificités de l'amas de Jaga. Dans cette zone, vous arrivez péniblement à vous faufiler par les rares ouvertures entre leurs racines à l'air libre et leurs troncs bosselés. Une fois la première rangée d'arbres passée, le marais s'ouvre sur de nouvelles étendues lacustres avec des eaux stagnantes, des lianes suspendues, de la mousse et des milliers d'insectes bourdonnants.

Le groupe avance péniblement dans la fange, immergé jusqu'à la taille, trouvant de temps en temps quelques rares zones de terre ferme un peu plus élevées. Progresser de la sorte ajoute ■■ à tous les tests d'Athlétisme ou en lien avec les mouvements. Si l'un de ces tests génère ☹ ou ☹☹☹, le PJ concerné tombe dans une doline dissimulée sous la surface et subit 2 points de stress à chaque tour, jusqu'à ce qu'il en sorte. Pour se libérer de ce péril et échapper à l'effet de succion, il doit réussir un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆). Chaque personne qui lui vient en aide ajoute □ à ce test.

QUELQUE CHOSE NE TOURNE PAS ROND...

Une fois dans les profondeurs du marais, le brouillard s'épaissit et réduit d'autant plus la visibilité. Il procure aux personnages une défense à distance de 1 à portée moyenne et de 2 à portée longue. On ne voit rien à portée extrême. Si les PJ échouent à un **test de Survie**

Moyen (◆◆) ou de Perception Difficile (◆◆◆◆), ils tombent sur le nid d'avarriens avant d'avoir pu trouver les traces des éclaireurs qui se sont aventurés ici avant eux. Dans ce cas, passez à l'étape **Le Nid** (à droite). En cas de succès, les PJ repèrent la piste laissée par le premier groupe grâce au matériel qu'il a abandonné dans sa fuite : scanners, blasters, etc. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

Les traces de vos prédécesseurs vous mènent jusqu'à une petite clairière, où une trouée dans la canopée permet d'apercevoir le ciel. Au centre de cet espace dégagé, quelqu'un a empilé des pierres et des lianes, puis éparpillé de la mousse et des débris végétaux afin de camoufler l'étrange assemblage. La piste s'arrête au niveau de ce tas, où la terre semble avoir été remuée.

Au milieu, quelqu'un a creusé un petit trou. Celui-ci est vide, mais comporte encore une empreinte, comme si un objet avait été posé là. Cette dépression ressemble à un carré de dix centimètres de côté, à peu près la taille d'une cellule énergétique portable, et on peut y trouver quelques débris de câblages coupés. Passer la zone au scanner ne révèle rien de significatif, mais cela reste néanmoins louche, surtout depuis la découverte de l'étrange appareil sur Arda I. Trouver ce genre de chose sur Jagomir laisse augurer d'un problème majeur pour la nouvelle base.

De toute évidence, le site a été vidé il y a peu, mais d'autres, dans les environs, n'ont pas encore été dépouillés de leur contenu. Consultez l'encadré **Les blocs mémoire cachés** à la page 55 pour plus d'informations. Si le MJ n'a pas envie de s'attarder sur l'**Épisode II**, il peut décider que la cache que vient de trouver le groupe n'a pas encore été vidée.

Durant leur exploration de cette clairière, les PJ se sont aventurés tout près d'un nid d'avarriens, des créatures insectoïdes gigantesques qui n'apprécient pas forcément que les Rebelles pénètrent sur ce qu'elles considèrent comme leur terrain de chasse exclusif. Le premier groupe d'éclaireurs avait fait la même erreur au cours de sa mission. Les evarriens profitent de la brume et du feuillage dense pour se rapprocher des personnages joueurs avant de les attaquer. Ces derniers doivent réussir un **test de Vigilance opposé à la Discrétion** des prédateurs, de niveau **Difficile (◆◆◆◆)**.

Soudain, un silence surnaturel s'empare du marais. Si les PJ réussissent un **test de Perception** de difficulté **Moyenne (◆◆)**, ils remarquent d'infimes déplacements dans le brouillard à la limite de leur champ de vision, d'abord sur leur gauche, puis devant eux. Braquer leurs scanners en direction des sons et mouvements en réussissant un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** leur permet de détecter des formes de vie d'environ quatre mètres de long qui avancent vers eux à couvert.

LE NID

Les evarriens sont de grandes créatures aux innombrables appendices. Ils ressemblent à un croisement entre un mille-pattes et une mante religieuse. Un venin mortel suinte des pinces acérées de leurs pattes avant, que ces prédateurs impitoyables utilisent pour immobiliser leurs proies. Cette toxine est particulièrement néfaste pour les humains, car en plus de les paralyser, elle détruit leurs organes. Les evarriens sont dotés d'une intelligence très rudimentaire et leurs nids comprennent de petits groupes de chasseurs qui protègent une reine unique. Ce nid en particulier est peuplé de quatre chasseurs, ainsi que d'une reine et de ses quatre larves.

Les evarriens cherchent à protéger leur foyer et leur terrain de chasse contre les Rebelles. La construction de la base a fait fuir une bonne partie de leur gibier naturel et la faim les a rendus d'autant plus agressifs. Les chasseurs se battent à mort, mais la reine ne s'engage pas dans un combat à moins d'être directement menacée ou attaquée. Si elle en a la possibilité, elle se retranche plus profondément dans la forêt avec ses larves.

CHASSEUR EVARRIEN [RIVAL]

3	3	1	2	1	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCASSEMENT	3	SÉRIAL DE BLESSURE	12	DÉFENSE CAC/0	0 0

Compétences : Athlétisme 1, Calme 1, Coordination 1, Discrétion 1, Pugilat 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pinces barbelées (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Jumelée 1, Parade 1, dépenser ☹ ☹ permet d'inoculer un neuroparalysant standard (cf. page 189 du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION).



REINE EVARRIENNE [NÉMÉSIS]

Une reine evarrienne ressemble à un gros chasseur evarrien. De la même couleur que ses gardes, elle mesure en général six ou sept mètres de long. Ses œufs arrivent à maturité dans une poche abdominale qui se distend au fur et à mesure de leur croissance. Elle en pond de quatre à six par an. Ses rejetons éclosent au bout de deux ou trois mois pour rejoindre le reste de la colonie.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 2, Coordination 2, Discrétion 2, Pugilat 3

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

Capacités : aucune

Équipement : princes tranchantes (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Jumelé 1, Parade 1, Perforant 2, dépenser 2 permet d'inoculer un neuro-paralysant standard (cf. page 189 du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION).

LARVE EVARRIENNE [SBIRE]

La larve evarrienne ressemble au chasseur, mais elle est plus petite et ses caractéristiques sont moins affirmées. Sa carapace écarlate est fragile et vulnérable aux attaques, et les piquants de ses pinces n'ont pas encore assez durci, mais la toxine qu'ils inoculent est bien plus concentrée.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Coordination, Pugilat

Talents : Aucun

Capacités : aucune

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; dépenser 2 permet d'inoculer un neuro-paralysant standard (cf. page 189 du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION)

LES YEUX ET LES OREILLES D'HAYDON

Une fois la menace des evarriens écartée, les PJ peuvent revenir à la base. Peu après leur retour, ils tombent sur Urel Haydon qui les cherchait. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

Avec une mine de conspirateur, Haydon vous attire dans un couloir secondaire. « Je sentais bien que quelque chose ne tournait pas rond sur Arda I. Et aujourd'hui, j'ai entendu dire que vous aviez découvert une preuve de l'existence d'un traître parmi nous. Je veux que vous vous consacriez à ce problème. Mais soyez prudents et n'attirez pas les soupçons tant que vous n'avez pas de preuves. Le moral est au plus bas et nous ne pouvons pas risquer d'aggraver la situation en propageant des accusations infondées et des propos alarmistes. »

Si les PJ demandent à Haydon comment il a été mis au courant, il se contente de sourire et de leur répondre que cela fait partie de son boulot. Il leur demande de découvrir l'identité du traître et de le mettre hors d'état de nuire. Il ajoute qu'il va avertir les commandants de cette opération, mais qu'elle passe après tous les autres ordres que les PJ peuvent recevoir, par souci de discrétion.





AMÉNAGEMENT DU COMPLEXE

Sil les PJ veulent continuer d'explorer les environs, le maître du jeu peut leur proposer plusieurs quêtes secondaires à accomplir ainsi que différentes créatures à combattre. Tout dépend du laps de temps qu'il souhaite consacrer à la découverte de la planète et de ses divers sites. Comme il s'agit d'un monde entièrement nouveau, jamais décrit dans les publications sur l'univers de Star Wars, le MJ peut laisser libre cours à son imagination pour rallonger la campagne ou simplement mettre en avant le Devoir d'un PJ particulier.

Durant l'enquête (cf. **Sur la corde raide** page 58), le MJ peut alterner les occasions d'investigation avec des opérations en extérieur dans les environs, comme détaillé ci-dessous. Si les personnages n'ont le temps d'interroger que trois personnes entre leurs expéditions, la recherche du traître se prolonge et la tension dramatique s'accroît. À force d'être détournés de leur tâche principale, les PJ peuvent soupçonner que les commandants ont du mal à accorder foi à leurs propos, mais également que quelqu'un, en coulisse, tire les ficelles pour les distraire de leur objectif. Plus ils se rapprochent du but, plus leurs missions deviennent périlleuses. Les pages suivantes les détaillent, de la moins dangereuse à la plus risquée.

Chacune d'elles comporte une amorce, quelques précisions sur les objectifs visés et complications possibles, une partie à lire à voix haute, et plusieurs suggestions de rencontres et de combats. Si le MJ préfère imaginer ses

propres rencontres dans le cas de groupes plus expérimentés ou taillés pour les affrontements, la liste des **Créatures et Défis** commence page 56.

1. LA BASE PIRATE

Comme Jagomir est une planète très isolée qui apparaît sur peu de chartes stellaires, elle a abrité plusieurs bases secrètes. Clk explique aux PJ qu'un groupe de contrebandiers, pirates et autres marginaux de la Bordure s'en servait de port d'attache et a mené une multitude de raids à partir d'ici. Les vestiges de leur campement se trouvent dans les monts Aethron et contiennent probablement encore beaucoup de matériel intéressant pour

DEVOIR [TECHNOLOGIE] : LIVRAISON SPÉCIALE

Le complexe pirate abrite une cache qui contient assez d'armes pour réapprovisionner les PJ, mais également la base de manière plus générale. Les personnages peuvent se servir en premier, mais pour chaque dizaine d'objets qu'ils ramènent à la base rebelle, ils gagnent 2 points de Devoir chacun. La cache comprend : 10 grenades étourdissantes, 8 grenades à fragmentation, 6 grenades perforantes, 8 pistolets blaster, 4 fusils blaster et 4 stimpacks.

le Verpine et les autres Rebelles. Il y a de fortes chances pour que la faune locale infeste les ruines et que certains vieux systèmes de défense soient toujours actifs. Même si les anciens habitants des lieux ne sont pas prêts de revenir, leurs possessions sont manifestement toujours bien protégées.

Une fois que le groupe a quitté la base Fortitude pour rejoindre le pied des monts Aethrorn au nord-ouest, lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

Les bruits de la forêt diminuent dans votre dos alors que vous remontez la piste qui s'élève peu à peu au-dessus la canopée. Loin en hauteur, vos scanners indiquent une forte concentration de métal en forme de rectangle, peut-être l'ancienne forteresse pirate. La brume masque les crêtes et le grondement bas du tonnerre résonne entre les à-pics.

Le MJ doit demander aux personnages joueurs d'effectuer un **test de Survie** pour trouver et suivre un sentier praticable dans les montagnes, **des tests d'Athlétisme** et de **Résistance** pour éviter la fatigue ou les engelures, et de **Perception** ou de **Vigilance** pour guetter l'approche de prédateurs. Chacun de ces tests est de difficulté **Moyenne** (◆◆) ou **opposé**, selon la situation. Le brouillard opaque ajoute ■ à tous les tests basés sur la vue.

Rencontres suggérées : 3 rôdeurs des marais jagomiriens (cf. page 56) le long de la piste et autour du périmètre du bâtiment (à utiliser individuellement et non en groupe de sbires). 2 groupes de sbires de 2 rôdeurs des marais jagomiriens chacun, à l'intérieur de la base abandonnée.

2. LE BOSQUET DE KELARIS

Les médicaments constituent toujours une denrée précieuse pour l'Alliance et le Dr Morricks espère compléter le stock du pôle médical avec des remèdes naturels. Elle envoie les PJ au cœur des marais pour lui ramener une plante rare du nom de lys kelari, qui pourrait traiter certaines maladies ou blessures. Malheureusement, ce végétal ne pousse que dans quelques lieux extrêmement isolés.

Le MJ devra demander aux PJ d'effectuer des **tests d'Athlétisme** et de **Coordination** pour traverser les marécages et éviter les dangers dissimulés dans la vase, des **tests de Discrétion** pour ne pas attirer l'attention de cracheurs des marais, et des **tests de Médecine** et de **Connaissance (xénologie)** pour identifier la bonne plante. Chaque test de compétence est de difficulté **Moyenne** (◆◆) ou **opposé**, selon la situation. Se déplacer dans l'eau ajoute ■■ à tous les tests d'Athlétisme, de Coordination ou d'autres compétences en lien avec les mouvements. Quand les PJ ont réussi à trouver le lys, le MJ doit lire ou paraphraser ce qui suit :

Après avoir péniblement progressé vers l'est à travers la boue et les marécages, vous repérez enfin ce qui pourrait bien être la fleur iridescente de la fleur du lys kelari dans le sous-bois. En fouillant un peu

plus près, vous découvrez qu'une petite île à la végétation dense se trouve au centre d'une étendue d'eau saumâtre. À peine avez-vous vu la plante que des cliquètements et pépiements menaçants émanent des dionarylls qui vous entourent.

Avant que les PJ ne puissent récolter les lys, le MJ doit réclamer des tests d'Initiative afin qu'ils se préparent à repousser des cracheurs des marais. Si les personnages ont préalablement réussi leurs tests de Discrétion, ils bénéficient d'un round supplémentaire pour agir avant l'attaque des créatures, qui comptent bien les ajouter à leur menu. Une fois tranquilles, les PJ peuvent passer autant de temps qu'ils veulent à cueillir les fleurs (une heure semble plus que suffisant).

Une fois en possession de leur butin, ils retournent auprès du Dr Morricks. Un **test de Médecine Difficile** (◆◆◆) ou de **Connaissance (xénologie) Intimidant** (◆◆◆◆) (effectué par les PJ ou par le Dr Morricks) produit quatre doses d'antivenin en cas de réussite. Elles peuvent être utilisées au prix d'une brouille pour réussir automatiquement un test de Résistance visant à combattre un empoisonnement. Les PJ ont ramassé assez d'échantillons pour fabriquer un total de seize doses. Si le docteur Morricks a besoin d'autres lys, il faudra que les PJ aillent en chercher ailleurs.

Rencontres suggérées : 4 cracheurs des marais (page 57) aux abords du bosquet.

3. LES CHUTES SCINTILLANTES

Située au cœur des frontières du légendaire Espace Sith, Jagomir a autrefois servi de refuge à des Sith fuyant les nombreuses guerres qui dévastaient jadis leur civilisation. Les grottes dissimulées sous les Chutes Scintillantes abritent l'ancien site funéraire contenant des informations aujourd'hui oubliées. Le MJ peut éventuellement utiliser cet endroit comme point de départ d'une campagne étendue. Dans ce cas, les cavernes peuvent contenir la piste d'une terrible arme disparue, dont la possession conférerait à l'Alliance un avantage significatif dans sa lutte contre l'Empire (du moins si les PJ décidaient de retrouver cet artefact). Plus tard, l'Alliance pourrait découvrir que les Impériaux recherchent aussi cet objet, ce qui précipiterait les Rebelles dans une course contre la montre pour retrouver cette technologie avant qu'elle ne soit utilisée contre eux.

Les PJ entendent parler de cette légende grâce à Settena Hase, qui a effectué de nombreuses recherches au sujet de la planète. C'est Var Narek qui l'a encouragée à s'y intéresser et à remonter le fil de ces anciennes histoires Sith : lui-même n'y accorde aucun crédit, mais il a fait tout son possible pour détourner sa supérieure et les PJ de sa propre trace. La conseillère en chef autorise donc les PJ à réquisitionner un airspeeder Ptéropère MSP100 pour partir en quête de ces mystérieux artefacts et lui ramener tous les indices qu'ils pourraient dénicher dans ces grottes.

LES BLOCS MÉMOIRE CACHÉS

Uar Narek a récupéré tous les renseignements et données informatiques rebelles sur lesquels il a pu mettre la main, et il les a dissimulés dans des lieux isolés dispersés autour de la base Fortitude. Durant les missions secondaires des PJ ou leur enquête principale, le MJ peut décréter que générer  ou  permet aux personnages de découvrir la cachette d'un des blocs mémoire. Si cela se produit trop tôt au cours de l'aventure, les premières caches s'avèrent vides, comme celle située près du nid d'évarriens. Le MJ doit se rappeler que si les lancers de dés se déroulent trop bien, les éléments découverts pourraient court-circuiter l'enquête et tout ce qu'elle implique comme interactions sociales dans la base. Il devrait donc garder les données en réserve au cas où les PJ ne se distingueraient pas lors de la partie **Lancer l'enquête** page 58. Sinon, il peut s'en servir pour dévoiler uniquement des indices spécifiques que les PJ auraient raté.

Un slicer peut analyser les fichiers un par un pour essayer de savoir qui est l'administrateur informatique

qui les a téléchargés en premier lieu. Réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) révèle les informations suivantes :

- ☆ : la plupart des données sont cryptées, mais on découvre le **Compte-rendu de Transmission Extraplanétaire** de la page 60.
-   : la personne qui a téléchargé les fichiers est un lieutenant.
-  ou    : l'appareil contient l'identifiant de celui qui a effectué le transfert. Si les PJ parviennent à s'introduire dans la base de données classifiée de l'Alliance, les éléments qui s'y trouvent leur permettent de retrouver l'individu.
-   : les fichiers ont été téléchargés à partir du poste informatique de Setenna Hase.
-  ou    : le PJ déclenche un logiciel de contre-espionnage qui efface le contenu du bloc mémoire, ce qui le rend inutile.

MODULE À VOL STATIONNAIRE PTÉROPTÈRE MSP100

Basé sur le modèle que les Trandosiens utilisent pour la chasse sur leur monde natal et les colonies environnantes, le Ptéroptère est parfaitement adapté aux courtes missions d'exploration. Avec son cockpit à ciel ouvert, son revêtement camouflé et ses projecteurs, il représente pour l'Alliance le véhicule idéal pour explorer des planètes tempérées mais dangereuses. Au fil des ans, les Rebelles ont acquis bon nombre d'exemplaires de ce véhicule devenu pourtant obsolète.



Type de véhicule/Modèle : Airspeeder/Module à vol stationnaire Ptéroptère MSP100

Constructeur : Produits Aéronautiques Callofree

Altitude maximum : 2 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 2 artilleurs

Charge utile : 8

Capacité : 3

Coût/rareté : 30 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canon blaster léger rotatif automatique (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 15 ; critique 2 ; Automatique, Imprécis 1) N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire, mais bien individuelle.

Canons laser montés à l'avant (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 9 ; critique 3 ; Imprécis 1, Jumelé 1) N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire, mais bien individuelle.

Le MJ doit demander aux PJ d'effectuer des **tests d'Astrogation** ou de **Connaissance (Culture)** pour localiser l'emplacement des chutes grâce aux astres de la légende rapportée par la conseillère Hase, des **tests de Perception** et de **Pilotage (planétaire)** pour traverser les dionarylls et les chutes sans endommager leur vaisseau ni subir de stress mécanique, et enfin des **tests de Magouilles** ou de **Mécanique** pour déverrouiller la serrure antédiluviennne qui bloque l'accès à la chambre scellée. Chaque test de compétence est de difficulté **Moyenne** (◆◆) ou **opposé**, selon la situation. Les branches enchevêtrées des arbres ajoutent ■ à tous les tests de Pilotage.

Quand les PJ ont traversé la grande cascade des Chutes Scintillantes et découvert les cavernes dissimulées derrière, des scintilleurs oniriques font leur apparition. Le MJ doit lire ou paraphraser ce qui suit :

Vos calculs se sont avérés exacts : les coordonnées planétaires des Chutes Scintillantes correspondent bien à leur équivalent astronomique. Une fois parvenus devant le site, vous avez découvert la grande cascade. Ces cataractes font plus de deux-cent mètres de haut et plus vous vous en approchez, plus le grondement de l'eau étouffe tout autre bruit. Au moment où le scanner de votre appareil détecte un espace vide dans la roche, un bourdonnement aigu, derrière vous, perce soudain le rugissement assourdissant.

Pour traverser la cascade avant que les scintilleurs oniriques n'aient eu le temps de désorienter le groupe ou de submerger son engin sous leur nombre, les PJ doivent livrer une véritable course contre la montre. La scène débute au moment où l'airspeeder se trouve

à portée extrême des cavernes. Les scintilleurs oniriques fonctionnent comme des véhicules possédant une vitesse de 2 et +1 de maniabilité. En dehors de cela, ils opèrent à échelle personnelle pour tout ce qui concerne les dégâts qu'ils causent et les blessures qu'ils subissent.

Une fois dans la grotte, les PJ doivent garer leur speeder et explorer les galeries qui peuvent présenter d'autres dangers si le MJ le désire. Ils atteignent rapidement la porte d'une chambre scellée qu'ils doivent fracturer. Une fois la pièce ouverte, les personnages se rendent compte qu'elle contient l'artefact (ou les indices) qu'ils cherchent : un étrange appareil Sith en forme de cristal taillé, recouvert de hiéroglyphes indéchiffrables. À première vue, cet objet n'a pas la moindre utilité, mais il doit valoir une petite fortune auprès d'organismes universitaires ou de barons de la pègre. Quelle que soit leur origine, des fonds supplémentaires peuvent grandement améliorer les chances de survie de la cellule rebelle pour les prochains mois.

Les PJ qui ont une valeur de Force de 1 ou plus, ou qui ont été piqués par des scintilleurs et sont affectés par leur venin, sont pris d'hallucination. De terribles chuchotements fantomatiques résonnent à leurs oreilles, issus des maléfiques vestiges Sith. Ceux qui en souffrent doivent réussir un **test de Peur Moyen** (♦♦), sous peine de voir apparaître indistinctement une femme, peut-être la conseillère Hase, en proie à des tortures atroces, hurlant de douleur et les suppliant de la libérer. Il s'agit d'une vision du futur : la capture de Setenna Hase par Var Narek et l'interrogatoire qu'elle subit si les PJ échouent à la secourir dans l'**Épisode III**.

Rencontres suggérées : 5 scintilleurs oniriques (page 57) plongent en piqué du haut des arbres (portée courte).

4. LES AVANT-POSTES DE DÉTECTION

Au bout du compte, le capitaine Harl Bess convoque les personnages joueurs pour leur expliquer que les Rebelles ont besoin d'installer un périmètre de sécurité pour protéger la base. À cette fin, et pour couvrir un maximum d'espace, des détecteurs doivent être implantés sur plusieurs avant-postes répartis dans les environs. Tous les sites à équiper sont indiqués sur la carte de Jagomir (cf. page 53) sous les appellations **4A, 4B, 4C et 4D**. Les personnages peuvent sélectionner eux-mêmes des points qu'ils jugent plus adaptés.

Le MJ doit leur demander d'effectuer un **test de Survie** et de **Connaissance (Stratégie)** pour déterminer les meilleurs lieux d'un point de vue environnemental et tactique. Des **tests d'Informatique** et de **Mécanique** sont nécessaires pour tenter de brancher le matériel, tandis que des tests de **Magouilles** et de **Tromperie** réussis permettent de dissimuler les installations correctement. Chaque test de compétence est de difficulté **Moyenne** (♦♦) ou **opposé**, selon la situation. Cette procédure doit être répétée pour chaque avant-poste. Lorsque les PJ sont en route pour le quatrième et dernier avant-poste, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Soudain, tandis que vous poursuivez l'installation des détecteurs, une explosion illumine l'horizon, au nord, aussitôt suivie d'une détonation assourdissante. Votre cœur se met à battre la chamade tandis que les théories se bousculent dans votre esprit. De quoi peut-il bien s'agir ? Un terrible pressentiment vous oppresse : les diverses hypothèses qui se présentent à vous sont aussi désastreuses les unes que les autres.

L'explosion pourrait avoir été causée par une météorite, des gaz délétères des marécages ou de nombreux phénomènes naturels, à moins qu'un petit vaisseau ne se soit écrasé sur la planète. Il est tout à fait possible qu'un contrebandier ou un fugitif n'ait pas réussi à éviter les écueils et anomalies de l'amas de Jaga et se soit crashé après avoir endommagé son navire. Si les PJ volent à son secours, le rescapé est susceptible d'être recruté par l'Alliance... mais peut-être s'agit-il d'un complice du traître ?

Rencontres suggérées : 6 scintilleurs oniriques (page 57) ou 4 cracheurs des marais (page 57) ou 3 chasseurs evarriens, au choix du MJ, se trouvent près de chaque avant-poste (à l'exception du site de l'explosion). Dérangés par l'impact, 3 groupes de trois sbires de rôdeurs des marais jagomiriens (page 56) tombent nez à nez avec 1 garrix fouisseur (page 58). Les créatures furieuses se livrent aussitôt un combat acharné et les PJ se retrouvent au milieu.

CRÉATURES ET DÉFIS

Des milliers d'espèces vivent sur Jagomir, des insectes minuscules aux immenses créatures marines. On trouve en majorité des insectes, des reptiles et des amphibiens, bien qu'il y ait aussi une multitude d'oiseaux et de poissons. Quelques mammifères ont élu domicile dans les montagnes, principalement des ruminants qui ne quittent jamais leurs plateaux d'altitude.

