STAR WARS®

AUX CONFINS DE L'EMPIRE™

LE JEU DE RÔLE



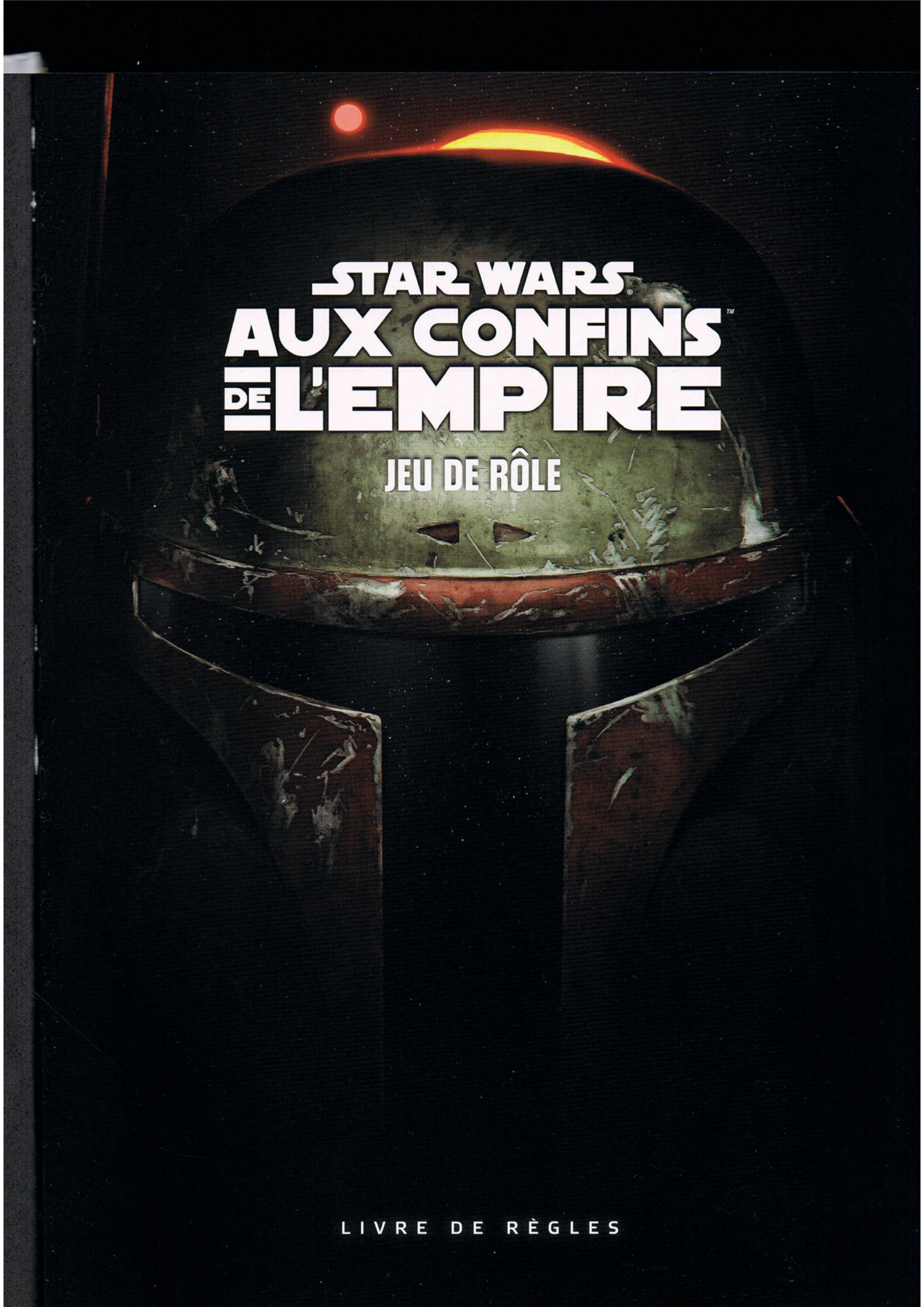
edge

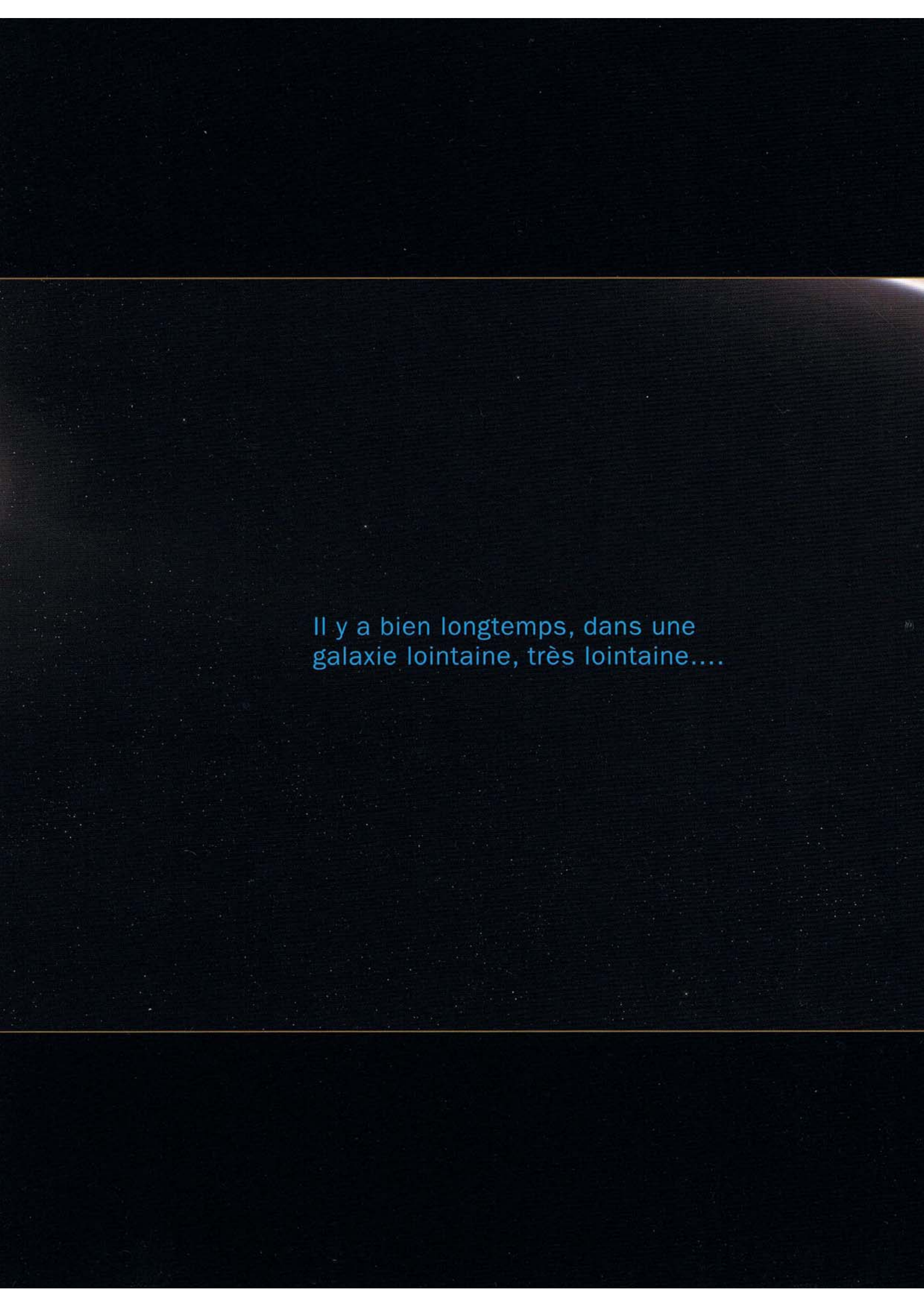
LIVRE DE RÈGLES

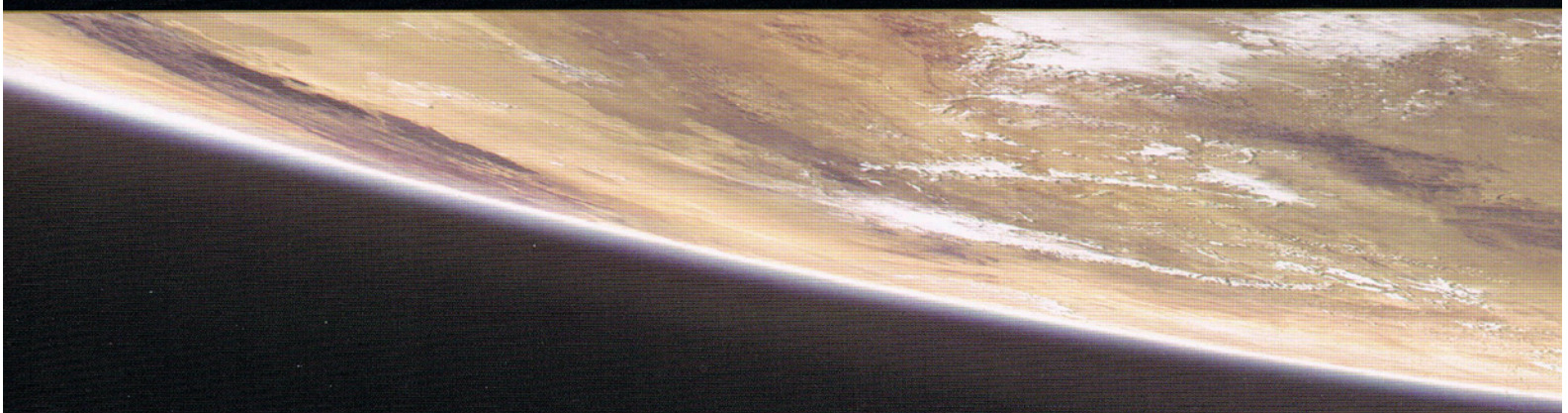
STAR WARS®
JEU DE RÔLE






STAR WARS
AUX CONFINS DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE
LIVRE DE RÈGLES


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



Aux Confins de l'Empire

La galaxie tout entière traverse des heures sombres. Opérant depuis leur base clandestine, les Rebelles ont détruit l'Étoile noire de l'abominable Empire Galactique. Les forces impériales contre-attaquent sans pitié, précipitant tous les mondes connus dans une guerre dévastatrice.

Prises dans la tourmente, d'innombrables planètes ploient sous le joug impérial. Nombre de leurs habitants fuient l'oppression tyrannique pour recommencer leur vie aux frontières de la civilisation.

Aux confins de l'Empire, ces renégats luttent pour leur vie et leur liberté, happés par un conflit qui ne saurait que s'envenimer....



INTRODUCTION

« Beaucoup à apprendre tu as. »

— Yoda

« Des chasseurs de primes ! Cours ! »

Pas besoin de me le dire deux fois : je filai comme une flèche. Les laisser me ramener chez Logron ? Hors de question. Devant moi, Soha décida que la rue baignée de soleil était trop exposée et se faufila dans une ruelle sombre.

« Suis-m... aaah ! »

La Bothan s'était heurtée à un obstacle et reparut aussitôt, pour s'étaler sur le dos dans le sable brûlant de la rue. Ralentissant le pas, je la saisis par la main pour la remettre sur pieds sans m'arrêter.

« Je n'avais pas vu la porte... Il fait trop noir », cracha-t-elle.

Tandis que nous reprenions de la vitesse, elle me cala quelque chose dans la main. Un pistolet blaster.

« Alors, tu me fais confiance, maintenant ? demandai-je.

— Plus ou moins. Contente-toi de pointer ça sur les chasseurs de primes. »

Elle jeta un coup d'œil par-dessus son épaule. Notre tortueux itinéraire dans les ruelles de Mos Shuuta nous empêchait de distinguer nos poursuivants. J'eus un bref mouvement de panique en apercevant deux silhouettes humanoïdes qui surgissaient au coin d'un bâtiment, mais je reconnus aussitôt les amis de Sona, les frères Pero. Mais étaient-ils vraiment ses amis ? À vrai dire, je les connaissais à peine.

Des tirs vrombirent au-dessus de la tête des Twi'leks : les chasseurs de primes étaient désormais bien trop proches. Nous pressâmes le pas. Détail rassurant : il s'agissait de rayons étourdissants. Ils nous voulaient vivants... du moins pour un temps.

« Impossible que les larbins de Logron nous aient retrouvés si vite ! » criai-je à Sona.

Nous nous étions échappés de la ferme du désert qui servait de planque à Logron moins d'une heure plus tôt, après avoir bousillé son matos de communication et emprunté son unique speeder. Logron, un salaud pur jus, baron du crime, et patron d'une armée de chasseurs de primes illégaux, avait dû partir à l'improviste. Nous avions saisi l'occasion pour nous évader de nos cellules improvisées. Ses abrutis de gardes avaient quand même réussi à flinguer le landspeeder pendant que nous mettions les voiles. Ses répulseurs avaient lâché à cinq minutes de Mos Shuuta et nous nous étions crashés dans une dune providentielle.

« Ce ne sont pas les hommes de Logron, rétorqua Sona. Je crois qu'ils sont aux trousses des frères Pero. Coson et Rels doivent probablement un sacré paquet de crédits à quelqu'un. Ils attirent les mercenaires comme des aimants. »

Les Twi'leks nous rattrapèrent alors que nous ralentissions pour bifurquer dans une artère latérale.

« Si c'est nous qu'ils cherchent, ce sont des nouveaux, répliqua Coson, l'aîné. Je ne les avais encore jamais vus. »

Une rafale de tirs étourdissants nous signala que les chasseurs avaient repéré leurs cibles. À savoir, nous.

Sona désigna un immense édifice qui dominait tous les bâtiments avoisinants.

« Voilà le quai ! À gauche, vite ! »

Une foule dense bouchait la rue étroite où étaient disposés les étals d'un bazar en plein air. Sona nous fit prendre une rue parallèle. Nous émergeâmes au bord d'une falaise, ce qui n'avait rien d'étonnant, Mos Shuuta étant bâtie au sommet d'un plateau rocheux. Nous tournâmes alors à droite, espérant nous faufiler entre les bâtiments et l'à-pic, mais un gigantesque amas de caisses et de débris en équilibre précaire bloquait la route.

« Splendide », grommela Rels.

Les chasseurs de primes allaient débarquer d'un instant à l'autre. Je saisis le poignet du Twi'lek.

« Viens, on va longer le bord. Mais essaie de ne pas me pousser ! »

Je me mis à progresser précautionneusement, de profil, sur le mince rebord que laissait le tas de ferraille, évitant autant que possible d'y toucher. Naturellement, Rels glissa et paniqua aussitôt. Il s'accrocha instinctivement à la prise stable la plus proche : moi. Je le saisis par la main et son poids m'attira vers le bord. Je m'agrippai à un tuyau qui m'avait servi à garder l'équilibre, mais celui-ci se décrocha du tas de débris. Le sol se déroba sous les pieds de Rels et je me retrouvai à supporter notre poids à tous deux, suspendu par un bras au tuyau qui finit par se coincer. Si ce n'était pas lui qui cédait, je finirais de toute façon par lâcher tôt ou tard...

Ce fut le moment que choisit Rels pour perdre connaissance. Alors que je lui débitais un chapelet de jurons, un tir étourdissant ricocha sur le tas de débris. J'avais oublié les chasseurs de primes. C'étaient eux qui avaient eu Rels. Derrière nous, j'aperçus Sona, à mi-chemin du sommet de la pile, qui ripostait de derrière des débris de caisse. Coson, intrépide, nous rejoignit sur le rebord. Il attrapa l'autre bras de son frère et nous parvînmes à le hisser. Je le jetai sur mon épaule pour le transporter à l'abri, derrière une pile de déchets.

Le monticule tout entier oscilla quand Sona nous rejoignit d'un bond après l'avoir escaladé. Elle injecta une dose de stimulant à Rels, qui commença à reprendre ses esprits, mais pas assez vite.

En jetant un coup d'œil derrière notre abri, j'aperçus les chasseurs de primes, des Rodiens, qui s'avançaient avec agilité le long de la saillie.

« Allez, Coson ! hurlai-je au robuste Twi'lek. OH, HISSE ! »

Nous nous jetâmes de tout notre poids contre l'édifice branlant. Une dizaine de containers variés dégringolèrent sur les Rodiens avant que le tas tout entier ne s'effondre et ne dévale la falaise dans une avalanche de bric à brac.

Je ne pris pas le temps de vérifier si les Rodiens s'en étaient tirés : nous étions déjà repartis.

Les systèmes de sécurité de la baie d'atterrissage ne résistèrent pas longtemps à Sona. J'eus la surprise de découvrir à l'intérieur un très vieux cargo à la silhouette familière. En forme de disque, il comportait un cockpit déporté à tribord. Sous les rayons ardents du soleil qui plombaient l'intérieur de la baie, les nuances bleu et rouille de l'appareil étincelaient par intermittence. Sona gravit la rampe d'accès. Elle tapa un code sur le panneau de contrôle et la trappe d'entrée s'ouvrit. Tandis qu'elle se précipitait aux commandes, Coson et moi fîmes entrer Rels, qui titubait encore, dans l'appareil.

Je me sanglai dans le siège du copilote pendant que les quelques Rodiens qui avaient survécu faisaient irruption sur le quai et que nous décollions dans un rugissement. Lorsque nous quittâmes l'atmosphère et que l'horizon passa du bleu au noir, je me retournai vers Sona. Une question me taraudait. Je gardai la main sur le blaster posé sur mes genoux, mais sans m'en saisir. Pour le moment.

« Personne ne pourrait craquer si vite le code d'un vaisseau. Comment connaissais-tu celui de l'appareil de Logron ?

— De *mon* appareil, répondit Sona en riant. Je lui devais une certaine somme, et Logron a décidé de modifier les termes de notre marché et de se payer avec mon vaisseau. Les frères Pero et moi l'avons traqué jusqu'à cette ferme, mais ses chasseurs nous ont capturés. Nous avons compris trop tard que le vaisseau se trouvait en réalité à Mos Shuuta. »

Mon cerveau bouillonna en apprenant cette information inattendue.

« Et depuis combien de temps est-il à toi ?

— Des années. »

Je brandis instantanément le pistolet blaster et le sourire de Sona disparut.

« Hé, doucement avec ça. Je t'ai dit de ne viser que les chasseurs de primes.

— Je crois que c'est justement ce que je suis en train de faire. Ma cousine a disparu il y a six mois sur Tatooine, et la dernière fois qu'on l'a vue, quelqu'un l'emmenait dans un cargo bleu. Celui-ci. Un informateur de Mos Eisley m'a expliqué que Logron en était le propriétaire et qu'il le prêtait à ses chasseurs de primes. J'ai découvert sa cachette à la ferme, mais ses hommes me sont tombés dessus et m'ont enfermé avec toi et les frangins. Je ne sais pas dans quoi tu trempes, et je m'en fiche. Mais je veux retrouver ma cousine. Si c'est ton vaisseau, alors tu sais où elle est.

— Je suis contrebandière, pas chasseuse de primes. Coson et Rels forment mon équipage. Ta cousine avait eu maille à partir avec Jabba le Hutt, et je l'ai donc aidée à quitter la planète. Tu sais, ajouta-t-elle en soupirant, quand je viens sur Tatooine, je finis toujours par le regretter.



— Ça je n'en doute pas », fit une voix derrière nous.

En pivotant sur mon siège, je pointai instinctivement mon blaster sur l'intrus.

« Et je regrette moi aussi ta venue, poursuivit-il. Tu n'apportes que des ennuis ».

Un grand humain barbu, élégamment vêtu, les cheveux noirs coupés courts, se tenait dans l'entrée du cockpit, un blaster dirigé vers nous. C'était Logron. Dans notre précipitation, nous n'avions pas fouillé le vaisseau. Il avait pu se cacher à peu près n'importe où.

« Tu ne m'as guère facilité la tâche en mettant mes ex-partenaires rodiens sur mes traces. Mais maintenant, tu vas poser ce coucou à Mos Eis... »

Il laissa sa phrase en suspens, les yeux fixés à la vernière du cockpit qui s'illuminait derrière Sona et moi. Nous nous retournâmes pour découvrir la coque triangulaire, blanche et éclatante d'un Destroyer impérial qui venait de sortir de l'hyperespace.

Je me retournai et abattis cette racaille de Logron, qui s'affala au sol, inconscient.

Le regard de Sona hésita entre moi, le blaster, Logron et le navire impérial devant nous.

« Je crois que tu as raison au bout du compte, déclara-t-elle en souriant. Aujourd'hui, je suis une chasseuse de primes. Je parie que ces Rodiens savent des choses qu'on ignore au sujet de Logron. Allons nous faire quelques crédits, et ensuite, nous nous occuperons de ta cousine. » Elle s'empara du micro du comlink.

« Capitaine Sona Fey'lya de la *Flammèche Bleue* à Destroyer impérial. Vous tombez à pic : j'aimerais réclamer une prime impériale. Devons-nous vous livrer le colis, ou préférez-vous venir le chercher ? »

BIENVENUE AUX CONFINS DE L'EMPIRE !

Dans le jeu de rôle **Aux Confins de l'Empire**, vous êtes à la fois personnage, narrateur et acteur d'improvisation. Vous créez et jouez simultanément des histoires de Star Wars pleines d'action, de suspense, et de batailles spatiales où vous croiserez votre content de stormtroopers, de contrebandiers, de chasseurs de primes et de barons du crime hutts. Dans **Aux Confins de l'Empire**, vous interprétez des personnages vivant en marge des régions civilisées de l'espace ou de la société, voire des deux. Pour jouer, vous aurez besoin de votre imagination, de ce livre, de papier et de crayons, de dés *Star Wars* **Aux Confins de l'Empire** et de quelques autres joueurs. Avant de commencer, il vous faudra décider quel membre du groupe fera office de maître du jeu (MJ). Bien que ce choix ne soit pas gravé dans le marbre, on ne change généralement pas de MJ d'une session à la suivante, car celui-ci a plusieurs responsabilités particulières.

