

## - La bataille de Wayfar -

Les hommes des sables de la région occidentale des dunes de la mer de sable sont de plus en plus agités. Plusieurs de leurs caches d'eaux souterraines ont été dévalisées par les coprophages et les colons, et une grande partie a été pillée par des commandos des sables cherchant quelque chose dans le désert.

Ils ont attaqué déjà plusieurs paysans éloignés, et plus d'un convoi d'approvisionnement d'eau pour Mos Esley a disparu simplement sans laisser de trace.

Au début de l'aventure, une tempête de sable d'une violence incroyable frappe la région des dunes occidentale et cause beaucoup de dégâts aux fermes à humidité. Elle contamine aussi l'approvisionnement d'eau secret des familles locales des hommes des sables.

Conduit par le besoin d'acquérir un nouvel approvisionnement en eau ou périr, ils ont résolu d'attaquer la petite communauté isolée de Wayfar et capturer les réserves d'eaux de la ville.

### **Episode 1 : Le jour le plus long**

Les personnages ne peuvent rien faire hors du navire tant que la tempête de sable dure et que les vents sont intenses. Même le navire, aussi lourd qu'il soit, se déplace occasionnellement dans les sables comme s'il était battu par la force des coups de vent. Si qui que ce soit essaye d'ouvrir les écoutilles du vaisseau le sable déferle en cascade à l'intérieur poussé par la force du vent extérieur. Laisser les écoutilles ouverte plus de quelques secondes et la situation sera pire qu'elle ne l'est.

Selon l'ordinateur de bord les événements d'évacuation des moteurs sont bouchés. Démarrer les moteurs avec des événements bouchés est la seule chose à faire si l'on veut passer de vie à trépas en laissant un énorme cratère à l'endroit où se trouvait le vaisseau.

Un jet de difficulté moyenne en réparation de vaisseau ou en technique peut apprendre aux joueurs que les filtres protégeant les événements moteurs ont été complètement ensablés lors de l'atterrissage et de la tempête qu'ils ont affrontés.

Les mauvaises nouvelles suivent. La tempête de sable brouille tous les circuits de senseurs et de communications. On ne peut communiquer avec personne sur les fréquences.

Quand la tempête s'apaise, si les personnages regardent à l'extérieur, ils peuvent apercevoir que leur chance n'est pas complètement disparue.

Ils ne sont pas, au moins, complètement ensablés dans le désert. Non loin de là se trouve ce qui pourrait apparaître comme être des appareils mécaniques de genre connu se dressant hors du sable. Ce sont des évaporateurs d'humidité.

Les personnages peuvent inspecter la coque et l'extérieur de leur appareil s'ils le désirent. Il faudra réussir un *jet en mécanique difficile* pour aider la rampe à s'ouvrir et qui a sans doute légèrement souffert des effets de la tempête.

En inspectant l'appareil ils peuvent découvrir deux choses. Les filtres sont bouchés par le sable. Les personnages ont besoin d'un équipement spécialisé pour désensabler les filtres et pouvoir redémarrer les moteurs en toute sécurité.

Ils découvrent également que le vaisseau est partiellement enterré dans une dune de sable. Enlever le sable à la pelle prendra des heures, si ce n'est des jours. Jusqu'à ce que le sable soit dégagé le vaisseau ne pourra pas utiliser ces moteurs principaux et restera cloué au sol.

*Quand la tempête se calme assez pour utiliser les communicateurs, les personnages peuvent tenter un appel à la tour de contrôle de l'astroport de Mos Esley pour demander de l'aide et faire un point sur leur position. La tour peut facilement obtenir une sécurité sur leur transmission et leur dire où ils sont, aussi bien que de leur envoyer une carte détaillée de la région. Malheureusement, personne ne peut venir à leur aide.*

*Le préfet impérial vient de publier un ordre réquisitionnant tous les vaisseaux spatiaux jusqu'à nouvel ordre. Tous les vaisseaux de secours normalement disponibles pour de tels devoirs sont engagés dans la mise en application de ce décret.*

### *L'aide arrive...*

Après que les personnages aient passés quelques heures à inspecter leur vaisseaux, ils peuvent entendre le sifflement caractéristique d'un speeder se dirigeant vers leur point de chute.

Un petit camion speeder cargo poussiéreux apparaît et un jeune homme se suspend à la fenêtre et regarde le vaisseaux et les personnages. "Avez vous des ennuis avec votre vaisseaux?" demande t-il?