Les Rebelles ont commencé à explorer Jagomir et confirmé qu'aucune des formes de vie de cette planète ne possède de réelle civilisation, ni même d'intelligence un tant soit peu développée. Lors d'une expédition, une équipe d'éclaireurs est tombée sur un groupe d'animaux particulièrement gigantesques et plusieurs personnes ont été gravement blessées. Après cet incident, l'état-major de la base a émis une série de recommandations à respecter pour tout voyage à pied dans les marais, car la faune locale représente une menace permanente envers tout intrus sur son territoire.

RÔDEUR DES MARAIS JAGOMIRIEN [SBIRE]

Ce prédateur est doté d'une épaisse fourrure verte, d'une double queue touffue et de grosses pattes aux griffes imposantes. Les femelles chassent en meutes tandis que les mâles sont plutôt solitaires. Ces animaux possèdent une sensibilité surnaturelle à la Force, qu'ils détectent par l'intermédiaire de leurs moustaches, ce qui leur permet d'anticiper les mouvements de leur proie et d'attaquer avant que celle-ci ne puisse réagir. Comme son nom le suggère,

le rôdeur des marais vit à la lisière des marécages et autres terres immergées, même s'il peut parfois élargir son territoire jusqu'au pied des montagnes.

2	3	2	3	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 3		SAINT DE BLESSURE 4		DÉFENSE CAC/AD 0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Discrétion, Perception, Pugilat, Survie, Vigilance

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette créature), Valeur de Force 1

Capacités : Prédateur de la Force (lance $\diamond$ à tous les tests d'Initiative ; $\circ$: gagne $\star$ par point au test d'Initiative), Traqueur de la Force (engage $\circ$: gagne $\square$ aux tests de Discrétion)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact), morsure (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 3), fourrure épaisse (+1 encaissement)

CRACHEUR DES MARAIS [RIVAL]

Le cracheur des marais est un lézard à l'épaisse carapace qui projette un poison au visage de ses proies avant d'attaquer. Ces quadrupèdes peuvent mesurer jusqu'à quatre mètres de long et un mètre de haut, pour un poids de quatre-vingt-dix kilos. Malgré leur silhouette imposante, ils se déplacent à une vitesse étonnante et peuvent rattraper la plupart des créatures de taille moyenne et au-dessous qui vivent dans leur territoire ou autour. Une fois ses victimes aveuglées par son venin, le cracheur des marais bondit pour les terrasser à l'aide de ses énormes griffes et de sa puissante mâchoire.

3	3	2	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 3		SAINT DE BLESSURE 10		DÉFENSE CAC/AD 0 0	

Compétences : Distance (armes légères) 3, Perception 2, Pugilat 3, Survie 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : crachat empoisonné (Distance [armes légères] ; dégâts 3 ; critique - ; portée courte ; Cadence lente 2 ; Perforant 2, Poison aveuglant : dépense $\odot \odot$ pour faire effet ; la cible doit réussir un test de **Résistance Difficile** $\blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge$ pour ne pas subir la blessure critique **Aveuglé** – cf. page 231 du livre des règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION** – jusqu'à sa guérison), griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Renversement), morsure (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 1)

SCINTILLEUR ONIRIQUE [RIVAL]

Ce gros insecte volant possède un thorax et un abdomen de la taille d'un petit rongeur. Son nom vient de la brillance de ses ailes, qui semblent étinceler à la lumière.



Son seul moyen de défense est un dard inoculant un venin hallucinogène. Cette adaptation évolutive lui offre un laps de temps suffisant pour fuir le danger par la voie des airs ou pour continuer de piquer ses adversaires.

1	4	1	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 1		SAINT DE BLESSURE 5		DÉFENSE CAC/AD 0 1	

Compétences : Coordination 2, Corps à corps 3

Talents : aucun

Capacités : Créature volante (les scintilleurs oniriques peuvent voler ; cf. page 214 du livre des règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**), Cabarit 0

Équipement : dard (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Perforant 2, Venin hallucinogène : dépense $\odot \odot$ pour faire effet ; la cible subit la blessure critique **Perte de Connaissance** (cf. page 231 du livre des règles de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**). Jusqu'à ce que les effets de la piqure disparaissent, la victime souffre de visions en lien avec son passé, son Devoir, ses peurs, sa Motivation, ses Obligations ou son état d'esprit général lors de l'attaque.)

AZURDACTYLE [RIVAL]

Les azurdactyles sont des créatures turquoise à quatre ailes. On les voit très souvent voler au-dessus des canopées jagomiriennes, batifoler entre elles ou suivre les vaisseaux. Elles semblent dotées d'une forme d'intelligence, voire de sensibilité, et plusieurs Rebelles prétendent avoir reçu l'aide d'azurdactyles lors de chasses en échange d'une part du gibier. Les xénologues de la base Fortitude ont émis l'hypothèse que cette espèce aviaire pourrait être proche du thranta d'Aldérande ou de l'aiwha de Kamino.

4	3	2	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 4		SAINT DE BLESSURE 15		DÉFENSE CAC/AD 0 0	

Compétences : Coordination 2, Discrétion 1, Perception 2, Pugilat 3, Survie 2, Vigilance 1

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette créature), Chasseur-né (une fois par session, peut relancer un test de Perception ou de Vigilance)

Capacités : Créature volante (les azurdactyles peuvent voler ; cf. page 214 du livre des règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION), Gabarit 2

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Perforant 1), battement d'ailes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée courte ; Renversement), piqué (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée moyenne ; Déploiement 2)

GARRIX FOUISSEUR [NÉMÉSIS]

Le garrix fouisseur vit dans les profondeurs de la planète, d'où il n'émerge que pour manger ou défendre son réseau de tunnels. Ce prédateur se nourrit habituellement des grands vers de plusieurs mètres de long qui grouillent dans le sous-sol fertile de Jagomir, mais il est susceptible de planter ses crocs dans tout ce qui passe

à sa portée. Aveugle, le garrix s'oriente au sein de ses galeries grâce à son odorat et aux vibrations de la terre. Son naturel craintif l'incite à fuir s'il subit plus de 15 points de blessure.

5	3	1	1	2	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SIGNE DE BLESSURE	SIGNE DE STRESS	DÉFENSE CALME		
5	20	10	0 0		

Compétences : Perception 3, Pugilat 3, Survie 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette créature)

Capacités : Aveugle (cette créature trouve sa proie grâce à son odorat et aux vibrations. Un abri n'offre aucun avantage lors d'un combat contre elle, car elle sent sa victime et perçoit ses mouvements), Gabarit 2

Équipement : gifle latérale (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Renversement, Souffle 4), choc du garrix (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation)

SUR LA CORDE RAIDE

Les personnages joueurs doivent faire preuve de prudence en cherchant à identifier une taupe au sein de la base. La plupart des membres du personnel ont consacré leur vie à l'Alliance depuis des années, et n'apprécient pas qu'un groupe de nouveaux venus lance des accusations contre eux. Même si les Rebelles ont conscience que les espions et agents impériaux infiltrés constituent la pire des menaces pour une cellule comme la leur, leur moral a été tellement ébranlé après le désastre d'Arda I que l'idée qu'un traître se cache parmi eux leur est juste insupportable.

LANCER L'ENQUÊTE

Quand les PJ débent leur enquête, ils établissent une liste de suspects à partir de leurs discussions avec divers membres de la base. Certaines se limitent à un échange de banalités, tandis que d'autres peuvent leur permettre de dresser un schéma d'ensemble de la situation et des relations entre les gens.

Le MJ doit répartir les informations de façon à faire monter le suspense au fur et à mesure. Les descriptions de PNJ présentes dans **Héros divers** (cf. page 61) comportent plusieurs entrées qui décrivent ce que les PJ peuvent apprendre en questionnant ces individus. Les détails peuvent être découverts grâce à une série de tests de compétences sociales.

Incarner leurs personnages de façon riche et créative peut aider les joueurs à compenser, ne serait-ce qu'en partie, un mauvais jet de dés : le MJ ne doit pas laisser l'enquête s'enliser à cause de quelques jets ratés si les PJ parviennent à orienter la discussion en leur faveur. Si la conversation le permet, quelques renseignements importants peuvent y être glissés en cas de ✨ ou 🍀.

Selon le style de jeu du groupe, il pourrait s'avérer judicieux de n'employer les tests de compétences qu'en dernier recours et de privilégier le roleplay.

OBSERVER EN COULISSE

Le comportement le plus prudent pour les PJ consiste à vaquer à leurs occupations quotidiennes, tout en observant leurs camarades dans l'espoir de remarquer le moindre comportement inhabituel. Mais cela nécessite

LE RÔLE DE VAR NAREK DANS L'ENQUÊTE

Pour protéger sa couverture, Var s'est longuement documenté sur ses camarades, y compris en se renseignant sur leurs antécédents, leur vécu et les raisons qui les ont poussés à rejoindre la Rébellion. Grâce à ces informations, il est en mesure d'attirer l'attention des PJ sur plusieurs membres de la base, notamment en leur faisant part de comportements bizarres, de gestes étranges et d'autres racontars. Il espère que cela incitera les personnages à surveiller d'innocents Rebelles de plus près.

En fait, depuis que Narek est passé du côté de l'Empire, il a tenté de voler quantité d'informations dans les ordinateurs de l'Alliance pour ses nouveaux maîtres. Heureusement, ce n'est pas un slicer très doué et même s'il s'est approprié bon nombre de secrets inestimables, il n'est pas parvenu à dissimuler complètement ses empreintes numériques. Des **tests d'Informatique Difficiles** [◆◆◆] révèlent des traces de ses intrusions dans les fichiers de données.

OUPS, ON N'AVAIT PAS PRÉVU ÇA...

S la situation se retourne et que les PJ se retrouvent accusés de trahison à la place du véritable espion, ils doivent réagir au plus vite pour éviter de finir au trou. Leur relation avec Urel Haydon peut les aider à se tirer de ce mauvais pas, mais le meilleur moyen de prouver leur innocence consiste à démasquer la taupe. Si les soupçons s'orientent vers eux, les personnages doivent prendre des mesures d'urgence pour démontrer leur loyauté envers l'Alliance. Les quêtes secondaires présentées aux pages 53 à 58 de la section **Aménagement du complexe** peuvent être réadaptées à cette fin, et blanchissent d'autant plus leur nom qu'elles augmentent le rang de Devoir des PJ.

d'avoir parfois recours à des méthodes douteuses, comme filer les individus louches, se dissimuler dans des recoins sombres ou s'introduire chez les gens. S'ils décident de procéder de la sorte, tout ▼, ☹, ☹ ou ☹ généré lors d'un test peut provoquer un retournement de situation : les Rebelles commencent à soupçonner les PJ de tramer quelque chose.

Suivant leur manière de mener l'enquête, voici les éléments que les PJ peuvent découvrir grâce à un **test de difficulté Moyenne [◆◆]** :

- **Perception** : vous avez remarqué une Bothan qui rôdait furtivement dans toute la base, même en plein jour.
- **Magouilles** : après être entrés « par mégarde » dans un local dont la porte, dotée d'un verrou électronique, indiquait « Réservé au personnel technique », vous tombez sur un droïde de protocole. Quelqu'un, certainement l'espion, l'a démonté et branché à un terminal d'ordinateur. Le droïde peut être employé par le MJ pour donner aux PJ une chance supplémentaire de révéler les informations de l'encadré **Les blocs mémoire cachés** page 55.
- **Discrétion** : vous avez réussi à filer plusieurs Rebelles de la base Fortitude durant des journées entières pour vérifier leurs activités. Vous avez remarqué en particulier que le major Yalor pouvait circuler dans toute la base, y compris dans les zones à accès restreint. Utilise-t-il ses codes de sécurité à des fins clandestines ?
- **Vigilance** : les PJ croisent le commandant Qurno devant le nouveau poste de contrôle, en train d'observer la conseillère Hase en pleine discussion avec son assistant. Qurno affiche un air suspicieux et tourne brusquement les talons dès qu'il aperçoit les personnages.

TRAVAILLER CÔTE À CÔTE

Pour les PJ, la façon la plus directe d'enquêter consiste probablement à s'immiscer dans le quotidien de leurs compagnons de lutte. Proposer leur aide pour les tâches banales comme les réparations, les patrouilles d'élai- reurs, les préparatifs de mission et autres corvées permet

aux PJ de mieux connaître leurs camarades et de se lier d'amitié avec eux tout en continuant à chercher ce qui pourrait sortir de l'ordinaire.

Les PJ peuvent découvrir une multitude de rumeurs et commérages, mais aussi se faire une idée globale de l'humeur dans la base grâce aux **tests** de difficulté **Moyenne [◆◆]** suivants :

- **Charme** : si les PJ tentent de se lier d'amitié avec leurs camarades, ils découvrent que la plupart d'entre eux regrettent le général Niall, dont les manières bourruës dissimulaient une réelle affection envers ses hommes. Même si Setenna Hase a repris sa suite et s'efforce de maintenir la cohésion de la cellule, plusieurs personnes s'inquiètent de la confiance excessive qu'elle porte à certains membres de son entourage...
- **Calme** : si les PJ jouent décontractés, Jerrod Lordas, le pilote de l'Escadron Vortex, vient s'attabler à leurs côtés dans le mess. Après les avoir remerciés pour la patrouille qu'ils ont effectuée à sa place lorsqu'il était malade et félicités pour leurs exploits sur Arda I, il ajoute que certains voient leur nouvelle célébrité d'un mauvais œil, en particulier Rik Torrence.
- **Commandement** : Dorrian Vodani accoste les PJ et leur explique que leur dévotion envers la cause est une source d'inspiration pour lui, et que certains membres de cette cellule feraient bien de prendre exemple sur eux. À en juger par l'ampleur de l'Assaut sur Arda I, il redoute la présence de plusieurs traîtres infiltrés dans leurs rangs et espère que les PJ parviendront bientôt à démêler cette affaire.
- **Système D** : apparemment, le diplomate ithorien Urtuaa est irrité par le fait que toutes les transmissions arrivant ou sortant de la base soient bloquées à des fins de sécurité ; en tant qu'ambassadeur, il est vital pour lui de rester en lien avec la galaxie.



INTERROGATION DIRECTE

La voie qui risque le plus de susciter des confrontations houleuses consiste à interroger directement les membres de l'Alliance au sujet de leurs origines, antécédents, missions, etc. Bien entendu, elle reste la plus efficace, car si l'espion se sent acculé, il ou elle est susceptible de faire des erreurs et de se trahir. Néanmoins, convoquer des collègues dans une pièce pour leur demander de justifier le moindre de leurs actes ne rendra pas les PJ très populaires et ils devront fait preuve de la plus grande prudence à l'avenir.

Suivant les questions posées, et grâce à un **test de difficulté Moyenne** [◆ ◆], les personnages peuvent découvrir certaines pistes :

- **Coercition** : si les PJ essaient de menacer un de leurs camarades pour qu'il divulgue des informations, l'individu se plaindra qu'ils ont aussi mauvais caractère qu'Issshtharr, qui a failli arracher un bras à un certain Sarliss pour une brouille.
- **Tromperie** : les PJ peuvent inciter leur interlocuteur à se confier en prétendant être déjà au courant de tout. Dans une tentative désespérée pour détourner les soupçons, leur suspect rétorque aussitôt que le pilote Dorrian Vodani se montre un peu trop introverti, à tel point qu'on ne le voit jamais passer de temps avec les membres de son équipe. Il pourrait bien cacher quelque chose...
- **Sang-froid** : l'assistant de terrain de Setenna Hase, Var Narek, paraît plus que désireux d'aider les PJ et leur apprend en passant que le droïde VX-19 provient d'un vaisseau impérial. Toujours selon lui, Rik Torrence semble se croire supérieur à ses camarades. C'est bizarre, mais on dirait que Narek a presque l'air fier de lui en lançant ces noms...
- **Négociation** : si les PJ essaient de réquisitionner des armes ou d'en faire améliorer en prévision de leur prochaine mission, Clik hausse les épaules : il n'a plus rien en stock. Depuis l'installation sur Jagomir, les disparitions de matériel ne cessent d'augmenter.

AUTRE MÉTHODES

En plus de questionner leurs camarades, les PJ peuvent appliquer d'autres méthodes et chercher des choses sortant de l'ordinaire. Ils peuvent analyser les réseaux informatiques de l'Alliance en quête de programmes cachés ou de virus qui pourraient révéler des données critiques. Ils ont aussi la possibilité d'inspecter les vaisseaux du hangar au cas où ceux-ci comporteraient des dispositifs de suivi ou des appareils de pistage. Les personnages peuvent même décider de retourner dans les marais dans l'espoir de dénicher des traces de droïdes sondes ou d'autres signes de l'Empire.

Si les PJ prennent plaisir à cette partie de l'enquête, le MJ doit leur laisser l'opportunité d'explorer toutes les voies qui les intéressent en effectuant un **test de difficulté Moyenne** [◆ ◆] :

- **Informatique** : si les PJ fouillent le réseau rebelle en quête d'un élément suspect, ils découvrent que le droïde VX-19 a passé beaucoup de temps connecté aux bases de données cryptées de l'Empire avant d'être récupéré par l'Alliance. Si l'interférence sur Arda I était en fait un code impérial, VX-19 pourrait être en mesure de le décoder... à moins qu'il n'ait lui-même été à l'origine du message ! Après une journée de travail complète, le droïde est capable de déchiffrer des fragments du **Compte-rendu de Transmission Extraplanétaire**, cf. ci-dessous.
- **Mécanique** : à première vue, les PJ ne trouvent aucune trace de balise de pistage ou d'appareils mystérieux dans le hangar ou sur les vaisseaux, mais ils remarquent néanmoins que le capitaine Harl Bess effectue une inspection méticuleuse de chaque navire... Aurait-il profité de son travail pour supprimer toutes les preuves ?
- **Médecine** : presque tous les occupants de la base ont un jour ou l'autre rendu visite au Dr Morrick. Peut-être pourrait-elle faire part aux PJ des éventuelles blessures suspectes qu'elle a dû soigner au cours des dernières semaines.

COMPTE-RENDU DE TRANSMISSION EXTRAPLANÉTAIRE

INVENTAIRE FORCES TERRESTRES ET AÉRIENNES BASE ARDA I

Agent : Nom de code Riiala.

Statut du rapport : Achevé.

Coordonnées planétaires : 23.9441° N, 44.0852° O.

Découvertes : 4 intercepteurs A-wing RZ-1, 4 chasseurs stellaires X-wing T-65, 4 chasseurs stellaires Y-wing BTL, 12 chasseurs de têtes Z-95-AF4 (en mauvais état), 8 airspeeders T-47 (modifiés). Postes anti-fantassins et anti-véhicules installés le long du fond du canyon et sur ses parois.

Estimation de la menace : faible.

Recommandations : structure de commandement trop confiante quant à la dissimulation de la base ; pas de brèches de sécurité suspectées. Niveau de compétence des pilotes allant de novice à intermédiaire ; peu de vétérans. Infanterie semble partagée entre suffisance et paranoïa. Attaque prête à être lancée selon le plan.

Fin de transmission. Envoyée le 27.433.2538

MODÈLE D'INVESTIGATION

Le maître du jeu peut diriger l'enquête de bien des manières. Il doit être prêt à improviser à tout moment pour rendre la narration la plus naturelle possible, sans donner l'impression de lire un texte. Les MJ en quête d'inspiration peuvent se baser sur les exemples ci-dessous.

ENTAMER L'ENQUÊTE

Les PJ décident de débiter leurs recherches en observant discrètement leurs camarades, puis en posant quelques questions innocentes. Ils entament des conversations dans le mess, le hangar et les quartiers d'habitation avec plusieurs Rebelles. À partir de ces échanges avec des PNJ mineurs, ils commencent à repérer quelques individus clés.

Exemple : Vendri et Cael, deux des personnages joueurs, sont assis au mess et bavardent avec des pilotes qui ont travaillé toute la journée dans le hangar. Après avoir posé plusieurs questions anodines, les PJ apprennent que leurs nouveaux amis trouvent Dorrian Vodani, le chef de l'escadron Rust, un peu bizarre. Ce Dressélien ne se confie jamais à personne, reste dans son coin et se donne apparemment de grands airs. Même s'il n'a jamais rien fait de répréhensible, son comportement suscite la méfiance des autres.

Les PJ peuvent continuer de soutirer des informations aux pilotes en utilisant leurs compétences de Tromperie ou de Charme. À l'issue d'un **test de Charme**, Vendri obtient   : le MJ décrète qu'un des pilotes commence à avoir des soupçons et demande aux PJ pourquoi ils s'intéressent tant à Vodani. Les personnages peuvent désamorcer la situation en détournant la conversation ou en faisant plus ample connaissance avec leurs camarades.

Grâce à cet échange, les PJ vont questionner Dorrian lui-même. Durant la discussion, ils s'aperçoivent que le comportement du pilote est lié à ses études et à ses croyances, ce qui le raye de la liste des suspects.

LE MILIEU DE L'ENQUÊTE

Une fois que les PJ ont discuté avec plusieurs Rebelles et établi une liste de suspects à étudier de façon plus

approfondie, ils peuvent enquêter sur ces individus louches afin de comprendre pourquoi ils ont suscité la méfiance de leurs camarades. Lors de cette étape, les questions peuvent devenir plus directes, même si les PJ doivent veiller à ne pas attirer les soupçons.

Exemple : Jin-Rio a remonté la piste de Masi Qual, une espionne bothane dont les discrets déplacements tardifs dans les zones de sécurité de la base ont éveillé son attention. Le PJ s'arrange pour la croiser dans un couloir en pleine nuit. Après avoir échangé quelques banalités, il tente d'en apprendre plus sur elle et sur son rôle au sein de l'Alliance. Il se sert de son Charme et obtient   et .

Le MJ décide d'utiliser ces  et  pour signifier que Masi ne s'offusque pas des questions de son interlocuteur, et propose même de l'emmener voir le commandant Ourno pour qu'il confirme ses dires. Au passage, la Bothane mentionne également que c'est Var Narek qui l'a encouragée à travailler au maximum ses compétences de discrétion à l'intérieur de la base. Jin-Rio trouve ce détail quelque peu étrange.

LA FIN DE L'ENQUÊTE

Une fois que les personnages joueurs ont partagé leurs informations, un point commun devrait émerger : Var Narek semble avoir trempé dans la plupart des rumeurs qui ont transpiré tout récemment. Les suspects ont tous mentionné que l'assistant de Setenna Hase avait attiré leur attention sur d'autres membres de la cellule, ou fait remarquer quelque chose d'étrange chez certains individus.

À ce moment-là, les PJ peuvent enquêter sur les activités de Narek au cours des derniers mois, ce qui leur permet d'apprendre que l'intéressé a quitté la base à trois occasions, a priori sur ordre de Setenna Hase. S'ils ont récupéré certains des appareils mystérieux des étapes précédentes et qu'ils les analysent, ils y découvrent des traces de l'ADN de l'assistant.

Une fois leurs preuves en main, ils peuvent enfin les présenter au commanditaire de l'enquête, Urel Haydon. Ce dernier les accompagne alors auprès de la conseillère en chef pour lui faire part de la nouvelle, et l'aventure continue à partir de là.

HÉROS DIVERS

Durant l'enquête, les PJ entrent en contact avec de nombreux Rebelles différents et intéressants. Presque tous luttent contre l'Empire depuis de nombreuses années et c'est ce passé, au même titre que les missions qu'ils ont accomplies, qui a fait d'eux les soldats qu'ils sont devenus.

Dans cette partie de l'aventure, le MJ doit faire tout son possible pour plonger les joueurs dans l'incertitude. Les interactions sociales leur offrent de belles occasions de pratiquer le roleplay, et sont également parfaites

pour que les personnages nouent des amitiés ou s'attirent des rancunes pour la vie. Le maître du jeu peut étirer l'enquête aussi longtemps qu'il le désire, tant que l'espion n'est pas démasqué. Chacun des profils de PNJ qui suivent contient des pistes pour introduire et jouer la rencontre, ainsi que les endroits les plus fréquentés par l'individu. La plupart des Rebelles vivent et travaillent dans la base. Seuls les PNJ les plus susceptibles d'être suspectés sont décrits ici. D'autres traîtres potentiels, du fait de leur comportement étrange, sont mentionnés à partir de la page 58 (cf. **Lancer l'enquête**).

LES PNJ DE L'ÉPISODE I

Les personnages présentés dans l'Épisode I peuvent également se retrouver sur la liste de suspects des PJ. Si ces derniers décident de s'intéresser de plus près à l'un d'eux, le MJ doit envisager d'ajouter les informations suivantes à leur sujet :

Le capitaine Bess : cet officier bourru n'a pas de temps à perdre avec des spéculations vides de sens et répond à chaque demande un peu indirecte par un vif : « Venez-en au but et dites-moi ce que vous voulez savoir. » Il peut faire office de suspect si les PJ découvrent son addiction au sabacc : il pourrait devoir de grosses sommes d'argent à des Hutts ou à d'autres individus peu recommandables, qui l'auraient contraint à des extrémités désespérées pour les rembourser. Comme Bess a énormément joué dans le mess, Haydon peut fournir des indices sur ses dépenses et éventuelles dettes. Si on lui pose des questions, Var Narek s'empresse également de lâcher tout ce qu'il sait là-dessus.

Clik : ce Verpine est très calé en technologie et pourrait avoir conçu ou installé l'appareil étrange trouvé dans le hangar d'Arda I. Si les PJ l'interrogent et lui décrivent cet objet, il affiche un air perplexe et avoue ne pas avoir la moindre idée de ce dont ils parlent. S'il convainc les personnages de son innocence concernant l'attaque de la base, il peut devenir un conseiller technique inestimable. Après examen, il leur confirme que l'engin ressemble à une sorte de balise de traçage ou un à transpondeur, même s'il n'a jamais vu de modèle de ce genre.

Le Dr Morrick : si les PJ l'abordent directement, le médecin se braque et s'offusque qu'on mette en doute son dévouement envers l'Alliance. Cependant, si quelqu'un l'observe discrètement, il est possible de constater qu'elle passe la plupart de son temps à l'infirmerie et seulement quelques heures dans ses quartiers pour dormir (elle a même plutôt tendance à s'écrouler de fatigue dans le bloc médical).