PAR OÙ COMMENCER ?

Vous pouvez entamer la lecture de ce livre de base à différents chapitres selon que vous jouerez à **Aux Confins de l'Empire** en tant que personnage joueur ou en tant que maître du jeu.

Les joueurs peuvent commencer par le **Chapitre I : règles du jeu** et passer directement au **Chapitre II : création de personnage**.

Le maître du jeu peut également partir du **Chapitre I : règles du jeu**, mais il lira ensuite le **Chapitre IX : le maître du jeu**.

JE SUIS LE MAÎTRE DU JEU ! QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

Diriger une partie de jeu de rôle est très amusant. Le MJ donne les grandes lignes de l'intrigue, joue les personnages que rencontrent les joueurs, décrit leur environnement et fait office d'arbitre en cas de doute concernant les règles. Un bon MJ doit se montrer capable de réagir aux situations inédites et d'adapter le récit en fonction des méthodes qu'adoptent les joueurs pour résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés. Toutefois, votre première mission consiste à vous assurer que tout le monde passe un bon moment. Le plaisir passe en premier et les règles en second.

JE SUIS UN JOUEUR ! QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

En tant que joueur, vous interprétez le rôle d'un « personnage joueur » (PJ). Il vous faut généralement le créer au début de la partie, mais il arrive que le maître du jeu vous en fournisse un prêt à jouer. Votre personnage prend part à des aventures que

l'on peut comparer aux épisodes d'une série télé ou à des films où vous interpréteriez le même héros. Chaque aventure dure une ou plusieurs sessions de jeu. Au fil des parties, votre personnage s'améliore dans ses domaines de prédilection et le récit évolue autour de lui et de ses compagnons d'aventure.

Les personnages de **Aux Confins de l'Empire** sont généralement issus des coins les plus turbulents de la galaxie, mais ce n'est pas une obligation. Les règles vous permettent de créer le genre de personnage que vous voulez jouer, et vous l'étofferez en endossant son rôle à votre idée. Vous pouvez jouer un personnage basé sur ceux des films et des autres récits de *Star Wars*, mais la plupart des joueurs combinent talents et idées issus de diverses sources pour aboutir à des héros uniques.

Prenez comme exemple la nouvelle d'ouverture. Elle met en scène un type de personnage joueur tout à fait courant : le marché qu'avait passé Sona la contrebandière avec son « bienfaiteur » criminel a tourné court, et elle n'a eu d'autre choix que de prendre des mesures radicales pour se réapproprier son vaisseau. Les frères Pero et le narrateur de l'histoire pourraient être interprétés par d'autres joueurs.

Votre contrebandier peut faire passer en douce des marchandises d'un monde impérial à l'autre tout en évitant les Destroyers et les stormtroopers. Vous pourriez devenir un chasseur de primes rodien traquant les pires racailles pour l'argent. À moins que vous ne jouiez un noble ou un politicien humain en disgrâce, fuyant l'Empire parce qu'il est accusé d'être un sympathisant rebelle... ce qui pourrait fort bien être vrai.

Quand vous créerez votre personnage, il vous faudra réfléchir à son histoire : d'où vient-il ? Que fait-il maintenant, et pourquoi ? Qu'envisage-t-il dans l'avenir ? Le jeu vous donne des pistes sous forme de motivations et d'obligations envers d'autres individus. Votre PJ a une obligation spécifique qui l'influence régulièrement : il peut devoir des milliers de crédits à un baron du crime, à moins qu'il ne s'agisse d'une énorme faveur, ou qu'il soit tout dévoué à sa famille ou à une organisation quelconque. Quand on traîne dans les recoins les plus louches de la galaxie, on finit forcément par devoir quelque chose à quelqu'un.

Vous devrez également lui créer une personnalité qui peut s'avérer soit très proche de la vôtre, soit aux antipodes de tout ce que vous connaissez. L'essence d'un jeu de rôle consiste à interpréter votre personnage et à agir selon la situation, mais aussi selon son histoire et ses aspirations. Vous êtes libre de rendre cette histoire et cette personnalité aussi complexes ou aussi simples que vous le désirez, l'important étant que vous et vos amis passiez un bon moment.

Une fois que vous avez un personnage joueur, vous allez l'interpréter au sein d'un groupe généralement composé de quatre à six joueurs. Tous vos personnages peuvent avoir un passé commun (il se peut qu'ils soient de la même famille ou qu'ils servent à bord du même vaisseau) ou n'être que momentanément alliés, poussés à collaborer par des circonstances qui les dépassent.

Quand vous jouez, chaque membre de votre groupe contrôle son propre personnage joueur. Le maître du jeu joue tous les autres individus que vous rencontrez ou combattez (on parle dans leur cas de personnages non joueurs, ou PNJ). Le MJ est également chargé d'embarquer le groupe dans l'aventure : il peut créer une intrigue, à moins que les joueurs ne prennent eux-mêmes leur destin en main.

La plupart des parties combinent les deux.

Pendant l'aventure, dites tout simplement au MJ ce que vous voulez que votre personnage fasse. Vous pouvez prendre un accent particulier ou une voix originale, comme un comédien d'improvisation, mais il est tout à fait possible de vous contenter d'expliquer ce que vous voulez faire et d'attendre la réaction du MJ. Ne vous inquiétez pas si vous ne connaissez pas toutes les règles du jeu : le MJ et les autres joueurs vous aideront à les assimiler, même s'il s'avère judicieux de lire le livre de règles de **Aux Confins de l'Empire**. L'important, c'est de s'amuser, pas de suivre les règles à la lettre.



EXEMPLE DE PARTIE

Stéphane a réuni Gilles, Hervé, Léa et Shan autour de la table de sa salle à manger pour une partie de **Aux Confins de l'Empire**. Stéphane et Gilles interpréteront des Twi'leks : Coson le mercenaire et Rels le technicien. Hervé jouera Mills, un colon humain. Léa endosse le rôle de Sona, contrebandière bothan. Shan est le maître du jeu (MJ).

Nous rejoignons le groupe en pleine partie, quand les personnages arrivent à Mos Shuuta...

Shan (MJ) : Il vous faut cinq minutes pour aller à pied de l'épave de votre speeder jusqu'au grand pont de pierre menant au plateau de Mos Shuuta, et dix de plus pour grimper jusqu'à la ville elle-même. Un quart d'heure sous le soleil de plomb de Tatooine a de quoi épuiser n'importe qui : vous subissez tous deux points de stress.

Chacun des joueurs note les deux points de stress subis sur sa fiche.

Stéphane (Coson) : Je déteste cette planète. Fichons le camp d'ici.

Léa (Sona) : Nous devrions essayer de trouver un vaisseau. Peut-être qu'on peut acheter un billet pour se tirer d'ici à la cantina... Il doit bien y en avoir une dans cette ville, non ?

Shan (MJ) : Bien sûr. Le premier Jawa auquel vous demandez votre chemin vous l'indique.

Hervé (Mills) : On devrait faire attention. Je reste en retrait du groupe et j'ouvre l'œil. Les sbires de Logron pourraient nous suivre de près.

Shan (MJ) : Bonne idée. La cantina est un bâtiment trapu en béton coulé, comme presque tous les autres. Comme elle s'enfonce dans la roche du plateau, il y fait bien plus frais que dans les rues étouffantes. Une belle galerie d'extraterrestres de tous types vous attend dans la grande salle, et le barman dévaronien vous accueille avec un sourire méprisant.

Léa (Sona) : OK, je propose qu'on passe le bar au peigne fin pour voir si quelqu'un peut nous tirer de ce caillou. Il doit bien y avoir des pilotes à louer dans le coin.

Stéphane (Coson) : À louer ? Et avec quel argent ? On est fauchés, tu te souviens ?

Léa (Sona) : Ne nous embarrassons pas de détails. On y réfléchira plus tard.

Shan (MJ) : D'accord, ce sera un test de Système D. Que faites-vous ? Que dites-vous ?

Léa (Sona) : J'imagine que je peux commencer par le barman. « Hé, gueule d'amour, j'adore ta cantina. Ça doit être là que viennent traîner tous les galactiques des environs. »

Gilles (Rels) : Je vais m'asseoir avec mon frère à une table au milieu de la pièce, pour voir et entendre le plus de gens possible. Peut-être que quelqu'un laissera échapper une information intéressante pendant que Sona passe la brosse à reluire à ce type.

Shan (MJ) : D'accord, c'est plutôt efficace, comme moyen de briser la glace. Il s'agira donc d'un test de Système D de difficulté moyenne. Les yeux et les oreilles que laissent traîner Rels et Coson valent bien un dé de fortune, et je t'en accorde un autre pour ton roleplay.

En fonction de divers facteurs, Léa rassemble une réserve de dés qu'elle lance.

Léa (Sona) : Succès ! Ni Avantage ni Menace.

Shan (MJ) : C'est une bonne nouvelle ! La *Flammèche Bleue* est au port, à la baie Aurek.

Léa (Sona) : La *Flammèche Bleue* ? Je connais ce vaisseau !

Shan (MJ) : Pendant ce temps, dehors, Mills, fais-moi un test de Vigilance.

Hervé (Mills) : La Vigilance n'est pas vraiment mon fort.

Hervé rassemble les dés correspondant à la Vigilance de Mills ainsi que les dés de défi et de difficulté fournis par Shan, et les lance.

Hervé (Mills) : Échec, mais avec deux Avantages.

Shan (MJ) : Bon. Mills, tu ne vois pas les chasseurs de primes rodiens avant de manquer leur marcher dessus quand tu t'apprêtes à pénétrer dans la cantina. Toi et les Rodiens, vous bondissez chacun de votre côté et vous faites une roulade. Les mercenaires poussent un cri... Ils t'ont reconnu ! Étant donné que tu as obtenu deux Avantages, je te donne droit à une manœuvre gratuite avant qu'ils n'aient le temps de réagir.

Hervé (Mills) : Oh... mince... Je me précipite dans la cantina en appelant au secours !

Stéphane (Coson) : Génial. Une fusillade en pleine cantina. Ça, c'est la cerise sur le gâteau de cette journée parfaite.

Shan (MJ) : Faites un jet d'initiative !

BIENVENUE DANS LA GALAXIE !

C'est une époque de guerre civile... et bien plus encore. Chaque jour, la **Rébellion** se développe et menace l'**Empire galactique** sur des champs de bataille politiques ou concrets, combattant corps et âme pour la liberté. Mais le reste de la population continue à vivre sa vie. Certains veulent juste éviter de prendre des tirs perdus, mais d'autres tirent profit du conflit. Les plus malchanceux sont victimes de la politique impériale tyrannique qui étouffe les libertés et réduit des espèces entières en esclavage. Les désespérés et les opportunistes arpentent les confins de l'Empire et trouvent refuge dans les zones de non-droit les plus isolées et les plus lointaines.



LE RÈGNE DE L'EMPEREUR

L'Empire domine la galaxie, que ce soit du point de vue politique, social ou militaire. Son épouvantable **Empereur** dispose d'un pouvoir absolu : grâce à ses manœuvres politiques habiles, il utilise l'armée et brandit la menace que représente **Dark Vador** pour maintenir la galaxie sous sa botte. Rien ne peut résister à l'armée impériale lorsqu'elle se déploie en masse. Les services impériaux surveillent alliés comme ennemis. Le redoutable Bureau de la Sécurité Impériale enquête sur le moindre soupçon de corruption ou d'activité rebelle. Des groupes officiels comme le COMPORN (la Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau) promeuvent les idéaux impériaux tout en écrasant toute propagande rebelle et toute velléité de désobéissance. Aussi dominant soit-il, l'Empire n'est pas pour autant omniprésent, et les rebelles, les organisations criminelles et beaucoup d'autres individus savent en tirer profit.

LA GUERRE GALACTIQUE FAIT RAGE !

Les Rebelles ont détruit l'arme absolue de l'Empire, l'**Étoile noire** ! Les échos de ce coup d'éclat résonnent encore dans toute la galaxie. Considérée comme un nouvel espoir pour les opprimés, l'Alliance rebelle lutte pied à pied contre les troupes impériales. Les Rebelles, engagés dans une lutte désespérée et décisive contre l'Empire, ne disposent que d'une fraction des forces militaires dont ils auraient besoin. Toutefois, à chaque victoire, la flamme de la Rébellion se propage. L'Empire traque sans pitié les Rebelles et leurs sympathisants, et poursuivent leurs chefs aux quatre coins de la galaxie. Depuis la destruction de l'Étoile Noire, ceux qui sont étiquetés comme Rebelles sont devenus le gibier abhorré de l'Empire.

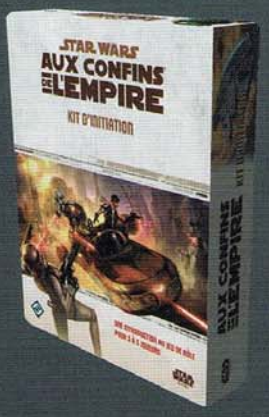
PRENEZ GARDE AUX REDOUTABLES HUTTS !

Les **Hutts** sont d'immenses créatures à l'apparence de limace qui exercent une grande influence dans la galaxie, et ce, depuis l'époque lointaine de la République. En théorie, eux aussi sont placés sous le contrôle de l'Empire, mais ils ont réussi à en usurper le pouvoir dans l'Espace hutt grâce à la corruption et à des manipulations financières. Nombre d'entre eux, comme le légendaire **Jabba le Hutt**, sont des barons du crime et disposent de suffisamment de pouvoir et de relations dans la pègre pour que l'Empire peine à les maîtriser ou à les éliminer tout à fait. Les efforts des Hutts, qu'ils soient criminels ou pas, influencent énormément l'économie, le gouvernement et les activités illégales dans de vastes régions de la Bordure extérieure. Il est difficile de vivre en marge de la société sans se trouver impliqué un jour ou l'autre dans l'un de leurs complots. Décevoir un Hutt ou lui mettre des bâtons dans les roues finit par vous coûter cher (si ce n'est la vie...). Les chasseurs de primes vivent confortablement en se mettant au service des Hutts et de leurs vendettas.

LA SOCIÉTÉ SECRÈTE DU SOLEIL NOIR

Le **Soleil Noir** est un syndicat du crime interstellaire occulte, qui noyaute toutes les strates de la société galactique. Ses puissants parrains, appelés Vigos, veillent au maintien de sa suprématie tout en rivalisant pour le pouvoir et le territoire au sein même de l'organisation. Chaque Vigo met sur pied, coordonne et contrôle dans sa propre région de la galaxie de vastes opérations illégales qui peuvent se dérouler sur plusieurs siècles, et ce, sous le sceau du secret, primordial pour leur pérennité. De plus modestes groupes criminels, des contrebandiers et commerçants travaillent souvent à leur insu pour le Soleil Noir, ou lui livrent des marchandises sous le couvert du marché noir, croyant faire affaire avec d'autres. L'organisation s'allie parfois au gouvernement impérial, mais la plupart du temps, elle s'y oppose. L'influence du Soleil Noir s'étend de **Coruscant**, capitale impériale, jusqu'aux planètes reculées et aux mondes isolés qui sont dispersés au-delà de l'espace connu.

KIT D'INITIATION



C'est votre premier jeu de rôle ? Le moyen le plus simple de découvrir les jeux de rôle (et **Aux Confins de l'Empire** en particulier) consiste à utiliser le **Kit d'Initiation**. Cette boîte les présente aux nouveaux joueurs par l'intermédiaire d'une aventure et contient tout ce dont un groupe a besoin pour commencer à jouer.

Avertissement : certains talents et mécanismes mentionnés dans le Kit ont été amendés ou modifiés dans la version avancée des règles que contient ce livre.

MARCHÉ NOIR ET PORTS FANTÔMES

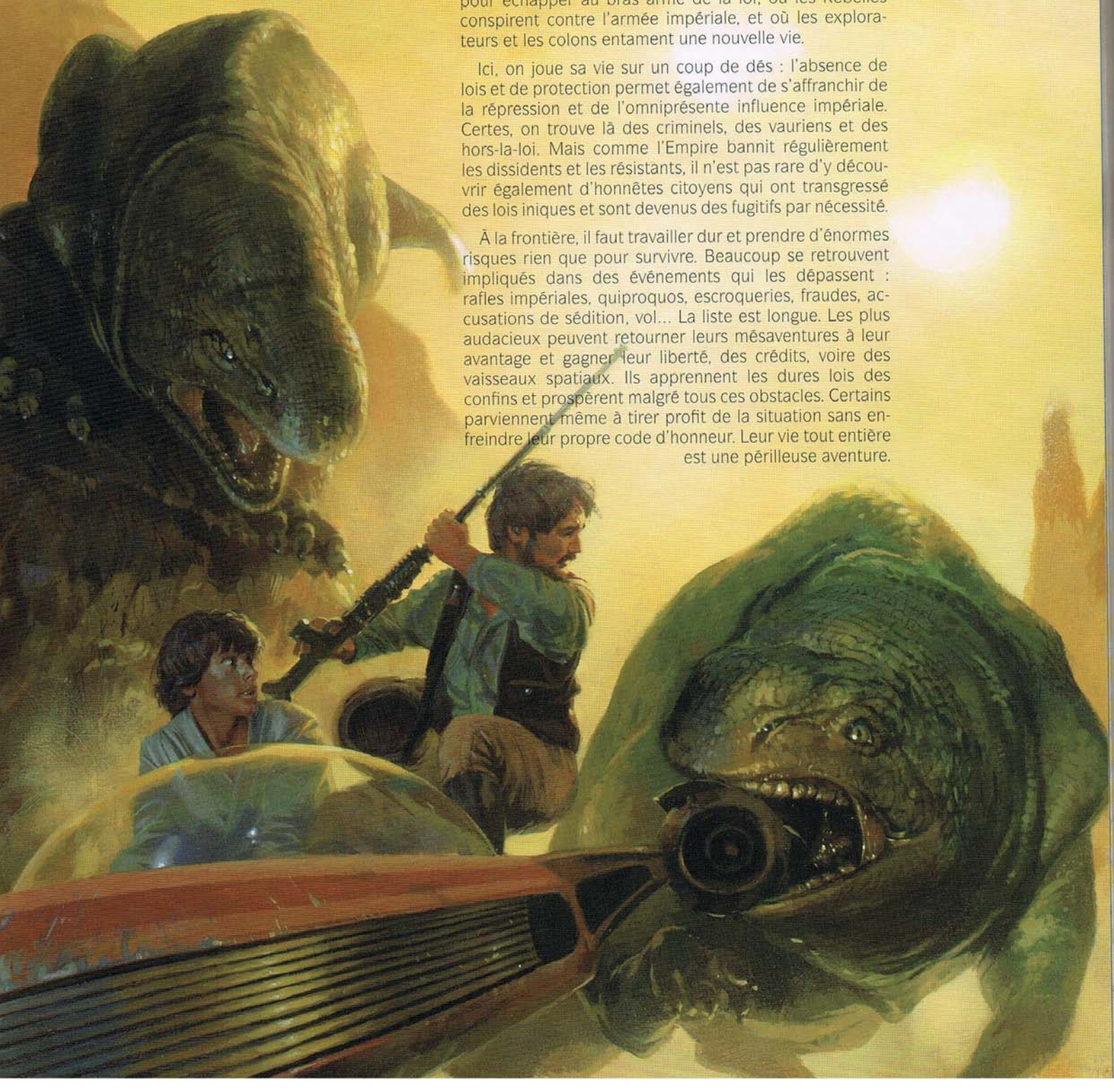
Sous la surface du commerce légal, de la bureaucratie et de la loi de l'Empire se cachent le marché noir et le monde opaque des contrebandiers, escrocs et autres criminels. Bien qu'officiellement condamnées pour la criminalité qu'elles suscitent, ces économies interlopes attirent nombre d'habitants de la galaxie et assurent même parfois leur survie. Dans les mondes isolés, il n'existe parfois aucune autre option, et la ligne qui sépare les entreprises légitimes du commerce illégal n'en est que plus floue. À mesure que le carcan tyrannique de la loi impériale s'étend sur toute la galaxie, un nombre croissant d'habitants gagnent les confins pour survivre ou pour échapper à une arrestation. Les ports fantômes fournissent des comptoirs de commerce, des ateliers de maintenance pour les vaisseaux et d'autres services indispensables aux activités illégales. Ils sont généralement isolés et clandestins, mais certains implantent des services illégaux dans des spatioports plus vastes et légaux. On trouve quasiment n'importe quoi au marché noir à condition de pouvoir payer. Les contrebandiers font passer les marchandises au nez et à la barbe des inspecteurs des douanes impériales, importent des produits prohibés dans les mondes de l'Empire et vont même jusqu'à y faire transiter agents rebelles et fugitifs.

SURVIVRE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

La vie est rude en marge de la société et de l'espace civilisé, que l'on évolue dans les planètes les plus reculées de la **Bordure Extérieure** ou dans les profondeurs glauques du monde-cité qui tient lieu de capitale à l'Empire. Les limites de la société coïncident parfois avec celles de l'Empire lui-même, et juste derrière cette frontière commence cet espace où certains s'enfuient pour échapper au bras armé de la loi, où les Rebelles conspirent contre l'armée impériale, et où les explorateurs et les colons entament une nouvelle vie.