Le conducteur est le jeune Shan Tanner, le fils du fermier qui possède le bout de terre sur lequel les personnages se sont posés. Shan est sorti aux champs pour examiner les dégâts faits au évaporateurs d'humidité pendant la tempête.

Shan est impressionné de rencontrer de véritables pilotes et leur pose toute sorte de questions au sujet de leurs aventures. Quand il se raisonne, il leur dit qu'ils ont atterri à la ferme d'humidité de son père et qu'ils devraient être capables d'obtenir de l'aide et des pièces de rechange à Wayfar, s'ils en ont besoin. "Wayfar est seulement à 20, 30 minutes en speeder. Le ranch est tout près, seulement 10 minutes."

Il invite le groupe à venir au ranch et ils iront à la ville par la suite. Il leur dit que leur vaisseau est en sécurité là où il est pour l'instant. Il n'y a pas de commerçants Jawas dans le secteur à l'heure actuelle et les hommes des sables ne s'approchent pas aussi près des fermes. "Tout du moins ils ne sont jamais venus jusqu'ici", dit il, "pas aussi près de la ville, de toute façon." Un jet de perception facile révèle que Shan cache des sentiments de doute et d'incertitude.

Si les personnages insistent, il admet que les hommes des sables deviennent de plus en plus agressif depuis les dernières semaines. Ils ont d'après ce que l'on dit attaqués des fermes périphériques vers l'est. "J'ai entendu dire qu'ils sont pillé et détruit une ferme il n'y a pas trois jours ainsi qu'un véhicule plein de Jawas. "Ils n'ont pas laissés un seul vivant." Il secoue sa tête. "Affaire désagréable".

### *Au ranch Tanner*

Shan emmène les personnages à la ferme de famille. Ils peuvent tous monter dans le camion speeder. La ferme est un complexe isolé de dômes d'eau et d'évaporateurs. Il y a une maison souterraine accessible à partir d'une grande cour contenant les évaporateurs de la collectivité combinés avec la végétation du désert, robuste mais colorée.

Le ranch est évidemment prospère. Il y a des douzaines de droïds qui s'affairent, plusieurs ouvriers agricoles entretenant les évaporateurs d'humidité dans le secteur immédiat et un hangar pour skyhopper près de la maison. Les ouvriers agricoles et les droïds sont occupés à réparer les dégâts causés par la tempête aux équipements de la ferme.

S'affairant parmi les droïds et les ouvriers agricoles, les personnages aperçoivent Jahn Tanner le propriétaire du ranch. Jahn est plutôt occupé par le fait de remettre de l'ordre dans son ranch, mais saluera à la hâte les personnages et les invitera à rester pour le dîner. Il part alors précipitamment. Il demande à Shan de les présenter à Lania (sa femme) et ensuite de venir l'aider. Il n'y a aucune chance d'aller à la ville cette après-midi.

Les personnages passent le reste de l'après-midi en faisant la conversation avec Lania, qui les distrait dans le salon. C'est une femme calme, d'une personnalité charmante et engageante, elle est également bien cultivée.

Lorsque le crépuscule s'approche, elle s'excuse et les laisse pour aider les droïds domestiques à préparer le dîner. Plus tard Jahn et Shan sont de retour.

Le dîner est tenu dans la salle à manger des Tanner, partagé avec tous les membres de la famille.

La conversation tourne essentiellement sur trois sujet : Le vaisseau des Pjs et bien sur la tempête et les hommes des sables. La tempête est la plus dure qui à été enregistrée depuis plusieurs années. Elle à causée de nombreux dégâts dans la région. Plusieurs fermiers ont perdus leurs évaporateurs et certaines route ont été recouvertes par le sable.

Les fermiers parlent également des hommes des sables et disent qu'ils deviennent de plus en plus agressifs. Ils ont attaqué plusieurs fermes isolée c'est derniers temps. Les fermiers se trouvant autour de la ville de Wayfar deviennent de plus en plus nerveux eux aussi.

### *Les réfugiés*

Après le dîner, Jahn entre dans la pièce familiale pour fumer et boire un verre. Il invite les personnages a se joindre à lui pour converser. Il leur dit qu'ils sont bienvenus et qu'ils peuvent rester pour la nuit. Shan les emmèneras le lendemain matin. De là, ils devraient être capables de s'arranger pour faire désensabler leur vaisseaux dans de meilleures conditions. Les personnages sont logés en bas sur des lits dans le salon familiale.