Si le Dr Morrick apprécie les PJ, la discussion peut dévier sur Var Narek. Dans ce cas, ils doivent réussir un **test opposé de Charme** (🔴🔴) pour la pousser à admettre qu'elle l'a soigné pour des brûlures aux mains du temps d'Arda I. Elle ne confie pas facilement cette information qui relève du secret médical (ce qui ajoute 🟩🟩 au test). À l'époque, Narek lui avait expliqué qu'il s'était blessé à cause d'une fuite de carburant, mais pour le médecin, cela ressemblait plutôt à des brûlures électriques.

Le major Yalor : le Sullustéen partage son temps entre le poste de contrôle et la coordination des différents lieutenants et sergents de la base. Il est au courant de nombreuses informations et fait un suspect parfait si le MJ souhaite entraîner les joueurs vers une fausse piste avant de les laisser démasquer le véritable traître. Son statut de suspect idéal doit beaucoup au fait que le major dispose d'un accès quasiment illimité à toutes les opérations secrètes de la base, qu'il est toujours le premier arrivé sur les lieux du moindre incident et qu'il est responsable de la plupart des dangereuses missions sur lesquelles sont envoyés les PJ.

DORRIAN VODANI, PILOTE DRESSÉLIEN [RIVAL]

Un Dressélien d'âge moyen à la peau tannée et ridée comme tous les membres de son espèce. Il mesure environ 2m20 et porte souvent une simple combinaison de vol orange, même quand il n'est pas en service.

Vodani est généralement calme et introverti. Il passe la plupart de son temps à lire d'anciens textes de son monde natal : les écrits d'un philosophe connu sous le nom de Corrimias. Le pilote a modelé sa vie sur ses principes et adhère de façon stricte à ses enseignements concernant la liberté et l'égalité.



Compétences : Coordination 2, Informatique 1, Pilotage (espace) 3

Talents : Mécanicien de précision 2 (élimine 1 point de stress mécanique de plus subi par un véhicule ou un vaisseau par rang)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de vol

PASSÉ

Vodani a rejoint l'Alliance peu de temps après la destruction de l'Étoile Noire, persuadé que ce mouvement qu'il avait tout d'abord cru voué à l'échec avait peut-être des chances de réussir, vu cet exploit. Il a cherché un groupe de Rebelles au cœur de la Bordure extérieure et a aussitôt intégré leur cellule afin de participer à la chute de cet Empire qui a pillé les ressources naturelles de sa planète.

ENQUÊTE

Quand il n'est pas en mission, Dorrian Vodani passe le plus clair de son temps dans ses quartiers. D'un naturel introverti, il a la réputation d'être plutôt solitaire. Son absence de relations avec ses camarades fait de lui un suspect idéal ; peu de Rebelles (si tant est qu'il y en ait) peuvent témoigner de son dévouement ou de sa sincérité. Ce comportement a attiré l'attention de nombreux membres de la base, y compris Haydon (qui suggère sans détour aux PJ d'enquêter sur ce pilote peu loquace).

La doctrine du Dressélien le rend peu expansif et il a du mal à engager la conversation, mais si on l'invite à donner son point de vue dans un débat, il est ravi d'y prendre part. Les PJ gagnent 🟩 aux **tests de Charme et de Connaissance (Éducation)** avec Vodani s'ils souhaitent en apprendre plus sur ses opinions et croyances.

Les PJ éliminent Dorrian Vodani de leur liste de suspects s'ils découvrent les enseignements de Corrimias et l'importance que Vodani leur accorde.

- **✦** : Vodani explique ses convictions issues des ouvrages du philosophe Corrimias. Ce Dressélien des temps antiques a fondé toutes ses théories sur le concept d'une liberté individuelle inaltérable dont personne ne devrait détourner son prochain.
- **✦** et **🗨** : Vodani informe les PJ que l'Empire enfonce les bases mêmes de sa foi. La manière dont il réduit en esclavage et détruit des planètes entières est un anathème, et Vodani fera tout son possible pour ramener la liberté dans la galaxie.
- **✦** et **🗨 🗨 🗨** ou **🗨** : Vodani accepte d'aider les PJ dans leur enquête de quelque façon que ce soit, y compris en interrogeant lui-même les membres des escadrons Rust ou Dust.
- **👉** : le pilote ne veut rien avoir à faire avec les PJ. Il prend poliment congé d'eux et retourne à ses études.
- **👉** et **🗨** : Vodani devient suspicieux et les questions posées par les PJ finissent par l'irriter. À ses yeux, leur comportement représente une violation de sa liberté personnelle et il refuse de s'y soumettre.
- **👉** et **🗨** ou **🗨 🗨 🗨** : Vodani a vu trop d'amis mourir par la faute de l'Empire pour tolérer qu'on l'accuse de complicité. Il demande froidement aux PJ de disparaître sur-le-champ avant qu'il ne commette un acte regrettable.

ISSHTHARR, GUERRIER WOOKIE (RIVAL)

Isshtharr est un grand Wookiee de presque trois mètres de haut à la fourrure gris foncé, presque noire. Son pelage est orné d'une multitude de tresses décorées, chacune d'elles témoignant d'une victoire martiale ou d'une chasse fructueuse. L'armure de cuir ouvragé qu'il porte provient d'une ancienne proie.

Comme beaucoup de membres de son espèce, Isshtharr aime le combat et pense que la violence résout bon nombre de problèmes. Considéré comme extraverti par les siens, il tente souvent d'engager la conversation avec les Rebelles de la base, même si la plupart d'entre eux n'arrivent pas à le comprendre. Il est également très curieux et réclame qu'on lui explique le fonctionnement des choses.

3	3	1	2	2	2
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAL/DI			
5	20	0 0			

Compétences : Athlétisme 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 3, Mécanique 2, Pilotage (espace) 3, Pugilat 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant), armure de cuir (+1 encaissement)

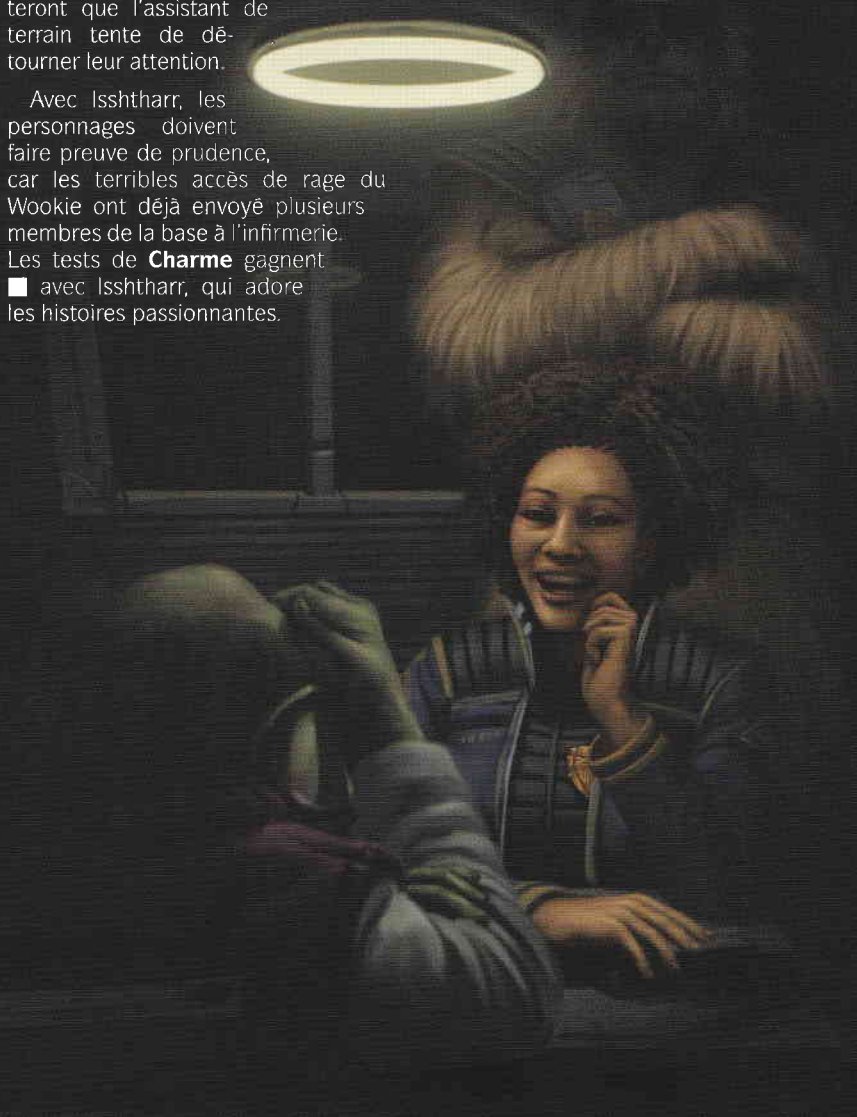
PASSÉ

Isshtharr fait partie des nombreux Wookiees réduits en esclavage par l'Empire et contraints de travailler sur les sites de projets dangereux. Il se trouvait dans un camp de forçats sur Kirtania lorsqu'un commando mené par le général Niall l'a libéré en même temps que d'autres prisonniers. Lui et les siens avaient pour tâche de détruire les forêts de la planète, labeur particulièrement éprouvant pour le Wookiee à qui ce monde de jungles rappelait si durement Kashyyyk. Il a voué sa vie au général Niall et à l'Alliance après que ce dernier lui a assuré que les Rebelles feraient leur possible pour délivrer ses frères de leur servitude.

ENQUÊTE

Var Narek s'est arrangé pour placer le Wookiee parmi les suspects dans l'espoir que son tempérament colérique bien connu mette un terme abrupt à l'enquête. La curiosité d'Isshtharr envers la technologie a d'ailleurs facilité les choses à Narek. Si les PJ remarquent que ce dernier a fait en sorte qu'ils s'intéressent au Wookiee, ils se tourneront que l'assistant de terrain tente de détourner leur attention.

Avec Isshtharr, les personnages doivent faire preuve de prudence, car les terribles accès de rage du Wookiee ont déjà envoyé plusieurs membres de la base à l'infirmerie. Les tests de **Charme** gagnent ■ avec Isshtharr, qui adore les histoires passionnantes.



- ☆ : le Wookiee régale les PJ du récit de ses aventures passées. Il leur demande de raconter leurs propres exploits et comment ils ont rejoint l'Alliance.
- ☆ et 🐾 : Isshtharr révèle la dette de vie qu'il a envers la Rébellion, et surtout envers ceux qui l'ont libéré, avant d'exhiber avec fierté les « trophées » récupérés sur les stormtroopers qu'il a tués.
- ☆ et 🐾 ou 🐾 🐾 🐾 : Isshtharr a découvert un appareil étrange en réparant un speeder en lisière du marais. Cet équipement ressemble aux boîtiers mystérieux trouvés sur Arda I.
- ▼ : le Wookiee n'aime pas les questions des PJ et ignore leurs tentatives d'approche.
- ▼ et 🐾 : Isshtharr émet un grondement menaçant. Avec plus de 🐾, il s'emporte et bouscule les PJ s'ils insistent.
- ▼ et 🐾 ou 🐾 🐾 🐾 : le Wookiee attrape le PJ le plus proche et le soulève du sol en menaçant de lui arracher les bras.

Lt Masi Qual

LIEUTENANT MASI QUAL, ESPIONNE BOTHANE [RIVAL]

Masi est une jeune Bothane de petite taille (un mètre soixante), au corps recouvert de fourrure beige. Elle porte en général son uniforme de lieutenant et elle passe son temps à aboyer des ordres aux nouvelles recrues de sa cellule de renseignements.

Toujours froide et calculatrice, Masi n'accorde aucun intérêt à tous ceux qu'elle considère comme inférieurs. Elle a grandi en éprouvant le fort sentiment de ne pas être considérée à sa juste valeur et depuis qu'elle a rejoint la Rébellion, rien n'a changé. Bien au contraire, ses exploits au sein de l'Alliance, les louanges qu'elle a reçues et la reconnaissance qu'on lui voue pour ces succès n'ont fait qu'accentuer son arrogance.

2	4	2	3	2	2
VIGILANCE	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	STABILITE	DEFENSE	CAC/PT		
3	14	0	0		

Compétences : Connaissance (Stratégie) 1, Coordination 3, Discrétion 4, Distance (armes légères) 3, Magouilles 3, Système D 2

Talents : Expert en discrétion (Une fois par round, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test de Discrétion ou de Magouilles, jusqu'à un minimum de **Facile** [♦]).

Capacités : Aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), 6 couteaux de jet (Distance [armes légères] ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée courte ; Munition limitée 1), veste blast (+ 1 encaissement).

PASSÉ

Masi Qual a passé les premières années de sa vie sur Coruscant, où son père travaillait pour la délégation sénatoriale bothane. Leur existence était alors plutôt confortable. Après la chute de la République, l'Ordre Nouveau a très vite commencé à discriminer les non-humains. Sa famille a donc fui la capitale pour revenir sur Bothawui, le monde natal des Bothans, où hélas, ils sont devenus des citoyens de la classe moyenne inférieure, déclin social qui a beaucoup humilié ses parents. À l'époque, Masi était très jeune et a souvent entendu les adultes de son entourage pester contre l'Empire qui leur avait fait perdre le statut et le prestige dont ils bénéficiaient à Coruscant. Elle s'est imprégnée de cette atmosphère de gêne et d'amertume, ce qui, au fil des ans, a accru son ressentiment envers l'Empire. Dès qu'elle a pu, elle s'est liée d'amitié avec un groupe de dissidents qui quittait la planète et a rejoint la Rébellion. C'était il y a maintenant de nombreuses années.

ENQUÊTE

Masi fait souvent des choses qui peuvent sembler louches : elle se faufile discrètement dans les couloirs, rôde dans le dos des gens, fait des allers-retours dans l'armurerie et pénètre dans la plupart des zones à accès restreint. Ces activités n'ont pas manqué d'éveiller l'intérêt des PJ s'ils ont réussi à la suivre sans se faire repérer. En fait, Masi prépare juste sa prochaine mission. Elle rassemble des munitions dans l'armurerie, récupère du matériel et des informations dans les pièces sécurisées, et sa manière de se déplacer n'est pour elle qu'une façon de plus de s'entraîner. Si les PJ décident de la prendre sur le fait sans autre préambule, l'arrogance et le sentiment de supériorité de Masi, qui se considère comme un membre haut placé de l'Alliance, l'empêchent de répondre à toute question qu'elle juge déplacée de la part des nouveaux venus. Les **tests de Tromperie** et de **Coercition** bénéficient de 🐾 pour inciter cette Bothane réservée à justifier son comportement.

Même après cette discussion, Masi peut rester suspecte aux yeux des PJ, à moins qu'ils réalisent qu'elle n'a rien à gagner à collaborer avec l'Empire. Le MJ souhaitera peut-être conserver quelques noms dans sa manche jusqu'à ce que les joueurs aient démasqué le traître...

- ☆ : Masi informe les PJ qu'elle cherche à peaufiner ses talents de furtivité et de pistage en vue de la mission que lui a attribuée le commandant Qurno.
- ☆ et 🐾 : Masi explique en détail cette mission.

- ☆ et ☉ ou ☿ ☿ ☿ : Masi emmène les PJ devant le commandant Qurno pour qu'il confirme ses allégations. Elle révèle également aux PJ que lors d'une précédente conversation avec Var Narek, ce dernier lui a suggéré d'aiguiser ses compétences en s'exerçant au quotidien dans la base.
- ▼ : la Bothane rembarre les PJ, puis leur assène avec condescendance qu'étant donné leur grade, elle n'a pas à leur rendre de comptes.
- ▼ et ☿ : Masi commence à penser que ces fouineurs de PJ trament un coup fourré. Peut-être essaient-ils de lui soutirer des informations sur sa prochaine mission, ce qui ferait d'eux des espions impériaux. Tout ☿ supplémentaire signifie que Masi recrute Urtuaa (cf. page 66) pour enquêter sur les PJ.
- ▼ et ☿ ou ☿ ☿ ☿ : Masi abandonne les PJ sur place et fonce faire part de ses soupçons à Var Narek, un gradé proche du haut commandement. Elle pense qu'il pourra l'aider à y voir clair dans leur jeu. Cette réaction précipite l'aventure. La partie **Les avant-postes de détection** (cf. page 56) se déroule alors bien plus tôt que prévu, car l'espion tente d'éloigner une bonne fois pour toutes les PJ de la base.

LIUTENANT RIK TORRENCE, PILOTE HUMAIN [RIVAL]

Rik est un pilote d'environ trente-cinq ans, mince, avec des cheveux noirs et un visage toujours rasé de près. Du haut de ses presque deux mètres, ce lieutenant de l'Alliance fait partie de la nouvelle génération des as de la flotte rebelle.

Rik fait parfois preuve d'une attitude un peu cavalière qui va de pair avec ses états de service impressionnants. Il adore parler de ses exploits et des missions qu'il a réussies, surtout après quelques verres. Au sein des membres de la cellule, il fait en quelque sorte figure de légende. C'est même en son honneur que le canyon menant à la base d'Arda I a été nommé « passe de Torrence ». Il faut toutefois bien admettre que sa popularité lui est montée à la tête : il se montre souvent condescendant ou arrogant. Maintenant que les PJ sont devenus les « nouveaux héros d'Arda I », sa jalousie commence à se voir.

3	3	2	2	2	3
VIGUEUR	ABILITÉ	INTELLIGENCE	RISE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SOLAI DE BLESSURE	DEFENSE CAL/AT			
4	15	0 0			

Compétences : Charme 2, Commandement 1, Distance (armes légères) 1, Pilotage (espace) 3, Pilotage (planétaire) 3, Survie 2

Talents : Pilote chevronné 2 (retire ■■■ à tous les tests de Pilotage), Pleins-gaz (un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆) réussi permet d'augmenter de 1 la vitesse maximale du vaisseau du personnage pendant 2 rounds)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), veste blast (+1 encaissement)

FOURNIR DES INFORMATIONS

Discuter en personne avec un individu est la méthode la plus directe pour éliminer un PNJ de la liste des suspects durant l'enquête de l'**Épisode II**. Toutefois, si le MJ souhaite laisser à ses joueurs une plus grande marge de manœuvre ou ajouter des PNJ issus d'aventures précédentes, voici une liste des éléments pertinents qu'ils peuvent découvrir dans la partie **Sur la corde raide**.

- Après que des stormtroopers ont tué ses parents, Urtuaa est resté prisonnier dans un camp de travail impérial. Sa haine envers l'Empire est aussi sincère que justifiée (cf. page 66).
- Le commandant Qurno confirme que Masi Qual a été affectée à une mission spéciale pour la Rébellion et que c'est bien Var Narek qui a suggéré à la Bothane de peaufiner ses talents d'infiltration au sein de la base Fortitude (cf. page 64).
- Rik Torrence et Var Narek se sont disputés à propos de ce que le pilote pensait n'être qu'un changement mineur de l'itinéraire des patrouilles sur Arda I. Depuis, Narek n'a cessé d'en vouloir à Torrence (cf. page 65).
- VX-19 a rapporté sa découverte du signal impérial à Var Narek, qui a certifié au doigt qu'il s'agissait d'un simple bug informatique (cf. page 67).
- Dorrian Vodani adhère aux croyances de son monde natal, qui sont à l'opposé des principes fondateurs de l'Empire (cf. page 62).
- Isshtharr considère qu'il doit la vie au général Niall. Il est bien plus susceptible de chercher à le venger que d'avoir aidé à causer sa mort (cf. page 63).
- Le dénominateur commun entre tous ces individus semble bel et bien être Var Narek, qui a montré bien trop d'enthousiasme à proposer d'autres suspects aux PJ. Enfin... d'autres que lui, bien entendu.
- Le traître a eu accès au terminal informatique personnel de Setenna Hase et possède le grade de lieutenant (cf. **Les blocs mémoire cachés**, page 55).
- L'ADN retrouvé sur l'appareil inconnu peut être relié à Var Narek si les PJ réunissent des preuves en criminalistique (pour plus d'informations, cf. page 68).

PASSÉ

Autrefois pilote sur des lignes commerciales, Rik Torrence a volé sur quasiment tous les modèles de cargos durant sa carrière. Si un PJ en cite un, il l'aura probablement déjà piloté. Les Rebelles d'Arda I l'ont recruté il y a cinq ans, lorsque l'Empire a fait fermer la corporation de transports qui l'employait, dans la Bordure extérieure. C'est cet événement qui a déclenché une remise en question chez Rik et transformé l'admiration qu'il éprouvait pour la Rébellion en désir réel d'y prendre part. Il a donc rejoint les rangs des combattants de l'Alliance, où ses talents naturels de pilote l'ont très vite rendu indispensable dès qu'il s'agissait de grimper dans le cockpit d'un A-wing. Depuis, il est devenu un membre inestimable de la flotte rebelle.

ENQUÊTE

Rik Torrence a échangé des mots vifs avec Var Narek. Cette querelle a incité l'espion impérial à lui faire porter le chapeau auprès des enquêteurs d'Haydon. Si les PJ tentent de parler à Rik autour de quelques verres, ils auront bien moins de mal à lui délier la langue (rajoutez  aux **tests de Charme** ou de **Tromperie** si le pilote est en train de boire quand il discute avec eux).

Les personnages peuvent éliminer Rik de leur liste dès qu'ils font plus ample connaissance avec lui, en découvrant la sincérité de sa foi en l'Alliance et en son but ultime. Néanmoins, il pourrait rester suspect en cas d'altercation violente avec des PJ poussés à bout par son arrogance.

Urtuaa Haaot



- ★ : Rik explique aux PJ qu'il se sent redevable envers la Rébellion qui lui permet de voler, et qu'il a risqué sa vie assez souvent pour prouver sa loyauté envers la cause.
- ★ et  : Rik admet qu'il n'est pas toujours facile à vivre pour ses camarades, certainement à cause de son caractère entêté.
- ★ et  ou  : Rik mentionne une dispute qu'il a eue avec Var Narek, quelque temps auparavant, au sujet de ce qu'il pensait être un changement mineur dans l'itinéraire des patrouilles sur Arda I. Le survol de certains secteurs était subitement devenu interdit...
- ▼ : Rik se montre condescendant et dévalorise le rôle des PJ dans la bataille du Défi, avant de finir son verre et de quitter la pièce.

- ▼ et  : Rik veut savoir pourquoi les PJ le questionnent et de quelle autorité ils se croient investis.
- ▼ et  ou  : Rik commence à hausser le ton et, s'il a bu, se montre même belliqueux. Il exige de savoir pour qui les PJ se prennent et ce qu'ils veulent en définitive.

URTUAA HAAOT, DIPLOMATE ITHORIEN [RIVAL]

Cet Ithorien de deux mètres arbore une peau brun pâle et porte en permanence de longues tuniques aux chaudes couleurs évoquant la terre. Il a toujours une sacoche en bandoulière, où il conserve un monceau de communiqués diplomatiques. Son allure débraillée et la multitude de documents qui s'échappent de sa besace ou qu'il froisse dans ses mains peuvent parfois donner l'impression qu'il est étourdi.

Urtuaa est d'un naturel calme et pacifique, mais voue néanmoins une haine féroce à l'Empire. Apprendre l'asservissement d'un monde supplémentaire par les troupes impériales, avec sa cohorte d'exactions et d'atrocités, le plonge dans une rage folle. Cela dit, il est toujours heureux d'accueillir de nouvelles recrues pour l'Alliance et s'empresse d'aider quiconque demande son assistance.

 2	 2	 3	 2	 2	 3
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT		DÉGÂTS DE BLESSURE		DEFENSE (C/PT)	
2		11		0 0	

Compétences : Calme 3, Charme 3, Négociation 3, Sang-froid 2

Talents : Négociateur-né (une fois par partie, peut relancer 1 test de Négociation ou de Calme)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

PASSÉ

À l'époque où la famille d'Urtuaa vivait sur Ithor, elle avait pour tâche de veiller sur les immenses étendues de terre au-dessus desquelles flottait leur ville-troupeau. Un jour, ces grands voyageurs accompagnèrent une expédition sur Félucia pour cultiver une nouvelle espèce de graines. Hélas, à leur retour, ils eurent une altercation avec un groupe de soldats impériaux : les stormtroopers tuèrent les bien-aimés parents d'Urtuaa et ce dernier finit dans un camp de travail. Le jour où des Rebelles, sous le commandement du général Niall, libérèrent les forçats, l'Ithorien décida de rester avec eux pour mettre fin à la tyrannie de l'Empire. Depuis qu'il a mis ses talents au service des combattants de la liberté, Urtuaa remplit des fonctions de diplomate et utilise son intelligence et sa nature tempérée pour négocier de nombreux traités au bénéfice de l'Alliance. Il a parfois été contraint de faire usage de la violence, mais ne s'y résout que dans les circonstances les plus dramatiques.

ENQUÊTE

Comme Urtuaa arpente très souvent les couloirs de l'installation, les PJ doivent logiquement penser qu'il est au

courant d'une multitude de détails. Malheureusement, ils comprennent rapidement qu'en ce moment, le diplomate n'accorde aucune attention à se qui se passe dans la base, car il est absorbé par les préparatifs de sa prochaine affectation.

Parler avec Urtuaa nécessite du calme et de l'amabilité. Cet Ithorien s'exprime avec lenteur et réflexion, et réagit mieux aux conversations banales qui lui paraissent honnêtes et sincères. Les **tests de Charme et de Négociation** gagnent  avec lui, car il refuse de perdre son temps avec des arrivistes ou des rustres irrespectueux et mal embouchés.

Les PJ peuvent éliminer Urtuaa de leur liste de suspects s'ils découvrent son passé et l'ampleur de son aversion envers l'Ordre Nouveau. Après quoi il devient évident qu'il ne collaborera jamais avec les forces impériales.