Ici, on joue sa vie sur un coup de dés : l'absence de lois et de protection permet également de s'affranchir de la répression et de l'omniprésente influence impériale. Certes, on trouve là des criminels, des vauriens et des hors-la-loi. Mais comme l'Empire bannit régulièrement les dissidents et les résistants, il n'est pas rare d'y découvrir également d'honnêtes citoyens qui ont transgressé des lois iniques et sont devenus des fugitifs par nécessité.

À la frontière, il faut travailler dur et prendre d'énormes risques rien que pour survivre. Beaucoup se retrouvent impliqués dans des événements qui les dépassent : rafles impériales, quiproquos, escroqueries, fraudes, accusations de sédition, vol... La liste est longue. Les plus audacieux peuvent retourner leurs mésaventures à leur avantage et gagner leur liberté, des crédits, voire des vaisseaux spatiaux. Ils apprennent les dures lois des confins et prospèrent malgré tous ces obstacles. Certains parviennent même à tirer profit de la situation sans enfreindre leur propre code d'honneur. Leur vie tout entière est une périlleuse aventure.



CRÉDITS

STAR WARS : AUX CONFINS DE L'EMPIRE

CONCEPTION
Jay Little assisté de Sam Stewart, Andrew Fischer et Tim Flanders

DIRECTION DE LA PRODUCTION
Sam Stewart

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT
Dave Allen, Max Brooke, Eric Cagle, Shawn Carmen, Daniel Lovat Clark, John Dunn, Sean Patrick Fannon, Nat Feipel, Andrew Fischer, Shane Hensley, Sterling Hershey, Tim Huckelbery, Michael Kogge, Jay Little, Jason Marker, Sam Stewart et Ross Watson

RELECTURE ET RÉÉCRITURE
Owen Barnes, Patrick Brennan, Alex Davy, Molly Glover, Dave Johnson, Mark Pollard, Thaadd Powell, Julian Smith, et Rex Vogen

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR
Chris Gerber

DESIGN DE LA GAMME
EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DU LIVRE DE BASE
Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff et Michael Silsby

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE
Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE
Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE
Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Scott Schomburg

ILLUSTRATIONS
Even Mehl Amundsen, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Chris Beck, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Sam Burley, Adam Burn, Stacey Diana Clark, Alexandre Dainche, Christina Davis, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Blake Henricksen, Johannes Holm, Clark Huggins, Joel Hustak, Hendry Iwanaga, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Jorge Fares Maese, Michał Miłkowski, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Andrew Olson, Hector Ortiz, R J Palmer, Anthony Palumbo, Aaron Panagos, Scott Purdy, Michael Rasmussen, Francisco Rico Torres, Emilio Rodriguez, Chynthia Sheppard, Jonas Springborg, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Chase Toole, Alexander Tooth, Magali Villeneuve, Wibben, Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION
Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT
Deb Beck

CONCEPTEUR EXÉCUTIF
Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Michael Hurley

PUBLICATION
Christian T. Petersen

TESTEURS
Reportez-vous à la page 437 pour la liste complète des testeurs.

TRADUCTION FRANÇAISE
La Bande de Vauriens de Edge : Sabine Abbonato, Vincent Basset, Anthony Devin, Arthur Francfort, Guillaume Jadé, Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Tristan Lathière et Jérôme Vessière

RELECTURE
Stéphane «Bunny Wan Kenobunny» Bogard, Christian «Khan» Crocherie, Shan Deraze, Jérôme Durou, Pierrick Garry, Alicia Julien et Sandy Julien

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION
Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR
Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON
Leland Chee

© 2013 by Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation 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.

ISBN: 978-84-15889-06-9 Code Produit : UBISWR02

Pour plus d'informations sur la gamme ***Star Wars : Aux Confins de l'Empire***, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez nous visite via :

WWW.STARWARS.COM **WWW.EDGEENT.COM**

SOMMAIRE

Chapitre I : Le Jeu 7
Système de Jeu 9
Les dés 10
Lumière, moteur, action ! 14
La réserve de dés de base 15
Constituer une réserve de dés de base 18
Interpréter la réserve 23
Autres types de tests 24
Autres éléments clés 26
Obligations 29
Expérience et développement 29
Attributs dérivés 31
Chapitre II : Création de Personnage 33
Étape 1 : Historiques des personnages 36
Étape 2 : Obligations 38
Étape 3 : Choisir une espèce 42
Étapes 4 et 5 : Choisir une carrière et des spécialités 53
Étape 6 : Investir les points d'expérience 92
Étape 7 : Déterminer les attributs dérivés 94
Étape 8 : Déterminer les motivations 94
Étape 9 : Équipement et apparence 97
Étape 10 : Choisir un vaisseau 99
Chapitre III : Compétences 101
Choisir ses compétences 103
Compétences générales 104
Compétences de Combat 118
Compétences de Connaissance 121
Chapitre IV : Talents 127
Description des talents 128
Chapter V : Matériel et équipement 147
Le commerce dans la galaxie 147
La rareté 149
L'encombrement 152
Les compétences de combat 154
Caractéristiques des armes 158
Entretien des armes 159
Description des armes 162
Armures 169
Matériel 172
Matériel du marché noir 185
Modifications et améliorations 188
Kits d'armes 189
Chapitre VI : Combat et conflits 197
Jeu narratif et jeu structuré 197
Manœuvres 200
Actions 203
Défense 206
Encaissement 207
Niveaux de portée 208
Autres modificateurs aux tests de combat 210
Effets liés à l'environnement 213
Blessures, stress et états de santé 215
Récupération et soins 220
Chapitre VII : Vaisseaux et véhicules 223
Armes des vaisseaux et véhicules 228
Combats des vaisseaux spatiaux et véhicules 231
Terrain et phénomènes célestes 241
Subir des dégâts 243
Les voyages interstellaires 247
Profils des véhicules 249
Profils des vaisseaux 254
Modifications des vaisseaux et véhicules 269
Chapitre VIII : La Force 273
La Force dans **Aux Confins de l'Empire** 275
Chapitre IX : Le Maître du Jeu 287
Jouer une partie de **Aux Confins de l'Empire** 288
Créer une aventure de **Aux Confins de l'Empire** 302
Utiliser les Obligations 306
Les Motivations des joueurs et comment les utiliser 311
La base d'opérations 312
Utiliser les points de Destin 315
Maîtriser une campagne complète 317
Règles alternatives et optionnelles 322
Chapitre X : La Galaxie 325
Les grands couloirs hyperspatiaux 326
Le Noyau Profond 330
Les Mondes du Noyau 333
Les Colonies 335
La Bordure Intérieure 337
La Région d'Expansion 339
La Bordure Médiane 341
Territoires de la Bordure Extérieure 343
L'Espace Sauvage et les Régions Inconnues 347
L'Espace Hutt 349
Le Secteur Corporatif 352
Autres sites notables 354
Bespin 356
Corellia 357
Fondor 358
Kessel 359
Nal Hutta 360
Ord Mantell 361
Ryloth 362
Tatooine 363
Chapitre XI : Loi et société 365
L'Empire galactique 365
L'Alliance pour la Restauration de la République 371
Le Soleil Noir 374
Les Hutts 377
Autres organisations 379
La loi et l'ordre dans la galaxie 382
Chapitre XII : Adversaires 389
Liste d'adversaires 391
Chapitre XIII : Ça sent le roussi 417
Index 438



1

LE JEU

« ... beaucoup de vérités auxquelles nous tenons dépendent avant tout de notre point de vue. »

– Obi-Wan Kenobi

Le jeu de rôle **Aux Confins de l'Empire** s'intéresse aux aspects les plus sombres et durs de *Star Wars*. Les personnages évoluent aux côtés de ceux qui vivent en marge de la galaxie et de sa société, dans des milieux où la morale est douteuse au mieux, où rien n'est jamais assuré. Dans une campagne de **Aux Confins de l'Empire**, chasseurs de primes, contrebandiers, mercenaires et explorateurs côtoient non seulement des docteurs, des politiciens et des savants, mais ils se lancent aussi à l'aventure en leur compagnie.

Lors de ces aventures, les personnages auront à relever de nombreux défis, qu'il s'agisse de réparer leur vaisseau endommagé, de pirater une console de sécurité ou d'échanger des tirs de blaster avec des mercenaires pour ramasser une prime. Pour survivre, les personnages doivent compter sur leurs capacités innées, leurs compétences et leurs talents spéciaux.

Ce chapitre offre un bon aperçu des bases du jeu. Tout d'abord, il détaille ce qu'est un jeu de rôle et tout ce dont les joueurs ont besoin pour s'amuser. Il décrit ensuite les divers éléments du système de jeu, sans oublier les dés spéciaux, et se poursuit avec toutes les règles additionnelles nécessaires au bon déroulement des parties. Le chapitre s'achève sur les grandes lignes de la création de personnage. En bref, il aborde les règles fondamentales du jeu, alors que les autres chapitres se penchent sur les règles liées à des situations spécifiques.

LES JEUX DE RÔLE

Comme cela a été abordé dans l'introduction, un jeu de rôle est un jeu de récit collaboratif. Chaque joueur interprète un personnage dans un univers de fiction, celui de *Star Wars* en l'occurrence. Les joueurs coopèrent pour raconter une histoire dans laquelle leurs personnages se serrent les coudes, surmontent des défis, affrontent de dangereux ennemis et, pourquoi pas, en tirent quelque profit au passage. Différents dés spéciaux sont utilisés pour ajouter une part de hasard, si bien que l'issue de l'histoire n'est jamais courue d'avance. Chaque personnage, dont les règles du jeu dictent les forces et les faiblesses, possède des particularités et se sert de ces dés pour déterminer ses chances de succès ou d'échec quand il entreprend une tâche.



LES BASES : CE DONT LES JOUEURS ONT BESOIN

Pour commencer à jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel. En plus d'au moins un exemplaire de ce livre de règles, vous devrez vous munir de stylos, de crayons et de photocopies de la feuille de personnage de la page 444 pour y noter tout ce qui concerne vos aventuriers. Le groupe devra aussi se pourvoir de dés à 10 faces, de préférence deux par joueur.

Les joueurs et le maître du jeu (MJ) ont tout intérêt à employer les dés personnalisés conçus pour le jeu. Ils sont décrits plus loin dans ce chapitre et il existe différents moyens de s'en procurer.

- Des paquets de dés sont disponibles dans les boutiques de jeu spécialisées et peuvent être commandés en ligne sur le site de Edge.
- La boîte **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation** s'accompagne d'un set de dés.
- Fantasy Flight Games propose une appli *Star Wars*™ Dice pour iOS et Android.
- Néanmoins, si vous ne disposez pas de tels dés, la table de la page 12 explique comment convertir les résultats de dés standard à 6, 8 et 12 faces, disponibles dans la plupart des boutiques de jeu spécialisées.

LES PERSONNAGES JOUEURS (PJ)

Dans **Aux Confins de l'Empire**, chaque joueur se crée un personnage unique : un personnage qui partira à l'aventure et comptera parmi les protagonistes de l'histoire, aux côtés des autres personnages joueurs, ou « PJ ». Ces personnages joueurs ont l'étoffe des célébrités de l'univers de *Star Wars*. Ce sont des individus puissants, robustes, ingénieux et débrouillards, voués à marquer la galaxie de leur empreinte. Mais les PJ se distinguent également des masses. En règle générale, ils ont des qualités ou capacités spéciales qui les rendent uniques. Habituellement, ils connaissent bien leur spécialité, sont parfaitement compétents et ont accès à toutes sortes de ressources. Ces différences leur permettent de surmonter les nombreux dangers d'une campagne de **Aux Confins de l'Empire**.

LE MAÎTRE DU JEU (MJ)

Le maître du jeu (souvent abrégé en « MJ ») est le joueur qui s'occupe de la mise en place des scènes, fait avancer l'intrigue et arbitre les règles. Il contrôle aussi l'ensemble des personnages non joueurs (PNJ). Tous les individus dont les PJ croisent la route (du simple ferrailleur au haut fonctionnaire de l'Empire) sont gérés par le MJ. Ce dernier pose également le décor et le cadre de l'aventure, l'agrémente de détails au fil des événements, tandis que les PJ prennent des décisions qui ont une influence sur le récit.

Le MJ n'est pas l'adversaire des PJ et ne joue pas « contre » eux. C'est plutôt un guide, une aide qui explique le qui, le comment et le pourquoi des gens, lieux et événements auxquels les PJ ont affaire. Idéalement, il collabore avec les autres joueurs pour développer l'histoire et parvenir à son terme. Certes, le MJ met les personnages dans les pattes d'ennemis et les entraîne parfois dans des situations dangereuses, mais son objectif est avant tout de mettre en scène des rencontres intéressantes, de garder les joueurs motivés et de faire en sorte que l'histoire se déroule bien.

Rappelez-vous, **Aux Confins de l'Empire** est un jeu narratif où l'interprétation joue un rôle de premier plan, où tous les joueurs collaborent pour évaluer le résultat de leurs actions et décrire le déroulement de l'histoire. En fait, le MJ a en plus la responsabilité de gérer les PNJ, de régler les désaccords et d'assurer la bonne application des règles. En fait, son verbe a force de loi. S'il prend une décision, les autres joueurs doivent l'accepter et poursuivre le récit. Pour plus de détails sur son rôle, reportez-vous au **Chapitre IX : Le maître du jeu**.

JEU NARRATIF

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les joueurs sont invités à jouer un rôle, et à se mettre dans la peau de leur personnage pour décrire les événements et faire progresser le récit. Bien que ce livre offre les règles nécessaires à la résolution de l'action, le jeu repose surtout sur l'imagination – et une dose de bon sens – du maître du jeu et des joueurs qui décrivent ce qui se passe.

En effet, le combat, le positionnement des personnages et toutes les autres situations sont représentés de manière abstraite. Ce niveau d'abstraction permet de rester bien concentré sur les personnages et leurs actions, plutôt que sur des mesures, des chiffres et autres menus détails. Plutôt que de prendre une règle et de mesurer la distance entre les personnages sur un plan, mieux vaut qu'un joueur dise : « Je plonge sous la console informatique pour me mettre à l'abri tout en ouvrant le feu moi aussi. » Ce type de description dépeint parfaitement l'action.

La résolution des actions a elle aussi des vertus narratives. **Aux Confins de l'Empire** s'appuie sur un système de dés unique qui permet de déterminer l'issue d'une tâche donnée. Toutefois, les dés ne se limitent pas à générer des échecs et des succès. Les combinaisons de symboles offrent du contexte à l'histoire et ajoutent de la profondeur à la scène. La diversité des résultats possibles produit des rencontres passionnantes et fascinantes. Ainsi, un personnage peut parfaitement rater son action, mais en tirer un certain avantage, comme un court répit. De même, un personnage peut réussir son action au prix de complications imprévues.

SYSTÈME DE JEU

Le système de jeu s'appuie sur le test de compétence, qui va déterminer si l'action entreprise par un personnage se soldera par un succès ou un échec, puis les éventuelles conséquences de la réussite ou de l'échec en question. Ce principe est fort simple et peut se résumer comme suit :

1. Lancez la réserve de dés constituée.
2. Une fois les dés triés, la tâche entreprise est réussie s'il reste au moins un succès ✲.

La première chose à prendre en considération est la réserve de dés. Quand un personnage souhaite entreprendre une action, il commence par constituer cette fameuse réserve. Le nombre et le type de dés dépendent de différents facteurs, comme les aptitudes du personnage, ses compétences, son équipement et la difficulté de la tâche. Le MJ pourra aussi y ajouter certains dés en fonction de l'environnement ou de la situation (réparer un vaisseau avec du temps et des outils, c'est une chose, mais le faire sous une pluie battante, sans outils et en se faisant tirer dessus, c'en est une autre). Une fois tous ces dés réunis, le joueur qui tente l'action en question lance tous les dés de sa réserve.

La seconde phase consiste à interpréter le résultat des dés. Pour cela, il suffit de regarder le symbole qui apparaît sur chacun. Certains marchent par paire, les uns annulant les autres. D'autres ne sont cependant pas

BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Chaque réserve est constituée d'un certain nombre de dés de différentes origines. En gros, on y trouve des « bons dés » et des « mauvais dés ».

Les bons dés sont ajoutés à la réserve pour contribuer à l'action ou provoquer des effets secondaires bénéfiques. Ils reflètent un talent appris ou inné, un entraînement spécifique, des ressources généreuses et autres avantages applicables à la tâche entreprise. À l'inverse, les mauvais dés y sont ajoutés pour gêner ou empêcher l'action, ou pour provoquer des effets secondaires indésirables.

TABLE 1–1 : BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

LES BONS DÉS VIENNENT DE...	LES MAUVAIS DÉS VIENNENT DE...
La compétence utilisée pour accomplir une tâche.	La difficulté de la tâche entreprise.
La caractéristique concernée.	Une caractéristique, compétence ou capacité spéciale d'un adversaire.
Un talent ou une capacité spéciale applicable.	Les forces adverses à l'œuvre.
L'équipement ou le matériel du personnage.	Une météo défavorable ou des effets liés à l'environnement.
L'utilisation de points de Destin du côté lumineux.	L'utilisation de points de Destin du côté obscur.
Les avantages tactiques ou circonstanciels.	Les désavantages tactiques ou circonstanciels.
Les autres avantages, déterminés par le MJ.	Les autres désavantages, déterminés par le MJ.

annulés, et leurs effets sont appliqués, quelle que soit l'issue de l'action. Après avoir comparé les symboles opposés (les succès et les échecs), le joueur peut enfin voir si sa tâche est réussie. Ensuite, il compare la seconde série de symboles (les avantages et les menaces) pour voir si l'action s'accompagne d'effets secondaires, qu'ils soient positifs ou négatifs. Enfin, tous les autres symboles sont résolus ; ils permettent de peaufiner l'issue de l'action.

Le **test de compétence** est le socle du système de jeu. Si ces deux aspects fondamentaux que sont la constitution de la réserve de dés d'une part, et le résultat de ces mêmes dés d'autre part, forment le grand principe du jeu, ils pourront néanmoins être modifiés ou influencés par d'autres règles ou effets.

LES DÉS

Cette section s'intéresse d'un peu plus près aux dés spéciaux et à leurs symboles. En saisissant bien leur fonctionnement, les joueurs appréhenderont mieux le système de jeu. Elle explique également la création d'une réserve de dés, et quand ajouter des dés au gré des circonstances. N'oubliez pas que ces dés peuvent être achetés séparément, mais que les joueurs peuvent aussi se tourner vers l'appli *Star Wars Dice* pour effectuer des jets de dés virtuels.

Quand les personnages effectuent des tests de compétence, les dés permettent aux joueurs de déterminer rapidement échecs et succès, mais aussi l'ampleur et les implications narratives des tâches entreprises. Voilà pourquoi il existe sept types de dés dans ce jeu. Chacun a un rôle et une fonction spécifiques, et il n'y en a pas deux pareils puisque chacune de leurs faces peut être vierge ou afficher un symbole, voire plusieurs, comme autant d'effets positifs ou négatifs.

Une réserve type est généralement constituée de cinq à huit dés, et couvre la plupart des situations. Les actions difficiles, complexes ou épiques en nécessiteront plus, tandis que les gestes courants en demanderont moins. Pour ce qui est des tâches dont le succès est garanti, pas besoin de lancer de dés. La création d'une réserve de dés doit être réservée aux actions importantes ayant une influence sur le cours du récit.

Les dés peuvent être classés en trois catégories : ceux dont les symboles contribuent aux succès des actions, ceux qui annulent les symboles positifs et entravent le bon déroulement de l'action, et enfin, les dés de Force, dont l'utilisation diffère légèrement des autres.



Les dés de fortune, d'aptitude et de maîtrise sont de « bons » dés, contrairement aux dés d'infortune, de difficulté et de défi, qui sont de « mauvais » dés. Les dés de Force sont à part et n'interviennent généralement pas dans les tests de compétence.

BONS DÉS

Il existe trois types de bons dés comportant des symboles qui augmentent les chances de succès d'une action, ou provoquent des effets secondaires bénéfiques.

DÉS DE FORTUNE ☐



Les avantages spéciaux, ou « fortunes », sont représentés par les dés bleu clair à six faces, qui simulent des avantages dus à la chance, au hasard ou à des actions opportunes entreprises par les personnages. On peut les ajouter à la réserve de dés pour toutes sortes de raisons. Les personnages en profitent le plus souvent lorsqu'ils disposent d'un avantage sérieux, comme le matériel ou tout le temps nécessaire pour exécuter leur tâche. Les dés de fortune et les dés d'infortune sont fondamentalement opposés. Ces dés sont représentés par le symbole ☐ dans le texte.

DÉS D'APTITUDE ◆



Les prédispositions sont représentées par des dés verts à huit faces, qui forment la base de la plupart des réserves de dés des personnages. Ils illustrent l'aptitude ou le savoir-faire du personnage qui tente un test de compétence. Ces dés sont couverts de symboles positifs et donc bénéfiques. Ils sont opposés aux dés de difficulté. Les dés d'aptitude sont représentés par le symbole ◆ dans le texte.

DÉS DE MAÎTRISE ⬡



La maîtrise est représentée par des dés jaunes à douze faces, qui mêlent capacités innées et apprentissage. On y a recours le plus souvent quand un personnage tente un test de compétence en s'appuyant sur une compétence dans laquelle il est formé. On peut en

ajouter à une réserve en utilisant un point de Destin sur un test de compétence important. Ces dés augmentent les chances de réussite et sont les seuls à arborer le formidable symbole de triomphe (cf. page 23). Le dé de maîtrise est la version améliorée du dé d'aptitude (pour plus de détails sur les améliorations, reportez-vous à la page 21). Les dés de maîtrise sont représentés par le symbole ⬡ dans le texte.