Tard dans la nuit, les personnages sont réveillés par des mouvements dans le vestibule. Jahn, Lana, Shan et Wes sont engagés dans une conversation à voix basses. Si les personnages écoutent, ils apprennent que les détecteurs de mouvements qui entourent la maison à un demi-kilomètre ont été déclenchés par un groupe d'humanoïdes.

Jahn, Shan et Wes s'armes avec des carabines blaster et se mettent en route pour se rendre sur les lieux. Les personnages sont les bienvenus s'ils se portent volontaires pour aider, mais Jahn ne leur demandera pas.

La nuit est calme et une brise douce souffle de l'ouest. Comme le groupe quitte la ferme via le dôme de stockage d'eau, après quelques minutes de marche, ils voient un groupe de personnes sombres marchants vers la ferme. Les personnes sont également des fermiers, à première vue cela leur ressemble en tout cas.

Si l'autre groupe aperçoit celui de Jahn, il s'arrête et appelle. Autrement, il continu à se déplacer vers la ferme.

Quand le groupe de Shan les appréhendes, il reconnaît la plupart des gens, 15 en tout, comme des fermiers vivants dans un petit village à environ 25 kilomètres de distance. Les personnages peuvent observer que beaucoup de gens, des femmes et des enfants parmi eux, portent des sacs, des paquets et des valises et plusieurs sont effrayé et sanglotes. Chacun est armé.

Ils racontent alors leur histoire, s'interrompant fréquemment avec des commentaires et plusieurs détails. Il semble qu'ils sont des réfugiés d'une attaque des hommes des sables. Ils se sont réveillés aux sons de cris effrayants et d'explosions et ont vu les hommes des sables se diriger vers le village, terrassant chaque personne qu'ils rencontraient sur leur chemin. Ces villageois ont dus se battre pour s'en sortir, ils en ont réchappé par miracle en utilisant un vieux camion speeder. Le camion les a lâchés sur la route de Wayfar et ils ont marchés le reste du chemin jusqu'au au ranch des Tanners.

Leur message est simple : *« Les hommes des sables arrivent et ils ne font pas de prisonniers »*.

## **Episode 2 : Le siège de Wayfar**

*Dans cet épisode, les personnages retournent à Wayfar avec les fermiers de toute la région et les aident à fortifier la ville. Les fermiers se tournent vers les personnages pour le conseil et l'aide, se reportant à leur expérience dans les questions militaires. En échange de cela, ils offrent leur aide pour la réparation du vaisseaux des Pjs et comptent les indemniser aussi.*

Le premier matin est rempli d'une activité frénétique dans le ménage des Tanners : les tanners appellent d'autres fermiers dans la région. Les personnages sont presque ignorés dans cette intense activité, tous les fermiers se dirigent pour leur sécurité vers Wayfar. Il suggèrent que les personnages viennent également. Au moment où, le groupe des Tanners arrive à la ville, l'endroit est envahi par plusieurs familles à bord de speeders chargés de provisions et d'affaires, presque chacune d'entre elles sont armées. Chacun se dirige vers la mairie (loc4 dans la carte) et les Tanners suivent.

A la réunion les citoyens discutent de ce qu'ils devraient faire. Le maire annonce qu'ils ne peuvent s'attendre à aucun renfort dans l'avenir immédiat. Le préfet lui a dit qu'avec la tempête il ne pouvait pas envoyer de renfort avant la prochaine semaine. Au moins 20 pour cent des gens sont en faveur de l'évacuation et veulent s'enfuir au nord-est vers Mos Eisley. Le problème avec ce plan c'est que les hommes des sables ont coupés les autres communautés. Les suggestions pour aller demander de l'aide à Jabba ne sont que railleries.

La plupart des autres veulent rester et défendre leur terre. Le problème est qu'ici personne n'a aucune expérience militaire réelle. A ce point, Shan bondit et se porte volontaire avec les Pjs pour mener la défense de Wayfar. Les citoyens sont douteux, mais Jahn répond d'eux. Le maire Kalmer demande aux Pjs s'ils désirent jeter un coup d'œil aux ressources de la ville et organiser les citoyens.

L'héroïsme pur de la tâche devrait être assez pour convaincre les Pjs les plus idéalistes, les mercenaires qu'en a eue seront plus convaincus. Ils devraient garder à l'esprit que leur vaisseau est non loin de là et que le voyage par la terre signifie marche à pied dans le désert et peut être rencontre d'une armée d'homme des sables.