- ✳ : Urtuaa s'épanche sur les pratiques méprisables de l'Empire et la façon dont le régime réduit les non-humains en esclavage. Il connaît bien trop cette abomination...
- ✳ et  : Urtuaa révèle que des stormtroopers ont tué ses parents et la raison pour laquelle il a consacré sa vie à l'Alliance.
- ✳ et  ou    : Urtuaa mentionne également qu'il craint qu'un individu, au sein de cette cellule, ait saboté des tentatives de nouveaux contacts avec plusieurs mondes indépendants de la Bordure extérieure. D'après lui, il pourrait s'agir d'une personne en lien avec l'état-major, car un certain nombre de missions diplomatiques ont été reportées ou annulées.
- ▼ : l'Ithorien se montre poli et amical, mais ne révèle rien aux PJ, préférant maintenir la discussion sur les sujets habituels au sein de la base, à savoir les missions à venir et les petits problèmes du quotidien.
- ▼ et  : Urtuaa commence à se méfier des PJ. Il leur demande de but en blanc quelles informations ils espèrent lui soutirer en le questionnant de la sorte.
- ▼ et  ou    : Urtuaa soupçonne les PJ de mijoter un mauvais coup et abrège la conversation pour rapporter au plus vite ses craintes à Urel Haydon, en qui il a toute confiance.

VX-19, DROÏDE INGÉNIEUR [RIVAL]

VX-19 est un droïde de protocole modifié de série LOM, doté de plusieurs améliorations dissimulées. Sa coque métallisée gris foncé a été décorée de touches de rouge sur les épaules, les avant-bras et les tibias.

Il souffre de nombreux dysfonctionnements et d'« excentricités », comme Klik préfère les nommer. Il est très doué dans son domaine et se lance dans des logorrhées interminables dès qu'il s'agit de décrire comment il a accompli une tâche et en quoi sa méthode est bien supérieure à celle des autres. Néanmoins, il lui arrive parfois de sombrer dans des périodes d'inactivité catatoniques.



MONTRE DU DOIGT

Si les personnages joueurs dénoncent un autre PNJ que Var Narek, les chefs de l'état-major le placent en garde à vue pour pouvoir l'interroger, en fonction des éléments qu'on leur présente. Pendant ce temps, l'assistant de Setenna Hase poursuit ses activités d'espionnage, tout en se rapprochant des PJ et en s'affirmant impressionné par leurs talents de détectives. Suite à sa mise en détention, l'accusé(e) clame son innocence et ses camarades se retournent contre les personnages, outrés par ce qu'ils considèrent comme une grave erreur judiciaire. Toute tentative d'interaction sociale avec le personnel de la base subit  jusqu'à ce que le véritable traître soit démasqué.

Deux jours plus tard, de nouveaux indices apparaissent, prouvant qu'un espion continue de sévir, ce qui blanchit le prévenu qui est aussitôt relâché. À présent, les PJ n'ont plus qu'une seule chance de dénoncer le coupable, sous peine d'être eux-mêmes incarcérés (car leur comportement les fait passer pour des taupes). Dans ce cas, les PJ entament l'**Épisode III** (cf. page 79) avec un handicap majeur pour déjouer les machinations du traître : Var Narek s'échappe facilement en prenant en otage la conseillère Hase.

Compétences : Connaissance (xénologie) 3, Informatique 3, Mécanique 2, Vigilance 2

Talents : Génie de l'informatique 3 (réduit de 75 % le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique)

Capacités : Droïde (pas besoin de manger, de boire ou de respirer, peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

PASSÉ

VX-19 maîtrise parfaitement tout ce qui a trait à la maintenance technique et aux compétences informatiques. Il a rejoint la Rébellion il y a six mois, lorsque les contrebandiers auxquels il appartenait sont venus livrer du matériel à la cellule d'Arda I. Ses employeurs ont trouvé la mort au cours d'une mission, mais VX-19 étant resté à la base pour superviser des réparations, il n'a pas subi leur triste sort. Depuis lors, il travaille pour l'Alliance en tant qu'ingénieur et linguiste, et a participé à plusieurs opérations de décryptage de communiqués impériaux. Il passe le plus clair de son temps dans le poste de contrôle ou dans l'atelier, où il travaille sur de nombreux appareils et autres équipements.

Les PJ peuvent le trouver suspect s'ils examinent son passé à la loupe : accéder aux fichiers concernant les antécédents de VX-19 et ses mises à jour nécessite un **test d'Informatique Difficile**   . Néanmoins, s'ils y parviennent, ils découvrent qu'en fait, les contrebandiers qui l'ont amené sur Arda I ne le possédaient que depuis quelques jours, ce qui signifie que l'Empire a très bien pu organiser son implantation dans la cellule rebelle ou que le droïde a pu être en contact avec des agents impériaux.

L'autre façon d'attirer l'attention des PJ sur VX-19 consiste à faire appel au major Yalor. Ce dernier a toujours du mal à accepter la présence du droïde depuis qu'il a rejoint l'Alliance. La tendance de VX à se mettre en veille sans préavis donne l'impression au Sullustéen qu'il se passe quelque chose de louche.

ENQUÊTE

Interroger de but en blanc le droïde ne sert pas à grand-chose, car VX-19 a du mal à communiquer avec les gens en général. Il émet souvent des réponses aussi alambiquées que floues. Les personnages joueurs ont donc tout intérêt à s'exprimer de façon très précise, au risque de se retrouver submergés d'informations inutiles.

Si les PJ décident de l'interroger, ils peuvent ajouter  à leurs **tests de Tromperie** et de **Commandement**. Il faut convaincre le droïde qu'ils mènent une investigation officielle grâce à leur tromperie, puis lui ordonner de répondre à leurs questions.

-  : VX-19 répond à toutes les questions directes que les PJ ont posées. Tout  supplémentaire donne à VX-19 l'occasion de fournir plus de détails (les  octroient des informations accessoires).
-  et  : VX-19 parle de ses derniers travaux dans la base, y compris sa tentative de décryptage d'un code impérial pour le commandant Qurno.
-  et  ou    : VX-19 confie avoir voulu déterminer la source d'un étrange signal qu'il a repéré sur Arda I. Cette émission intermittente ne correspondait à aucun cryptage standard et ne ressemblait à rien de ce qu'il connaît. Il a transmis cette information à Var Narek, mais celui-ci lui a assuré qu'il s'agissait juste d'un dysfonctionnement informatique.
-  : les questions et ordres des PJ médusent le droïde, qui ne comprend absolument pas ce qu'ils attendent de lui.
-  et  : VX-19 se lance dans une tirade enflammée sans aucun rapport avec le sujet : les PJ sont noyés de détails sur le codage de la dernière mise à jour d'un logiciel qu'il a installé sur le système de climatisation.
-  et  ou    : VX-19 sombre dans une de ses crises catatoniques. Il bafouille quelques mots inintelligibles avant de se mettre en veille pendant cinq minutes. Quand il revient à lui, il n'a aucune idée de ce qui vient de se produire.

SE FIXER SUR UN SUSPECT

Démasquer Var Narek n'est pas une tâche facile : l'espion a tout fait pour dissimuler ses traces et détourner l'attention. Comme il participe depuis longtemps aux activités de la cellule, il n'a plus à faire ses preuves. Il est reconnu comme un membre fiable, si ce n'est combatif, de la Rébellion, et personne ne le suspecte.

Au quotidien, son rôle est d'assister Setenna Hase sur le terrain, ce qui lui permet de circuler sans restriction dans toutes les zones du complexe. Il supervise les besoins en matériel des missions, les manifestes des vaisseaux, etc. Il s'est servi de cet accès illimité pour s'emparer de bon nombre d'informations secrètes contenues dans les ordinateurs de l'Alliance et a stocké ces données sur divers blocs mémoire qu'il a dissimulés au cœur des marais (cf. page 55). Il sait que conserver des preuves aussi incriminantes dans ses quartiers ou sur la base lui ferait courir beaucoup de risques, surtout depuis que les PJ passent tout le monde au crible. C'est pourquoi il a préféré cacher le résultat de son piratage dans les marécages de Jagomir.

Var n'apparaît dans l'investigation qu'à cause des points communs entre les suspects (que l'on retrouve dans les précisions relatives aux PNJ, précédemment). La plupart de ces PNJ ont croisé la route de Narek, qui a recommandé aux personnages de les surveiller de plus près. À présent, s'ils ont bien mené leur enquête, les PJ doivent avoir plusieurs pistes leur permettant de remonter jusqu'à lui.

DES PREUVES CONCRÈTES

Réunir des éléments pour prouver la culpabilité de Narek demande encore beaucoup de travail. Questionner à nouveau les PNJ, cette fois sur Var Narek, permet d'établir de nouveaux liens. Avec un peu de chance et de persévérance, les PJ trouvent également de l'ADN sur les appareils découverts dans la base, qu'il est possible de relier à l'espion. Enfin, retracer ses déplacements récents montre qu'il a quitté le complexe à plusieurs reprises pour se rendre dans les marais.

À l'heure de clore l'enquête et de démasquer le traître, les PJ n'ont plus droit à l'erreur. Ils doivent vérifier et revérifier les alibis des suspects grâce aux personnages en relation avec eux (voir plus haut), croiser les informations et mener de nouveaux interrogatoires. Quand ils décident de dénoncer Var Narek auprès de l'état-major, leurs accusations doivent être fondées sur des éléments précis et non de simples suppositions.

Les PJ doivent présenter toutes leurs preuves à Haydon avant de les faire remonter devant les commandants. La réaction d'Urel Haydon est un avant-goût significatif de celle qu'auront les hauts gradés, et il pourra également confirmer les dires des enquêteurs. Les mystérieux appareils que les PJ ou Issstharr ont découverts durant les **Épisodes I et II** peuvent servir à relier entre elles toutes les données en rapport à Var Narek : les analyser révèle des traces de l'ADN de l'espion ou ses empreintes digitales, si les PJ réussissent un **test d'Informatique** ou de **Médecine Difficile**   . Chaque objet représente une occasion supplémentaire de recommencer ces tests si les PJ échouent à la première tentative.

Haydon informe aussi les personnages qu'il a surveillé de près toutes les transmissions sortantes émises sur des fréquences inconnues. Avec l'aide de Klik, il a également mis en place des algorithmes de cryptage pour bloquer toutes les communications non brouillées en provenance de la base. Personne n'a forcé ce protocole ou activé de balise de traçage sur la planète. Pour le moment...

DE TERRIBLES DÉCOUVERTES

Une fois leurs preuves en main, les PJ et Haydon vont les présenter à Setenna Hase, de service dans le poste de contrôle. Var Narek est absent, mais la conseillère en chef et le commandant Qurno sont en train de préparer une prochaine mission avec un groupe de pilotes. Dans un coin, le major Yalor et des techniciens recâblent une console de commande. Haydon se rapproche de la table de briefing et demande aux pilotes de bien vouloir l'excuser quelques instants, car il doit s'entretenir en privé avec leurs supérieurs.

Dès que les pilotes se sont éloignés, Hase et Qurno se tournent vers les PJ, l'air interrogateur. Haydon se place un peu en retrait et fait signe aux personnages que c'est à eux d'intervenir. C'est le moment de transmettre à l'état-major tout ce qu'ils ont trouvé et d'exposer leurs conclusions : il n'y a plus le moindre doute, Var Narek est un espion impérial.

Mais personne n'a remarqué que le traître, revenu pile à cet instant, a entendu leurs derniers mots. Il s'est faufilé discrètement dans la pièce avant de se cacher derrière une grande console. Lorsque les PJ exhibent leurs preuves irréfutables, il se sait démasqué. À présent, il n'a plus qu'une seule option : la fuite. Les PJ peuvent tenter un **test de Vigilance Difficile** [●●●●] pour s'apercevoir que Narek vient de pénétrer dans le poste de contrôle. S'ils réussissent, le MJ doit adapter le texte ci-dessous afin qu'il corresponde à la situation :

Hase et Qurno vous fixent en écarquillant les yeux. « C'est impossible, Var ne ferait jamais ça, lance la conseillère. Il travaille pour nous depuis une éternité et nous a aidés sur je ne sais combien de missions... Pourquoi nous trahirait-il ? »

Elle se lève et se met à arpenter la salle. Soudain, une silhouette surgit de derrière une console et se jette sur elle. Dans l'ombre et la confusion, impossible de savoir de qui il s'agit ! Un bras de fer étreint le cou de Hase, qui se retrouve plaquée contre son agresseur. Celui-ci braque le canon d'un blaster sur sa tempe. « Beaucoup de choses peuvent briser un homme, mais rien n'est pire que le mépris dont fait preuve la Rébellion envers la vie des innocents. » L'assaillant de la conseillère recule et entre enfin dans la lumière. C'est Var Narek ! Il entraîne son otage en direction de la porte, se servant de Hase comme bouclier. « Je vais à présent devoir prendre congé, mais si vous souhaitez revoir votre commandant en vie, je vous conseille d'éviter de me suivre. »

Var franchit le seuil, maintenant son otage contre lui. La porte se referme derrière eux dans un chuintement, aussitôt suivi d'un tir de blaster. Le panneau de contrôle de la porte s'illumine dans un crépitements d'étincelles. Le système de verrouillage détruit, la salle est condamnée et ses occupants se retrouvent prisonniers à l'intérieur. Les PJ peuvent le recâbler ou le reprogrammer, mais il faut réussir un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Difficile** [◆◆◆◆] pour que l'issue soit de nouveau fonctionnelle.

Une fois sortis, les personnages peuvent pourchasser Narek de l'autre côté du complexe. Ils doivent tous effectuer un **test d'Athlétisme** contre l'espion (de difficulté **Moyenne** [◆◆]). En cas de succès, ils ajoutent [] à leurs tests d'Initiative pour entamer la course-poursuite en speeder qui suivra, dans la section **Nulle part où aller** (ci-dessous).

Quand ils arrivent à l'extrémité ouest de la base, ils repèrent enfin Narek. L'espion force la conseillère à monter sur un speeder bike 74-Z, avant de mettre les gaz et de disparaître dans les marais. Deux autres speeders identiques sont garés à côté, chacun pouvant transporter au maximum 1 pilote et 1 passager. Ce sont les engins d'un groupe d'éclaireurs qui vient juste de rentrer. Une partie des PJ peut les réquisitionner tandis que les autres personnages foncent vers le hangar, où se trouvent plusieurs autres speeder bikes, mais aussi des swoops, des airspeeders et des véhicules de patrouille, ainsi que le ptéoptère vu plus tôt dans l'aventure.

LIEUTENANT VAR NAREK, ASSISTANT DE TERRAIN [NÉMÉSIS]

Cet humain d'un peu moins de trente ans ne présente aucun signe distinctif. Il mesure presque deux mètres, a les cheveux noirs et une silhouette élancée. C'est le genre d'individu que l'on peut croiser dans la rue sans s'attarder sur lui. En cas de besoin, le MJ peut consulter la page 5, **Introduction**, pour obtenir plus de détails quant au passé de Var.

2	3	4	3	3	2
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	MUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SALIN DE SYRÈSE	DEFENSE CAE/D		
4	16	20	2	2	

Compétences : Calme 1, Connaissance (stratégie) 2, Coordination 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Informatique 3, Magouilles 1, Pilotage (planétaire) 2, Tromperie 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Var Narek), Persuasion 2 (retire jusqu'à [] à tout test de Magouilles ou de Tromperie)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), veste pare-éclats (+2 encaissement), bouclier déflecteur individuel (+2 défense), bracelet électronique avec dispositif de microtraçage

NULLE PART OÙ ALLER

Dans un rugissement assourdissant, les speeder bikes foncent dans les marais, zigzagant follement entre les troncs resserrés et les lianes. Chaque personnage aux commandes d'un véhicule ajoute [] à tous les tests de **Pilotage (planétaire)**, ce qui représente les dangers du brouillard, les branches enchevêtrées et autres obstacles.

La traque à travers les marécages suit les règles normales d'une course-poursuite. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 255 du livre de règles de l'ÈRE DE LA RÉBELLION.

Var Narek a une bonne longueur d'avance sur les PJ (il se trouve à portée longue), mais progresse moins vite qu'eux, car il n'a pas l'habitude de manœuvrer un engin aussi rapide. Les personnages ont un avantage certain sur lui dans ce domaine et peuvent sans difficulté gagner du terrain.

Alors que vous foncez à toute allure à travers les marais, une humidité gluante s'infiltre dans vos habits, et les lianes les plus basses tentent de vous agripper comme autant de tentacules géants, mais à cette vitesse, elles ne font que vous frôler. Vous entendez le sifflement du speeder bike de Var Narek devant vous, juste hors de portée de vue, perdu dans la brume. Soudain, l'éclair d'un coup de blaster déchire la purée de pois et vous manque de peu.

Une salve de lasers émerge du brouillard. Var Narek tire au jugé, sans viser. Les PJ esquivent avant de s'apercevoir, durant une seconde de répit, que le vrombissement du moteur de Narek, devant eux, s'est tu. Ils ralentissent et entrent dans une clairière entourée d'un rideau de grands arbres. Le speeder bike de Narek est là, abandonné. Le traître a laissé son véhicule en lisière des bois et s'est enfoncé à pied, toujours avec son otage, dans une zone encore plus dense des marais.

Les PJ se fraient avec peine un chemin dans les tourbières. Soudain, ils tombent sur une nouvelle clairière. Elle borde un gouffre qui semble mener jusqu'aux tréfonds de Jagomir. La bouche de cette caverne mesure environ trente mètres de large. Malgré son aspect abrupt, la grotte s'enfonce en pente douce dans le sol. Une fois plus près, les PJ remarquent des empreintes dans la boue, qui indiquent que quelqu'un vient de s'engouffrer à l'intérieur. S'ils veulent continuer à suivre Var Narek dans cette grotte, ils ont besoin d'éclairage, car le soleil ne pénètre pas très loin dans la galerie. Le tunnel, toujours très large, semble descendre jusqu'au cœur de la planète, et ses parois sont tapissées de racines et de champignons étranges.

Après un peu de marche, quand leurs yeux se sont habitués à l'obscurité, les PJ finissent par repérer une lumière devant eux. En s'approchant, ils découvrent qu'elle émane du moteur subluminaire d'un Jumpmaster 5000. Sans aucun doute, ce vaisseau provient de la flotte d'Arda l'et fait partie de ceux qui ont été comptés parmi les pertes de la bataille du Défi.

TERRAIN DANGEREUX

Compte tenu de la faune et de la flore, traverser la jungle à pied n'est pas exempt de dangers. Les échos de la poursuite et de l'échange de tirs ont probablement attiré une partie des animaux des environs, comme des rôdeurs des marais ou des évarriens. Le maître du jeu peut ajouter une rencontre imprévue avec un de ces monstres durant ce passage, surtout s'il s'agit d'un représentant d'une espèce que les PJ n'ont pas encore affrontée. Cela fournit en outre un délai supplémentaire à Var Narek pour s'enfuir. Reportez-vous aux pages 56-58 **Créatures et défis**.

LES DROÏDES DE SÉCURITÉ MANQUANTS

Dès que les PJ arrivent à distance courte du vaisseau, le MJ peut lire ou paraphraser le passage suivant :

Soudain, l'intercom du vaisseau grésille. L'instant suivant, la voix du traître retentit : « Arrêtez-vous ici. Je vous avais bien dit de ne pas me suivre. Setenna a un rendez-vous très important et elle ne doit pas être en retard. » Le bourdonnement caractéristique de mini-générateurs à répulsion se fait entendre dans la caverne et deux sphères noires flottent hors du navire. La rampe d'accès se rétracte derrière elles et, une seconde plus tard, elles commencent à vous arroser de tirs de blaster.

Var a usé d'un dernier tour (ou plutôt deux) afin de protéger ses arrières. Les PJ et les tourelles automatiques doivent effectuer un test de Vigilance pour déterminer l'Initiative.

TOURELLE AUTOMATIQUE [RIVAL]

Ce modèle de droïde de sécurité ressemble à une sphère d'entraînement télécommandée munie d'une coque noire d'où émergent des blasters automatiques. Un anneau de senseurs lumineux rouges en fait le tour. Ces engins, extrêmement mobiles et difficiles à toucher, sont dotés d'une étonnante puissance de feu compte tenu de leur taille. Ils ont été utilisés à de nombreuses reprises durant les conflits galactiques, y compris lors de la Guerre des Clones, où ils ont été employés comme snipers par tous les camps.

1	4	2	2	1	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VITESSE	PRÉSENCE
ARMEMENT	ARMÉE DE GÉNÉRAL	DEFENSE CAC/PT			
2	16	1 2			

Compétences : Distance (armes légères) 2, Perception 2, Vigilance 4

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cet adversaire)

Capacités : Droïde (pas besoin de manger, de boire ou de respirer, peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines), Vol stationnaire (ignore les terrains difficiles et les obstacles infranchissables ; ne subit aucun malus pour se déplacer sur l'eau)

Équipement : blaster automatique intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Automatique)

Au bout de deux rounds de combat, ou dès que les PJ ont vaincu les droïdes, Var Narek a achevé la procédure de décollage et s'enfuit.

Sans avertissement, les moteurs du Jumpmaster s'allument dans un grondement assourdissant qui résonne dans toute la caverne. L'engin décolle et émerge du tunnel pour s'élancer dans le ciel de Jagomir. Vos tirs de blaster ricochent contre ses boucliers sans lui faire le moindre mal. À présent, votre meilleure chance de contrer Narek est d'arriver avant lui là où il espère se rendre et de parvenir à libérer la conseillère sans la mettre en danger.

Une fois le vaisseau disparu, les PJ peuvent enquêter quelque temps sur place, mais ils ne trouvent aucun indice sur la destination de l'espion.

VAISSEAU D'EXPLORATION JUMPMASTER JMP-5000

4	4	+1	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			14	8

Type de véhicule/Modèle : Patrouilleur/Jumpmaster

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : extrême

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 30

Passagers : 1

Provisions : 2 mois

Coût/rareté : 55 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : canon laser léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir avant ; dégâts 5 ; critique 3)

LE RETOUR À LA BASE

Lorsque les PJ reviennent au hangar, la base semble avoir sombré dans la panique. Le commandant Qurno se rue vers eux pour leur demander des nouvelles de Setenna Hase. Sa capture fournit à l'Empire l'occasion de découvrir l'emplacement de la station et de ses défenses, les subtilités de l'itinéraire pour rejoindre Jagomir, ainsi que la localisation de plusieurs autres cellules rebelles. Heureusement, bien que Narek puisse quitter la planète et enregistrer les données d'astronavigation

de son parcours, il ne pourra pas revenir avec les forces ennemies en se contentant de faire le chemin à l'envers : les anomalies changeantes de l'amas de Jaga l'en empêchent.

Urel Haydon s'approche des PJ, secoué par l'enlèvement de Setenna.

« Var va probablement mettre le cap sur Ord Radama ; non seulement il s'agit de la forteresse impériale la plus proche, mais c'est aussi son monde natal. Si vous décollez tout de suite, vous avez une chance de le rattraper et de l'intercepter avant qu'il ne révèle notre position ou ne fasse du mal à Setenna. L'avenir de cette base, et peut-être celui de l'Alliance tout entière, en dépend. »

Cependant, vous ne pourrez pas réussir sans aide sur Ord Radama. Cherchez un certain Haril Zense. Il pourra vous mettre en sécurité et vous fournir du matériel en cas de besoin. »

Haydon vous souhaite bonne chance et insiste à nouveau sur l'importance de cette mission.

« Nous n'avons aucune idée des informations que Var Narek a pu voler en plus d'avoir kidnappé la conseillère. Vous devez l'arrêter à tout prix ! »

Lorsqu'ils décollent de Jagomir, les personnages joueurs savent que l'avenir de l'Alliance est entre leurs mains. Var Narek n'a que quelques heures d'avance sur eux et le voyage pour Ord Radama prend environ deux jours, mais l'hyperdrive de son vaisseau est plus ancien... Si les PJ poussent leurs moteurs à pleine puissance, ils ont une chance de le rattraper. La course est lancée.

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE II

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode II :

- Pour avoir éliminé la menace évarrienne : 5 XP ;
- Missions d'aménagement du complexe : 5 XP chacune ;
- Pour avoir mené l'enquête : 10 XP ;
- Pour avoir démasqué le traître au premier essai : 5 XP.

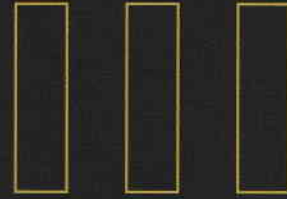
En plus des récompenses en points de XP, le maître du jeu doit également récompenser ce qui suit :

- **Devoir :** chaque personnage peut gagner entre 5 et 10 points selon sa Motivation et son Devoir individuel. Un bonus de 5 points de Devoir peut venir récompenser tout acte particulièrement héroïque accompli au nom de l'Alliance et tout accomplissement de Devoir déclenché.

Le commandant
Qurno







RENDEZ-VOUS SUR ORD RADAMA

*« Beaucoup de vérités auxquelles nous tenons
dépendent avant tout de notre propre point de vue. »*

– Obi-Wan Kenobi

A lors que chaque action peut mettre en péril l'avenir, les PJ se hâtent de rejoindre le monde impérial d'Ord Radama, la planète d'origine de Var Narek et de son officier traitant, le sinistre Malau Jocaos. Narek a trahi l'Alliance et enlevé Setenna Hase pour se rendre avec elle à Livien Magnus, la capitale d'Ord Radama. Dans l'**Épisode III**, les joueurs devront faire face aux défis suivants :

- **Départ précipité** : les PJ doivent parcourir une route hyperspatiale impériale semée d'embûches pour espérer arriver à Ord Radama avant le traître.
- **Arrivée à Ord Radama** : les PJ explorent la ville à la recherche de sympathisants à la cause rebelle et se renseignent sur les lieux fréquentés par Var Narek afin de lui tendre un piège.
- **Retour au pays** : les PJ affrontent Var Narek au manoir de sa famille et doivent se sortir des griffes d'une force armée impériale qui a pour mission de convoyer l'espion.
- **Course-poursuite** : les PJ arriveront-ils à rattraper Malau Jocaos et Setenna Hase avant qu'il ne soit trop tard ?
- **Une nouvelle aube** : la survie de la base sur Jagomir étant assurée, les PJ tenteront-ils de libérer Ord Radama du joug impérial ?