MAUVAIS DÉS

Il existe trois types de mauvais dés comportant des symboles qui réduisent les chances de succès ou entraînent des complications.

DÉS D'INFORTUNE ■



Certaines complications, ou « infortunes », sont représentées par des dés noirs à six faces, qui symbolisent des problèmes ou obstacles mineurs survenant lors de la résolution de la tâche. Ils illustrent de petits désagréments susceptibles de gêner les personnages, comme le manque de lumière, un relief accidenté, des ressources inadaptées, ou un rancor affamé là où l'on s'attendait à un spécimen décrépit. Ils ne sont cependant pas aussi néfastes que les dés de difficulté. On les ajoute à la réserve pour simuler les effets circonstanciels et environnementaux qui, à eux seuls, ne suffisent pas à augmenter la difficulté de base de la tâche. Les dés d'infortune et les dés de fortune sont fondamentalement opposés. Ces dés sont représentés par le symbole ■ dans le texte.

DÉS DE DIFFICULTÉ ◆



La difficulté est représentée par des dés violets à huit faces, qui illustrent la complexité ou le défi inhérent à une action entreprise par un personnage. Pour faire simple, plus la réserve de dés en réunit, plus les chances de succès sont compromises. Les dés de difficulté sont couverts de symboles négatifs et délétères qui annulent ceux des dés d'aptitude, de fortune et de maîtrise. Ils sont opposés aux dés d'aptitude. Les dés de difficulté sont représentés par le symbole ◆ dans le texte.

DÉS DE DÉFI ⬢



Le défi est représenté par des dés rouges à douze faces. Ils représentent une incroyable adversité et une vive opposition. Ils peuvent remplacer les dés de difficulté lors des épreuves les plus difficiles qu'imposent des adversaires d'élite, ou simplement préparés et bien entraînés. On peut en ajouter à une réserve en utilisant un point de Destin sur un test de compétence important. Ces dés handicapants sont couverts de menaces et d'échecs, mais on y trouve aussi le redoutable symbole de désastre (cf. page 24). Le dé de défi est la version améliorée du dé de difficulté (pour plus d'informations sur les améliorations, cf. page 21). Les dés de défi sont représentés par le symbole ⬢ dans le texte.

DÉS DE FORCE



La Force est symbolisée par des dés blancs à douze faces, qui représentent le pouvoir et l'influence de la Force. En règle générale, on ne s'en sert que dans les réserves de dés des personnages (et créatures) sensibles à la Force et dans des circonstances particulières, comme lorsque les joueurs génèrent leur réserve de Destin initiale, au début de la session de jeu (cf. Points de Destin, page 27).

Contrairement aux autres dés associés à la résolution des tâches, qui ont un impact direct sur l'échec ou la réussite d'une action, mais également sur son ampleur et ses complications, les dés de Force génèrent des ressources. Chaque face est couverte de points du côté obscur ou du côté lumineux. En revanche, vous n'y trouverez pas de faces vierges. Quand les joueurs lancent des dés de Force, ils génèrent toujours un certain nombre de ressources ; des ressources qui peuvent être du côté obscur, du côté lumineux, ou les deux.

Les dés de Force sont représentés par le symbole ⬡ dans le texte. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VIII : La Force**.

DÉS À DIX FACES



En plus des dés personnalisés décrits ci-dessus, le jeu s'appuie sur l'utilisation de dés à dix faces, également appelés « d10 ». Sur beaucoup de d10, on trouve une face « 0 », qu'il convient de considérer comme un « 10 ». Le d10 permet donc de générer des résultats compris entre 1 et 10.

Dans ce jeu, les d10 permettent surtout d'effectuer des *jets de pourcentage*. Le principe est simple : on lance 2d10, l'un constituant les dizaines, et l'autre les unités. Un résultat de 0 est alors égal à 0. Un double 0 se traduit par un résultat de 100. Le dé de pourcentage est aussi appelé d100. C'est avant tout un générateur aléatoire, qui produit un nombre compris entre 1 et 100. Les jets de pourcentage permettent de déterminer des résultats sur les tables de référence, comme la gravité des blessures critiques, ou pour déclencher des obligations (cf. page 41).

EXEMPLE

Le personnage de David inflige une blessure critique à un gundark enragé. David lance un dé de pourcentage pour déterminer la gravité de la blessure en question. Il choisit un d10 bleu pour les unités et un d10 vert pour les dizaines. Il obtient un 4 au dé vert et un 7 au dé bleu, soit un résultat de 47. Si le dé vert avait donné un 0, le résultat aurait été de 7 (zéro et sept).

CONVERSION DES DÉS STANDARDS EN DÉS SPÉCIAUX

Aux Confins de l'Empire se joue avec une série de dés spéciaux dont le MJ et les joueurs devraient normalement être équipés en toutes circonstances. Toutefois, peut-être leur arrivera-t-il d'en être démunis. Inutile d'annuler votre partie pour autant. Les joueurs peuvent aussi employer des d6, d8 et d12 standard, en se servant de la table de conversion ci-dessous. Pour cela, il suffit de convertir les nombres obtenus aux dés en symboles.

TABLE 1-2 : CONVERSION DES DÉS STANDARDS

Type de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dé de fortune (d6)	Vierge	Vierge	✲	✲			-	-	-	-	-	-
Dé d'infortune (d6)	Vierge	Vierge	▼	▼			-	-	-	-	-	-
Dé d'aptitude (d8)	Vierge	✲	✲	✲✲			✲		-	-	-	-
Dé de difficulté (d8)	Vierge	▼	▼▼					▼	-	-	-	-
Dé de maîtrise (d12)	Vierge	✲	✲	✲✲	✲✲		✲	✲	✲			
Dé de défi (d12)	Vierge	▼	▼	▼▼	▼▼			▼	▼			
Dé de Force (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○

SYMBOLES ET RÉSULTATS DES DÉS

Les dés utilisés dans Aux Confins de l'Empire sont couverts de symboles uniques synonymes de succès ou d'échecs, mais qui en plus permettent d'enrichir la résolution d'une tâche en lui ajoutant du contexte et des rebondissements. En saisissant et en interprétant bien le sens de ces symboles, les joueurs contribueront pleinement au déroulement du récit, en décrivant leurs aventures de façon vivante et détaillée. Cette section définit donc les différents symboles et leur impact sur le jeu.

Comme les dés, les symboles peuvent être classés en différentes catégories, trois pour être plus précis : bons résultats, mauvais résultats et ressources de la Force.

BONS RÉSULTATS

Trois types de symboles positifs peuvent apparaître sur les dés : les succès, les avantages et les triomphes.

SUCCÈS ✲

Les succès ✲ sont essentiels pour réussir un test de compétence. Un tel symbole est cependant annulé par un symbole d'échec ▼. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi. Mais les succès ✲ influent aussi sur l'ampleur de la réussite. Par exemple, au combat, chacun d'eux est ajouté aux dégâts infligés à la cible. Ainsi, quatre succès nets produiront 4 points de dégâts supplémentaires.

Les symboles de succès apparaissent sur les dés ◆, ■ et ⬡.

AVANTAGE

Le symbole d'avantage se traduit par des conséquences ou effets secondaires positifs ; peu importe, d'ailleurs, que l'action se soit soldée par un échec ou par une réussite. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique plus vite que prévu, de trouver un abri lors d'un échange de tirs, ou d'éliminer du stress subi lors d'une situation éprouvante.

Une action peut se terminer sur un échec et générer des avantages malgré tout. Il ressortira alors quelque chose de positif de l'échec. Mais des avantages peuvent aussi s'ajouter à une réussite, se traduisant alors par une issue plus qu'heureuse. Il est important de se rappeler que les avantages n'ont pas d'impact direct sur les succès et les échecs. Ils ne font qu'amplifier les effets secondaires potentiels. Un symbole d'avantage est annulé par un symbole de menace.

Il y a de nombreuses façons de tirer parti de ce symbole ; c'est ce qu'on appelle « prendre l'avantage ». Quand un test génère au moins un avantage net, le joueur peut s'en servir pour produire toutes sortes d'effets secondaires : infliger un coup critique, déclencher un attribut d'arme, se remettre du stress ou exécuter des manœuvres supplémentaires. Les différentes applications possibles des avantages sont détaillées à la page 205.

Les symboles d'avantage apparaissent sur les dés ◆, ■ et ⬡.

TRIOMPHE

Un symbole de triomphe constitue un résultat formidable et confère un bénéfice de taille. Il a deux effets :

Pour commencer, un triomphe compte aussi comme un succès, tel qu'il a été détaillé ci-dessus. À ce titre, cet effet du symbole peut être annulé par un symbole d'échec généré lors du même test.

Par ailleurs, un triomphe peut être utilisé pour déclencher des effets particulièrement puissants : par exemple, infliger une blessure critique (sous réserve que l'attaque soit réussie) ou activer un attribut d'arme, des effets ha-

bituellement produits par plusieurs avantages . Mais les triomphes peuvent aussi déclencher des effets qui sont hors de portée des avantages, des effets déterminés par le MJ, par l'environnement, un élément d'équipement ou une capacité spéciale. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 205.

Notez bien que le joueur profite de ces deux points ; il n'a pas à choisir entre le succès et l'effet spécial. En tant que succès, cet aspect d'un triomphe peut être annulé par un symbole d'échec , comme d'ordinaire. Néanmoins, le second aspect du ne peut pas être annulé. Les triomphes sont cumulatifs ; chacun compte comme un succès et peut être utilisé pour générer un effet spécial.

Les symboles de triomphe apparaissent uniquement sur les dés .

MAUVAIS RÉSULTATS

Trois types de symboles négatifs peuvent apparaître sur les dés : les échecs, les menaces et les désastres.

ÉCHEC

Les échecs sont essentiels eux aussi pour la résolution d'une action, et sont annulés par les succès , à raison de un pour un. S'il reste au moins un succès dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi. Heureusement pour les personnages, de multiples échecs nets ne produisent aucun effet supplémentaire.

Les symboles d'échec apparaissent sur les dés , et .

MENACE

Le symbole de menace se traduit par les conséquences ou effets secondaires négatifs d'une action, indépendamment de la réussite ou de l'échec de celle-ci. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique beaucoup plus lentement que prévu, d'offrir un abri inespéré à l'ennemi lors d'un échange de tirs, ou de subir davantage de stress lors d'une situation éprouvante.

Une action peut donc se terminer sur une réussite et générer malgré tout des menaces, gâchant ou amenuisant alors l'impact du succès. Mais des menaces peuvent aussi accompagner un échec et avoir des conséquences épouvantables. Il est important de se rappeler que les symboles de menace n'ont pas d'impact direct sur les succès et les échecs. Ils ne font qu'amplifier les effets secondaires potentiels. Une menace annule un symbole d'avantage.

En règle générale, c'est le MJ qui se charge de résoudre les menaces. Les effets possibles sont très variables. Quand un test de compétence génère au moins une menace nette, le MJ applique un ou plusieurs effets secondaires : tomber au sol, perdre l'avantage de son abri, prendre plus de temps que prévu, subir du stress malgré la banalité de l'action, ou permettre à l'ennemi d'exécuter une manœuvre supplémentaire. Les différentes applications possibles des menaces sont détaillées à la page 205.

Les symboles de menace apparaissent sur les dés , et .

DÉSASTRE

Un symbole de désastre constitue un résultat terrible et se traduit par une issue funeste. Il a deux effets :

Pour commencer, un désastre compte comme un échec , tel qu'il a été détaillé ci-dessus. À ce titre, cet effet du symbole peut être annulé par un symbole de succès généré lors du même test.

Par ailleurs, un désastre peut être utilisé pour déclencher des effets négatifs particulièrement néfastes. Un tel symbole peut indiquer qu'une arme s'est enrayée, ou est tombée à court de munitions ou de cellules énergétiques. Mais les désastres peuvent aussi déclencher des effets bien pires que les menaces, des effets déterminés par le MJ, par l'environnement, un adversaire ou une capacité spéciale. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 205.

Notez bien que le joueur subit ces deux aspects ; il ne choisit pas entre l'échec et l'effet spécial. En tant qu'échec, cet aspect d'un désastre peut être annulé par un symbole de succès , comme d'ordinaire. Néanmoins, le second aspect du ne peut pas être annulé. Les désastres sont cumulatifs ; chacun compte comme un échec et peut être utilisé pour générer un effet spécial.

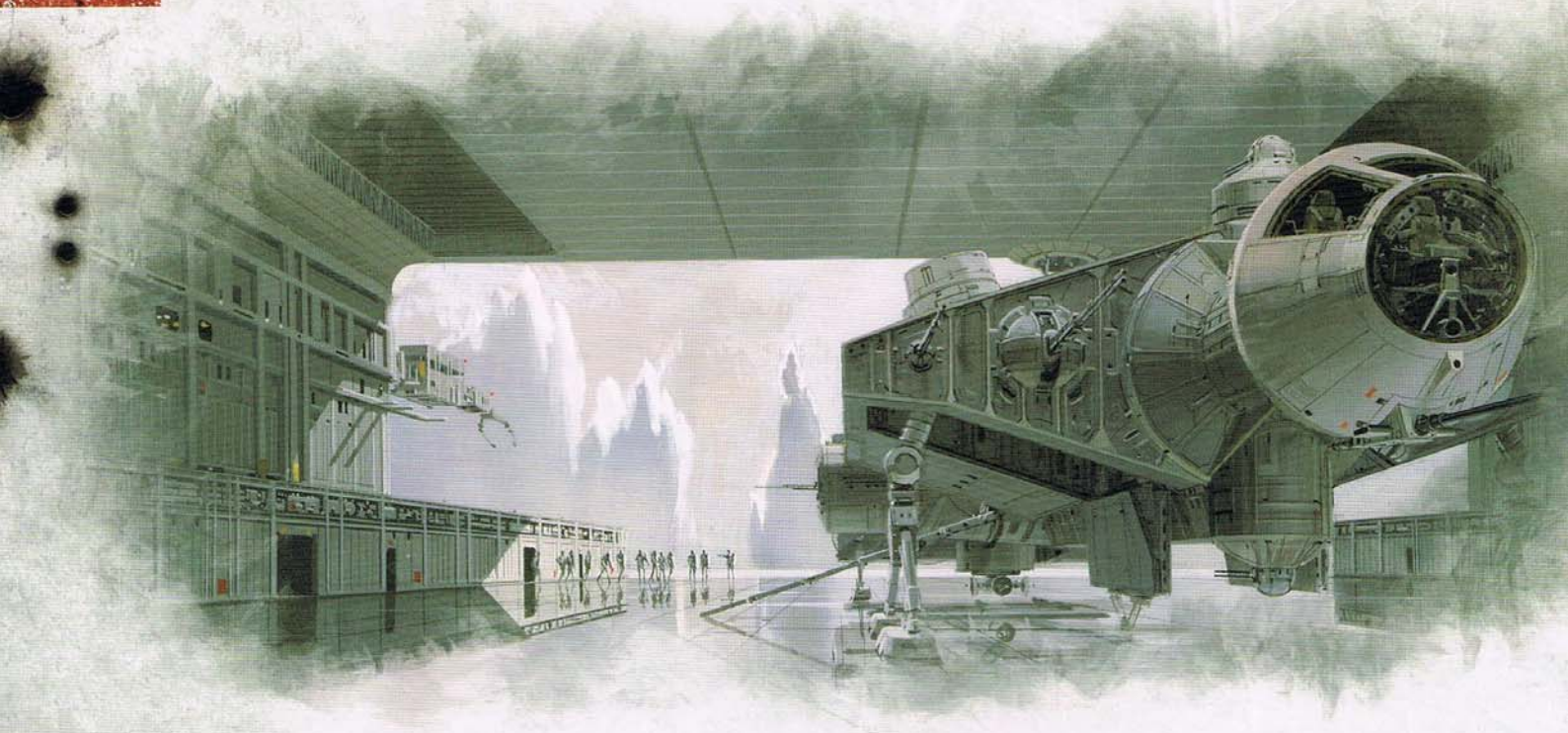
Les symboles de désastre apparaissent uniquement sur les dés .

RESSOURCES DE LA FORCE

La dernière catégorie de symboles représente les ressources produites par les dés de Force. Il en existe deux types : les points de Force du côté lumineux ○ et les points de Force du côté obscur ●. Les personnages sensibles à la Force peuvent s'en servir pour déclencher des capacités spéciales, comme la télékinésie ou des facultés de réaction surnaturelles. Les puissants utilisateurs de la Force, comme les Jedi, recourent fréquemment à ce genre de dé et luttent en permanence pour maintenir l'équilibre de la Force.

Dans ce jeu, ces personnages sont assez rares. Si certains PJ peuvent être sensibles à la Force et disposer d'un certain contrôle sur celle-ci, sachez que ces dés ne permettent pas seulement d'utiliser les pouvoirs de la Force. En effet, ils servent aussi à déterminer la réserve de points de Destin de départ, au début de chaque session (cf. page 27).

Contrairement aux bons dés et aux mauvais dés utilisés dans la résolution des tâches, les dés de Force génèrent des ressources utilisées pour alimenter les effets des pouvoirs, comme leur ampleur, leur portée et leur durée. Le dé de Force et le mécanisme qui le régit sont très différents du test de compétence et sont détaillés dans le **Chapitre VIII : La Force**.



LUMIÈRE, MOTEUR, ACTION !

Au cours de leurs aventures, les personnages seront amenés à entreprendre un large éventail de tâches, qui permettront notamment de gérer les interactions entre PJ et PNJ, de faire progresser le récit, ou de mener une violente escarmouche entre les PJ et des mercenaires ennemis. Quand l'issue d'une action est incertaine, un PJ doit généralement effectuer un test de compétence pour s'assurer de la réussite de son entreprise. Ces tests s'appuient souvent sur différents attributs de personnage, comme une compétence, un talent particulier ou une capacité innée.

Le type de test nécessaire est déterminé par le MJ. Une fois le type de test et sa difficulté fixés, le joueur constitue sa réserve de dés en fonction des différents paramètres liés à son action. Celle-ci peut regrouper différents types de dés et change à chaque action, selon la situation et les personnages impliqués.

Ensuite, le joueur lance tous les dés de la réserve constituée, et l'on s'intéresse au résultat de chacun : certains s'annulent tandis que d'autres se cumulent. Une fois le tri effectué, le joueur et le MJ sont en mesure de constater si l'action entreprise est couronnée de succès ou non. Les dés leur dévoilent tout simplement l'issue du test, ainsi que de possibles effets supplémentaires, surprises ou complications.

LA RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Aux Confins de l'Empire s'appuie sur un concept simple : la réserve de dés, qui regroupe différents types de dés propres au jeu (cf. **Les dés**, page 10). Si certaines actions particulièrement complexes nécessitent une réserve de dés importante, la réserve de dés de base, elle, est assez simple et découle de trois grands paramètres : les aptitudes du PJ, ses connaissances et la difficulté de la tâche entreprise.

S'intéressant de plus près à ces trois paramètres, la section qui suit décrit la constitution et la résolution d'une réserve de dés, mais aborde aussi les autres réserves de dés et tests auxquels les joueurs peuvent faire appel durant une partie.

CARACTÉRISTIQUES

Dans ce jeu, les aptitudes naturelles d'un personnage sont définies par six caractéristiques : la Vigueur, l'Agilité, l'Intelligence, la Ruse, la Volonté et la Présence.

La Vigueur et l'Agilité regroupent les caractéristiques physiques du personnage : sa force, sa souplesse, son habileté avec une arme et sa robustesse générale. L'Intelligence et la Ruse reprennent ses connaissances, ses capacités d'analyse, son ingéniosité et ses facultés de raisonnement. La Volonté et la Présence représentent son caractère et son assurance, son charisme et sa force d'âme, ainsi que ses relations avec son prochain.

Ses caractéristiques de départ sont déterminées par son espèce, mais chaque joueur a la possibilité de les augmenter lors de la phase de création de personnage en y investissant une partie de son capital de points d'expérience de départ. Il convient de rappeler qu'après la création de personnage, l'augmentation des caractéristiques coûte cher, un luxe qu'on ne peut se permettre qu'à quelques reprises au cours d'une campagne. **Les joueurs doivent réfléchir attentivement à leurs caractéristiques et songer à y investir une part importante de leurs points d'expérience de départ** (pour plus de détails sur la création de personnage, reportez-vous à la page 33).

Bien qu'il soit parfaitement sensé de se concentrer sur les caractéristiques, qui contribuent à la bonne utilisation des compétences et des talents (comme un Diplomate ayant une solide Présence ou un Soldat avec une bonne Vigueur), le système de jeu offre une grande souplesse. Les joueurs peuvent se détourner des stéréotypes ou réfléchir à la carrière qu'ils entreprendront au fil de la campagne. Par exemple, un joueur pourra partir du principe que son Pilote est un colosse et augmentera sa Vigueur, en se disant qu'il pourrait devenir Mercenaire ou Chasseur de primes. De même, un Slicer avec une Agilité élevée pourrait être aussi agile de corps qu'habile avec un ordinateur entre les mains, pour devenir un jour Voleur ou spécialiste de l'infiltration.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Les valeurs de caractéristique des PJ et des PNJ s'échelonnent le plus souvent de 1 à 6. Il existe des exceptions, pour les créatures uniques ou particulièrement puissantes. Par exemple, un rancor a une Vigueur nettement plus élevée que les PJ. Les PNJ comme Dark Vador, Yoda, Han Solo et autres personnages exceptionnels de l'univers de *Star Wars* ont aussi des pouvoirs qui dépassent ceux des PNJ habituels.