Kalmer adoucit le jeu en offrant en échange aux Pjs les revenus de ce mois d'un des silos d'eau. C'est estimé à 15000 crédits et représente le travail de 48 fermiers pendant 30 jours. L'accord, bien sûr, est que les Pjs peuvent seulement en bénéficier si le silo est toujours plein après l'attaque des hommes des sables.

**Notez :** ils n'y a aucun vaisseau spatial dans Wayfar et donc aucun besoin d'outils spécialisés et de composant exigés pour réparer le vaisseau des personnages. Le village le plus près avec les articles appropriés est Mos Eisley, qui s'avère être de l'autre côté du territoire conquis par les hommes des sables.

### *Fortifier Wayfar*

Wayfar est une petite ville, consistant en quelques magasins, abris et des maisons. Elle est placée sur un petit plateau, qui est d'une grande aide parce que l'on ne peut seulement s'en approcher que d'une seule direction.

La tactique de défense évidente est de barricader la sortie du sud de la ville et laisser le plateau protéger le reste de la ville. Il y a de nombreux matériels et des outils de la ville qui peuvent être utilisés pour construire quelques barricades très efficaces. Naturellement les joueurs peuvent trouver un certain autre plan ensemble. Une des premières choses que les personnages devraient faire c'est un tour de la ville pour voir avec quoi ils doivent travailler. Les choses les plus intéressantes se trouvent au hangar du skyhopper et le dépôt du fermier. Le skyhoppers peut être un outil particulièrement utile dans les premiers jours pour la reconnaissance de l'emplacement et évaluer le temps d'arrivée de la force des hommes des sables.

### *Reconnaissance de la zone*

**Le scout envoyé en reconnaissance dans un skyhoppers espionnera à une certaine distance de Wayfar les incroyablement longues lignes des hommes des sables sur leurs banthas, voyageant à la file et se dirigeant vers la ville. L'évaluation du scout sur le nombre d'hommes des sables s'élève à plus de 1500.**

**Il évalue que la ville a environ trois jours pour se préparer pour l'attaque.**

La plupart des fermiers ont une arme à feu ou deux et tous ont un communicateur. Il sera possible de trouver des armes supplémentaires dans la ville et celle-là sont détaillées dans la description de la ville.

### *Les Jawas*

Un le jour final avant l'attaque prévue, on peut voir un grand nuage de sable sur l'horizon. Une heure ou deux plus tard, un chariot des sables jawa apparaît indistinctement dans la vue, ses turbines à vapeur ouvertes entièrement. Les jawa sont dans un état d'excitation intense. Ils ont accidentellement détruit un campement d'hommes des sables il y a deux jours et se sont enfuis du secteur depuis. Ils souhaitent acheter de l'eau pour leur véhicule et quelques parties de moteur (ils ont soufflé quelques systèmes dans la poussée du véhicule pour échapper aux hommes des sables). Si on leur demande de rester et aider à défendre la ville, les jawa se rendront compte qu'ils ne sont pas la cible des hommes des sables. Ils feront une grande exposition de vie, espérant que les citadins prieront pour leur aide. Ils les aideront si le prix est juste.

Si le véhicule doit être utilisé simplement pour aider à bloquer l'entrée de la ville, les jawa demanderont la moitié de l'eau dans un des silos. Les fermiers hésiteront, mais ils n'ont pas vraiment de choix.

Si les fermiers veulent que le véhicule des jawa se porte de front contre l'attaque des hommes des sables et les écrasent, les jawa feront preuve d'une agitation terrible à cette idée, un danger grave qui mettrait leur habitat en mauvaise situation ne semble pas être apprécié (en réalité, ils savent qu'ils sont relativement protégés dans leur forteresse, mais ils ont l'intention d'utiliser le caractère de leur espèce à leur avantage). Le prix suprême pour ce service est le contenu d'un silo entier. C'est inacceptable pour les fermiers, à moins que les personnages ne désirent renoncer à la part qui leur est promise.

Si le séjour des jawa se prolonge, ils persévéreront dans leur affaire jusqu'à ce que les vers de désert arrivent.

A la première Aube du troisième jour, les hommes des sables arrivent. Quelques scouts peuvent être découverts à une certaine distance de la ville, examinant la place de tous les côtés.

L'armée principale apparaît une heure plus tard. Les hommes des sables prennent leur temps dans l'installation d'un camp à quatre kilomètres de distance et repose leurs banthas. Toute la journée ils restent là, les chants, les danses de guerre et la musique de tuyauterie mystérieuse se font entendre et sont généralement précurseur de la préparation pour la bataille.