Selon le degré de succès de leur enquête sur Jagomir, les personnages auront plus ou moins de temps pour explorer la ville et ses alentours afin de découvrir le lieu de rendez-vous de Var Narek avec son agent traitant. S'ils ne parviennent pas à retrouver la trace de la conseillère Hase à temps, cela pourrait signifier la fin des activités de l'Alliance Rebelle dans ce secteur.

Dans l'**Épisode III**, la bataille spatiale d'ouverture, la course poursuite en speeder et le combat contre les stormtroopers dans le manoir apportent une conclusion palpitante à **ASSAUT SUR ARDA I**. Les PJ doivent délivrer Setenna Hase avant que les Impériaux puissent interroger cette responsable haut placée de l'Alliance. Ils doivent également rendre la justice en se confrontant au traître, Var Narek.

La fin du chapitre apporte du contenu supplémentaire pour que le MJ puisse continuer sa campagne après la fin de l'épisode s'il le désire : cela inclut des synopsis et des pistes de scénario qui peuvent faciliter le travail de prolongation de l'aventure. Par exemple, les personnages auront la possibilité d'aider les Rebelles mal en point d'Ord Radama à délivrer leur planète. Une telle intrigue pourrait parfaitement se transformer en campagne complète.

DÉPART PRÉCIPITÉ

En quittant Jagomir, les PJ doivent composer avec les anomalies provoquées par l'amas de Jaga, qui gênent les naviordinateurs dans le calcul des coordonnées d'astrogation. Ord Radama étant située dans le même secteur que la base rebelle, le voyage devrait être très court, mais à cause des perturbations, la traversée en hyperspace pour rejoindre la planète dure environ deux jours. Cependant, les anomalies jouent en faveur des PJ malgré la longueur d'avance dont dispose Narek. En effet, pour rattraper le temps perdu, les personnages peuvent utiliser les coordonnées d'une route peu connue, fournies par le commandant Qurno. Cet itinéraire permet de gagner une demi-journée de voyage, mais ce raccourci n'est pas sans inconvénient : il traverse une voie hyperspatiale particulièrement surveillée par l'Empire, ce qui augmente considérablement les risques de mauvaise rencontre.

Les PJ peuvent utiliser leurs propres véhicules ou emprunter un vaisseau de l'escadron Dust (cf. page 21).

Les derniers préparatifs effectués, vous voilà prêts à prendre la route d'Ord Radama avec votre vaisseau. Alors que vous terminez la check-list avant le décollage, le commandant Qurno en personne s'approche et vous souhaite de réussir cette mission. À côté de lui se trouve un droïde astromech. « Cette unité R2 vous aidera à arriver avant Narek, mais je vous préviens, ce n'est pas une route de tout repos. Prenez soin du droïde et soyez prudents. Bonne chance. »

UNE ROUTE DANGEREUSE

La route qu'empruntent les personnages joueurs pour quitter Jagomir est longue et sinueuse. Elle traverse l'amas de Jaga avant de déboucher sur le vide spatial et les hypervoies régulières. Le droïde astromech (cf. page 428 du livre de base de l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**) peut assister les PJ pour les sauts suivants.

LE PREMIER SAUT

La première partie de la route mène le vaisseau dans la nébuleuse de Lorattick, un amas de nuages de gaz corrosifs et de phénomènes stellaires dans lequel se trouvent nombre d'étoiles nouveau-nées. Le premier saut requiert un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆) avec □ pour représenter les interférences de la nébuleuse. En cas d'échec, le vaisseau ressort de l'hyperspace alors qu'il



se trouve encore aux marges de la nébuleuse, ce qui lui inflige 3 points de stress mécanique et 2 points de dégâts de coque. Un résultat **★** avec **U** ou **U** signifie que les PJ arrivent à éviter la nébuleuse et ajoutent **■** à leur test suivant. Un résultat **✶** indique que la trajectoire du vaisseau n'est pas optimale et le prochain test subit **□**, car l'équipage lutte pour retrouver la bonne. Un résultat **✷** signifie que le navire pénètre dans un nuage de débris et subit une collision mineure (cf. page 258 du livre de base de l'ÈRE DE LA RÉBELLION).

LE SECOND SAUT

Après avoir quitté la nébuleuse, la deuxième partie du voyage est plus routinière. Les PJ doivent seulement réussir un **test d'Astrogation Moyen** (◇◇) pour ce saut. Un résultat **★** avec **U** ou **U** signifie que les personnages arrivent à rattraper une partie du temps perdu et peuvent ajouter deux unités sur la Piste d'action (cf. page 79 pour plus d'informations). Un résultat **✶** ou **✷** correspond à une panne mécanique du vaisseau (problème de capteurs, défaut de moteur hyperdrive), que les PJ doivent s'arrêter pour réparer s'ils veulent continuer leur route. Réussir un **test de Mécanique Difficile** (◇◇◇) est nécessaire pour effectuer cette réparation. Cela prend trois heures aux PJ et retire deux unités sur la Piste d'actions (cf. page 79 pour plus d'informations).

LE TROISIÈME SAUT

La troisième partie du voyage est aussi la plus délicate, car elle rapproche dangereusement les PJ et leur vaisseau de la naine rouge XV-344H. C'est aussi la partie la plus longue du trajet, avec un déplacement en hyperspace de près de 6 heures au moyen d'un hyperdrive de classe 1. Ce saut requiert un **test d'Astrogation Difficile** (◇◇◇). Les **✶** représentent les fluctuations gravifiques de l'étoile naine et leur impact sur le vaisseau. Chacun inflige 1 point de stress mécanique à l'appareil.

LE SAUT FINAL

Une fois que les personnages joueurs sont hors de portée de toutes les anomalies, il leur faut effectuer un dernier saut pour gagner la Piste de Daragon, une route bien connue qui peut les mener près d'Ord Radama. Réussir un **test d'Astrogation Facile** (◇) suffit pour assurer ce saut en douceur. Au bout d'un certain temps, les PJ doivent sortir de l'hyperespace et prendre un raccourci qui traverse la Piste. Il s'agit d'une route commerciale quadrillée par des patrouilles impériales : si les personnages échouent au test, ils tombent immédiatement sur l'Éternelle Colère, un croiseur impérial de classe *Interdictor*.

Après avoir quitté la Piste de Daragon, les PJ feraient mieux de surveiller les signes annonciateurs d'une patrouille. Si, lors de n'importe quel test d'astrogation effectué pour rejoindre Ord Radama, un résultat **✶** ou **✷** est obtenu, le MJ peut l'utiliser pour déclencher un effet alternatif : les PJ ont mal estimé le temps nécessaire à leur voyage et tombent nez à nez avec les Impériaux. Dans ce cas, ils sont brutalement arrachés à l'hyperespace, pris dans la toile gravifique du destroyer stellaire de classe *Interdictor* l'Éternelle Colère. Les PJ démarrent cette rencontre à portée moyenne.

Les personnages joueurs doivent faire un **test de peur Moyen** (◇◇) dû à la puissance de feu supérieure des Impériaux. Tout équipage d'un vaisseau repéré par

l'Éternelle Colère doit présenter des codes de transports impériaux valides sous peine de se voir interrogé à bord du croiseur (ou d'être atomisé s'il essaie d'ouvrir le feu). La base Fortitude a fourni les codes nécessaires à tous ses vaisseaux, mais ils sont périmés et peuvent se révéler peu fiables. Les PJ doivent réussir un **test de Tromperie ou d'Informatique Moyen** (◇◇) pour faire accepter les codes volés.

Si les personnages échouent, le capitaine Wellam Adarios essaie de capturer leur vaisseau pour les interroger. Dans ce cas, les PJ doivent tenter de s'enfuir. Les destroyers stellaires de classe *Interdictor* sont équipés de faisceaux tracteurs et transportent un respectable contingent de chasseurs TIE : l'équipage rebelle va devoir esquiver les tirs tout en essayant de s'éclipser. L'Éternelle Colère envoie d'abord une première vague de quatre chasseurs TIE, puis une seconde de quatre appareils si au moins deux ont été détruits auparavant. Le MJ peut trouver les statistiques des chasseurs TIE pages 43-44 de cette aventure (Épisode I). Si vous avez besoin des statistiques des artilleurs du destroyer, utilisez le profil du corps d'artillerie impérial, page 419 du livre de base de l'ÈRE DE LA RÉBELLION.

Une fois que le vaisseau des PJ a dépassé la portée extrême (en effectuant deux manœuvres supplémentaires), il se retrouve hors de portée des générateurs de puits de gravité de l'appareil impérial et peut repasser la barre de l'hyperespace.

L'ÉTERNELLE COLÈRE

8	2	-3	DEF. AV. / BÂB. / TRIB. / ARR.	ILINDAGE
3	3	3	2	10
125	65			

Type de véhicule/Modèle : Destroyer stellaire/*Interdictor*
Constructeur : Systèmes de Flotte Siemar

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 8)

Naviordinateur : oui

Portée des capteurs : longue.

Équipage : 37 085 officiers, pilotes et membres d'équipage

Capacité d'emport : 16 chasseurs stellaires

Charge utile : 12 500

Passagers : 5 000 soldats

Provisions : un an

Coût/Rareté : 175 000 000 crédits (I)/8

Emplacements disponibles : 0

Armes : Batteries de turbolasers lourds réparties comme suit : 5 dorsales, 5 bâbord et 5 tribord (portée longue ; arc de tir : bâbord et avant ou tribord et avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2 ; Jumelé 1)

Tourelles de canons ioniques réparties comme suit : 5 bâbord, 5 tribord, 5 ventrales (portée moyenne ; arc de tir : bâbord et avant ou tribord et avant ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique)

Deux émetteurs lourds de rayons tracteurs (portée courte ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 6)

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 2 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toute arme employée contre lui compte comme étant supérieur de 2.

ORD RADAMA

Données d'astrogation : système Ord Radama, secteur d'Esstran, Vide de Radama, région de la Bordure extérieure

Mesures orbitales : 360 jours par an / 25 heures par jour

Gouvernement : gouverneur impérial

Population : 1,5 milliard (humains 62%, Devlikks 28%, autres 10%)

Langues : Basic, Devlikk

Terrain : urbain et marécages

Villes importantes : Livien Magnus (capitale), New Raido (ancienne capitale)

Sites intéressants : Livien Magnus, mer de Noral, temple de Magnus

Exportations : minéraux, vin

Importations : informations, technologie

Routes marchandes : aucune

Conditions particulières : aucune

Background : Ord Radama a connu de nombreux maîtres au fil du temps : des individus affiliés tour à tour à l'Empire Sith, à la République, aux Séparatistes et enfin à l'Empire galactique. Au cours des millénaires, cette planète autrefois recouverte de zones humides et de marais est devenue un centre urbain majeur et un carrefour de transport important pour la Bordure extérieure. Ces dernières années, l'Empire a consolidé sa position et implanté un important contingent militaire à Livien Magnus et à New Raido. Le gouverneur impérial dirige la planète d'une main de fer et a clairement réduit les Devlikks, une espèce indigène, en servitude, si ce n'est en esclavage. Le reste de la population vit dans un état de peur constant, subsistant aussi discrètement que possible en évitant d'attirer la colère impériale.

Il y a des millénaires, des espèces en provenance de toute la galaxie ont commencé à fréquenter Ord Radama : sa proximité avec les planètes majeures de l'Empire Sith en faisait une étape parfaite pour traverser cette région. Contrairement aux Devlikks qui avaient construit leurs cités en respectant l'environnement naturel de la planète, les immigrants asséchèrent des marais et autres zones humides. Quand la modernité s'installa, Livien Magnus et New Raido commencèrent à pouvoir rivaliser avec les autres grandes cités de la galaxie. Après la destruction de Livien Magnus suite au désastre de l'Harrower lors de la Grande Guerre Galactique, l'Empire Sith reconstruisit la cité et l'agrandit jusqu'à ce qu'elle atteigne quatre fois sa taille d'origine.

Aujourd'hui, il ne reste que très peu de régions marécageuses sur Ord Radama. Les Devlikks font tout leur possible pour les sauvegarder, mais la présence de l'Empire et ses lois répressives à l'égard des non-humains étouffent leurs efforts. Les Devlikks exècrent l'Ordre Nouveau et font ce qu'ils peuvent pour gêner les opérations impériales : ils savent cependant que toute confrontation directe serait un désastre. Beaucoup font partie du noyau de la résistance sur la planète et ont commencé à prendre contact avec l'Alliance Rebelle.



L'HÉRITAGE DU HARROWER

Au cours de la Grande Guerre Galactique, en 3660 av. BY, l'armée des Jedi détruisit une flotte Sith en orbite au-dessus d'Ord Radama, ce qui entraîna le crash d'un cuirassé de classe *Harrower* sur la planète et l'annihilation de Livien Magnus. Durant les siècles suivants, les citoyens reconstruisirent la ville et l'agrandirent bien au-delà de sa taille d'origine, ce qui contribua à l'urbanisation de la planète. Un gigantesque monument commémoratif de cet événement destructeur se dresse au centre de Livien Magnus. Il s'agit d'une énorme statue de Dark Malgus, le Sith des temps anciens qui affirmait avoir libéré la planète de la République et mené la reconstruction de la cité. Cette statue de cent mètres de haut n'a pas été entretenue depuis cinq siècles et la République n'a jamais fait pression pour la faire disparaître, en raison de relations toujours tendues avec Ord Radama.

ARRIVÉE À ORD RADAMA

Ord Radama s'offre à votre regard, globe aux tons mauve intenses flottant au milieu de l'espace. Alors que vous approchez de la planète pour vous rendre à Livien Magnus, la capitale, votre communicateur se met à crachoter : « Ici la tour de contrôle de Livien Magnus. Veuillez annoncer le but de votre visite sur Ord Radama. »

La planète est accessible aux voyageurs : les PJ n'ont donc pas besoin de codes d'accès pour se poser. En revanche, les autorités portuaires obligent tous les vaisseaux à déclarer le but de leur visite et leurs codes d'immatriculation avant d'autoriser l'atterrissage. Les personnages peuvent donner n'importe quelle raison pour leur visite sur Ord Radama et reçoivent ensuite l'instruction de se poser au hangar C-46 du spatioport de Livien Magnus. Chaque PJ peut faire un **test de Connaissance (Bordure extérieure) Moyen (◆◆)** pour se souvenir de l'histoire d'Ord Radama ou d'un détail utile pour trouver une raison crédible à leur visite.

SPATIOPORT DE LIVIEN MAGNUS

L'énorme ovale du spatioport ressemble à une ruche de guêpes corelliennes : un dôme gigantesque percé d'ouvertures de toutes tailles. Des cargos atterrissent et décollent du port alors que des airspeeders et des barges à répulsion transportent les marchandises des docks vers la ville. Le bâtiment est recouvert de panneaux d'affichage lumineux qui annoncent les arrivées et les départs des vols commerciaux et autres vaisseaux. Derrière, vous pouvez observer le reste de la cité qui s'étale sur les flancs d'une grande colline, et l'immense palais qui la domine.

La plupart des visiteurs arrivent en ville par le spatioport, un bâtiment de dix-neuf étages, propre et spacieux. Il peut accueillir jusqu'à soixante-quinze vaisseaux en même temps, du chasseur au cargo standard. Trois docks peuvent recevoir des vaisseaux de plus grande taille, comme des transports moyens GR-75.

L'Autorité Spatioportuaire d'Ord Radama, une organisation indépendante supervisée par le gouverneur planétaire, gère le spatioport. Elle s'occupe de toutes les tâches quotidiennes du port : arrivées, départs, chargements et déchargements, etc. En théorie, elle est également responsable de la sécurité, mais l'Empire s'est rapidement arrogé cette prérogative et vérifie tous les vaisseaux entrants dans le but de faire la chasse aux Rebelles supposés et aux cargaisons illégales.

UTILISER LE SPATIOPORT

En tant que lieu le plus animé de Livien Magnus, le spatioport est traversé par toute sorte d'individus qui arrivent ou quittent la planète. Les non-humains commencent à éviter ce monde à cause de la présence impériale grandissante et des persécutions qu'ils risquent d'y subir. Les pilotes de cargo qui y atterrissent tout de même évitent de quitter les installations du spatioport, moins inhospitalières à leur égard que le reste de la ville.

Les personnages joueurs non-humains sont jugés de pied en cap par les soldats et officiers impériaux, mais ces derniers ne les accostent que s'ils enfreignent la loi. La plupart des spationautes en quête d'un verre se rendent à L'Épée Écarlate ou Chez Borrigan (cf. pages 78 et 80, respectivement).

À LA RECHERCHE DE VAR

Une fois que le vaisseau a atterri, le groupe devrait dans un premier temps essayer de prendre contact avec la cellule rebelle locale ou de tendre une embuscade à Var Narek. Les PJ peuvent se renseigner sur les arrivées récentes par le biais de l'Autorité Spatioportuaire : même si les officiers ne sont pas autorisés à discuter de la sécurité du spatioport avec des étrangers, un **test de Charme opposé à leur Calme (◆◆◆)** permet de leur délier la langue. Offrir des crédits en marge de la discussion permet d'ajouter ☐ au test.

OFFICIER DU SPATIOPORT [RIVAL]



Compétences : Calme 1, Charme 1, Coercition 1, Connaissance (Bordure extérieure) 3

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink encodé

Si le test est réussi, les PJ apprennent qu'aucun Jumpmaster 5000 n'a atterri au spatioport au cours des deux derniers jours et qu'aucun engin de ce type n'est apparu sur les senseurs planétaires. Var Narek n'a donc pas encore atteint Ord Radama. En échange de 250 crédits, les officiers sont disposés à prévenir les personnages dès qu'un Jumpmaster est repéré.

Puisque les PJ ont le temps d'explorer la ville, ils peuvent rechercher les endroits où l'espion pourrait se rendre après son atterrissage. Les archives planétaires, qui peuvent être consultées grâce à un **test d'Informatique Moyen (◆◆)**, contiennent les registres,

les transactions foncières et d'autres informations familiales utiles pour déterminer les lieux où Narek est susceptible d'aller se terrer. Chaque endroit décrit ci-dessous a un lien avec l'espion et peut être exploré par le groupe. D'ailleurs, les PJ peuvent tout à fait profiter de leurs pérégrinations dans la ville pour se faire une idée des lieux avant de tenter de retrouver le traître. En définitive, toutes ces rencontres sont optionnelles puisque les personnages retrouvent finalement l'espion au Manoir Narek.

Les PJ peuvent contacter un membre de la Rébellion locale, Haril Zense, à L'Épée Écarlate (voir ci-dessous),

ou Narralla, une Devlikk vivant dans les Tumulus (page 84). Un **test de Charme, Perception ou Système D Difficile** (◆◆◆) permet de savoir où se rendre. Sur un résultat ▼ avec ☹ ☹ ou ☹, les Rebelles Devlikks entendent parler des PJ et l'un d'eux, nommé Sherloo, retrouve leur trace au bout d'un moment et les emmène chez Narralla. Sur un résultat ☹ ☹ ou ☹, Malau Jocaos entend dire que des Rebelles ont débarqué et met ses troupes en état d'alerte maximum, ce qui améliore un dé de difficulté de chaque test d'interaction sociale effectué auprès de chaque personnage impérial.

LIVIEN MAGNUS

La ville est divisée en quatre districts. Chacun s'étend depuis le centre de la cité, qui abrite le palais impérial et le centre du gouvernement planétaire. Chaque district a son identité propre, qui dépend de son rôle et des classes de population qui y résident.

Le centre ville abrite l'administration gouvernementale et le palais impérial, siège du gouverneur planétaire. Toutes les garnisons impériales sont situées dans ce quartier, mais maintiennent une présence dans la cité par le biais d'avant-postes. Le général Xantus commande le contingent de stormtroopers d'Ord Radama. Ce militaire de carrière obéit directement au gouverneur Orgraal, qui pense avoir autorité suprême sur toute la planète. En réalité, le général tient ses ordres des Renseignements Impériaux, le véritable pouvoir qui dirige les militaires sur la planète.

ATTRAPER UN TRAÎTRE

Var Narek a reçu pour instruction de ne pas prendre contact avec les forces impériales. Le capitaine Jocaos lui a indiqué qu'en cas de besoin, elles le captureraient comme agent rebelle au même titre que Setenna Hase. En réalité, Jocaos craint de ne pas être crédité du succès de l'opération si Narek se l'attribuait directement.

Les PJ pourraient envisager d'attendre Var Narek en orbite plutôt que d'essayer de le capturer sur la planète. Cette stratégie est risquée pour deux raisons : d'une part l'*Éternelle Colère* a été affecté à la zone et représente un risque permanent et inutile pour les personnages joueurs. D'autre part, une bataille spatiale mettrait la vie de Setenna Hase en danger, à cause de la probabilité importante de destruction du vaisseau de Narek. Le MJ doit rappeler ces faits aux joueurs au cas où ils choisiraient cette approche.

L'ÉPÉE ÉCARLATE — DISTRICT COMMERCIAL

Le panneau illuminé d'un néon rouge clignotant indique qu'il s'agit de l'Épée Écarlate. Des plaques de métal couvrent une des fenêtres de la cantina, alors que l'autre, encore intacte est malgré tout constellée d'impacts et de craquelures. En entrant dans le bâtiment mal éclairé, vous entendez une musique en sourdine qui souligne l'aspect déprimant de l'établissement. Quelques clients épars sont affalés sur leur chaise, boisson en main, et l'un d'eux est même évanoui au bar. Une humaine de petite stature, assise derrière le comptoir, essuie négligemment des verres avec un chiffon sale. Elle vous adresse un grand sourire, apparemment ravie de voir de nouvelles têtes.

L'Épée Écarlate est réputée pour ses clients louches, et on retrouve souvent des clients sans connaissance sur leur siège ou dans la ruelle derrière l'établissement. Parfois, les Impériaux malmènent un individu particulièrement ivre qu'ils ont pris devant l'établissement, mais en règle générale, ils ne se préoccupent pas de la cantina, trop heureux d'y laisser cuver les fauteurs de troubles. Cette situation convient très bien à la patronne de L'Épée Écarlate, une humaine sympathique nommée simplement Gerro, qui s'occupe du bar depuis qu'elle en a hérité à la mort de son père.

L'Épée est le centre de l'activité rebelle sur Ord Radama, et certains « alcooliques » sont en fait des agents de l'Alliance qui rassemblent des informations auprès des gens de passage. Bien sûr, tous ceux qui viennent à l'Épée ne sont pas des membres de la Rébellion. Beaucoup de clients ignorent la vérité et viennent simplement boire un verre pas cher. Haril Zense se trouve invariablement dans le coin est du bar. La plupart du temps, il se fait passer pour ivre, mais il est parfois réellement soul, car il boit pour oublier.

PRENDRE CONTACT

Dès qu'ils entrent dans l'Épée, les PJ sont surveillés par plusieurs agents. Ils peuvent s'en rendre compte en réussissant un **test de Vigilance Moyen** (◆◆). Certains clients les saluent chaleureusement, alors que d'autres

UTILISER UNE PISTE D'ACTION

Mesurer le passage du temps est crucial pour entretenir la tension au cours de l'**Épisode III**. Le délai dont les PJ disposent pour explorer Livien Magnus et enquêter est limité par l'arrivée prochaine de Var Narek et de son otage. Le MJ peut utiliser une Piste d'action pour ne pas laisser retomber le soufflé.

Employer l'Initiative est la manière la plus commune de mesurer le temps structuré dans l'**ÈRE DE LA RÉBELLION**. Il existe cependant d'autres possibilités, par exemple utiliser une piste pour gérer le temps qu'il reste jusqu'à ce qu'un événement se produise. Pour créer une Piste d'action, le MJ doit dessiner un diagramme de ce genre sur une feuille :

8	7	6	5	4	3	2	ÉVÈNEMENT
---	---	---	---	---	---	---	-----------

Il est possible d'employer cet accessoire dans deux situations : pour déterminer la progression d'un groupe vers un objectif unique, ou pour gérer la concurrence entre deux groupes qui accomplissent des actions en parallèle.

Chaque case correspond à une unité de ce que le MJ veut gérer. Cette « unité » peut représenter une durée, une ressource vitale comme du carburant, des indices

lors d'une enquête ou d'autres éléments. Le nombre d'unités créées est laissé à l'appréciation du maître du jeu. Une fois que toutes les unités ont été épuisées par les PJ, l'événement attendu a lieu.

Le MJ reporte chaque unité utilisée sur la Piste d'action et sait ainsi combien de temps il reste avant que l'événement se produise. Dans **ASSAUT SUR ARDA I**, le compte à rebours démarre lorsque les PJ quittent le spatioport et la piste comporte huit unités. Chaque déplacement d'un district à l'autre entraîne la dépense d'une unité sur la piste, tout comme chaque scène ou rencontre dans un lieu donné (qui ne dépasse pas trente minutes en jeu). Cela signifie que les personnages peuvent se rendre dans quatre lieux avant que Var Narek ne débarque sur Ord Radama, ou même moins s'ils décident de s'attarder dans certains endroits.

Il est possible que la Piste d'action soit modifiée avant même l'arrivée des PJ sur la planète : selon leur réussite ou leur échec lors du second test d'Astrogation, ils ont pu gagner ou perdre deux unités de temps. Les personnages ont également pu être emprisonnés pour avoir accusé à tort deux Rebelles à la base Fortitude : dans ce cas, ils perdent deux unités sur la Piste d'action.

semblent plutôt curieux de leur identité. Si les PJ demandent à parler à Zense et que leurs questions reflètent un manque flagrant de précaution, ils se retrouvent très vite dans une arrière-salle, nez à nez avec le canon d'un blaster tandis qu'on leur demande énergiquement qui ils sont et ce qu'ils viennent faire ici. Si les PJ fournissent les informations données par Haydon, les Rebelles commencent à se décontracter, mais vérifient tout de même ce qu'on leur dit avant de faire un tant soit peu confiance. Si les PJ tentent de se renseigner sur Zense en essayant de ne pas éveiller la suspicion, ils doivent réussir un **test de Charme ou de Système D Moyen** (♦♦).