Un humanoïde normal a une caractéristique moyenne de 2, une valeur de 1 étant faible et inférieure à la moyenne. À l'inverse, une valeur égale à 3 ou 4 est nettement supérieure à la moyenne, tandis qu'un 5 ou un 6 représente un niveau exceptionnel. À la création du personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Une fois le jeu commencé, les caractéristiques des PJ sont bridées à 6. Chaque espèce a des valeurs de caractéristique par défaut qui reflètent ses forces et ses faiblesses. Ce profil peut être amélioré à la création en investissant des points d'expérience.

Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique par défaut des différentes espèces, reportez-vous au **Chapitre II : Création de personnage**. Les six caractéristiques sont définies ci-dessous.

AGILITÉ

L'Agilité mesure l'adresse, la coordination et la précision. Les personnages dotés d'une Agilité élevée ont un bon sens de l'équilibre, sont souples et habiles de leurs mains. Cette caractéristique est utilisée dans le cadre d'un certain nombre de compétences physiques, comme Coordination. Elle est aussi essentielle pour les compétences de combat à distance comme Distance (armes légères) et Distance (armes lourdes).

VIGUEUR

La Vigueur regroupe la puissance physique, la force brute et la robustesse d'un personnage, mais aussi sa capacité à s'en servir quand il le faut. Les personnages dotés d'une Vigueur élevée sont en bonne forme physique et solidement constitués. Ils tombent rarement malades et ont une bonne résistance. La Vigueur est utilisée dans le cadre de compétences comme Athlétisme et Pugilat. On s'en sert aussi pour fixer le seuil de blessure de départ des personnages.

RUSE

La Ruse traduit l'ingéniosité, la fourberie, la perspicacité et la créativité. Les personnages dotés d'une Ruse élevée ont de la jugeote, saisissent rapidement leur environnement et ceux qui les entourent, et préparent plus vite leurs plans et tactiques. Cette caractéristique est associée à un certain nombre de compétences mentales, comme Tromperie, Perception et Survie.

INTELLIGENCE

L'Intelligence reprend les facultés de compréhension, l'éducation, l'acuité mentale, et les capacités de raisonnement et de rationalisation. Les personnages dotés d'une Intelligence élevée peuvent extrapoler, se souvenir de détails et tirer parti d'expériences passées, mais également réfléchir à des stratégies à long terme et aux

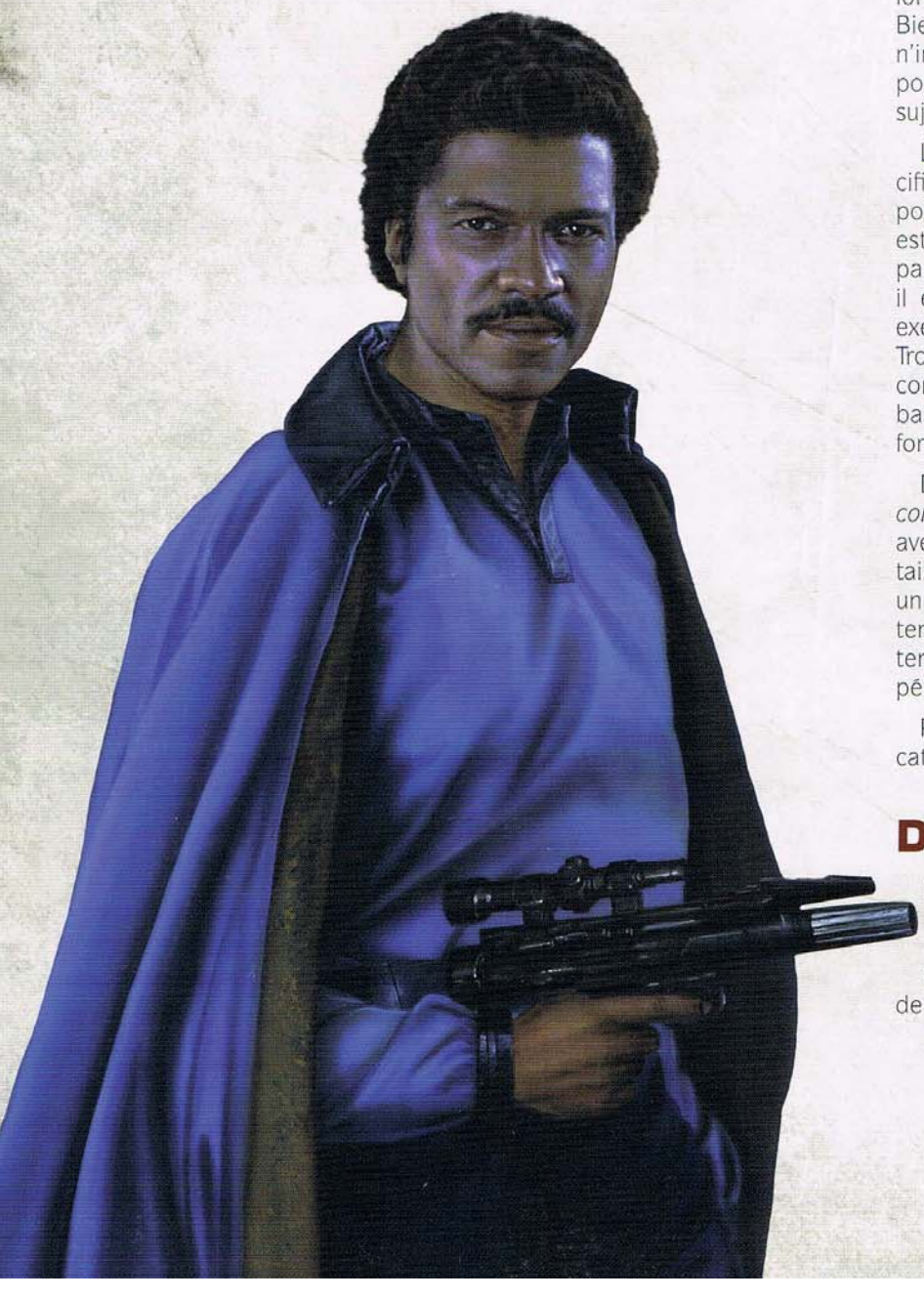
ramifications d'actions présentes. L'Intelligence sert à plusieurs compétences mentales, comme Astrogation, Informatique et toutes les formes de Connaissance (Culture et Xénologie, par exemple).

PRÉSENCE

La Présence regroupe le cran, le charisme, la confiance et la force de caractère. Les personnages dotés d'une Présence élevée sont des leaders tout désignés, attirent les regards quand ils entrent dans une pièce, mènent facilement une conversation avec n'importe qui et s'adaptent rapidement à toute situation en société. C'est la caractéristique clé de compétences sociales, comme Charme et Commandement.

VOLONTÉ

La Volonté reflète la discipline, le sang-froid, la force d'âme et l'assurance d'un personnage. Les personnages dotés d'une Volonté élevée résistent au stress et à la fatigue, gardent leur calme dans les situations les plus chaotiques et exercent leur influence sur les esprits les plus faibles. Cette caractéristique est associée à certaines compétences, comme Coercition et Vigilance. On s'en sert aussi pour fixer le seuil de stress de départ des personnages.



LES CARACTÉRISTIQUES ET LE JEU

Certaines carrières et professions s'appuient sur des caractéristiques plus que d'autres. Les caractéristiques influencent aussi les compétences, toutes sortes de capacités de personnage et d'autres éléments de leur profil. Par exemple, en plus de servir dans les tests de combat d'Athlétisme et de Corps à corps, la Vigueur sert à déterminer le seuil de blessure de départ et forme la base de la valeur d'encaissement.

Comme précisé plus haut, les caractéristiques sont l'un des trois paramètres déterminants pour constituer la réserve de dés d'un test (il faut y ajouter la formation de compétence et la difficulté de la tâche). Pour plus de détails sur les réserves de dés, reportez-vous à la page 15.

COMPÉTENCES ET FORMATIONS

Si les caractéristiques sont extrêmement importantes et posent les bases des capacités d'un personnage, les compétences sont des formations spécialisées qui jouent aussi un rôle de premier plan dans le profil d'un personnage. Une compétence reflète une formation ou une expérience appropriée pouvant aider un personnage lorsqu'il entreprend une tâche ou une action donnée. Bien qu'un personnage puisse tenter à peu près tout et n'importe quoi sans la formation ou compétence correspondante, il sera beaucoup plus efficace s'il connaît le sujet auquel il s'attaque.

Les compétences représentent un entraînement spécifique, une expérience concrète ou des connaissances pointues dans un domaine précis. Chaque compétence est associée à une caractéristique précise, la capacité par défaut à laquelle un personnage fait appel quand il entreprend une action avec cette compétence. Par exemple, la compétence Athlétisme est liée à la Vigueur, Tromperie à la Ruse, et Connaissance à l'Intelligence. Une compétence élevée peut compenser une caractéristique basse. Toutefois, les personnages avertis ont une solide formation et une bonne caractéristique associée.

Du choix de carrière d'un personnage découlent ses *compétences de carrière*. Les personnages débutent avec des « rangs » (leur niveau de formation) dans certaines compétences de carrière. Au fil de la campagne, un personnage peut apprendre et améliorer des compétences. Sachez toutefois que l'amélioration de compétences de carrière coûte moins cher que celle des compétences hors carrière.

Pour plus de détails sur les compétences et leur application, reportez-vous au **Chapitre III : Compétences**.

DIFFICULTÉ

Le troisième paramètre qui définit une réserve de dés (en plus de la caractéristique et de la compétence associée) est la difficulté de la tâche entreprise. La caractéristique et le rang de compétence ajoutent de bons dés à la réserve. La difficulté, elle, en ajoute de

TABLE 1-3 : NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de difficulté	Dés	Exemple
Simple	–	Tâche routinière, qui pose rarement problème. En règle générale, pas de jet nécessaire, à moins que le MJ ne souhaite connaître l'ampleur de la réussite, ou que la présence de dés d'infortune indique la possibilité de complications.
Facile	◆	Crocheter une serrure primitive, soigner de simples égratignures et contusions, trouver de quoi se remplir le ventre sur une planète où la nourriture ne manque pas, ou toucher une cible située à portée courte.
Moyen	◆◆	Crocheter une serrure normale, recoudre une petite plaie, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète au climat tempéré, toucher une cible située à portée moyenne, ou tenter de frapper une cible quand on est au contact.
Difficile	◆◆◆	Crocheter une serrure complexe, réduire une fracture ou suturer une vilaine plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète hostile, ou toucher une cible située à portée longue.
Intimidant	◆◆◆◆	Crocheter une serrure des plus sophistiquées, exécuter une opération chirurgicale ou greffer un implant, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète désertique, ou toucher une cible située à portée extrême.
Exceptionnel	◆◆◆◆◆	Crocheter une serrure dénuée de mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète dénuée d'atmosphère respirable.

mauvais, ce qui compromet la réussite de la tâche. En plus de la difficulté propre à l'action, on peut ajouter d'autres dés reflétant des complications liées à l'environnement ou à la situation.

Si la caractéristique et la compétence associée sont définies par le personnage qui entreprend la tâche, la difficulté est quant à elle fixée par le MJ. Il existe six grands niveaux de difficulté (cf. encadré **Tâches impossibles**, page 18, pour un septième niveau de difficulté optionnel). À la discrétion du MJ, certains tests peuvent s'accompagner d'une difficulté supérieure à Exceptionnel en raison de la situation et de divers modificateurs.

Le niveau de difficulté indique surtout le nombre de dés de difficulté violets à ajouter à la réserve de dés. Une action entreprise contre un niveau de difficulté donné est qualifiée de test standard.

FIXER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté d'une tâche s'accompagne toujours d'un nombre de dés de difficulté qu'on ajoute à la réserve de dés, et qui figure entre parenthèses. Par exemple, un joueur pourra avoir à effectuer un **test de Perception Facile (◆)** ou un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. Les exemples ci-dessous vous donneront une idée plus précise de différents niveaux de difficulté.

TÂCHES SIMPLES (–)

Une tâche Simple est élémentaire, voire routinière, et pose rarement problème. La réussite est donc presque assurée. Si l'échec est quasiment impossible, l'action ne nécessite même pas de test. Le MJ peut alors annoncer qu'elle est automatiquement couronnée de succès. Elle peut néanmoins être assujettie à un jet de dés si les circonstances rendent son issue incertaine. Ce n'est habituellement le cas que si des dés d'infortune entrent en jeu, comme ceux qui découlent de blessures, ou sont liés à l'environnement ou à l'adversité.

Une tâche Simple n'ajoute aucun dé de difficulté à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES FACILES (◆)

Une action Facile ne devrait guère poser de problème à la majorité des personnages, mais il est toujours possible que les choses ne se déroulent pas comme prévu, si bien qu'un échec est envisageable. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation a de grandes chances de réussir ce genre d'action. Souvent, l'ampleur et les effets secondaires potentiels sont plus incertains que la réussite elle-même.

Une tâche Facile ajoute un dé de difficulté (◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES MOYENNES (◆◆)

Une tâche Moyenne est une action routinière habituellement couronnée de succès, mais dont l'échec ne sera pas surprenant pour autant. Un personnage doté de la formation, des ressources et de la bonne approche a de réelles chances de réussir ce genre de tâche.

Une tâche Moyenne ajoute deux dés de difficulté (◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES DIFFICILES (◆◆◆)

Une tâche Difficile est nettement plus exigeante. Elle est faisable, mais un échec n'aura rien de surprenant. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation ne devra pas être surpris s'il échoue, surtout s'il ne bénéficie pas de points de Destin ou d'autres avantages.

Une tâche Difficile ajoute trois dés de difficulté (◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES INTIMIDANTES (◆◆◆◆)

Une tâche Intimidante exige beaucoup d'un personnage, qui doit alors se dépasser pour la mener à bien. Le succès est possible, mais nécessitera des efforts. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation ne devra vraiment pas être surpris s'il échoue, et cherchera sans doute tous les avantages possibles.

Une tâche Intimidante ajoute quatre dés de difficulté (◆◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES EXCEPTIONNELLES (◆◆◆◆◆)

Les tâches Exceptionnelles sont presque impossibles, surtout quand on les aborde à la va-vite. Mais avec de la préparation, un personnage correctement formé et bien équipé a une chance de s'en sortir. La plupart des personnages ratent toujours ce genre de tâche. Même les vétérans ont peu de chances de s'en sortir. L'échec semble inévitable, à moins que le personnage ne dispose d'avantages, comme des points de Destin, ou de bonus découlant de talents, d'une aide ou d'un équipement spécifique.

Une tâche Exceptionnelle ajoute cinq dés de difficulté (◆◆◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES IMPOSSIBLES

Il y a des situations où les chances de réussite sont à peu près nulles. Dans ce genre de cas, le MJ annonce que le test échoue automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de lancer les dés.

Mais le MJ peut aussi décider de laisser le PJ tenter sa chance malgré ses probabilités très faibles de réussite, qu'il s'agisse de lancer une grenade dans l'espoir de souffler un départ d'incendie, d'escalader une paroi parfaitement lisse et verticale, ou d'user de raison face à un rancor déchaîné. Cela doit cependant se limiter aux moments les plus critiques du récit, ou aux questions de vie ou de mort.

Pour empêcher les joueurs d'abuser de ces possibilités, tenter une tâche impossible demande automatiquement au joueur de dépenser un point de Destin. Le joueur n'y gagne aucun avantage : cela lui donne juste le droit d'effectuer le test. Par ailleurs, il ne peut pas dépenser d'autres points de Destin pour ce test. À des fins de simplicité, une tâche impossible s'accompagne d'un nombre de dés de difficulté égal à une tâche Exceptionnelle (◆◆◆◆◆).

CONSTITUER UNE RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Maintenant que les trois principaux paramètres régissant la création de la réserve de dés du test de compétence ont été abordés, voyons plus concrètement comment celle-ci est constituée.

Quand un personnage souhaite entreprendre une action dont le succès n'est pas garanti, le joueur effectue un test de compétence, qui s'appuie sur la compétence adaptée à la situation : Athlétisme pour défoncer une porte, Connaissance pour se rappeler une information, ou Charme pour convaincre un garde de fermer les yeux. En plus, chaque compétence est associée à une caractéristique : la Vigueur pour Athlétisme, l'Intelligence pour Connaissance et la Présence pour Charme. Pour effectuer un test de compétence, il commence par constituer sa réserve de dés.

Une réserve de dés de base a deux origines : les dés qu'y ajoutent les joueurs (sous la forme de dés d'aptitude ◆ et de dés de maîtrise ⬡), et ceux qu'y ajoute le MJ (sous la forme de dés de difficulté ◆, de dés de défi ⬢, de dés de fortune □ et de dés d'infortune ■). D'autres paramètres peuvent modifier le nombre et le type de dés d'un test. À chaque fois, tous les aspects des dés du joueur et du MJ doivent être expliqués avant que le jet ne soit effectué. Le MJ fixe également la difficulté avant le jet de dés. Une fois la réserve de dés de base constituée, chaque camp a la possibilité d'améliorer des dés.

APPLIQUER LES CARACTÉRISTIQUES ET LES COMPÉTENCES

La compétence du personnage actif et la caractéristique associée à cette même compétence ont autant d'importance l'une que l'autre. Chaque fois qu'une tâche est entreprise, le MJ et le joueur déterminent la compétence la plus appropriée, fixant au passage la caractéristique utilisée elle aussi. Par exemple, si le personnage tente de se glisser dans un terminal de sécurité en coupant le système d'alarme, le test s'appuiera sur la compétence Informatique, associée à la caractéristique Intelligence. Le rang de ces deux attributs détermine le nombre de dés d'aptitude et/ou de maîtrise ajoutés à la réserve.

Une fois la caractéristique et la compétence déterminées, le joueur peut commencer à constituer sa réserve de dés. Il compare sa valeur de compétence et la valeur de la caractéristique qui lui est associée.

La plus élevée des deux détermine le nombre de dés d'aptitude que compte la réserve de dés du test. Ensuite, le joueur *améliore* certains de ces dés d'aptitude en les convertissant en dés de maîtrise. Le nombre de dés concernés par cette manœuvre est égal à la plus faible des deux valeurs. Si le personnage est inexpérimenté (c'est-à-dire qu'il n'a pas le moindre rang dans la compétence), ce nombre est bien évidemment égal à 0. Il ne peut alors compter que sur sa caractéristique.

EXEMPLE 1 : 41-VEX

41-VEX tente de passer outre un terminal de sécurité. On va donc s'appuyer sur la compétence Informatique et la caractéristique Intelligence. 41-VEX a 2 en Informatique et 3 en Intelligence. Son Intelligence étant la plus élevée des deux, il commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude (◆ ◆ ◆). Sa compétence Informatique étant la plus faible, il convertit deux de ses trois dés d'aptitude en dés de maîtrise (⬡ ⬡). Pour entreprendre son action, 41-VEX débute donc avec une réserve de trois dés : ◆ ⬡ ⬡, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

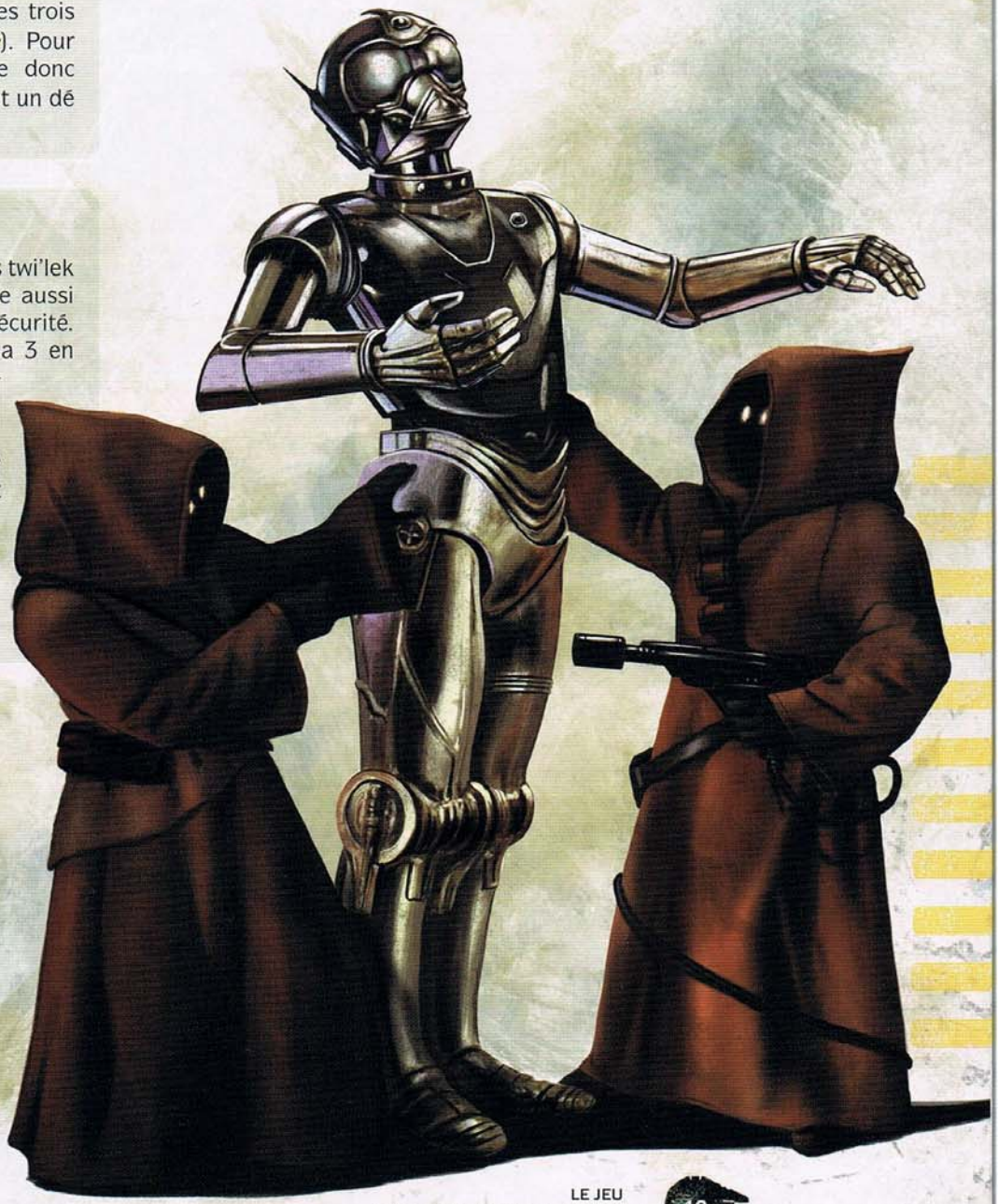
EXEMPLE 2 : OSKARA

Par la suite, Oskara, la chasseuse de primes twi'lek fondue de mécanique, tente de passer elle aussi entre les mailles du même terminal de sécurité. Elle a plus d'expérience en la matière et a 3 en Informatique, mais 2 seulement en Intelligence. Son Informatique étant la plus élevée des deux, elle commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude (◆ ◆ ◆). Sa caractéristique Intelligence est plus faible, elle convertit ainsi deux dés en dés de maîtrise (⬡ ⬡). Pour entreprendre son action, Oskara débute donc avec une réserve de trois dés : ◆ ⬡ ⬡, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

EXEMPLE 3 : LOWHHRICK

Enfin, Lowhhrick, le mercenaire wookie bourru, tente de franchir le même terminal de sécurité. Il a 2 en Intelligence, mais rien en Informatique. Son Intelligence est bien évidemment supérieure, alors il commence par ajouter deux dés d'aptitude (◆ ◆) à sa réserve. Comme il n'a aucun rang en Informatique, cette valeur est égale à 0 et aucun dé d'aptitude n'est converti en dé de maîtrise. Pour tenter cette action, Lowhhrick commence avec une réserve réduite : (◆ ◆), soit deux dés d'aptitude.