Peu de temps après le coucher du soleil, ils se déplacent dans une force principale de 600 vers l'entrée de la ville au sud-est (le long de la route), tandis que deux forces plus petites de 200 chacune encerclent pour passer les murs du plateau de l'ouest et du nord-est. Bientôt la bataille fera rage.

Si les personnages ont mis du temps pour entraîner et former les fermiers, ils s'acquitteront admirablement de la tâche. Vague après vague les gens s'efforceront de repousser les attaques des hommes des sables.

Malheureusement à l'arrivée de l'obscurité, les cellules d'énergie des blasters commencent à perdre de leur puissance, les gens sont fatigués et les hommes des sables reviennent toujours inlassablement.

Lentement mais inévitablement, les hommes des sables commencent à percer les défenses et envahiront bientôt la ville, à moins que quelque chose d'inattendu n'arrive.

### *Les vers du désert arrivent*

Avec un hurlement, deux vers du désert surgissent de la terre en plein milieu du camp des hommes des sables et un troisième apparaît en plein milieu du champ de bataille au bord du plateau, envoyant les gens dans toutes les directions.

Avec les cris perçants de terreur, les hommes des sables font immédiatement demi-tour et reviennent en arrière à leur camp pour se battre avec les bêtes qui se déchaînent là.

Les personnages ont leurs problèmes propres, depuis que le vers des sable le plus proche d'eux se concentre sur leur petit groupe.

Les hommes des sables ne sont pas assez courageux pour faire face aux fermiers et aux vers. En se battant toujours avec les choses, ils rompent le camp et recule dans le désert, décidé de chercher de l'eau ailleurs. Les vers les poursuivent alors.

Avec les hommes des sables partis, les fermiers peuvent essayer de reconstruire leur ville à un semblant de normalité. Plusieurs véhicules venant de MOS EISLEY débarquent quelques soldats et six stormtroopers. La cavalerie est un peu en retard.

En supposant que les personnages n'ont pas d'ennui avec les forces de police de Mos Eisley, ils auront peu de difficulté d'obtenir des pièces pour leur vaisseau et les Tanners les aiderons volontiers de nouveau.

Indépendamment de l'affaire le personnage ayant parlementé avec les fermiers sera honoré, quoiqu'ils devront attendre quelques jours jusqu'à ce que l'eau ne soit vendue dans Mos Eisley. On espère que les navires-citernes transportant l'eau pour la commercialiser ne disparaîtront pas dans le désert....

## LOCALISATIONS

### 1-ABRI DE STOCKAGE

Cette grande construction contient un certain nombre de chambres climatisées qui sont individuellement accessibles de l'extérieur. Les membres de la communauté peuvent louer ces chambres pour stocker l'équipement et des affaires. La plupart des chambres sont remplies de meubles, de boîtes de vieux vêtements, de droïds mis en rebut, des parties de landspeeders. Les locataires des chambres insisteront probablement de reprendre leurs affaires propres.

Dans une chambre, sous une toile goudronnée, un trépied de blaster lourd a répétition démonté a presque 30 ans. Personne ne peut se souvenir a qui il appartient, mais il fonctionne et est très bienvenu (portées : 3-75/150/400 dommages 7D). Il peut être utilisé pour défendre la ville comme il est, ou monté sur le front d'un speeders pour produire un tank de fortune (particulièrement si il est combiné avec le blindage du hangar). Si un jet de des 1, l'arme à feu s'écroule.

La racine de l'abri offre une vue excellente en bas des deux rues efficace peuvent être établis ici si de lourdes armes peuvent être trouvées.

### 2-SILOS D'EAU

Les fermiers locaux apportent périodiquement leur eau dans la ville et les stockent dans deux réservoirs métalliques énormes. Une fois par mois, l'eau est pompée dans des navires-citernes et transportée à Mos Eisley pour la revente et chaque fermiers es indemnisé du volume d'eau qu ou qu elle a placé dans les réservoirs pendant ce mois.

Le complexe est entouré par une grande clôture électrifiée, qui est lq pour protéger la ressource la plus précieuse de la ville des voleurs (particulièrement les commerçants jawa qui entrent en ville si souvent) .Les réservoirs d'eau sont la cible de l'attaque.

Cet emplacement est le plus facile a protéger, grâce à son emplacement et a la clôture électrifiée. Si les personnages ne le suggèrent pas les fermiers suggère de tenir les non combattants et les docteurs derrière la barrière quand l'attaque débutera. La vue des silos supérieurs prend presque le village entier, ce qui fait des emplacements excellents pour des observateurs et des tireurs isolés.