LA RÉBELLION SUR ORD RADAMA

Depuis près d'une décennie, les Rebelles ont réussi à maintenir une cellule très réduite sur la planète. Elle s'occupe principalement de surveiller les activités impériales dans le système et si possible dans tout le secteur, pour avertir l'Alliance d'éventuels dangers imminents.

La cellule est parvenue à introduire un agent au sein de l'équipe du gouverneur afin de fournir des informations à Haril Zense, le meneur des Rebelles d'Ord Radama. La couverture élaborée par Zense consiste à se faire passer pour l'un des clients opprimé et alcoolique d'une cantina, l'Épée Écarlate. Pour la plupart des gens, l'établissement n'est qu'un troquet de bas étage, mais il s'agit en fait du centre des activités de l'Alliance sur ce monde : la mauvaise réputation du lieu est parfaite pour dissimuler les allées et venues des quelques Rebelles actifs sur la planète.

HARIL ZENSE, ESPION REBELLE [RIVAL]

Haril est un espion rebelle expérimenté d'environ quarante-cinq ans, au rire tonitruant et à la voix de stentor.

Ses cheveux sont châtain clair, sa barbe est coupée court et il semble en bonne forme physique. Il n'est pas particulièrement grand, ce qui l'aide à ne pas se faire remarquer.

Ancien pilote, il a laissé tomber cette carrière quand ses réflexes ont commencé à diminuer. Zense savait très bien que même éloigné d'un cockpit, il pourrait servir l'Alliance. Après avoir accompli un certain nombre de missions spéciales pour différentes cellules rebelles, il est arrivé sur Ord Radama au cours de l'opération la plus complexe qu'il ait dû mener. Zense est exaspéré par le peu d'actions entreprises contre l'Empire sur Ord Radama et aimerait porter un coup décisif au nom de la Rébellion. Personne ne sait combien de temps il se contentera d'observer sans lancer une attaque contre les Impériaux.

3	3	2	2	2	3
VIGUEUR	ADILITE	INTELLIGENCE	RISE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 4		SOLDE DE DÉPENSE 15		DÉFENSE CAC 70 0 0	

Compétences : Athlétisme 3, Distance (armes légères) 1, Magouilles 3, Survie 2

Talents : Expert en discrétion (une fois par round, le personnage peut choisir de subir volontairement 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test de Discrétion ou de Magouilles, jusqu'à un minimum de **Facile** (♦))

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), veste blast (+1 encaissement)

LE BOMBARDEMENT DU BOULEVARD RIALLA

Zense a enquêté en profondeur sur le bombardement qui a détruit de nombreux magasins et un avant-poste impérial. Il sait que l'Alliance n'est pas responsable de l'attaque et il a travaillé d'arrache-pied pour découvrir ce qui s'est passé et qui est responsable de ce forfait. L'Empire a aussitôt accusé la Rébellion pour lui faire porter le chapeau, et Zense voit dans cette hâte la preuve qu'il existait une intrigue bien plus vaste.

Récemment, l'agent a appris que les Impériaux avaient manigancé l'attaque pour retourner un membre de l'Alliance. Cette information n'a été donnée à Zense qu'il y a quelques jours.

Quand les PJ arrivent sur Ord Radama et entrent en contact avec Zense, ils peuvent échanger des informations et commencer à reconstituer le puzzle de cette histoire. Si on lui demande, il confirme que des membres de la famille Narek faisaient partie des victimes de l'attentat. Zense ne connaît pas le nom de l'Impérial responsable de cette opération, mais il sait qu'il travaille pour le Service de Renseignements. Si les PJ parviennent à pirater les bases de données impériales, ils pourront remonter la piste menant à l'identité de l'agent traitant (cf. page 84).

Une fois mis au courant de la trahison, Zense peut aussi enquêter sur Var Narek. Il découvre que ce dernier descend d'une lignée de la vieille noblesse. Ses ancêtres possédaient un manoir en périphérie de la ville (les Impériaux semblent en avoir effacé l'adresse des bases de données gouvernementales, ainsi que toutes les archives en rapport) et il avait de nombreux amis haut placés. Il est possible qu'un client du restaurant Chez Borrigan ou qu'un bureaucrate du palais impérial se souvienne de la famille Narek.

CHEZ BORRIGAN — DISTRICT CULTUREL

Les élégantes colonnes qui bordent ce club restaurant lui confèrent un prestige que n'ont pas les bâtiments voisins. On distingue au premier coup d'œil ses origines nobles et une fortune qui ne date pas d'hier : il ne s'agit pas d'une cantina pour monsieur tout le monde. Des portiers en livrée impeccable étudient minutieusement les références de tous les arrivants : on ne laisse manifestement pas entrer n'importe qui.

Chez Borrigan est un restaurant et un club pour la haute société. Il tient son nom de son fondateur, Cadro Borrigan, un homme d'affaires corellien qui a ouvert son affaire il y a trente ans.

Chez Borrigan est spécialisé dans la cuisine haut de gamme et sa carte affiche des raretés culinaires que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans le secteur, comme le fameux soufflé iridien. Un club existe en parallèle et on peut y rencontrer l'élite de la ville, qui y passe ses soirées à jouer au pazaak ou à d'autres jeux de hasard. En règle générale, chaque soirée voit son lot d'Impériaux de haut rang se joindre à la clientèle habituelle des lieux pour jouer et apprécier les mets exotiques.



Bien que Cadro Borrigan soit le propriétaire, il a de nombreux associés qui s'intéressent de près aux activités du club. Les Hutts du clan Besadii financent secrètement l'entreprise du Corellien : ils misent sur son expérience dans la restauration et sa capacité à attirer une clientèle puissante et influente, qu'ils pourront épier et peut-être faire chanter. Les Hutts font tout leur possible pour rester invisibles aux yeux des Impériaux : ils n'agissent que par le biais d'intermédiaires et ne se rendent jamais en personne sur Ord Radama.

UTILISER CHEZ BORRIGAN

Durant sa jeunesse, avant de quitter Livien Magnus pour rejoindre l'Alliance, Var Narek passa beaucoup de nuits à jouer et à boire Chez Borrigan. Nombre de clients ont toujours des liens avec Var et sa famille ; il est donc possible qu'il prenne contact avec l'un d'eux. Si les PJ sont malins, ils peuvent tromper un membre du club pour qu'il leur dise où se trouve le manoir Narek. Parmi les officiers impériaux qui fréquentent Chez Borrigan, certains appartiennent aux Renseignements Impériaux.

Si les PJ enquêtent sur le club, ils sont refoulés par les portiers : seuls les membres et leurs invités sont autorisés à y entrer. Ils peuvent cependant tenter de se faufiler par la porte de service à l'arrière du bâtiment en réussissant un **test de Tromperie ou de Discrétion Difficile** (◆◆◆). À l'intérieur, ils peuvent observer la clientèle, occupée à jouer ou à savourer les spécialités culinaires. Bien qu'un grand nombre d'officiers soient présents dans le club, aucun stormtrooper ou agent des forces de l'ordre n'est en vue. Le club dispose de sa propre sécurité à l'intérieur : des hommes de main humains armés et prêts à répondre à toute rupture du protocole. Adaptez si nécessaire le profil de la Brute soudoyée (Weequay) page 424 du livre de base de l'ÈRE DE LA RÉBELLION.

Tant qu'ils n'ont pas été remarqués, les PJ peuvent fureter dans les nombreux recoins du club. Il leur faut réussir un **test de Discrétion Difficile** (◆◆◆) pour pouvoir se déplacer de pièce en pièce. Si le MJ le désire, il peut leur faire découvrir la véritable nature de l'établissement et ses liens avec les Hutts comme amorce d'une campagne future.

Les personnages, peuvent essayer de s'infiltrer dans le club en tant qu'invités d'un membre (peut-être même en tant qu'invités de la famille Narek) et frayer avec les habitués et les Impériaux. Cette méthode offre au groupe une excellente occasion de jouer au sabacc (ou à un autre jeu de hasard) contre un officier impérial. Ils peuvent aussi employer d'autres moyens pour en convaincre un de leur donner des informations sur les Renseignements Impériaux (utilisez le profil d'Agent de la Sécurité d'Ord Radama, page 83).

LE PALAIS IMPÉRIAL — DISTRICT NOBLE

Le palais impérial, tout de marbre gris sombre, est une vision très impressionnante pour quiconque s'approche de la ville qu'il domine. Il paraît cependant minuscule à côté de la statue cyclopéenne de

Dark Malgus, haute d'une centaine de mètres. Peu de gens connaissent encore la signification de cette statue, et la plupart la prennent pour un monument anonyme, simple témoignage de l'habileté des artisans de jadis.

Le palais impérial est situé près du centre de Livien Magnus et il s'élève au-dessus des immeubles de la ville. La titanesque statue de Dark Malgus projette son ombre immense sur l'édifice. Rares sont les habitants qui comprennent réellement l'origine de cet inquiétant symbole. Le monument accuse le poids des ans et la sculpture est grêlée de marques d'usure. La plus grande partie de son visage s'est écroulée et il ne reste aujourd'hui à sa place qu'un espace vierge qui la rend d'autant plus terrifiante.

DEVOIR (CONTRE ESPIONNAGE) : LES GRAINES DE LA DISCORDE

Un bon commandant sait que ce sont les diversions et la désinformation qui font gagner le plus de batailles. Quand le Devoir de Contre-espionnage est déclenché, Narralla demande au PJ concerné d'aller implanter une série de faux fichiers encodés dans les ordinateurs du palais impérial. Si l'opération est un succès, l'Empire se lance sur une fausse piste au lieu de suivre la trace d'une insurrection naissante dans les Tumulus. Le PJ doit monter un plan assez élaboré et crédible, basé sur ses propres idées, pour que la ruse ne soit pas détectée et que les Impériaux agissent en conséquence. Si le personnage arrive à fabriquer des faux plans de bataille et à les implanter, il reçoit 3 points de Devoir.

UTILISER LE PALAIS IMPÉRIAL

Le palais impérial est un lieu extrêmement dangereux pour n'importe quel agent rebelle, mais il peut se révéler une mine d'informations et d'occasions pour les PJ. Entrer dans le palais nécessite de la ruse et du talent, ou un peu d'aide. Narralla, une Devliikk qui travaille dans les cuisines du gouverneur, fait secrètement passer des informations aux Rebelles et pourrait introduire le groupe dans le palais. Quand elle n'est pas au travail, on peut la trouver dans les Tumulus (page 84).

Une fois dans la place, les PJ peuvent se faire passer pour des serviteurs (**test de Tromperie Moyen** (◆◆)) et essayer de cacher des micros dans plusieurs pièces (**test de Magouilles Difficile** (◆◆◆)), de voler et de décoder des datapads (**test d'Informatique Difficile** (◆◆◆)) ou de surveiller les agents impériaux (**test de Discrétion Difficile** (◆◆◆)).

S'ils réussissent, les PJ surprennent une conversation entre le lieutenant Balta et le général Xantus, ou mettent la main sur une transcription :

« Mes contacts aux Renseignements Impériaux m'ont informé qu'un espion particulièrement important, infiltré au sein de l'Alliance, devait arriver d'ici peu sur Ord Radama. Ce soir, je mènerai un contingent de stormtroopers pour aller le rencontrer dans son manoir en dehors de la ville et l'escorter avec son prisonnier à notre quartier général. »

Après cette révélation, les PJ doivent décider de ce qu'ils veulent faire de cette information :

- **Enlever le lieutenant** : les personnages joueurs peuvent essayer d'enlever Balta pour l'obliger à révéler le lieu exact de la rencontre, prévue pour le soir même. Il est assez facile de le faire parler (**test de Coercition Moyen** [♦ ♦]). Si les PJ l'ont capturé, il faut qu'ils trouvent un moyen de le faire sortir du palais (ou qu'ils cachent son corps s'ils décident de se débarrasser de lui définitivement). Dans le cas où le jeune officier ne se présente pas à son poste, les autorités impériales se lancent à sa recherche et envoient un autre lieutenant retrouver Narek. Si les Impériaux retrouvent la dépouille de Balta ou le surprennent vivant en train de parler à des Rebelles, la mission est compromise.
- **Se faire passer pour Balta** : des PJ passés maîtres dans l'art de la tromperie peuvent essayer d'enlever le lieutenant et usurper son identité. Se déguiser pour ressembler à Balta demande un **test opposé de Tromperie contre Perception**. Même si le personnage ressemble physiquement au lieutenant, sa méconnaissance des protocoles impériaux et d'autres détails pourraient lui faire griller sa couverture. Pour trouver une réponse adéquate à une question dont le PJ ne connaît pas la réponse, il faut qu'il réussisse un **test Difficile de Tromperie ou de Connaissance approprié** [♦ ♦ ♦]. Dès que les Impériaux se rendent compte de la supercherie, ils essaient d'appréhender l'imposteur.
- **Effectuer une filature** : une autre option consiste à prendre en filature l'officier lorsqu'il part rencontrer Var Narek. Narralla montre aux PJ où ils peuvent se cacher en attendant que l'escadron quitte le palais.

Le suivre sans se faire remarquer nécessite un **test de Tromperie ou de Discrétion Difficile** [♦ ♦ ♦].

- **Relayer l'information** : la quatrième option consiste à informer les Rebelles que Balta a l'intention de mener une mission ce soir et de travailler avec eux pour apprendre où aura lieu la rencontre afin d'y arriver en premier. Les Rebelles peuvent faire appel à leurs contacts pour apprendre que le lieu de rendez-vous est le manoir Narek, en dehors de la ville.

LA PRÉSENCE IMPÉRIALE

L'Empire administre Ord Radama depuis presque vingt ans. La planète est tombée dans la main de fer de l'Empereur Palpatine assez tôt pour servir de poste avancé lors de la pacification de la Bordure extérieure. Au départ, les habitants ont plutôt bien accueilli la puissance et la stabilité qu'offrait l'Empire, mais depuis peu, leur soutien tend à s'affaiblir.

Dans l'espace, la planète compte sur d'irrégulières patrouilles menées par des destroyers stellaires impériaux et par l'*Éternelle Colère*, un engin de classe *Interdictor*. Le MJ peut utiliser cette force opérationnelle en tant que renforts dans une campagne de longue haleine, ou lors d'une bataille spatiale engagée par l'Alliance pour tenter de libérer Ord Radama du joug impérial.

La garnison impériale déployée sur la planète est constituée de deux pelotons de stormtroopers (64 soldats et 8 officiers) qui s'assurent de la fidélité de la ville. Toutes les forces impériales ainsi que celles de la sécurité municipale sont sous le commandement du gouverneur Ellor Orgraal, un despote sadique qui s'est fait beaucoup d'ennemis au sein de la population.

ELLOR ORGRAAL, GOUVERNEUR IMPÉRIAL [NEMESIS]

Bureaucrate de bas étage lors de la chute de la République, Orgraal se contentait de lécher les bottes de ses supérieurs et de faire ce qu'on attendait de lui pour gravir péniblement les échelons de la hiérarchie. Tout changea avec l'avènement de l'Empire : Orgraal profita des troubles et de la confusion qui régnait pour échanger son dossier avec celui, bien meilleur, d'un fonctionnaire récemment décédé. Une carrière bien plus glorieuse s'ouvrait à lui.

Une fois l'échange effectué, il continua de se comporter de manière servile jusqu'à obtenir enfin le poste de gouverneur qu'il brigait depuis longtemps.

Depuis qu'il est sur Ord Radama, le gouverneur a tout fait pour consolider son pouvoir en réprimant sévèrement toute critique envers l'Empire. Les rares commandants de rang inférieur qui protestèrent au sujet de sa gestion de la planète disparurent. Une rumeur commença à se répandre : personne n'était à l'abri de la colère d'Orgraal.

Orgraal est un bureaucrate froid et calculateur d'environ cinquante-cinq ans. Il arbore sans cesse un air renfrogné, manifestant ainsi son mépris envers tous ses subordonnés. Le gouverneur n'a aucune patience pour ceux qui n'obéissent pas immédiatement à ses ordres et il punit sévèrement tous ceux qui lui font défaut.

Ellor Orgraal



Orgraal ne mesure qu'un mètre soixante et a des cheveux noirs plaqués en arrière. Il porte des costumes civils sur mesure dont la coupe rappelle le style formel classique.



Compétences : Coercition 3, Commandement 3, Connaissance (Stratégie) 3, Distance (armes légères) 1, Informatique 3

Talents : Adversité 1 (Améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat visant Ellor Orgraal)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

L'OPÉRA IMPÉRIAL : DISTRICT CULTUREL

Depuis des siècles, la pierre blanche étincelante et les élégantes statues de l'opéra servent d'écrin spectaculaire aux représentations artistiques de Livien Magnus. Le bâtiment occupe l'équivalent d'un pâté de maisons complet. Cent vastes marches de marbre, flanquées d'une douzaine de statues, relient la rue à la façade de ce monument culturel. Ces sculptures représentent les artistes les plus reconnus et respectés ayant joué à l'opéra d'Ord Radama au cours de son histoire, et le personnel les nettoie chaque jour pour qu'elles conservent leur lustre sous le feu des puissantes lumières qui inondent l'édifice. Quatre grandes bannières rouges marquées du blason impérial flottent sur la façade de l'opéra, annonçant que l'Empire a pris possession de ce bâtiment, comme de beaucoup d'autres.

Durant des siècles, l'opéra Mala a été un lieu de passage obligé pour tous les visiteurs de Livien Magnus. Les plus grands artistes de la galaxie s'y produisaient, jouant chaque soir à guichet fermé pendant des semaines. Quand l'Empire s'empara de la planète, le gouverneur rebaptisa l'édifice Opéra impérial et n'autorisa plus que les productions spécifiquement autorisées par le gouvernement, ce qui entraîna une réduction drastique du nombre de représentations mettant en scène des acteurs non-humains. La déception a été grande parmi les amateurs, qui ont toutefois su se taire afin d'éviter d'attirer une attention malvenue.

UTILISER L'OPÉRA

L'opéra abrite bien plus que des vestiaires et des couloirs dans ses sous-sols : un centre de commandement des Renseignements Impériaux y est installé. L'édifice sert de couverture à un complexe de haute sécurité. Les agents qui l'occupent profitent de sa situation

pour surveiller certaines personnalités, ou les dignitaires étrangers qui ne manquent pas d'assister à des représentations quand ils se rendent sur Ord Radama.

Le complexe sert de quartier général à Malau Jocaos : c'est ici qu'il retrouve ses agents quand ils passent en ville. Le Service des Renseignements prend toutes sortes de précautions pour garder sa présence secrète, mais les Rebelles ont récemment découvert son existence. Les PJ peuvent surveiller l'endroit pour observer les activités des Impériaux qui pourraient les mener au point de rendez-vous avec Narek. Cependant, s'ils se trouvent dans les environs de l'opéra, les personnages ont tout intérêt à ne pas s'engager dans des activités suspectes (comme traîner dans les allées proches ou entrer par effraction dans un bâtiment), sinon ils risquent de se faire repérer par des Impériaux. Si la présence du groupe est décelée, une escouade d'Agents de la Sécurité d'Ord Radama, les gardiens de la paix locaux, vient enquêter.

Si les PJ sont arrêtés ou neutralisés par des forces impériales au cours de l'**Épisode III**, Malau les fait emprisonner dans le complexe. Leur évasion pourrait alors donner lieu à un scénario à part entière.

AGENT DE LA SÉCURITÉ D'ORD RADAMA [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Sang-froid

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), uniforme d'agent de sécurité (encaissement + 1)

Les agents de la sécurité s'efforcent d'éviter tout conflit ouvert dans les rues de la ville, mais n'hésitent pas à riposter si les PJ ouvrent le feu en premier. Quand une confrontation armée débute, les forces de l'ordre contactent immédiatement la garnison de stormtroopers afin de rapporter l'incident et de transmettre la description du groupe, ce qui informe l'Empire de la présence des personnages. Une fois signalés aux Impériaux, il devient plus difficile pour les PJ de circuler dans la cité : chaque déplacement à découvert nécessite la réussite d'un **test de Tromperie ou de Discrétion Moyen** (♦♦) pour éviter d'être détecté.

DÉCOUVRIR L'AGENT TRAITANT

Maintenant que les personnages joueurs ont informé les Rebelles d'Ord Radama des événements survenus sur Arda I et Jagomir, découvrir l'identité de l'agent traitant de Narek est devenu leur priorité. Les agents de Haril Zense ont tenté, jusqu'ici sans succès, de déterminer qui se cache derrière la montée en puissance du SRI dans la cité.

Quand les personnages enquêtent en ville, le nom du contact de Var Narek reste un mystère. Ils pourraient vouloir pirater le réseau de données impérial afin de trouver des informations sur les individus affectés à Ord Radama. Il n'existe qu'un seul terminal accessible : au bureau de la sécurité de l'opéra, un peu à l'écart du hall principal. L'opéra est ouvert au public et aux touristes durant la journée, mais tout perturbateur est emmené au bureau pour y être interrogé et fouillé. Deux agents de la Sécurité d'Ord Radama (cf. page 83) y sont postés à tout moment et la porte qui y mène est verrouillée. Pour l'ouvrir, il faut réussir un **test d'Informatique** ou de **Magouilles Difficile** (◆◆◆).

Une fois que les PJ ont accès au terminal, ils doivent réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) avec ■■ à cause de l'encodage pour accéder aux fichiers personnels des officiers impériaux. Un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) est ensuite nécessaire pour faire le lien entre Jocaos et Narek. Cette manœuvre est très risquée et tout résultat ☹☹☹ ou ☹ alerte les Impériaux que quelqu'un est en train d'accéder à des fichiers confidentiels depuis ce terminal. Les Renseignements Impériaux dépêchent immédiatement un détachement de quatre stormtroopers (cf. page 88) pour enquêter.

MALAU JOCAOS, AGENT DES RENSEIGNEMENTS IMPÉRIAUX [NÉMÉSIS]

Malau Jocaos est un homme énergique au sourire désarmant. Son apparence sympathique est en parfaite opposition avec sa véritable nature. Sous la surface, l'officier se révèle un tueur de sang-froid prêt à toutes les atrocités pour le compte de l'Empire. Étoile montante des Renseignements Impériaux, il dirige un réseau d'espions au sein de la population d'Ord Radama. Sa tâche consiste à signaler toute activité rebelle. Il a également réussi à retourner Var Narek au profit de l'Empire.

Malau est né sur Ord Radama. Il était encore jeune lorsque la planète rejoignit le mouvement Séparatiste durant la Guerre des Clones. Ses parents l'avaient élevé dans la conviction que la République était corrompue et que l'Ordre Jedi n'était qu'un ramassis d'hypocrites ayant renoncé à leurs responsabilités vis-à-vis du peuple. Marqué par la propagande antirépublicaine, il n'eut aucun mal à embrasser les principes rigides de l'Ordre Nouveau de Palpatine. Dès qu'il en fut capable, il quitta Ord Radama pour entrer à l'académie impériale.

Ses instructeurs, qui décelaient en lui un grand potentiel, le recommandèrent immédiatement pour qu'il rejoigne la sphère très sélective du Service des Renseignements. Jocaos y gravit très rapidement les échelons et n'eut pas longtemps à attendre pour se voir confier des missions et projets secrets pour le compte du SRI. De retour sur son monde natal, il reçut l'ordre de recruter des agents pour infiltrer la Rébellion et découvrir ses secrets. Soupçonnant depuis longtemps son ancien camarade de classe Var Narek d'avoir rejoint l'Alliance, Jocaos manigança le bombardement qui détruisit le magasin du frère de ce dernier afin de le ramener dans le droit chemin.

Malau n'éprouve que du mépris pour le gouverneur : il considère qu'Orgaal ne mérite pas sa place et ne voit en lui qu'un politicien de seconde zone. L'officier ambitionne de gouverner lui-même Ord Radama.

3	3	3	3	3	2
VIGUEUR	AGILETÉ	INTELLIGENCE	ILUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEIN DE GUÉRISSEUR	SEIN DE STRESS	DEFENSE CAC/JO		
5	18	20	2	2	

Compétences : Coercition 3, Coordination 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 4, Magouilles 3, Pilotage (planétaire) 2, Tromperie 4

Talents : Présence saisissante (Le personnage peut dépenser 1 point de Destin du côté obscur pour récupérer 2 points de stress)

Capacités : Adversité 2 (Améliorez 2 dés de difficulté de tous les tests de combat visant Malau Jocaos)

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] : dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), bouclier déflecteur individuel (+2 défense), armure matelassée (+2 encaissement)

DEVOIR (RENSEIGNEMENTS) : CAPTURE OBLIGATOIRE

La destruction de l'Étoile Noire l'a bien prouvé : les renseignements sont le nerf de la guerre. Sans le vol des plans de la station de combat, les choses seraient bien différentes pour l'Alliance aujourd'hui. Si le devoir de Renseignements est déclenché, le PJ concerné apprend que Malau Jocaos est en possession d'informations qui permettraient de démasquer d'autres agents impériaux infiltrés. Le personnage se donne pour mission de capturer Jocaos vivant pour l'interroger. S'il parvient à ses fins, il gagne 5 points de devoir.

LES TUMULUS : DISTRICT RÉSIDENTIEL

Des bâtiments délabrés, condamnés ou en ruines forment le quartier des Tumulus. Les pauvres et les paumés se retrouvent dans cette zone, la plus ancienne de la ville. L'odeur de la déchéance flotte sur tout le district et des piles d'ordures et de débris bordent les rues. Une haute muraille sépare le quartier du reste de la cité et rappelle constamment que ses occupants sont des parias aux yeux des autres habitants de la ville.

Le district résidentiel, le plus grand de tous, s'étend sur tout l'ouest de la ville. La majorité des quartiers sont bien entretenus, mais le centre comporte une zone décrépite et dangereuse. Il s'agit des Tumulus, un des derniers vestiges de la vieille ville où résident aujourd'hui les moins fortunés.