Comme vous l'avez compris, 41-VEX et Oskara débutent avec une réserve de dés identique, alors que leurs valeurs en Informatique et en Intelligence ne sont pas les mêmes. Ce système permet de compenser une formation insuffisante grâce à de bonnes capacités innées, et vice-versa.



APPLIQUER LA DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE

Après avoir déterminé la compétence et la caractéristique qui lui est associée, le MJ fixe la difficulté de la tâche entreprise en se reportant à la **table 1-3 : niveaux de difficulté** de la page 17. Cela lui permet de déterminer le nombre de dés de difficulté que le joueur doit ajouter à sa réserve. Par exemple, un test de compétence Moyen (◆◆) se traduira par l'ajout de deux dés de difficulté à la réserve.

Dans certains cas, le MJ *améliore* un ou plusieurs de ces dés de difficulté. Il les retire alors de la réserve pour les remplacer par autant de dés de défi. Les dés de défi sont généralement améliorés de la sorte face à des adversaires chevronnés, une situation particulièrement défavorable, ou lorsque des points de Destin sont utilisés pour corser la difficulté.

Après avoir fixé le niveau de difficulté de la tâche entreprise, le MJ ajoute les dés de difficulté correspondants à la réserve de dés de l'action. Si aucun autre paramètre n'influe sur l'issue de la tâche, la réserve de dés de base est fin prête. Il ne vous reste alors plus qu'à lancer les dés pour voir si l'action est couronnée de succès ou non, et si elle s'accompagne d'effets secondaires.

EXEMPLE : FIXER LA DIFFICULTÉ

Se penchant sur les exemples ci-dessus, le MJ consulte la table des niveaux de difficulté. Ce terminal est obsolète et la sécurité est quelque peu relâchée par ici, aussi opte-t-il pour une difficulté Moyenne (◆◆). On ajoute donc deux dés de difficulté à la réserve des joueurs qui tentent de déjouer les protections du terminal informatique.

MODIFIER UNE RÉSERVE DE DÉS

Si rien d'autre n'a d'impact sur l'issue de la tâche entreprise, la réserve de dés de base suffit pour effectuer le test. Mais dans l'univers varié et imprévisible de *Star Wars*, il n'est pas rare que d'autres paramètres interviennent. D'ailleurs, quand une action est assez importante pour que l'on constitue une réserve de dés, il y a de bonnes chances pour que d'autres paramètres entrent en jeu.

Ces paramètres peuvent affecter ou modifier la réserve de dés de bien des façons. Le plus souvent, on ajoute des dés, on en améliore/dégrade, ou on en retire. Ces modifications peuvent être dues aux joueurs, au MJ, à l'environnement ou à la situation. De multiples facteurs peuvent donc modifier notre réserve de dés, qu'il s'agisse d'un relief accidenté, d'un éclairage insuffisant, d'avantages tactiques, d'une contrainte de temps, d'un équipement de qualité, de talents, de capacités de carrière, de l'utilisation de points de Destin ou de blessures graves. La section qui suit décrit tout cela en détail.

Notez bien qu'un joueur doit modifier sa réserve de dés dans un ordre bien précis. Pour commencer, il constitue sa réserve de base. Après, on y ajoute des dés supplémentaires, puis on les améliore, ensuite on les dégrade, et enfin on en retire.

AJOUTER DES DÉS

On peut commencer par modifier la réserve de base en y ajoutant des dés qui reflètent l'environnement, mais également divers avantages et désavantages. Pour ce faire, on utilise principalement des dés de fortune et d'infortune. En règle générale, on ajoute à la réserve un dé de fortune □ pour chaque avantage susceptible d'aider le personnage à réussir, et un dé d'infortune ■ pour chaque désavantage ou obstacle.

Un simple dé de fortune □ suffit généralement à simuler les atouts conférés par de l'équipement utile, un laps de temps confortable, une position avantageuse ou l'effet de surprise. Si plusieurs avantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés de fortune à la réserve de base.

De même, un dé d'infortune ■ suffit généralement à refléter l'impact d'un effet préjudiciable ou gênant, comme un éclairage insuffisant, un matériel délabré, un environnement rigoureux ou de simples distractions. Si plusieurs désavantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés d'infortune à la réserve de base.

Certes, ces deux types de dés sont opposés, *mais ils ne s'annulent pas*. Quand la situation justifie l'ajout de deux dés de fortune et d'un dé d'infortune, les trois dés (□□■) sont bel et bien mis dans la réserve.

L'utilisation de dés de fortune et de dés d'infortune est une ressource courante dont tous les joueurs peuvent user pour souligner des éléments importants de l'histoire. Les joueurs sont invités à décrire leurs actions en détail, et à faire remarquer les avantages et les désavantages susceptibles d'influencer une action donnée.

Du matériel de qualité peut ajouter des dés de fortune à une réserve, de même que certains talents reflétant un entraînement particulier adapté à la situation. Des manœuvres – viser, par exemple – font de même. À l'inverse, certains effets peuvent s'accompagner de dés d'infortune – une blessure critique, par exemple – ou se traduire par un malus (outils de mauvaise qualité utilisés dans le cadre d'une tâche délicate).

Si les joueurs peuvent eux-mêmes suggérer l'ajout de dés de fortune ou d'infortune, c'est le MJ qui a le dernier mot en la matière, d'autant qu'il a tout le matériel nécessaire pour prendre ce genre de décision. Ce qui ne l'empêchera pas de faire preuve de bon sens en s'appuyant sur la scène et la description de l'action entreprise. Reportez-vous à l'encadré **Bons dés et mauvais dés** de la page 10 pour quelques exemples de situations à même de se traduire par l'ajout de dés de fortune ou d'infortune.

EXEMPLE : AJOUT DE ▢ ET DE ■

Imaginons par exemple, dans la scène ci-dessus, que le personnage tente d'accomplir sa tâche sous un feu ennemi nourri (un désavantage) et qu'il a le poignet brisé (un autre désavantage). Heureusement, il a obtenu une partie de l'algorithme du mot de passe du terminal un peu plus tôt (un avantage). Se fondant sur la situation et la description de la scène, le MJ ajoute deux dés d'infortune et un dé de fortune, soit ■ ■ ▢, à la réserve.

AMÉLIORER ET DÉGRADER LES DÉS

En plus des dés ajoutés à la réserve, certains effets de jeu convertissent les dés faibles en dés plus puissants, et vice versa. On peut donc *améliorer* un dé ou le *dégrader*. Le plus souvent, les dés sont améliorés ou dégradés lorsqu'un participant investit un point de Destin dans un test de compétence. Certains talents et capacités spéciales ont aussi ce pouvoir.

AMÉLIORER LES DÉS

L'amélioration de dés est un trait propre aux dés d'aptitude et aux dés de difficulté. Ce sont les seuls types de dés qui peuvent être améliorés. Quand un dé d'aptitude ◆ est amélioré, il est converti en dé de maîtrise ⬡. Quand un dé de difficulté ◆ est amélioré, il est converti en dé de défi ⬢.

Quand un effet ou talent permet d'améliorer un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆ concernés et les remplace par autant de dés de maîtrise ⬡ ou de défi ⬢. Quand un effet ordonne à un personnage d'améliorer des dés, les règles précisent toujours si cela concerne les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆.

AUGMENTER, AMÉLIORER OU AJOUTER ?

Parfois, le MJ ne saura pas trop s'il doit augmenter le niveau de difficulté, ajouter des dés ou en améliorer. La difficulté est fondée sur la tâche elle-même, et non sur les circonstances qui lui sont liées. En règle générale, une fois fixée, la difficulté ne change pas, quel que soit le pourquoi du comment de la tâche entreprise.

Améliorer (et dégrader) des dés n'est habituellement nécessaire que si une règle ou une capacité l'exigent. Ce genre de situation découle de la capacité en question, rarement d'une décision du MJ.

Si les circonstances sont uniques, le MJ peut décider d'ajouter des dés de fortune ou d'infortune. Les dés ainsi ajoutés doivent refléter les éléments qui rendent cette tâche spéciale. En règle générale, si le MJ a le sentiment qu'un test de compétence s'accompagne de paramètres susceptibles d'en modifier l'issue, il doit sérieusement réfléchir à faire intervenir des dés de fortune ou d'infortune.

AMÉLIORER ET DÉGRADER APTITUDE ET DIFFICULTÉ

Certaines règles permettent à un joueur d'améliorer ou de dégrader une réserve de dés, mais aussi d'augmenter la difficulté de la tâche. Par exemple, le talent Esquive permet d'augmenter la difficulté d'un test de combat d'une valeur précise. Quand on améliore ou dégrade une réserve, on convertit des dés d'aptitude ◆ en dés de maîtrise ⬡, ou des dés de maîtrise ⬡ en dés d'aptitude ◆. De même, quand on améliore ou dégrade la difficulté d'une réserve, on convertit des dés de difficulté ◆ en dés de défi ⬢, ou des dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◆.

AMÉLIORER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à améliorer plus de dés d'aptitude qu'il n'en a. Dans ce cas, il lui faut observer la procédure qui suit. Tout d'abord, il commence par déterminer le nombre de dés restant à améliorer. Ensuite, il utilise une amélioration pour ajouter un dé d'aptitude ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬡. Puis on répète l'opération jusqu'à ce que toutes les améliorations potentielles aient été appliquées.

Si le joueur doit convertir des dés de difficulté en dés de défi, mais qu'il n'y a plus de dés de difficulté, la procédure est la même. Tout d'abord, il ajoute un dé de difficulté ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé de difficulté ◆ en dé de défi ⬢, etc.

DÉGRADER DES DÉS

Il s'agit également d'une opération spécifique, qui ne s'applique qu'aux dés de maîtrise et aux dés de défi. Quand un dé de maîtrise ⬡ est dégradé, il est converti en dé d'aptitude ◆. De même, quand un dé de défi ⬢ est dégradé, il est converti en dé de difficulté ◆.

Quand un effet ou talent dégrade un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés de maîtrise ⬡ ou de défi ⬢ concernés et les remplace par autant de dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆. Quand un effet ordonne à un personnage de dégrader des dés, les règles précisent toujours si cela concerne les dés de maîtrise ⬡ ou de défi ⬢.

AMÉLIORATION CONTRE AUGMENTATION

Améliorer les dés de difficulté ◆ n'est pas synonyme d'*augmenter* la difficulté d'un test de compétence. Augmenter ou réduire la difficulté consiste à déterminer combien de dés de difficulté ◆ comprendra la réserve initiale (cf. page 20 pour plus de détails). L'amélioration, qui se traduit par la conversion de dés difficulté ◆ en dés de défi ⬢, est généralement déclenchée par une capacité spéciale ou l'utilisation d'un point de Destin par l'un des participants.



DÉGRADER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à convertir plus de dés de maîtrise ⬡ en dés d'aptitude ◆, ou de dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◆, qu'il n'en a. Si tous les dés potentiels sont déjà dégradés, les dégradations restantes sont ignorées.

AMÉLIORATIONS ET DÉGRADATIONS D'UNE MÊME RÉSERVE

Parfois, des capacités vous obligent à améliorer et à dégrader des dés. Dans ce genre de situation, appliquez les améliorations en premier lieu. Ensuite, occupez-vous des dégradations. C'est important, car la phase d'amélioration peut potentiellement ajouter des dés à la réserve globale.

RETIRER DES DÉS

Si certains effets ajoutent des dés de fortune □ ou des dés d'infortune ■ à la réserve, d'autres en retirent avant même que le jet ne soit effectué. Cela arrive le plus souvent lorsque les talents d'un personnage permettent de retirer des dés d'infortune ■, reflétant un niveau d'expertise qui donne la possibilité de se défaire de distractions et désavantages mineurs qui handicaperaient un personnage moins expérimenté. De la même façon, un adversaire accompli pourra parfaitement avoir un talent retirant des dés de fortune □ aux tests de compétence qui le visent.

Le talent ou capacité concernés précise les conditions dans lesquelles on peut retirer des dés, ainsi que leur nombre et leur type. Quand une capacité permet de retirer plus de dés d'un type qu'il n'y en a dans la réserve, on en enlève le maximum, mais la marge restante est ignorée.

On retire les dés une fois tous les autres dés ajoutés, améliorés et/ou dégradés.

INTERPRÉTER LA RÉSERVE

Après avoir lancé les dés de la réserve, les joueurs interprètent les résultats pour déterminer l'issue de l'action. La première chose à faire consiste à vérifier si le test de compétence se solde par une réussite ou un échec. Ensuite, on voit s'il y a des effets secondaires positifs, négatifs ou les deux.

SUCCÈS ET ÉCHECS

Quand un test produit des succès et des échecs, on compare le total de chacun. Chaque symbole d'échec annule un symbole de succès. Une fois les annulations effectuées, il restera dans la réserve un ou plusieurs succès, un ou plusieurs échecs, ou rien du tout. Les symboles restant après ces annulations sont appelés des symboles « nets ».

Souvenez-vous que les symboles de triomphe comptent comme autant de symboles de succès, en plus de leurs effets spéciaux. De même, les symboles de désastre comptent comme autant de symboles d'échec, en plus de leurs effets spéciaux.

Si tous les succès et échecs de la réserve sont annulés, ou s'il reste des échecs nets, le test de compétence échoue. S'il reste au moins un succès, le test de compétence est réussi. *N'oubliez pas : pour qu'un test de compétence soit couronné de succès, il doit rester au moins un symbole de succès dans la réserve de dés.*

AVANTAGES ET MENACES

Il est probable qu'un test de compétence produise aussi des avantages, des menaces, ou les deux. Le joueur fait la somme des et la compare à la somme des . Les symboles d'avantage et les symboles de menace s'annulent à raison d'un pour un. Une fois les annulations effectuées, il restera donc un ou plusieurs symboles d'avantage, ou un ou plusieurs symboles de menace, à moins bien sûr que tous n'aient été annulés.

S'il reste un ou plusieurs symboles d'avantage nets, un effet secondaire bénéfique survient. À l'inverse, s'il reste au moins un symbole de menace, un effet secondaire négatif ou une complication se produit. Si tous les avantages et menaces s'annulent, aucun effet supplémentaire n'est à prévoir. Un effet secondaire positif ou négatif peut survenir, quelle que soit l'issue de la tâche entreprise.

Avantages et menaces servent à déclencher toutes sortes d'effets secondaires. Le joueur qui effectue le test de compétence choisit généralement comment utiliser l'avantage, qu'il s'agisse de déclencher un attribut d'arme, d'effectuer une manœuvre additionnelle ou d'éliminer du stress. Chaque arme, talent et équipement fait un usage différent des avantages.

Les menaces sont généralement utilisées par le MJ, qui impose des complications d'autant plus salées que le nombre de menaces est important. Elles peuvent se traduire par différents types d'effets secondaires : la tâche demande plus de temps que prévu ; le personnage subit du stress, tombe ou est victime d'un effet lié à son environnement ; ou l'adversaire trouve une ouverture. Chaque talent, environnement et adversaire fait un usage différent des menaces.

Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous à la page 205.

TRIOMPHES ET DÉSASTRES

Il existe deux symboles qui produisent des effets beaucoup plus importants que les autres. Triomphes et désastres sont des cas spéciaux, dont le fonctionnement diffère légèrement de celui des autres symboles. Contrairement aux succès et aux échecs, ou encore aux avantages et aux menaces, ils ne s'annulent pas complètement et se traduisent par des effets secondaires particulièrement heureux ou malheureux.

Notez bien ceci : un test de compétence peut produire à la fois des triomphes et des désastres. Dans ce cas, *les deux résultats sont interprétés distinctement.* Comme pour les menaces, un test de compétence peut être couronné de succès et s'accompagner d'un désastre, de même qu'il peut échouer et s'accompagner d'un triomphe. Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous à la page 205.

TRIOMPHE

Un symbole de triomphe a deux effets. Tout d'abord, un tel symbole compte comme un succès. Ensuite, il s'accompagne d'un effet secondaire bénéfique lié à la tâche. Beaucoup d'armes et de talents disposent d'effets qui peuvent justement être déclenchés par des triomphes. Le scénario et le MJ peuvent aussi avoir leur mot à dire en la matière. Il est important de bien garder à l'esprit que si un symbole de triomphe ajoute un succès à la réserve, la présence d'un ou plusieurs ne garantit pas la réussite du test.

On peut voir le triomphe comme un super avantage. En effet, un seul peut déclencher un attribut d'arme ou provoquer une blessure critique, alors qu'il faut plusieurs avantages pour parvenir aux mêmes effets. De même, là où un avantage permet seulement d'éliminer du stress, un triomphe permet de soigner une blessure.

DÉSASTRE

Un symbole de désastre a lui aussi deux effets. Tout d'abord, il compte comme un échec. Ensuite, il s'accompagne d'un effet secondaire négatif lié à la tâche, comme une sérieuse complication. Les capacités d'adversaires, l'environnement et la suite de la rencontre peuvent en tirer parti. Autrement, c'est le MJ qui l'interprète en fonction de la situation. Il est impor-

tant de bien garder à l'esprit que si un symbole de désastre ajoute un échec à la réserve, la présence d'un ou plusieurs ne signifie pas automatiquement que le test est raté.

On peut voir le désastre comme une super menace. En effet, un seul peut déclencher des effets nécessitant normalement l'utilisation de plusieurs menaces. Autrement, un désastre peut transformer du stress en blessures, ou encore se traduire par un élément d'équipement qui casse, une arme qui s'enraye ou tombe à court de munitions, ou, en cas d'échec, par une grenade qui touche la mauvaise cible.

DES POSSIBILITÉS INFINIES

Entre les échecs et les succès, la myriade d'effets secondaires possibles découlant des avantages, menaces, triomphes et désastres, rares sont les tests de compétence qui se ressemblent. Il existe donc des centaines d'issues possibles pour chaque tâche entreprise. Un personnage peut atteindre une réussite extraordinaire sans la moindre complication, ou encore s'en sortir tout juste avec quelques avantages, modérés néanmoins par un désastre. De même, dans son malheur, un personnage qui obtient un échec pourra bénéficier d'avantages, peut-être même d'un triomphe, ou se retrouver dans une situation proprement catastrophique en cumulant un échec, des menaces, et pourquoi pas un désastre.

Ce simple éventail d'issues possibles permet de décrire des scènes uniques et mémorables. Joueurs et MJ sont invités à saisir toutes ces occasions pour imaginer toutes les façons dont les symboles peuvent contribuer au déroulement du récit. Les détails qu'ils y ajouteront feront tout le sel de l'action.

AUTRES TYPES DE TESTS

Le test de compétence standard qui s'appuie sur la réserve de dés de base permet de résoudre la majorité des tâches entreprises en cours de partie. Certaines situations nécessitent cependant une approche légèrement différente. En plus du test standard, **Aux Confins de l'Empire** s'appuie sur des tests opposés, des tests concurrentiels et des tests assistés.

Le **test opposé** est souvent utilisé lorsque le succès ou l'échec de la tâche entreprise dépend fortement d'un adversaire. Le **test concurrentiel** s'adresse à plusieurs personnages qui tentent la même tâche, et permet de voir qui s'en sort le mieux. Enfin, le **test assisté** est une simple variante des autres tests, au cours duquel plusieurs personnages collaborent.