### 3-SKYHOPPER HANGAR

C'est un grand hangar conçu pour stocker des avions. Deux portes coulissantes s'ouvrent pour admettre des skyhoppers et des avions. À l'intérieur il y a des outils de maintenance, des supports et des parties de moteur dispersées autour. Il y a deux skyhoppers stockés ici (incluant celui appartenant a Jahn). Au côté du hangar se trouvent deux réservoirs à carburant.

Les ressources les plus évidentes dans le hangar sont les shyoppers eux-mêmes. Ceux-ci peuvent être utilisés au début pour observer la position des hommes des sables et le temps estimatoire d'arrivée. Plus tard, ils peuvent être utilisés pour tourmenter les hommes des sables dans le combat, affoler leur banthas et épier leur mouvements. Ils ne sont pas armés. D'autre ressources inclut le carburant (utile pour construire des bombes de fortune), une station de liaisons avec Mos Eisley et des outils qui peuvent être utilisés dans la construction de fortifications. Il y a aussi des plaques de métal au sol qui sont placées de manière à former le terrain d'aviation provisoire pour de lourds cargos (il n'y a pas eu dans Wayfar depuis longtemps). Celles-ci sont faites de métal léger mais lourd et feraient une armure excellente pour des véhicules si elles étaient soudées sur les côtés (augmentation de la résistance de 2D). Elles peuvent aussi être utilisés pour construire des barricades.

### 4-MAIRIE

Une grande construction au milieu du village où les bureaux de gouvernement de la communauté sont placés. Ceux-ci incluent le bureau du maire, un poste de police de deux hommes, un bureau d'enregistrement et un grand hall de réunion où les citoyens de Wayfar se réunissent pour le fonctionnement de la communauté.

Le bureau de police contient cinq blaster carabines (5D) et trois pistolets blasters (4D), ainsi que cinq comlinks puissants et une cellule de prison. Le hall de communauté peut être utilisé pour réunir les gens ensemble et organiser une défense de Wayfar.

### 5-RESTAURANT

Un petit restaurant plaisant pour les familles agricoles locales.

### 6-GRAND MAGASIN

Ce magasin fournit beaucoup de produits de base et provisions non vendues par les autres magasins et dépôts de la communauté. Le magasin vend des armes à feu et a deux lourd blaster (5D) et trois blaster carabines (5D) en vente. Il y a aussi plusieurs droïds remis à neuf disponible.

### 7-HABILLEUR

C'est un petit magasin qui vend des vêtements.

### 8-TAVERNE

Les fermiers locaux se réunissent ici pour boire un coup après le travail deux ou trois fois par semaine.

### 9-CENTRALE ÉLECTRIQUE

Le réacteur qui fournit la puissance de la ville est placé dans cette construction.

### 10-ÉCOLE

L'école de ville, où on fournit l'éducation de base aux enfants de la communauté. Il y a beaucoup de tables qui peuvent être utilisées pour construire des barricades.

### 11-BAIE DE REPARATION

C'est la où les véhicules sont réparés. Il y a tous les sortes d'outils utiles pour la réparation des speeders.

### 12-MAGASIN D'ÉPICERIE

Ce magasin vend toutes les sortes d'alimentation et de produits de base à quelques articles luxueux. Le magasin sera scellé au début de dans la crise pour empêcher les pillages, il deviendra le centre de commande de fortune.

### 13-DÉPÔT DE PROVISION AGRICOLE

Les fermiers prennent la plupart de leurs provisions ici. Il y a plusieurs speeder trucks à vendre, beaucoup de tuyauterie (pour transporter l'eau des évaporateurs jusqu'aux réservoirs de stockage), des batteries, des pelles, des outils diverses pour entretenir les fermes. Les outils nécessaire à l'édification de quelques fortifications principales pourront être utiles ici. Les speeder trucks montés avec les pelles peuvent servir de bulldozers, des tuyaux aiguisés comme des pointes de métal peuvent être plantés dans le sable pour servir de barricade..

### 14-COIFFURE-SOINS

Cette petite construction est destinées au soins capillaires et autres.

### 15-DOCTEUR-DENTISTE

### 16-MOTEL

Cela n'est pas un hôtel de luxe mais beaucoup des fermiers qui viennent pour travailler en ville aiment manger là et passer une nuit ou deux pour leurs affaires. Les quatre chambres de l'hôtel sont simples mais fraîche est très bon marché.