L'insalubrité n'est pas le seul problème : le sol de la zone est contaminé. Même après des millénaires, le crash du cuirassé Sith de classe *Harrower* met encore en péril la santé des habitants. Tous ceux qui peuvent se permettre de quitter les Tumulus le font sans hésiter.

L'épice et les bâtons de la mort circulent partout : ils font l'objet d'un juteux trafic assuré par des opportunistes qui n'hésitent pas à exploiter les plus démunis. Selon la rumeur, c'est l'Empire qui fournirait ces substances illégales pour mieux assujettir la population.

UTILISER LES TUMULUS

Une grande partie des non-humains de Livien Magnus a dû emménager dans les Tumulus. L'autorité planétaire a détruit leurs foyers et construit à la place des appartements pour les Impériaux et des résidences pour les officiers. À défaut de pouvoir trouver autre chose, ils ont été obligés de s'installer dans les Tumulus, des taudis aux loyers peu élevés. Beaucoup d'humains désargentés vivent également ici. Accros à l'épice ou aux bâtons de la mort, ils tentent de survivre tant bien que mal.

Les PJ qui visitent ce quartier remarquent instantanément la misère qui y règne. Narek pourrait facilement se cacher dans les Tumulus et différer contacts des personnages au sein de l'Alliance peuvent les rediriger par ici afin qu'ils y mènent l'enquête.

En remuant la fange des Tumulus à la recherche de renseignements, les PJ entendent parler d'un groupe d'individus qui profitent des résidents, leur extorquant le peu de crédits qu'ils possèdent en échange de leur « protection » et d'autres « services ». Ce ne sont pas de simples voyous, mais des criminels à la solde de Malau Jocaos et des Renseignements Impériaux. L'agent local de la branche déstabilisation des RI les emploie pour susciter une terreur permanente au sein de la population et prévenir tout soulèvement.

VOYOUS DES TUMULUS [SBIRE]

En règle générale, les oppresseurs des habitants des Tumulus sont rongés par l'ennui plutôt que véritablement cruels. La plupart ont la vingtaine et certains sortent tout juste de l'adolescence. Natifs d'Ord Radama, ces brutes bénéficient d'un niveau de vie confortable grâce à leur affiliation au SRI, et ils ne sont pas prêts à renoncer à ces avantages.

3	2	1	2	2	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE MESSURE	DEFENSE CAL/AD			
3	3	0 0			

Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Corps à corps, Perception

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : couteaux, matraques, chaînes ou toute autre arme improvisée. Leurs caractéristiques partagent le profil commun suivant : (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Mauvaise qualité)

LA POPULATION LOCALE

Les expulsés Devlikks qui subsistent à Livien Magnus ont été regroupés dans les Tumulus. Ils habitent des bâtiments de bric et de broc dans des conditions épouvantables. De nombreux emplois leur sont interdits et beaucoup de Devlikk travaillent dans le district industriel ou comme serviteurs chez les nobles de la cité. Leur salaire de misère suffit généralement à peine à nourrir leur famille.

DEVLIKK [SBIRE]

Les Devlikks sont une espèce aviaire à long cou native d'Ord Radama. Ces petits êtres ont une tête plate couronnée de plumes vertes comme leurs épaules, ainsi qu'une petite queue. Leur espérance de vie, très courte, dépasse rarement neuf ou dix ans.

1	3	2	2	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE MESSURE	DEFENSE CAL/AD			
2	4	0 0			

Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Perception, Pilotage (Planétaire)

Talents : Aucun

Capacités : Sens magnétique (Tous les Devlikks obtiennent ☐ lors de leurs tests de Pilotage et de Coordination. De plus, ils savent toujours où se trouve le nord.)

Équipement : lunettes, sacoche utilitaire, outils variés, vêtements de travail (+1 encaissement)

PREMIERS SIGNES DE RÉSISTANCE

Sur Ord Radama, la présence toujours plus ostentatoire de l'Empire a entraîné le soulèvement d'un nouveau groupe d'opposants à son joug tyrannique : les Devlikks. Partout dans Livien Magnus, les autochtones ont commencé à rassembler discrètement des informations pour le compte de l'Alliance. Ils ont également démarré leur propre campagne d'activités clandestines contre les Impériaux.

Narralla est la dirigeante du mouvement Devlikk. C'est une femelle qui a décidé d'entrer en rébellion après l'assassinat de ses parents par l'Empire. Sa famille travaille au palais depuis des générations et ce poste lui donne la possibilité d'obtenir facilement des informations pour le compte de l'Alliance. Narralla et les siens voudraient



Narralla

DEVOIR (SUPPORT POLITIQUE) : UNE PLANÈTE DANS LE BESOIN

L'Empire a infligé de nombreuses atrocités à la population d'Ord Radama. Des centaines de citoyens ont disparu après avoir osé exprimer leur opposition à l'Empire, et les Rebelles peuvent utiliser cet argument pour pousser le peuple à la révolte. Il ne sera pas simple de convaincre la population de se soulever et de se débarrasser de ses oppresseurs : c'est un objectif à long terme qui pourrait nécessiter de nombreuses aventures. Cependant, si un PJ commence à établir des plans concrets avec Narralla afin d'étendre sa cellule sur tout le territoire des Tumulus, il gagne 3 points de Devoir.

intensifier leur lutte contre l'Empire et passer de la collecte d'informations à la résistance active. Zense a essayé d'en dissuader Narralla, mais il sait que les Devlikks n'écouteront plus très longtemps ses avertissements.

La petite bande de sympathisants rebelles de Narralla se retrouve dans les galeries situées sous son logis délabré. Ce dédale de couloirs est un vestige de la cité Devlikk qui se dressait ici avant l'édification de Livien Magnus. Elle a été abandonnée par les humains, incapables de s'y déplacer sans s'y perdre puisqu'ils ne possédaient pas le sens magnétique des habitants d'origine. Bien que le temps et le manque d'entretien

aient obstrué beaucoup de tunnels, des PJ accompagnés d'un guide Devlikk peuvent circuler en toute discrétion entre l'Épée Écarlate, le palais impérial et les Tumulus. Un tel trajet prend généralement entre vingt et trente minutes. Cependant, ces galeries exigües qui serpentent dans les ténèbres troublent généralement les non-Devlikks. Les PJ doivent réussir un **test de Peur Facile** (♦) pour ne pas paniquer.

NARRALLA [RIVAL]

Cette femelle Devlikk, qui fait le lien entre le jeune mouvement de résistance des natifs et l'Alliance Rebelle, arrive au terme de sa courte existence. Comme la plupart des membres de son espèce, elle a des écailles jaunes et des plumes vertes.

1	3	2	3	2	2
VIGUEUR	ABILITÉ	INTELLIGENCE	ROUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT		SEUIL DE BLESSURE		DÉFENSE CACAT	
1		11		0 0	

Compétences : Coordination 1, Discrétion 2, Perception 2
Talents : Sens magnétique (Tous les Devlikks obtiennent  lors de leurs tests de Pilotage et de Coordination. De plus, ils savent toujours où se trouve le nord.)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), sacoche utilitaire, tablier de servante

RETOUR AU PAYS

Alors que les PJ enquêtent dans Livien Magnus et enquêtent sur les contacts de Var Narek au sein de l'Empire, le traître finit par les rattraper et arrive en orbite d'Ord Radama. Cet événement se produit une fois que le décompte atteint le marqueur « événement » sur la Piste d'action. Le MJ peut l'avancer si les joueurs se retrouvent à court d'idées ou en manque de piste à suivre. Enfin, il peut être employé comme point culminant du drame après que les PJ ont tendu leur piège ou suivi les Impériaux jusqu'au manoir.

Si les PJ sont en contact avec Haril Zense, ce dernier les fait prévenir que le vaisseau de Narek vient d'atterrir. Dans le cas contraire, les PJ doivent réussir un **test d'Informatique ou de Perception Difficile** (♦ ♦ ♦) pour repérer l'engin sur leurs scanners ou de visu. Dès lors, leur priorité consiste à attraper Narek et à délivrer Setenna Hase avant que les supérieurs de l'espion n'entrent en contact avec lui.

Les investigations des PJ devraient les mener à se précipiter au manoir familial des Narek, un peu en dehors de la ville. S'ils ne savent pas encore où il se situe, un **test de Perception Moyen** (♦ ♦) réussi permet de suivre la trajectoire du vaisseau spatial qui se pose. Les personnages peuvent rejoindre le manoir en speeder ou par n'importe quel autre moyen de transport

motorisé, mais s'ils décident de s'y rendre à pied, ils n'arrivent pas à temps pour secourir la conseillère (Var Narek se trouve toutefois encore sur place et les informations qu'il détient peuvent se révéler utiles pour poursuivre l'aventure). Zense est capable de fournir un speeder au groupe, mais les PJ peuvent aussi prendre les transports en commun ou « réquisitionner » un véhicule. Cette dernière option nécessite de réussir un **test de Mécanique ou d'Informatique Moyen** (♦ ♦) pour faire démarrer l'engin.

LANDSPEEDER D'ORD RADAMA

Les citoyens d'Ord Radama utilisent toutes sortes de petits landspeeders : utilitaires, sportifs, de plaisance, etc. Les modèles civils n'ont généralement ni blindage ni armement. Le profil suivant représente un landspeeder générique.

2	2	-1	0	-	-	0	0
GARANT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.			BLINDAGE	
			SEUIL DE DC			SEUIL DE SM	
			5			5	

Type de véhicule/Modèle : landspeeder/civil.

Constructeur : divers

Altitude maximale : 1 mètre

Portée des senseurs : aucune
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 10 – 30
Passagers : 1 – 6
Coût/rareté : 10 000 crédits/2
Emplacements disponibles : 1
Armes : aucune

Les PJ peuvent filer le lieutenant Balta et ses hommes ou se fier aux informations qu'ils ont récoltées eux-mêmes. S'ils suivent Balta, ils doivent rester au moins à portée moyenne pour ne pas risquer d'alerter les Impériaux. S'ils s'approchent plus, réussir un **test de Discrétion Difficile** (◆◆◆) devient nécessaire pour ne pas se faire repérer. Le groupe peut tenter de dépasser le convoi impérial de manière à arriver en premier au manoir. Pour ce faire, le pilote doit conduire à vitesse maximale tout le long du trajet et réussir un **test de Pilotage (planétaire) Moyen** (◆◆), sans oublier le ■ pour prendre en compte la faible maniabilité du speeder.

Les PJ peuvent embarquer à bord de leur vaisseau, mais c'est assez risqué et s'ils tirent sur le lieutenant Balta et ses hommes, cela entraîne une réponse énergique des forces impériales locales. Qui plus est, les PJ risquent de blesser Setenna Hase dans l'opération s'ils obtiennent un résultat ❶ lors d'un test d'Artillerie. Si Balta ou ses stormtroopers repèrent le vaisseau des personnages, deux chasseurs TIE (cf. page 43) font leur apparition au bout de deux rounds, puis deux supplémentaires tous les deux rounds suivants jusqu'à ce que l'engin des Rebelles s'échappe ou soit abattu.

LE MANOIR NAREK

Alors que la plupart des familles huppées disposent de propriétés dans le district noble, certaines des plus vieilles lignées possèdent des manoirs en périphérie de Livien Magnus. Ces demeures princières, construites dans des matériaux luxueux comme le marbre, sont généralement entourées de jardins et de vergers, et équipées d'aires d'atterrissage, sans parler d'autres éléments de confort plus décadents. Chaque propriété s'étend sur une surface de deux à quatre hectares, dans un rayon de quatre kilomètres autour de la cité.

Quand les PJ s'approchent du manoir Narek, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Le manoir, haut de trois étages, se dresse au bord d'un lac majestueux. Cependant, la propriété semble envahie par les herbes sauvages et vous apercevez des statues couvertes de mousse et des colonnes abîmées, témoins d'un passé riche et glorieux aujourd'hui révolu.

Au-delà des grilles, vous voyez un vaisseau d'exploration Jumpmaster posé sur une plateforme, les réacteurs encore fumants après son atterrissage. La rampe du navire est abaissée, mais vous ne distinguez aucun signe de Narek ni de la conseillère Hase.

Une petite plate-forme d'atterrissage est située au sud de la propriété. Elle peut accueillir des engins aussi gros qu'un cargo léger YT-1300. Le complexe s'étend sur les berges d'un grand lac et la propriété est protégée par un mur de brique d'un mètre cinquante de hauteur, surmonté d'une grille.

S'APPROCHER DU MANOIR

Les PJ peuvent amener leur speeder devant l'entrée principale sans problème. Le portail est fermé et un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) réussi permet de l'ouvrir. Si cette approche ne fonctionne pas, les personnages peuvent essayer de l'arracher avec leur speeder au moyen de chaînes ou de cordes. Pour que la manœuvre réussisse, un **test de Pilotage (Planétaire) Moyen** (◆◆) est nécessaire. La troisième option consiste à escalader le muret ou le portail en réussissant un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆).

Une fois à l'intérieur, l'entrée principale du bâtiment se trouve à portée longue et les PJ peuvent voir que de nombreux arbustes et broussailles poussent sur le terrain. Tout est extrêmement calme dans cette zone, et il n'y a apparemment personne. Les personnages sur leurs gardes peuvent tenter un **test de Vigilance Difficile** (◆◆◆) pour apercevoir Narek qui jette prudemment un coup d'œil par une fenêtre. Quand les PJ approchent de la porte principale, quelqu'un leur tire dessus depuis une fenêtre du premier étage.

Un tir de blaster vous siffle aux oreilles et enflamme un buisson tout proche. Vous vous jetez à couvert et remarquez une fenêtre ouverte au premier étage, à côté d'un petit balcon. De l'intérieur, une voix vous interpelle : « Je ne sais pas comment vous avez fait pour me retrouver, mais vous avez commis une énorme erreur en venant ici. Mes amis sont en route ! Vous serez sous peu prisonniers de l'Empire, Setenna et vous. »



Si les PJ sortent de leur abri et se précipitent vers la porte d'entrée, Narek tire au jugé, mais ne les touche pas. La porte est fermée à clé, mais un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) permet de crocheter la serrure. Il est également possible de détruire la porte. Juste derrière se trouve un vestibule, séparé d'une salle de bal par un majestueux double escalier. Les marches mènent à un grand balcon qui surplombe la salle de bal et en fait le tour. Là, douze portes donnent accès aux différentes pièces du premier étage. Un **test de perception Moyen** (◆◆) permet de remarquer les traces du récent passage de Var Narek.

Une fois que les PJ se trouvent devant son ancienne chambre, ils entendent un craquement. En ouvrant la porte, ils remarquent que le traître a renversé des meubles pour se barricader et se mettre à couvert. Il n'y a aucun signe de Setenna Hase.

« Si vous faites un pas de plus, je vous tue ! » crie Narek, caché derrière un bureau massif et un petit sofa qu'il a retournés pour se mettre à couvert. Le traître reste hors de vue, à l'abri. « Les forces impériales seront ici dans un instant, vous n'auriez jamais dû me poursuivre ». Le bruit d'un transport de troupes vous parvient depuis l'extérieur : les Impériaux arrivent !

Les personnages joueurs peuvent utiliser ce bref répit avant l'arrivée des stormtroopers pour parler à Var Narek. Il est possible de lui expliquer la machination imaginée par les Impériaux pour le faire changer de camp en massacrant sa famille. Selon leur approche, les PJ doivent réussir un **test de Coercition**, de **Tromperie** ou même de **Commandement Difficile** (◆◆◆) (ou encore un **test de Charme Moyen** (◆◆) car il ne les croit pas dans un premier temps. Le MJ peut accorder un ☐ en cas de bonne interprétation. Après le premier test, la résolution de Narek commence à faiblir. Un second test, d'une difficulté inférieure d'un cran, lui fait comprendre que les PJ lui disent la vérité.

Si les personnages n'arrivent pas à le convaincre que l'Empire est responsable de la mort de ses proches, Var Narek s'engage dans ce qu'il sait être son baroud d'honneur sans révéler où se trouve Setenna Hase. Dans ce cas, les PJ peuvent tout de même prendre le bracelet électronique du traître, ce qui les aide à la retrouver (cf. page 90, **La mort de Var Narek**).

Si Narek les croit, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Narek émerge de derrière le bureau, tenant mollement son blaster de sa main tremblante. Il vous regarde, horrifié et en larmes. « Comment ai-je pu me tromper à ce point ? J'ai laissé ma colère m'aveugler et provoquer la mort de tant de gens. Je suis désolé... »

Il tombe à genoux en sanglotant et lâche son blaster devant lui. Il ne représente plus une menace pour les PJ. Ces derniers peuvent le capturer sans qu'il leur oppose de résistance. Si on lui demande où est Setenna Hase, il reprend vie et une expression affolée se peint sur son visage : « Oh non ! Elle est dans la remise derrière le manoir. C'est là que je l'ai cachée quand je vous ai entendu arriver, et j'ai demandé à mon contact de s'y rendre pour la récupérer. Nous devons nous dépêcher si nous voulons la sauver ! »

L'ARRIVÉE DES IMPÉRIAUX

Un transport impérial est arrivé devant le portail principal et quatre groupes de sbires de quatre stormtroopers chacun se précipitent vers l'entrée du manoir, arme au poing. À l'intérieur, les PJ bénéficient d'un abri (léger ou lourd) et peuvent se positionner pour recevoir les soldats impériaux. Le maître du jeu peut ajuster le nombre de groupes de sbires selon l'expérience et les capacités de combat du groupe, ou simplement pour pimenter la situation et l'obliger à utiliser à bon escient son environnement.

Les stormtroopers prennent position à l'entrée de la demeure, puis envahissent le vestibule par groupes de deux pour chercher les PJ. Si les Rebelles restent à l'étage, ils peuvent tirer sur les soldats en entrebâillant une porte. Les stormtroopers continuent d'avancer vers la position des personnages jusqu'à ce qu'ils soient tous mis hors de combat ou jusqu'à ce que les PJ arrivent à s'écarter discrètement avec Narek.

STORMTROOPER IMPÉRIAL [SBIRE]

3	3	2	2	3	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	ROUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	TOTAL DE L'ESSAI	DEFENSE (AC/PI)			
5	5	0 0			

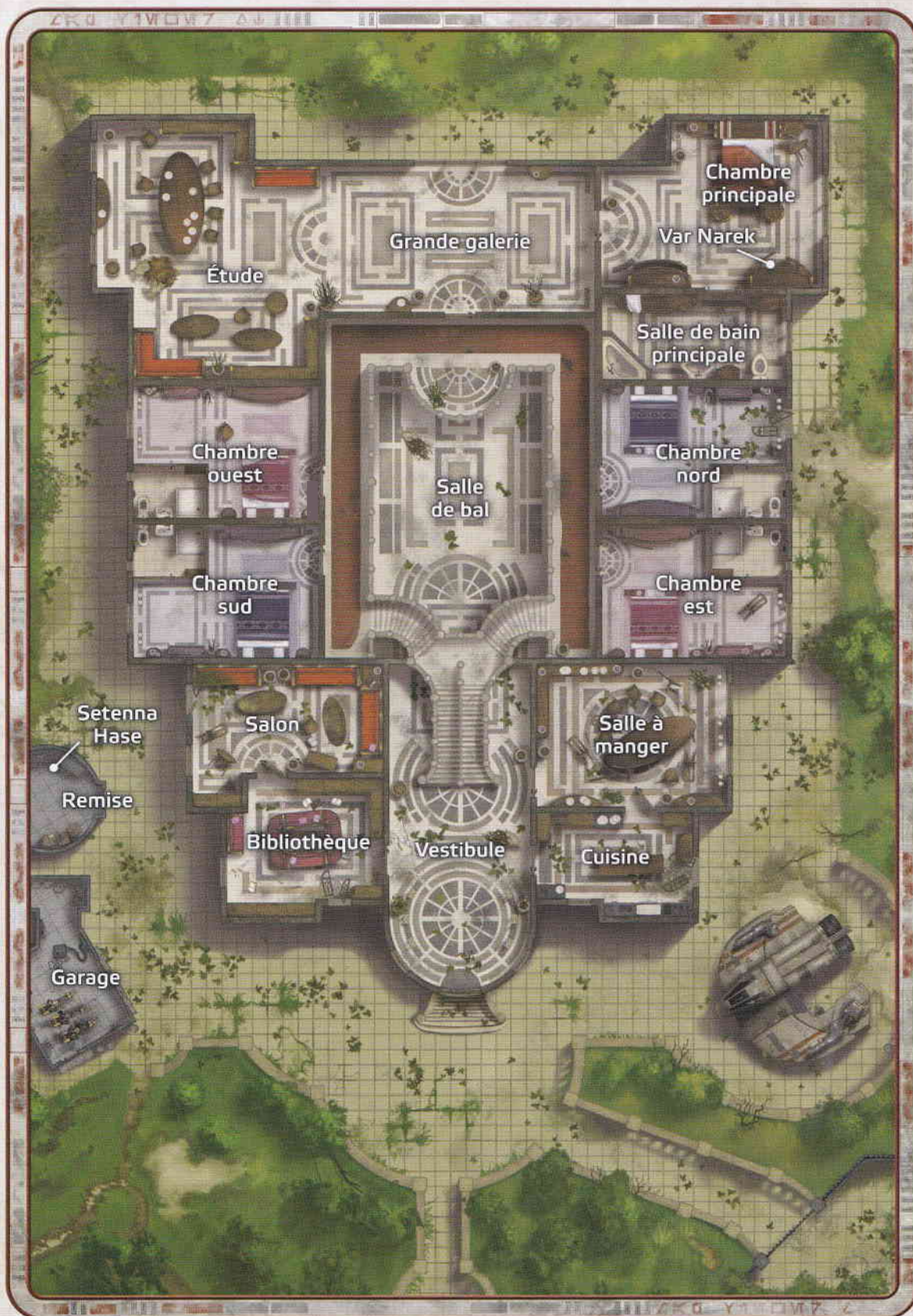
Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Sang-froid
Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper (+2 encaissement), ceinture multi-usages, cellules énergétiques supplémentaires



Malau Jocaos



LA CONSEILLÈRE EN FÂCHEUSE POSTURE

Même si les personnages joueurs combattent les stormtroopers, certains peuvent tenter d'éviter les soldats impériaux et suivre Narek pour voler au secours de Setenna Hase. Dans ce cas, les forces de l'Empire continuent leur attaque et poursuivent les deux groupes. Le combat continue derrière le manoir parmi les fougères, les statues et les arbres qui peuvent fournir une bonne couverture lors d'une poursuite armée (utilisez les règles des courses-poursuites page 255 du livre de base de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, mais servez-vous de la compétence Athlétisme à la place de Pilotage).

Quand les PJ atteignent l'arrière du manoir, le MJ peut lire à voix haute ou paraphraser le texte suivant pour bien marquer la situation très particulière dans laquelle se trouve le groupe :

Lorsque vous passez le coin de la bâtisse, Narek court en direction de la remise. Mais il est trop tard : un officier impérial en émerge, poussant la conseillère devant lui. Narek l'appelle et lui intime de s'arrêter. L'officier s'esclaffe en tirant son blaster et fait feu sur Narek. Touché en pleine poitrine, celui-ci s'écroule. Dès que l'Impérial vous voit arriver, il se met à courir vers le garage sans lâcher Setenna Hase.

Les PJ disposent d'un round pour attaquer l'officier à distance, mais souffrent d'une pénalité de ■■ à cause de son abri (le profil de Malau Jocaos se trouve page 84). Si, par chance, les personnages arrivent à le neutraliser, il est conseillé au MJ de dépenser un point de Destin du côté obscur pour le garder en vie jusqu'à la scène finale. Si l'officier est juste blessé, il tente de se guérir au moyen d'un stimpack dès qu'il en a l'occasion.

Le garage abrite quelques swoops et Jocaos essaie d'en prendre un pour s'échapper. Il sait qu'il faut absolument qu'il atteigne Livien Magnus pour pouvoir interroger la conseillère et en apprendre plus sur la base rebelle. L'officier passe des menottes étourdissantes à Setenna puis la jette sur la selle d'une moto avant de s'envoler vers la ville.

Les PJ peuvent le poursuivre avec l'un des autres swoops du garage, il en reste encore deux (ou trois si vous avez plus de quatre joueurs).

SWOOP ZEPHYR-G

2	2	0	DEF. AV./DAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
CABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			4	7

Type de véhicule/Modèle : swoop/Zephyr-G

Constructeur : Mobquet Swoops and Speeders

Altitude maximale : 6 m

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 4

Passagers : 1

Coût/rareté : 5 700 crédits/4

Emplacements disponibles : 2

Armes : aucune

LA MORT DE VAR NAREK

Avant de se lancer à la poursuite de Malau Jocaos, les PJ peuvent prendre le temps d'inspecter le corps inanimé de Narek. Agonisant, il regarde les personnages avec une expression de triste résignation.

Narek se convulse et tousse. « C'est fini pour moi maintenant. Vous devez sauver Setenna : vous savez quelles horreurs l'Empire est prêt à commettre pour arriver à ses fins ». Var tousse une nouvelle fois et semble suffoquer, « Prenez ça ! » vous dit-il en montrant son bracelet électronique. « Stoppez Jocaos, trouvez Setenna et dites-lui que... je... suis... désolé. »

Des PJ déterminés peuvent essayer de sauver la vie de Narek, mais pour cela, il faut réussir un **test de Médecine Difficile** (◆◆◆).

Les personnages doivent ensuite décider de ce qu'ils veulent faire de lui, car il est en trop mauvaise condition pour être déplacé et ne ferait que les ralentir lors de la course-poursuite qui s'annonce. Si les PJ n'interviennent pas pour le sauver, ou le laissent seul sur place une fois stabilisé, Var Narek trépassé : l'Empire a fini par lui prendre la seule chose qui lui restait.

Les PJ remarquent que le bracelet électronique signale un objet en mouvement dans la direction prise par Jocaos. Le signal correspond à un microtraceur caché sur Setenna et mène les personnages joueurs au quartier général du SRI sous l'opéra.