TESTS OPPOSÉS

Parfois, certaines tâches s'avèrent plus difficiles, tout simplement parce que quelqu'un tente activement de s'opposer au personnage. De même, l'issue d'une tâche peut être influencée par un tiers tentant de se jouer d'un personnage. Par exemple, un voleur présumé ment au gouverneur local, affirmant qu'il n'a rien à voir avec le cambriolage de l'infirmerie. Dans ce cas, le test de Tromperie du premier pourrait être opposé à la Vigilance du second.

Ce genre de test concerne les personnages dont l'action s'oppose directement à celle de quelqu'un d'autre, ou qui cherchent à passer inaperçus.

À l'instar des tests standard, les tests opposés ajoutent des dés de difficulté et parfois de défi à la réserve du test de compétence. Mais plutôt que de leur assigner un niveau de difficulté, on compare les valeurs de caractéristique et de compétence des deux adversaires.

La réserve de dés du personnage actif est constituée de dés d'aptitude , probablement convertis pour partie en dés de maîtrise : ils dépendent de sa caractéristique et de sa compétence, comme d'ordinaire. L'adversaire introduit alors des dés de difficulté et des dés de défi dont le nombre dépend, pareillement, de sa compétence et de sa caractéristique appropriées. Le nombre de dés de difficulté est égal à la plus haute valeur des deux, tandis que la seconde valeur indique le nombre de ces dés convertis en dés de défi (cf. **Améliorer des dés**, page 21).

EXEMPLE : TESTS OPPOSÉS

Par exemple, Pash le contrebandier tente de ne pas se faire remarquer par une patrouille de sécurité. Il a une Agilité de 4 et une Discrétion de 2, ce qui lui confère une réserve de base de quatre dés d'aptitude, dont deux sont convertis en dés de maîtrise (au total). La patrouille en question a 2 en Ruse et 1 en Perception. Elle ajoute donc deux dés de difficulté au test, et l'un d'eux est converti en dé de défi (au total). Si aucun autre facteur n'entre en ligne de compte, la réserve de dés est donc la suivante : .

TESTS CONCURRENTIELS

Il arrive que de multiples personnes tentent de parvenir au même but au même moment, ou tout simplement de déterminer qui s'en sort le mieux. Quand plusieurs personnages entreprennent une même tâche et qu'il faut déterminer qui la réussit le premier ou le mieux, ou qu'il faut tout simplement en préciser l'issue, ils effectuent un test concurrentiel.

Prenons l'exemple de deux personnages qui se livrent à un concours de bras de fer amical à la cantina locale. Chacun d'eux a le même objectif : remporter le match en rabattant le bras de l'autre sur la table. On procède donc à un test concurrentiel pour voir qui gagne. On pensera

aussi à plusieurs pilotes voulant prendre la route de Kessel pour voir qui la boucle le plus vite, ou à deux politiciens tentant de rallier une foule indécise à leur cause.

Le MJ commence par fixer le niveau de difficulté de la tâche, après quoi chacun des personnages impliqués effectue un test de compétence. Il est important de bien noter le nombre de succès ✲ que chacun obtient alors, car c'est celui qui en a le plus qui remporte le test. Si nul ne réussit le test, personne ne l'emporte et c'est le match nul. Si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de ✲, il faut départager les participants.

Si les avantages et triomphes s'appliquent tout à fait normalement dans ce genre de situation, ils confèrent un atout supplémentaire. En effet, si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de succès ✲ nets, c'est celui qui a le plus de triomphes qui l'emporte. S'il n'est toujours pas possible de les départager, alors le vainqueur est celui qui a obtenu le plus d'avantages.

S'ils sont encore à égalité, le test se solde par un match nul. Dans ce cas, il incombe au MJ de déclarer le vainqueur, de préciser les conséquences d'un échec collectif, de refaire effectuer un nouveau test concurrentiel ou de trouver un autre moyen.

EXEMPLE : TESTS CONCURRENTIELS

Par exemple, Oskara la chasseuse de primes twi'lek, et Lowhhrick, le mercenaire wookie, entament un concours de boisson amical. Ils se décident pour une eau-de-vie corellienne, une boisson très alcoolisée. Le MJ part du principe que l'épreuve va se traduire par un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). Oskara a 3 en Vigueur et 1 en Résistance, tandis que Lowhhrick a 4 en Vigueur et 3 en Résistance. Oskara obtient ✲ ✲ . Malgré sa Vigueur supérieure, Lowhhrick n'obtient que ✲ . En dépit de l'égalité (car le compte comme un succès), Lowhhrick l'emporte d'une courte tête. Oskara doit résoudre ses deux , tandis que Lowhhrick a trois sur le dos. Alors si le Wookie gagne bien l'épreuve, il se réveillera le lendemain avec une bonne gueule de bois, tandis qu'Oskara aura dormi à poings fermés.

TESTS ASSISTÉS

Certaines tâches sont tellement importantes ou compliquées qu'un peu d'aide ne peut pas faire de mal. Heureusement, les personnages peuvent s'entraider. Lorsque le déroulement de la partie est purement narratif, cela ne pose aucun problème. Le joueur doit simplement expliquer comment son personnage participe à la tâche. Si l'explication se tient, le MJ peut valider l'action. Il existe deux types d'assistance : qualifiée et non qualifiée.

ASSISTANCE QUALIFIÉE

L'aide que l'on apporte est plus efficace quand on dispose d'un point de vue bien informé ou d'une solide expérience.



Quand un personnage doté d'une caractéristique ou d'une compétence plus élevée aide un autre personnage, la réserve de dés peut s'appuyer sur la caractéristique de l'un et la compétence de l'autre.

EXEMPLE : ASSISTANCE QUALIFIÉE

41-VEX le droïde aide Pash le contrebandier à effectuer un test d'Astrogation pour calculer les coordonnées d'hyperespace. Pash a 2 en Intelligence et 3 en Astrogation, et 41-VEX a 3 en Intelligence et 1 en Astrogation. Le joueur décide d'utiliser le 3 en Intelligence de 41-VEX et le 3 en Astrogation de Pash. La réserve de dés de base du test est la suivante : .

ASSISTANCE NON QUALIFIÉE

Si celui qui offre son aide n'a pas une caractéristique ou une compétence plus élevée, le MJ peut ajouter un à la réserve de dés (l'aide offre tout de même un petit coup de pouce).

EXEMPLE : ASSISTANCE NON QUALIFIÉE

Par la suite, Pash a besoin de l'aide de 41-VEX pour s'occuper des blessures d'un camarade. 41-VEX a 3 en Intelligence et 3 en Médecine, alors que Pash a 2 en Intelligence et aucun rang en Médecine. Pash n'est pas d'un grand secours et ajoute juste un dé de fortune au test de compétence du droïde, ce qui se traduit par la réserve suivante : .

RESTRICTIONS

Le MJ peut énoncer certaines conditions pour que l'aide prenne effet. Pour aider à soigner une plaie, encore faut-il être au côté du malade. Pour aider à traduire un vieil holocron, il faut bien évidemment avoir accès à l'artéfact.

En règle générale, un seul personnage peut fournir son aide. Toutefois, dans certaines situations, le MJ pourra en autoriser davantage. Dans ce cas, un seul personnage peut mettre sa caractéristique ou sa compétence à disposition. Les autres ajoutent simplement un ■ au test.

ASSISTANCE ET TIMING

Lors des combats et des rencontres structurées, lorsque l'initiative et l'ordre dans lequel les protagonistes agissent sont très importants, on peut offrir son aide avec la manœuvre « assister », qui permet à un personnage de bénéficier de l'aide d'un allié engagé à son prochain test de compétence. L'aide ne vaut que jusqu'à l'activation suivante du personnage qui bénéficie de l'assistance.

Pour plus de détails sur cette manœuvre, reportez-vous au **Chapitre VII : Conflit et combat**.

AUTRES ÉLÉMENTS CLÉS

En plus des concepts fondamentaux déjà abordés dans ce chapitre, il existe certaines notions qui font progresser le récit et aident les PJ à surmonter l'adversité. Cette section en décrit un certain nombre, parmi lesquels les talents, les points de Destin, les Obligations, l'expérience et le développement, mais aussi des attributs dérivés comme les seuils de blessure et de stress.

TALENTS

Là où les compétences représentent tout ce que les personnages ont pu apprendre au cours de leur vie, les talents ressemblent davantage à des capacités spéciales. Ils regroupent divers tours, techniques et trucs que les personnages ont découverts au fil de leur carrière, et sont parfois le reflet de leur détermination. Chaque talent est une capacité spéciale distincte offrant un réel avantage au personnage dans certaines situations.

Si les caractéristiques et les compétences ont un caractère universel – chaque personnage a accès à six caractéristiques, et tout le monde a accès à toutes les compétences – les talents sont beaucoup plus personnels. Chaque carrière est définie par une série de talents uniques regroupés sous la forme d'une arborescence. Les diverses arborescences incarnent les spécialités de chaque carrière et permettent de bien distinguer les personnages empruntant des carrières spécifiques.

Les talents sont répartis en plusieurs catégories et sont actifs ou passifs. En règle générale, le joueur doit déclarer l'utilisation d'un talent actif pour que son personnage puisse s'en servir. Certains talents actifs s'accompagnent d'un coût ou d'une condition : investir un point de Destin, subir du stress, ou l'utiliser dans le cadre d'une action d'attaque. Les autres talents sont passifs, ce qui signifie qu'ils sont utilisables en permanence et n'ont pas besoin d'être activés. Les talents passifs confèrent constamment leurs avantages ou se déclenchent automatiquement dans certaines circonstances.

Certains talents relèvent d'une série de talents affiliés. Il peut s'agir de versions améliorées, ou de talents choisis à plusieurs reprises et dont les effets se cumulent. Dans le premier cas, la version améliorée écrase et remplace la précédente. Dans le second, le talent s'accompagne d'un rang par sélection, ce qui accroît ses effets.

La majorité des talents sont spécifiques à la profession d'un personnage. Les arborescences représentent l'expérience qu'un personnage accumule au fil de ses aventures. Les arborescences sont divisées en cinq niveaux, les derniers offrant des capacités étonnantes. Certains talents apparaissent au sein de plusieurs spécialités, mais à différents niveaux ou coûts. Il existe aussi des arborescences spéciales, comme celle du Fugitif de la Force, qui ne sont pas liées à une profession ou une carrière spécifique, mais fonctionnent de la même façon.

Pour plus de détails sur les talents et leur utilisation en jeu, reportez-vous au **Chapitre IV : Talents**.

POINTS DE DESTIN

Les PJ sont d'une tout autre étoffe que la plupart des PNJ qui peuplent la galaxie. Non seulement ils ont accès à des compétences et des talents spéciaux qui les aident à triompher de l'adversité, mais ils sont étroitement liés au destin. Le destin est cette étincelle de génie qui différencie les héros des gens du commun, leur offrant une place à part entière dans les événements qui agitent la galaxie, pour faire d'eux des personnages joueurs. Au fil de leurs aventures, les PJ seront témoins des interventions du destin, pour le meilleur comme pour le pire. Le destin peut se manifester de façon positive et offrir un avantage temporaire ou donner un coup de fouet aux capacités d'un PJ. Mais il peut aussi être de très mauvais augure, et leur compliquer sérieusement la vie.

Ce concept, et la faculté qu'ont les joueurs d'user de cette ressource et de l'influencer, sont représentés par les points de Destin, étroitement liés à la Force, qui elle-même sature la galaxie d'énergie obscure et lumineuse. C'est d'ailleurs ainsi, entre autres, que la Force imprègne et guide les personnages.

Les points de Destin constituent une ressource pouvant être investie par les joueurs ou le MJ à diverses fins. Par exemple, on peut s'en servir pour améliorer des dés d'aptitude ou de difficulté, mais aussi pour déclencher certains talents et autres capacités spéciales.

LA RÉSERVE DE DESTIN

À l'instar de la Force, le destin possède un côté lumineux et un côté obscur. Les points de Destin du côté lumineux jouent en faveur des personnages, tandis que ceux du côté obscur leur mettent des bâtons dans les roues et sont utilisés par le MJ pour compliquer et compromettre leurs actions. Mais le côté obscur et le côté lumineux sont à l'image des deux faces d'une pièce : ils luttent pour trouver l'équilibre, subissant les forces de leur homologue tout en exploitant ses faiblesses. Lorsque la réserve de Destin lumineux diminue, celle du côté obscur grossit, et vice versa.

PRÉPARER LA RÉSERVE DE DESTIN

Pour constituer la réserve de Destin, chaque joueur incarnant un PJ lance un dé de Force ⎔ au début de chaque partie (le MJ n'en lance donc pas). L'ensemble des résultats des dés de Force constitue la réserve de Destin initiale de cette séance de jeu. Par exemple, si un joueur obtient un symbole du côté lumineux (◯), il ajoute un point de Destin du côté lumineux à la réserve de cette partie. De même, si un joueur obtient deux symboles du côté obscur (●●), il ajoute deux points de Destin du côté obscur à la réserve.

Dès lors, la taille de la réserve de Destin ne changera pas de la partie. Au début de la séance de jeu suivante, les joueurs constitueront une nouvelle réserve dont les points de Destin (et leur nombre) ne seront pas forcément les mêmes. Si la taille de la réserve de Destin est fixe pour toute la partie, le nombre de points de Destin obscurs et lumineux disponibles peut changer fréquemment au gré des actions des joueurs et du MJ qui y feront appel.

GARDER TRACE DES POINTS DE DESTIN

Avec les jetons disponibles dans le **Set de dés Aux Confins de l'Empire**, il est facile de garder trace des points de Destin (mais vous pouvez aussi vous servir d'autres types de jetons, de pions, etc.). Les jetons double-face sont particulièrement bien adaptés. Dans l'idéal, une face colorée représente les points de Destin du côté lumineux, et l'autre les points de Destin du côté obscur.

Vous pouvez également employer la fiche de groupe de la page 447, qui propose deux emplacements distincts pour poser les points de Destin. S'ils se servent de pions ou de jetons, les joueurs n'ont qu'à placer leurs points de Destin au bon endroit. Chaque fois qu'ils sont utilisés, il suffit de les déplacer d'un cercle à l'autre.

DE L'UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

Les joueurs et le MJ peuvent faire appel au destin en utilisant les points de Destin de la réserve. Il y a plusieurs façons de les dépenser, mais les personnages joueurs ne peuvent dépenser que les points de Destin du côté lumineux, tandis que le MJ ne peut dépenser que ceux du côté obscur.

Quand un joueur dépense un point de Destin du côté lumineux, ce dernier est transformé en point de Destin du côté obscur une fois l'action en cours résolue. De même, quand le MJ dépense un point de Destin du côté obscur, ce dernier est transformé en point de Destin du côté lumineux. La conversion se déroule après la résolution de l'action durant laquelle le point de Destin a été utilisé, ce qui empêche les joueurs ou le MJ de dépenser un point tout juste converti. Si le destin est un allié puissant, il a ses limites. Un joueur ne peut dépenser qu'un point de Destin du côté lumineux par action, aussi est-il conseillé de bien réfléchir avant de faire appel au destin. La même restriction s'applique au MJ.

La section qui suit explique en détail l'utilisation des points de Destin. Sauf indication contraire, ces options sont ouvertes aux joueurs et au MJ.

UNE MAIN SECOURABLE

Tous les personnages peuvent faire appel au destin pour donner un coup de pouce au test de compétence qu'ils sont sur le point d'effectuer. Un joueur peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer sa réserve de dés de départ une fois (et donc convertir un dé d'aptitude en dé de maîtrise). De la même façon, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer la réserve de dés d'un de ses PNJ une fois. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 21.

FAIRE MONTER LES ENCHÈRES

Le destin peut également servir pour se mettre à l'abri. Les personnages peuvent y faire appel pour compliquer le test de compétence d'un adversaire. Un joueur peut ainsi dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer la difficulté d'un test de compétence de PNJ une fois (et donc convertir un dé de difficulté en dé de défi). De son côté, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour affecter la réserve de dés d'un PJ. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 21.

CAPACITÉS SPÉCIALES ET TALENTS

De puissants talents permettent aux personnages qui dépensent des points de Destin de produire différents effets. Par exemple, un Diplomate doté de Présence saisissante peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour éliminer du stress à hauteur de sa Présence. Il en existe d'autres utilisations ; pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque talent.

CHANCE ET DEUS EX MACHINA

Le destin peut aussi être utilisé par les joueurs pour ajouter des « faits » et du contexte à la narration. Le MJ le fait déjà en menant le récit, mais cette utilisation des points de Destin permet aux joueurs d'intervenir directement.

Imaginez les personnages qui se posent sur une planète qu'ils croyaient dotée d'une atmosphère respirable, pour y découvrir qu'une fuite au complexe minier a rendu l'air délétère. Un des joueurs propose de dépenser un point de Destin, avant d'ajouter : « *T'as eu le nez creux de prendre ces respirateurs la dernière fois qu'on est passés en cale sèche, Pash.* » Bien qu'aucun joueur n'ait jusqu'alors pensé à se munir de respira-

teurs, c'est une bonne idée, qui va dans le sens du jeu. Si le MJ est d'accord, le point de Destin est dépensé et les propos du joueur sont avérés : il y a bien des respirateurs à bord.

De même, un joueur peut dépenser un point de Destin de cette manière pour trouver un ultime stimpack en ratissant une infirmerie, ou proposer un élément de relief derrière lequel son personnage pourra plonger pour s'abriter.

L'utilisation narrative des points de Destin est un excellent moyen d'impliquer les joueurs et de faire progresser le récit. Notez tout de même que c'est au MJ de décider ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas. Les joueurs ne doivent pas abuser de cette utilisation des points de Destin. Plus leurs propositions seront invraisemblables ou grotesques, plus le MJ limitera leur utilisation des points de Destin. Pour finir, cette forme d'utilisation des points de Destin donne aux joueurs le sentiment de participer activement au jeu *et* au récit, ce qui constitue en soi la récompense de leur créativité et de leur interprétation. Si l'utilisation du point de Destin remplit cet objectif, le MJ doit sérieusement songer à l'autoriser.

FLUX DES POINTS DE DESTIN

Les joueurs et le MJ sont invités à faire régulièrement appel au destin, pour créer une sorte de va-et-vient permanent au fil de la partie. Bien que les joueurs puissent théoriquement « bloquer » tous les points de Destin pour empêcher le MJ d'en utiliser contre eux, cela va à l'encontre de l'esprit du système de jeu et de l'univers. Les joueurs qui mobilisent les points de Destin risquent d'avoir affaire à un MJ qui recourra à d'autres méthodes pour leur mettre la pression et les obliger à reconsidérer leur position. Le MJ pourra d'ailleurs leur rappeler qu'ils disposent de points de Destin s'ils sont confrontés à un adversaire très coriace.

Les personnages joueurs sont étroitement liés au sort de la galaxie, et le destin jouera tantôt en leur faveur, tantôt en leur défaveur, au fil de leurs aventures. Utilisés avec sagesse, les points de Destin créent de la tension et rendent de simples tests beaucoup plus importants en ajoutant un élément de drame à l'action, ou en fournissant le petit coup de pouce dont les joueurs ont besoin en cas de coup dur.

LES LIMITES DE LA CHANCE

Le destin est puissant, mais il ne faut pas en abuser. Le destin doit aussi être utilisé avec sagesse ; chaque joueur ne peut investir qu'un point de Destin dans un test. Si un joueur décide d'investir un point de Destin pour convertir un dé d'aptitude en dé de maîtrise, par exemple, il ne peut pas en utiliser un autre pour déclencher un de ses talents. Le MJ peut lui aussi utiliser un point de Destin par test de compétence. Il est donc possible que le joueur et le MJ utilisent du Destin sur un même test de compétence, sans réussir à faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Le joueur actif (le joueur ou le MJ qui constitue la réserve de dés pour une action) est toujours le premier à pouvoir utiliser un point de Destin. Une fois sa décision prise, l'autre partie impliquée dans le test (le joueur visé, ou le MJ dans le cas d'un PNJ) peut faire de même s'il le souhaite. Par exemple, si le MJ annonce qu'il va utiliser un point de Destin pour convertir un dé d'aptitude en dé de maîtrise dans le cadre d'une attaque contre un PJ, le joueur de ce PJ a la possibilité d'utiliser un point de Destin à son tour, pour convertir un dé d'aptitude de sa réserve d'attaque en dé de maîtrise ou pour déclencher un talent.

OBLIGATIONS

Parmi les éléments qui rendent les personnages de **Aux Confins de l'Empire** uniques, il y a la notion d'Obligation. Lors de la création de personnage, les joueurs personnalisent leurs PJ en choisissant non seulement leurs compétences et talents, mais également leur Obligation. Un groupe peut partager la même, à moins que chaque PJ n'ait la sienne. D'un point de vue narratif, les Obligations prennent de nombreuses formes. Il peut s'agir d'une dette importante ou d'un chantage. Un PJ peut devoir une « faveur » à un baron du crime, ou sa tête peut être mise à prix. Les Obligations contribuent à l'histoire des PJ et renforcent l'immersion dans l'univers du jeu.

Au fil de la campagne, les Obligations interviendront de différentes façons : pour offrir des accroches d'aventures, motiver les personnages ou forcer les PJ à prendre certaines décisions. Par exemple, les personnages remplissent une mission et reçoivent une bonne paye. Vont-ils dépenser ces crédits pour réparer leur vaisseau ou rembourser leur Obligation ? Les Obligations influencent les décisions prises à court terme, les objectifs à long terme et les accroches d'aventures qui cimentent la campagne et façonnent l'expérience de la vie à la frange de l'univers connu.