COURSE-POURSUITE

Les personnages poursuivent Malau Jocaos et sa prisonnière du manoir Narek à Livien Magnus. L'officier veut rejoindre la cité pour retourner au complexe du Service des Renseignements Impériaux. Les PJ ne connaissent pas sa destination et doivent donc le suivre ou risquer de le perdre définitivement, à moins qu'ils n'aient le bracelet de Narek.

Quand la poursuite commence, Jocaos se trouve à portée longue et tente désespérément de semer ses poursuivants. Il zigzague entre les arbres, les rochers et tout autre élément du terrain pour déstabiliser et distancer les PJ. Ses manœuvres d'évasion améliorent un dé de difficulté de tout test visant à lui tirer dessus. Le paysage consiste en un mélange d'arbres épars et de formations rocheuses, reliquats d'anciens marécages qui se raréfient. Si un personnage veut essayer de contourner l'officier ou de le rattraper, il doit exécuter une série de manœuvres dangereuses pour réduire l'écart et couper à travers un enchevêtrement d'arbres et de lianes que l'Impérial a judicieusement décidé d'éviter. Traverser ce bosquet permet de gagner deux niveaux de portée, mais n'est pas sans danger. Ajoutez ■■ à tout test de **Pilotage (Planétaire)** tenté pour franchir ce terrain dangereux.

Au cours de la poursuite, Jocaos tire sur les PJ, mais sans grande précision. Il ne vise pas vraiment ses poursuivants : il se concentre plutôt sur la conduite de son sloop et empêche la conseillère de s'échapper. Si les PJ essaient d'endommager le véhicule, ils risquent de provoquer un crash qui risque d'être fatal à Setenna Hase.

Les personnages disposent d'une autre option : ils peuvent prendre le Jumpmaster stationné dans la propriété pour se lancer aux trousses de Jocaos. En cas de détection par la garnison impériale, cette méthode s'avère plus que dangereuse. Si les PJ décident malgré tout de l'employer, le MJ devrait avoir une idée des

complications qu'ils risquent de rencontrer. Comme précédemment, deux chasseurs TIE (cf. page 43) font leur apparition à portée longue au bout de deux rounds, puis deux autres, tous les deux rounds suivants, jusqu'à ce que le vaisseau du groupe s'échappe ou soit abattu.

Une fois en vue de la ville, Jocaos décide de mettre la gomme avec son sloop et gagne un niveau de portée sur les PJ. Il s'engouffre à toute vitesse dans les rues de la cité et se dirige vers l'opéra. Le pilotage devient encore plus dangereux à cause de la circulation des véhicules et des piétons. Le MJ doit ajouter ■ à tout test effectué pour éviter des obstacles.

Au dernier moment, l'officier paraît changer d'avis et bifurque dans une ruelle sombre. Il se dirige vers le centre du district résidentiel et ne semble plus vouloir aller vers l'opéra. Quand les PJ entrent à leur tour dans l'allée, ils aperçoivent le sloop de Jocaos abandonné plus loin. Mais ni l'officier ni Setenna Hase ne sont présents.

PARCOURIR LES PROFONDEURS

L'allée semble bien être une impasse : aucune porte ou autre passage ne s'ouvre dans les bâtiments qui la bordent. Une recherche approfondie et un **test de Survie ou de Perception Moyen** (◆◆) permettent de trouver une trace de l'Impérial. Si les PJ obtiennent ☆, ils remarquent une petite zone comportant des éraflures au sol, comme si quelque chose avait été poussé dessus. Une porte secrète se trouve ici. Si les personnages ne la découvrent pas dès le premier test, ils peuvent réessayer, mais subissent ■ à leur test d'initiative de la scène **Confrontation souterraine** (cf. page 92).



Un escalier étroit, à peine éclairé par un néon fatigué et clignotant, se trouve derrière la porte. Des bruits de lutte proviennent d'en bas, bientôt suivis d'un bruit de chute sourd. Une fois au pied de l'escalier, les PJ aperçoivent Jocaos à l'autre bout d'une longue galerie. Il traîne derrière lui la conseillère Hase. Setenna se débat de toutes ses forces, mais l'officier parvient à lui faire passer une porte qui se referme derrière eux. Le voyant du panneau qui se trouve à côté passe du vert au rouge, indiquant que Malau Jocaos a verrouillé l'entrée.

Pour passer outre le code d'identification, il faut réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). Un PJ peut aussi essayer de court-circuiter le mécanisme de blocage de la porte en réussissant un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Il est également possible de revenir en arrière et de prendre un autre couloir, mais dans ce cas, le groupe rencontre une patrouille de deux stormtroopers. Ce passage donne sur une porte qui mène également au collecteur principal des égouts. Si les PJ choisissent cette option, ils subissent ■ à leur test d'initiative au cours de la scène **Confrontation souterraine** (voir ci-après).

Derrière la porte, un court corridor mène à une énorme salle. Une passerelle en spirale permet de rejoindre le sol d'où partent une dizaine de tunnels. Cette zone est le collecteur principal des eaux usées de la ville, et les Impériaux s'en servent pour accéder clandestinement à de nombreux quartiers de la cité depuis l'opéra. Le MJ lit ou paraphrase le texte suivant :

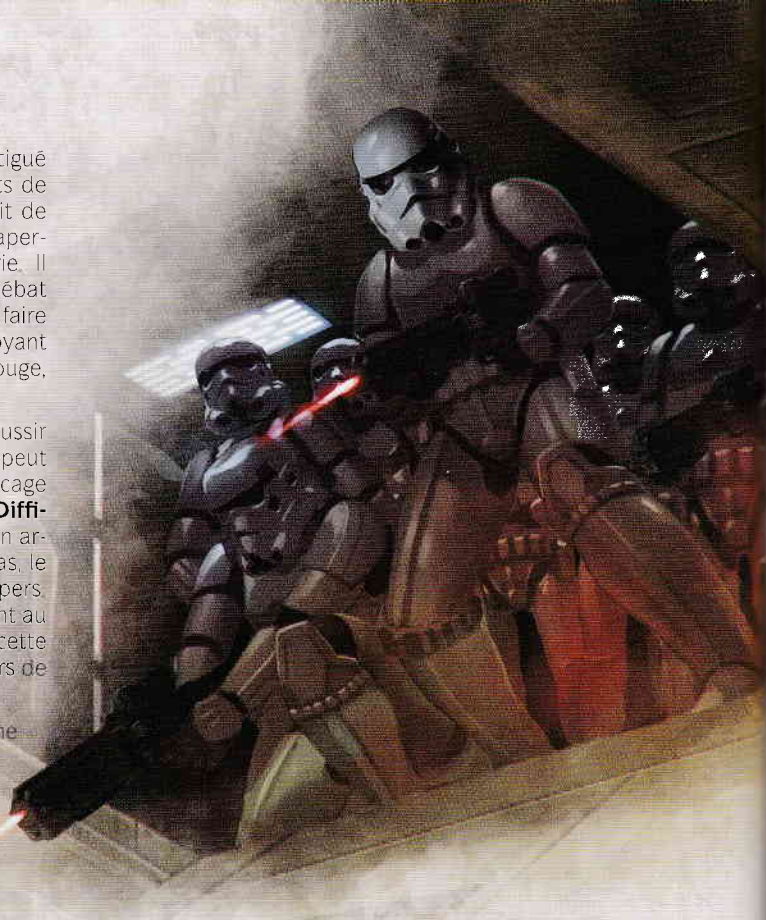
Une énorme salle s'ouvre devant vous. Une dizaine de tunnels s'en échappent. Une gigantesque porte blindée, haute de presque dix mètres, ferme l'un de ces passages. La pièce comporte un ensemble de passerelles qui mènent aux différents niveaux et galeries. Vous entendez une symphonie de gouttes qui tombent partout dans la salle, trahissant les fuites d'une infrastructure en ruine.

De l'autre côté de la pièce, Malau Jocaos essaie désespérément d'accéder à un autre tunnel tandis que Setenna se débat pour lui échapper. La porte ne semble pas vouloir s'ouvrir, et l'officier rugit de haine et de frustration.

En voyant les PJ approcher, Jocaos sait immédiatement qu'il est en mauvaise posture. Il attrape Setenna et braque son blaster sur le groupe : « Vous n'abandonnez donc jamais ! Bien, alors c'est le terminus, pour vous. Mes troupes sont en chemin et elles ne s'arrêteront pas avant de vous avoir fait cracher tous les secrets de l'Alliance. »

Les PJ entendent des claquements de bottes sur une passerelle au-dessus d'eux. Six stormtroopers impériaux approchent par l'est et tirent au jugé dans leur direction pour leur barrer le passage. En réussissant un **test de Perception Moyen** (◆◆), un personnage peut remarquer que la passerelle sur laquelle se trouvent les stormtroopers est reliée par un câble à une section de mur qui tombe en ruine.

Si les PJ sectionnent le câble en question, la passerelle entière fait une chute de quarante mètres avec ses occupants. Pour toucher cette cible, il faut la viser (voir les règles concernant la manœuvre « Viser » page 215 du



Livre de Base de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**) puis réussir un **test de Distance** (armes légères ou armes lourdes) **Difficile** (◆◆◆).

STORMTROOPER IMPÉRIAL

3	3	2	2	3	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 5		SAINT AU GLEUSE 5		DEFENSE CAL/10 0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Sang-froid

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper (+2 encaissement), ceinture multi-usages, cellules énergétiques supplémentaires

CONFRONTATION SOUTERRAINE

Une fois le problème des stormtroopers réglé, les PJ peuvent de nouveau porter leur attention sur la tragédie qui se joue du côté de Jocaos et de la conseillère, juste à temps pour les voir disparaître dans un corridor.

Vous avez presque réussi à rattraper votre retard en suivant les bruits de bottes sur le sol humide des égouts, quand vous arrivez dans une autre grande salle, munie d'une porte blindée massive. Le sol de cette pièce est constitué de grilles métalliques, ce qui vous permet d'apercevoir les canaux d'égouts qui se trouvent dessous, bien plus bas. D'énormes colonnes de support métalliques traversent le tout. En hauteur, de nombreux tuyaux suspendus au plafond voûté se croisent, et un bruit d'eau courante se réverbère sur les murs. Des caisses en métal plus ou moins grosses sont éparpillées ici, et une rangée de casiers occupe une des parois de l'autre côté de la salle.

Malau entraîne la conseillère à couvert derrière une pile de caisses et commence à tirer sur les PJ (les caisses éparpillées dans la pièce procurent une défense à distance de 1 à portée moyenne et de 2 à portée longue). Alors que la fusillade s'intensifie, la porte blindée gronde, commence à se soulever, et six stormtroopers entrent dans la salle en tirant. Puis le sol se remet à trembler alors que s'avance une menace bien plus dangereuse : un Transport de Reconnaissance Tout Terrain (TR-TT) piloté par le commandant Treaska.

COMMANDANT TREASKA [RIVAL]



Compétences : Artillerie 2, Coercition 1, Pilotage (planétaire) 3

Talents : Fonceur-né (une fois par session de jeu, le personnage peut relancer 1 test de Pilotage (planétaire) ou d'Artillerie)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink

TRANSPORT DE RECONNAISSANCE TOUT TERRAIN



Type de véhicule/Modèle : Transport de Reconnaissance Tout Terrain /TR-TT.

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur

Capacité d'emport : 18

Passagers : 0

Coût/Rareté : 75 000 crédits (I)/5

Emplacements disponibles : 1

Armes : Canon blaster léger monté à bâbord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4)

Lance-grenades à concussion monté à tribord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 4 ; Brèche 1, Munitions limitées 15, Souffle 8) [N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire, mais bien individuelle.]

Canons blaster lourds jumelés montés sous la nacelle (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1)

Comme leurs armes ont peu de chance d'infliger beaucoup de dégâts au marcheur, défaire le TR-TT représente un défi significatif pour les PJ. Il leur faut donc ruser. S'ils arrivent à monter un plan d'attaque crédible, le MJ doit leur laisser une chance de le mener à bien. Les particularités de la salle (présentées dans le texte à lire à haute voix) sont très importantes pour la description de l'action, et le maître du jeu doit particulièrement insister dessus. Pour référence, n'importe quel mur de la pièce se trouve à portée extrême (échelle personnelle) du mur opposé.

Pendant cette rencontre, les personnages peuvent dépenser leurs  ou  de manière à remarquer des détails permettant de vaincre le TR-TT :

- **Les tuyaux** : si les PJ touchent les tuyaux du plafond, ils peuvent les faire chuter sur le TR-TT et lui infliger 3 points de dégâts de coque (ou 30 points de blessure aux stormtroopers). On considère que ces tuyaux disposent de 3 en encaissement, d'un seuil de blessure de 10 (ils chutent dès que le seuil est dépassé) et qu'ils se trouvent à portée moyenne depuis le sol. Si les PJ en visent un placé juste au-dessus du marcheur, le MJ doit considérer qu'ils sont à la même portée (il est inutile de mesurer la diagonale, car les portées s'étendent aussi verticalement).
- **Les grilles** : le sol est formé d'un ensemble de grilles métalliques afin que la pièce puisse servir de collecteur d'eau de pluie en cas de fortes précipitations. Des trappes d'accès, qui peuvent être ouvertes en réussissant un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆), sont réparties dans toute la pièce. De telles ouvertures représentent alors autant d'obstacles à la circulation du TR-TT. Si le marcheur tente de traverser une zone dans laquelle une trappe est ouverte, le commandant Treaska doit réussir un **test de Pilotage (Planétaire) Difficile** (◆◆◆) pour éviter le trou. Si ce test n'est pas réussi, l'engin subit 3 points de dégâts de coque et se retrouve immobilisé jusqu'à ce que le pilote réussisse un **test de Pilotage**.
- **Les vannes** : en dehors du mur comportant le sas blindé, les trois autres sont pourvus de vannes qui empêchent les eaux de pluie et les égouts de Livien Magnus de se déverser ici. Chaque vanne s'ouvre au moyen d'un levier à l'ancienne, relié à un système d'engrenages. Pousser un levier rouillé nécessite un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆). Si le test génère  ou , cela signifie que le mécanisme est coincé et qu'il faut réussir un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) pour le faire fonctionner. Si le TR-TT se trouve au moins à portée moyenne de la vanne quand le flot est libéré, il subit 3 points de dégâts de coque à cause de la vague qui s'abat sur lui. Il se retrouve également immobilisé pendant un round. Tout stormtrooper pris dans la vague est jeté à terre et étourdi pour un round. Un résultat   au test

d'Athlétisme signifie que la vague est tellement puissante qu'elle renverse le TR-TT. Dans ce cas, le commandant Treaska s'en extrait pour aller prêter main-forte à Malau Jocaos.

- **Les colonnes de soutènement** : les colonnes qui supportent le plafond sont solides, mais pas conçues pour résister à des tirs de canon blaster. Les PJ peuvent pousser le TR-TT à tirer dessus en se cachant derrière. Une colonne de soutènement n'a aucun blindage et un seuil de 4 points de coque (à l'échelle planétaire). Si le TR-TT en détruit quatre, le plafond s'effondre sur lui et l'ensevelit définitivement. Les stormtroopers et les PJ ne sont pas épargnés non plus par l'avalanche destructrice : ils doivent réussir un **test de Coordination Difficile** (◆◆◆) pour éviter de subir 4 points de blessures.
- **Les casiers d'armes** : les casiers situés à l'opposé de l'entrée empruntée par les PJ constituent en fait une cache d'armes de la garnison impériale. À l'intérieur se trouve un lance-roquettes [Artillerie ; dégâts 20 ; critique 2 ; portée extrême ; Brèche 1, Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 1, Projectile Guidé 3, Souffle 10]. Pour progresser vers les casiers, il faut réussir un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆). Si le test est un succès, le PJ surgit à découvert, évite le barrage de tirs de blaster en faisant une roulade et atteint la colonne suivante. Un résultat ▼ signifie que le personnage n'a pas remarqué d'ouverture exploitable dans le tir de barrage et doit rester à l'abri où il se trouve. Ouvrir le casier nécessite de réussir un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) ou un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). Ensuite, un personnage peut s'emparer de l'arme et l'utiliser pour tirer sur le TR-TT. Il est possible de trouver deux roquettes en plus de celle déjà chargée dans le tube, au moyen d'un **test de Perception Facile** (◆). Elles se trouvent dans une caisse proche étiquetée « MUNITIONS ».

La destruction du TR-TT porte un rude coup au moral des Impériaux, et si le MJ a besoin de donner un petit coup de pouce aux PJ, la chute du marcheur peut facilement éliminer quelques stormtroopers de plus. Dès que le TR-TT a subi 9 points de dégâts de coque, Malau Jocaos tente de nouveau de se replier, en se dirigeant cette fois vers le tunnel duquel a émergé le bipode. L'officier serait très déçu de perdre la conseillère et les précieuses informations qu'il pourrait lui arracher, mais il ne veut pas non plus y laisser sa peau. S'il peut s'écarter en douceur, il saute sur l'occasion.

Dès cet instant, le maître du jeu peut effectuer un test d'initiative pour Setenna Hase et la faire participer au reste de la rencontre. La première action de la conseillère devrait consister à courir vers les PJ aussitôt que possible. Elle suivra leurs ordres et les aidera à combattre dès que ses menottes étourdissantes lui auront été retirées (un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆)). Pour s'en débarrasser seule, elle doit réussir un **test d'Athlétisme** ou de **Coordination Intimidant** (◆◆◆◆).

Si les personnages joueurs neutralisent Jocaos, il s'écroule. S'ils n'y parviennent pas, il s'échappe par le tunnel et s'empare du traineau à répulsion avec lequel sont arrivés les stormtroopers. Il dépense ensuite toutes ses manœuvres pour voler le plus rapidement possible (à vitesse 2) hors de portée des armes des PJ, du moins celles à échelle individuelle.

UNE LUEUR D'ESPOIR

Une fois que les personnages ont sauvé la conseillère Hase, ils peuvent emprunter les tunnels pour atteindre l'entrée de l'opéra. Une fois sorti du complexe souterrain, ils doivent éviter de rester dans les rues et disparaître avant que les renforts impériaux ne retrouvent leur piste.

Lorsque vous sortez du réseau de tunnels, la ville est calme et presque déserte. Deux flashes lumineux brefs et puissants vous signalent la présence d'Haril Zense, qui vous attend à bord d'un speeder de l'autre côté de la rue. Le chef rebelle est venu vous chercher pour vous mettre en lieu sûr avant que l'Empire puisse vous trouver.

Une fois la sécurité de Setenna Hase assurée, le groupe rejoint l'Épée Écarlate. Haril ferme l'établissement et mène les PJ et la conseillère dans un appartement situé sous la cantina. Zense, Narralla et leurs proches s'occupent des blessures des personnages, et en profitent pour discuter avec eux de ce qui va se passer ensuite.

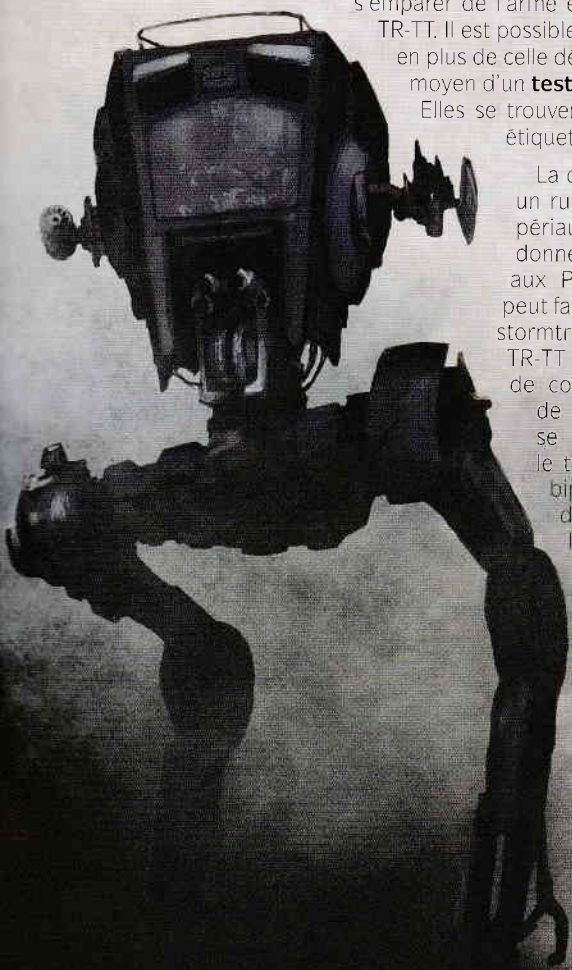
ÉPISODE III : EXPÉRIENCE

Les récompenses standard pour l'Épisode III sont :

- Prendre contact avec les Rebelles à l'Épée Écarlate : 5 XP ;
- Explorer la ville à la recherche de Var Narek : 10 XP ;
- Poursuivre Malau Jocaos dans la cité et affronter les forces impériales : 5 XP ;
- Sauver Setenna Hase : 5 XP.

En plus des points d'expérience, le MJ peut attribuer les récompenses suivantes :

- **Devoir** : chaque personnage gagne entre 5 et 10 points de Devoir en fonction de ses motivations individuelles et de l'accomplissement de son Devoir. Des points bonus peuvent aussi être alloués pour toute action héroïque accomplie au nom de l'Alliance.



UNE NOUVELLE AUBE

Le lendemain de leur retour à l'Épée Écarlate et après un repos bien mérité, les PJ retrouvent Setenna Hase. Elle a récupéré de toutes ses blessures et se montre très heureuse de voir les personnages, qu'elle remercie pour leur courage et leur héroïsme. Après s'être renseignée sur leur santé, elle leur demande ce qu'il en est de Var Narek et de la sécurité de la base de Jagomir. Si on lui apprend la mort du traître, elle semble triste même après ce qu'il lui a fait subir : pour elle, le véritable responsable de ce drame est l'Empire qui l'a manipulé. Elle demande aux PJ si après l'avoir ramenée sur Jagomir, ils seraient prêts à accomplir leur devoir sur Ord Radama en aidant à libérer la planète. Elle les informe que coopérer avec Zense et les autres pourrait faire toute la différence maintenant qu'ils ont porté un coup significatif à l'Empire.

Le MJ peut développer des missions sur Ord Radama pour continuer sa campagne après cette aventure. Voici quelques pistes :

- **Guérilla** : attaquer les installations militaires partout dans la ville et sur le reste de la planète pour forcer les Impériaux à se mettre sur la défensive. Avec la montée en puissance des activités rebelles dans le secteur, le réapprovisionnement en troupes et en matériel des planètes excentrées comme Ord Radama peut mettre très longtemps à arriver. Les Rebelles le savent bien, et s'ils continuent d'attaquer sans relâcher la pression, ils pourraient paralyser les forces impériales sur ce monde.
- **Les connexions criminelles** : si les PJ ont entendu parler du lien entre les Hutts et Chez Borrigan (ou d'autres établissements de Livien Magnus), ils peuvent tenter d'obtenir leur aide. Les barons du crime pourraient leur fournir des armes et de l'équipement pour les batailles contre les Impériaux. Pour ce faire, les personnages doivent convaincre le Kaji-dic hutt que ses bénéfices seraient bien plus élevés si l'Empire n'était plus présent sur Ord Radama.
- **New Raido** : l'autre cité majeure d'Ord Radama. New Raido, ne dispose que d'une présence impériale symbolique et pourrait donc servir de base d'opérations idéale. Les personnages joueurs peuvent donc s'y rendre pour chercher des individus prêts à venir en aide à la Rébellion. New Raido a été temporairement la capitale d'Ord Radama après la destruction de Livien Magnus. C'est un lieu intéressant que le MJ peut développer à sa convenance.

CAMPAGNES AU LONG COURS

Si le MJ décide d'emmener ses joueurs loin d'Ord Radama, les options suivantes s'offrent à lui pour continuer la campagne :

- **Retour sur Jagomir** : si les PJ le désirent, ils peuvent accompagner Setenna Hase sur Jagomir pour qu'elle reprenne sa place au sein de l'Alliance. Une visite approfondie du manoir Narek peut leur permettre de découvrir une cachette dans laquelle Var dissimulait les informations qu'il avait accumulées sur les Impériaux et leurs activités. Parmi ces données pourrait se trouver l'identité d'autres traîtres infiltrés dans les forces rebelles du secteur. Il est probable qu'on confie aux PJ la mission de les traquer et de les mener devant la justice avant qu'ils ne mettent l'Alliance en danger.
- **À la poursuite de Malau Jocaos** : si Jocaos a survécu aux événements d'Ord Radama, les PJ se sont fait un nouvel ennemi très dangereux. L'officier fera tout ce qui est en son pouvoir pour apprendre leur identité et d'où ils viennent, afin de capturer ceux qui ont contrecarré ses plans pour faire tomber la Rébellion. Les personnages pourront rencontrer Malau Jocaos (et ses agents) au cours de leurs aventures, dans le rôle de l'ennemi récurrent dont le seul but est de les détruire, eux et l'Alliance.
- **Les mondes Sith** : les anciens mondes Sith sont très proches d'Ord Radama. Les PJ peuvent donc facilement s'y rendre pour les explorer et en apprendre plus sur les adeptes du côté obscur qui y vivaient et leurs mystérieux pouvoirs. Si un des personnages est sensible à la Force, les mondes Sith peuvent dissimuler d'anciens secrets en rapport avec la chute des Jedi, ou simplement susceptibles de procurer une meilleure compréhension de la Force.
- **Le secteur Esstran** : le secteur Esstran a été très animé ces derniers mois : le blocus de Yavin, la destruction de la base rebelle sur Arda I, etc. La Bordure extérieure est devenue un foyer d'activité important dans la guerre entre l'Empire et l'Alliance. De nombreux mondes se trouvent dans le secteur et les PJ pourraient les explorer, à la recherche de nouveaux lieux pour aménager des bases rebelles ou de forteresses impériales à détruire...

Quelle que soit la direction que le MJ décide de faire prendre à sa campagne, il dispose de nombreuses options intéressantes pour que la guerre qui décidera du destin de la galaxie se poursuive dans ses aventures de l'ÈRE DE LA RÉBELLION.