LES OBLIGATIONS DANS LE JEU

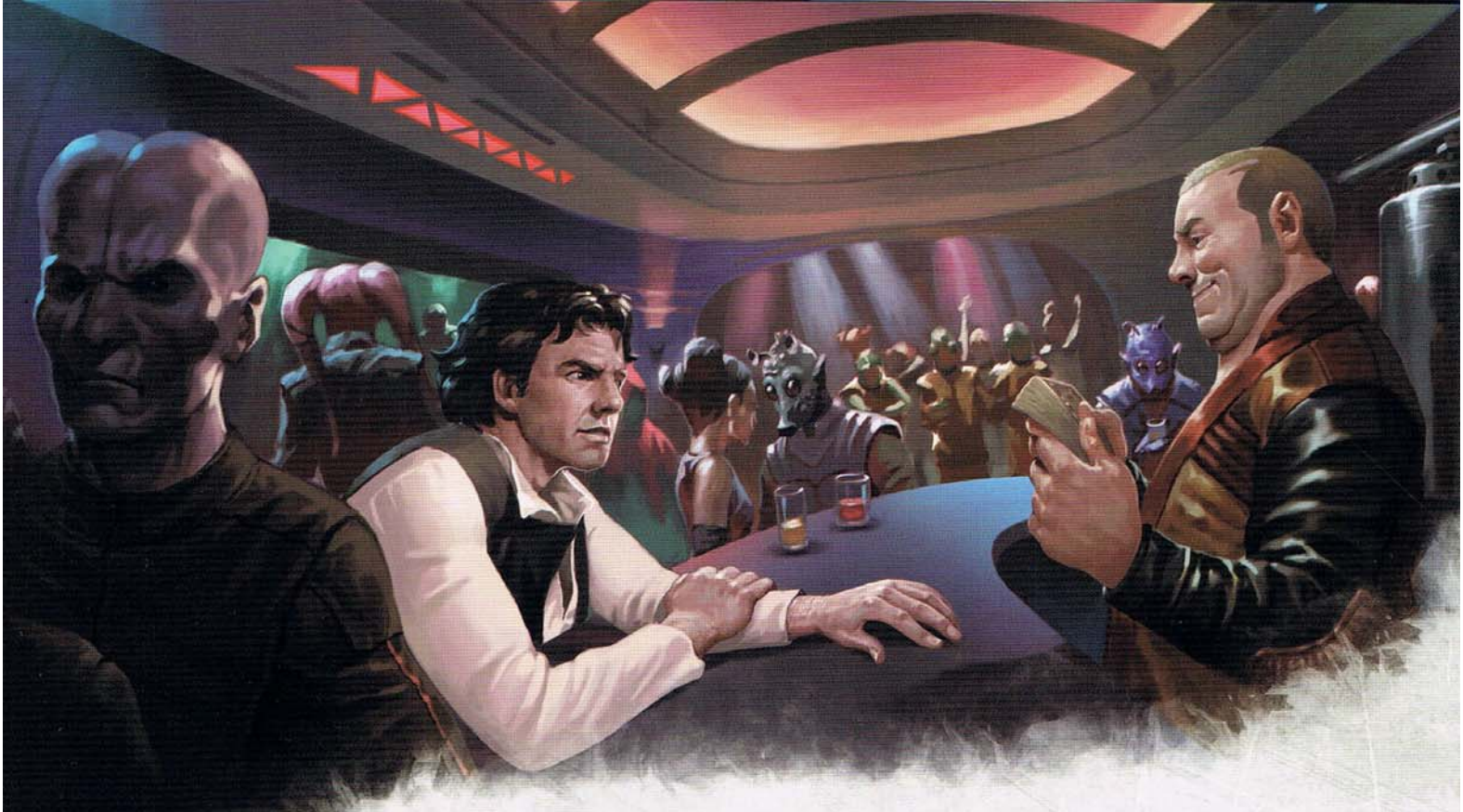
En plus des implications narratives, les Obligations ont un impact mécanique. Avant chaque partie, le MJ lance 1d100 et compare le résultat à l'Obligation en souffrance du groupe. Si le résultat du jet est supérieur à l'Obligation totale, ils n'attirent pas l'attention, du moins pas pour l'instant. Si le résultat du jet est inférieur ou égal à l'Obligation totale, cette dernière entre en jeu et a un impact sur la partie. Le personnage dont l'Obligation est déclenchée sent la pression monter, et peut subir des malus ou du stress.

Les Obligations des PJ constituent un outil de plus mis à la disposition du MJ pour renforcer l'histoire, motiver les personnages et même les récompenser. Les joueurs se sentent vraiment soulagés quand ils sont en mesure de rembourser ou de régler une partie de leurs Obligations. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 38.

EXPÉRIENCE ET DÉVELOPPEMENT

C'est principalement grâce à l'expérience que les joueurs façonnent leurs personnages. Chacun commence avec une réserve de points d'expérience de départ pouvant être dépensée à la création de personnage pour apprendre des compétences, améliorer des caractéristiques ou acquérir des talents. Lors d'une campagne, les joueurs reçoivent à chaque partie des points d'expérience, qu'ils peuvent aussi dépenser pour faire évoluer leurs personnages.





POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec une somme de points d'expérience qui dépend de leur espèce. Les points d'expérience dépensés à la création de personnage sont de même nature que ceux qui sont gagnés par la suite. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création de personnage, il les conserve et peut s'en servir plus tard. Pour plus de détails sur la dépense de ces points d'expérience reportez-vous au **Chapitre II : Création de personnage**, page 92.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Augmenter d'un point une caractéristique coûte le rang ainsi obtenu multiplié par dix. À la création de personnage, aucune caractéristique ne peut dépasser 5. Au cours du jeu, aucune ne pourra dépasser 6. Les caractéristiques ne peuvent être achetées avec des points d'expérience qu'à la création de personnage. Une fois le jeu commencé, on ne peut les augmenter qu'avec des talents précis de haut niveau. Pour plus de détails sur l'augmentation des caractéristiques, reportez-vous à la page 92.

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES

Chaque compétence s'accompagne de 5 rangs. Un personnage peut déjà en avoir acquis plusieurs gratuitement grâce à sa carrière et à sa profession. Les personnages peuvent en obtenir de nouvelles ou en développer à la création de personnage. Quels que soient l'espèce et les bonus de carrière, aucune compétence ne peut dépasser le rang 2 à la création de personnage.

Le coût des compétences de carrière et des compétences hors carrière n'est pas le même. Augmenter d'un rang une compétence de carrière coûte cinq fois le rang obtenu. Dans le cas d'une compétence hors carrière il faut ajouter 5 points d'expérience à ce total. Les personnages peuvent acheter des rangs de compétence à la création de personnage et plus tard.

ACQUISITION DE TALENTS

Chaque personnage choisit ses talents parmi ses arborescences de talents, qui découlent généralement de ses choix de spécialités. Un personnage ne peut acheter que les talents auxquels il a droit : ceux de la première ligne (chacun coûte 5 points d'expérience), puis ceux qui sont directement reliés aux talents qu'il possède déjà. Le coût d'un talent est variable et dépend de la ligne sur laquelle il se trouve. Un même talent n'aura pas forcément le même coût pour des personnages ayant choisi des spécialités différentes. Les personnages peuvent acheter des talents à la création de personnage et plus tard.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque personnage commence avec une spécialité découlant de sa carrière. Toutefois, les personnages peuvent en acheter d'autres, qui leur donneront accès à toutes sortes de compétences et de talents. Il n'y a pas de limites au nombre de spécialités que peut avoir un personnage.

L'acquisition d'une spécialité permet au personnage de dépenser des points d'expérience dans l'arborescence de la nouvelle spécialité, en plus de celles auxquelles il a déjà accès. En outre, presque toutes les spécialités s'accompagnent d'au moins une compétence de carrière. Ces compétences comptent désormais comme des compétences de carrière pour le personnage. Les personnages peuvent acheter des spécialités de n'importe quelle carrière. Acheter une spécialité de carrière coûte 10 fois le nombre total de spécialités dont on disposera une fois qu'on l'aura acquise. Pour acheter une spécialité hors carrière, il faut y ajouter 10 points d'expérience.

ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs sont déterminés par les choix effectués à la création de personnage ou au fil de la campagne. Certains de ces attributs peuvent changer fréquemment au cours du jeu, ou être modifiés par les talents, l'équipement et autres capacités spéciales.

SEUIL DE BLESSURE

Le seuil de blessure représente la quantité de dégâts physiques qu'un personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience. Les blessures sérieuses peuvent même entraîner des blessures critiques. On peut les soigner avec la compétence Médecine, mais cela peut prendre du temps (les droïdes dépendent de la compétence Mécanique).

Le seuil de blessure de départ d'un personnage dépend de son espèce et de sa Vigueur. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Vigueur n'entraîne pas une augmentation du seuil de blessure. Pour cela, il faut se tourner vers un talent, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le seuil de stress représente la pression qu'un personnage peut supporter avant d'être étourdi, hébété ou tout simplement neutralisé. Le stress représente les « dégâts » mentaux ou psychologiques. On l'endure mieux que les blessures et on s'en sert même pour déclencher certaines capacités. Heureusement, les personnages éliminent le stress plus vite que les blessures.

Le seuil de stress de départ d'un personnage dépend de son espèce et de sa Volonté. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Volonté n'entraîne pas une augmentation du seuil de stress. Pour cela, il faut se tourner vers un talent, comme Robustesse.

DÉFENSE

La défense détermine combien il est difficile de toucher un personnage en combat. Les personnages ont une défense à distance et une défense au corps à corps. La valeur par défaut est de 0 dans les deux cas. Quand la valeur de défense d'un personnage apparaît simplement sous le terme « Défense », sans qu'il soit fait de différence entre la distance et le corps à corps, c'est que la même valeur s'applique dans les deux cas.

En règle générale, on gagne de la défense en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (en s'abritant, par exemple). Certains talents augmentent aussi la valeur de défense des personnages.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La valeur d'encaissement permet à un personnage de réduire les dégâts qu'il subit. Elle est soustraite des dégâts infligés au personnage. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en blessures, appliquées au seuil de blessure de la victime.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Vigueur entraîne une augmentation de la valeur d'encaissement. Les bonus découlent habituellement du port d'une armure, mais certains talents augmentent aussi la valeur d'encaissement.





II

CRÉATION DE PERSONNAGE

« Un vaurien ? Ah, ah, j'adore ce mot-là. »

– Han Solo

Aux Confins de l'Empire s'intéresse aux zones les plus reculées de la galaxie de *Star Wars*, dont les régions à peine explorées de la Bordure extérieure, mais aussi à la pègre et aux malheureux qui vivent dans ces trous perdus. Les personnages joueurs incarnent eux aussi tout ceci. Bien qu'ils soient peut-être issus de milieux privilégiés, ils évoluent désormais dans un univers où rien n'est jamais tout noir ou tout blanc, où le quotidien est constamment émaillé de dangers et de complications.

Un groupe de joueurs qui décide de commencer une campagne de **Aux Confins de l'Empire** doit prêter une attention toute particulière à l'histoire des personnages. C'est en y consacrant un peu de temps – avant de se pencher sur les caractéristiques, les talents, l'équipement et les autres attributs – que vous créerez un personnage vivant et passionnant, que chacun saura apprécier à sa juste valeur.

GENÈSE

La création de personnage se déroule en quelques étapes seulement, et permet aux joueurs de se lancer rapidement. Pour créer un personnage, un joueur a besoin d'un exemplaire de ce livre de règles, d'une feuille de personnage et d'un crayon, mais également de la réserve de dés (cf. page 10), la sienne ou celle du groupe.

La création de personnage s'appuie sur un système d'achat de points, ce qui veut dire que chaque joueur dispose d'un certain nombre de points d'expérience à investir dans différents aspects de son personnage. Ce budget est modeste, mais les joueurs peuvent prendre des Obligations en plus (dettes, faveurs, mandats d'amener) pour avoir plus de points d'expérience ou une meilleure mise de fonds. Tout cela est décrit plus loin dans ce chapitre.

L'espèce et la carrière du personnage déterminent ses caractéristiques et compétences de départ. Une fois ces choix effectués, les joueurs investissent leurs points d'expérience pour améliorer leurs caractéristiques, prendre les compétences essentielles, acheter de l'équipement, apprendre des talents et pourquoi pas, débloquer d'autres arborescences de talents.

CONCEPT DE PERSONNAGE

Avant de générer ses attributs, un joueur doit prendre le temps de réfléchir à son personnage. Veut-il jouer un pilote voyou prompt à dégainer son blaster au moindre problème ? Un explorateur désireux de partir à la découverte de toute la galaxie ? Dans **Aux Confins de l'Empire**, n'importe quel concept de personnage de l'univers de *Star Wars* est possible.

Le MJ doit cependant donner aux joueurs une idée de la campagne qu'il leur réserve. Si les parties incluent de nombreuses scènes de combat, les personnages songeront certainement à prendre des personnages à même de relever ce genre de défi. Si la campagne est un écheveau d'intrigues, il sera probablement plus logique de créer des PJ dotés de bonnes capacités sociales.

Le MJ doit encourager les joueurs à discuter des carrières qui pourraient être les plus utiles dans la campagne. Dans l'idéal, un groupe de PJ devrait comprendre des personnages variés, pour multiplier leurs chances de survie face à n'importe quelle situation, sans perdre cependant de vue le style de la campagne : un personnage qui peut combattre, un autre qui peut piloter un vaisseau, une personne capable de réparer des machines, etc. Certains peuvent emprunter la même voie, mais **Aux Confins de l'Empire** offre énormément de diversité. Alors, si deux joueurs choisissent la même carrière, chacun disposera assurément de capacités et de talents uniques.

Notez qu'aucun personnage ne constitue un « mauvais » choix, quelle que soit la campagne. Le MJ ne doit jamais réprouver les choix d'un joueur et doit s'efforcer d'intégrer tous les concepts de personnage dans sa campagne. D'ailleurs, ce sont souvent les groupes de personnages les plus hétéroclites qui donnent les campagnes les plus amusantes.

ÉTAPES DE CRÉATION

Pour créer un personnage, chaque joueur observe ces étapes, brièvement expliquées ci-dessous, puis détaillées au fil du chapitre.

1. Déterminer le concept et l'historique du personnage
2. Déterminer l'Obligation de départ
3. Choisir l'espèce du personnage
4. Choisir la carrière du personnage
5. Choisir les spécialités
6. Investir les points d'expérience
7. Déterminer les attributs dérivés
8. Déterminer les Motivations de départ
9. Choisir l'équipement et l'apparence
10. Le groupe choisit son vaisseau de départ.

DÉTERMINER LE CONCEPT ET L'HISTORIQUE DU PERSONNAGE

Un personnage naît d'abord sous la forme d'une idée. Le joueur veut-il interpréter un vaurien de contrebandier, un solide pilote wookie ou un chasseur de primes talentueux et redouté ? Avant de commencer, le joueur doit prendre quelques instants et songer au personnage qu'il souhaite élaborer, au passé qu'il souhaite lui donner ; en gros, d'où il vient et ce qui a fait de lui l'aventurier qu'il est aujourd'hui. Nul ne naît complètement construit. Chaque individu est influencé par une vie de décisions et d'événement, et ce, dès la naissance.

Pour plus de détails sur l'historique des personnages, reportez-vous à la page 36.

DÉTERMINER L'OBLIGATION DE DÉPART

Le joueur doit choisir une Obligation de départ assez tôt dans le processus de création. Cela peut influencer d'autres décisions à prendre par la suite, comme le type de personnage qu'il souhaite jouer, le type de groupe auquel aspire l'ensemble des joueurs, mais également les compétences, équipement et capacités avec lesquels ils voudront commencer.

Pour plus de détails sur les Obligations, reportez-vous à la page 38.

CHOISIR L'ESPÈCE DU PERSONNAGE

La galaxie foisonne d'espèces douées de conscience qui ont toutes leur lot de capacités et de croyances. Après avoir choisi l'Obligation de son personnage, le joueur doit sélectionner son espèce. Une fois cette décision prise, il est impossible de revenir dessus. L'espèce d'un personnage détermine ses caractéristiques de départ – Vigueur, Agilité, Intelligence, Ruse, Volonté et Présence –, mais également ses seuils de blessure et de stress par défaut, ainsi que ses capacités innées, ses bonus et son expérience de départ.

Pour plus de détails sur les diverses espèces que les personnages peuvent incarner, reportez-vous à la page 43.

CHOISIR LA CARRIÈRE DU PERSONNAGE

Une carrière pousse un personnage sur une certaine voie, vers un certain mode de vie, mais elle n'a rien de restrictif, bien au contraire. C'est une sorte d'archétype ou modèle qui regroupe un ensemble de compétences et de caractéristiques étroitement liées les unes aux autres. Chaque carrière propose aussi plusieurs spécialités.

À chaque carrière sont associées huit compétences. Cochez-les sur votre feuille de personnage pour vous rappeler qu'il s'agit de compétences de carrière. Durant cette étape de la création de personnage, le joueur peut choisir quatre de ses huit compétences de carrière dans lesquelles il obtient 1 rang gratuit (inutile de dépenser des points d'expérience). Notez qu'il ne peut pas choisir une même compétence plusieurs fois.

Au cours du jeu, les compétences de carrière seront moins coûteuses à améliorer que les compétences hors carrière.

Pour plus de détails sur les six carrières, reportez-vous à la page 53.

CHOISIR LES SPÉCIALITÉS

Chaque carrière s'accompagne de spécialités qui confèrent des capacités spéciales : les talents. À la création, chaque personnage a accès à une spécialité gratuite, qui découle forcément de sa carrière.

Chaque spécialité comporte également quatre compétences de carrière supplémentaires, qui doivent être notées en tant que telles sur la feuille de personnage si ce n'est pas déjà fait. Durant cette étape de la création de personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences de carrière supplémentaires et obtient 1 rang dans chacune (sans dépenser d'expérience). Il ne peut pas choisir la même compétence plusieurs fois. En revanche, il peut développer une compétence déjà acquise lors du choix de sa carrière, ce qui lui permet de commencer avec une compétence à 2. Si le personnage a le droit de prendre plusieurs spécialités (en raison d'un paramètre de la création de personnage ou de l'achat d'une spécialité avec de l'expérience de départ), il doit en choisir une – et une seule –, à partir de laquelle il achètera ses 2 rangs gratuits de compétences de carrière.

Pour plus de détails sur les différentes spécialités, reportez-vous à la section consacrée aux carrières, à partir de la page 55. La liste et la description complète des talents de cet ouvrage commencent quant à elles à la page 129.

INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Lors de la création de personnage, les points d'expérience peuvent être dépensés dans l'un des quatre champs de développement : améliorations de caractéristiques, rangs de compétences, talents et apprentissage de nouvelles spécialités. Chaque joueur peut répartir ses points d'expérience sur ces différents postes pour créer un personnage vraiment unique.

Les joueurs gagneront des points d'expérience tout au long des parties. La quantité d'expérience accumulée est cependant fixée par le MJ. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre IX : Le maître du jeu**.

Les joueurs peuvent dépenser des points d'expérience durant la création de personnage et à la fin de chaque partie, lorsqu'ils en reçoivent de nouveaux. Pour plus de détails sur l'utilisation des points d'expérience, reportez-vous à la page 92.

DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Plusieurs attributs importants ne peuvent être déterminés qu'une fois les points d'expérience investis. Ils permettent notamment de fixer la résistance et les facultés de combat d'un personnage. Il s'agit du seuil de blessure, du seuil de stress, de la défense et de la valeur d'encaissement.

Pour plus de détails sur la détermination des attributs dérivés, reportez-vous à la page 94.



DÉTERMINER LES MOTIVATIONS DE DÉPART

En plus d'une Obligation, chaque joueur devrait donner à son personnage une Motivation de départ. Les Motivations offrent des éléments de contexte supplémentaires pour le joueur et le MJ. Ainsi, les personnages peuvent gagner des points d'expérience (XP) si le MJ estime qu'ils se comportent conformément à leur Motivation tout au long de l'aventure.

Les trois principales Motivations parmi lesquelles les joueurs peuvent faire leur choix sont : Ambition, Cause et Relations. Une fois la Motivation principale déterminée, le joueur lance un dé de pourcentage sur la table correspondante pour plus de détails. Reportez-vous à la page 94 pour plus d'informations sur le choix et l'utilisation des Motivations.

CHOISIR L'ÉQUIPEMENT ET L'APPARENCE

Une fois les caractéristiques et attributs dérivés déterminés, le joueur peut se pencher sur le reste de son personnage, comme sa taille, son poids, sa carrure, la couleur de sa peau et de ses cheveux, sa planète d'origine et autres détails purement esthétiques. Dans l'idéal, son histoire devrait être liée à ses Obligations et Motivations (cf. pages 38 et 94). Enfin, le joueur choisit le nom et l'équipement de départ de son personnage.

LE GROUPE CHOISIT SON VAISSEAU DE DÉPART

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les personnages sont théoriquement des indépendants et ont le privilège de commencer le jeu avec leur propre vaisseau qui leur permet de voyager (et d'enchaîner les aventures).

Une fois tous les personnages finalisés, le groupe va devoir discuter du vaisseau spatial qui constituera son QG. Cette section propose une liste de choix possibles pour le MJ et les joueurs.

ÉTAPE 1 : HISTORIQUES DES PERSONNAGES

En commençant à griffonner l'histoire de son personnage, le joueur doit aussi songer au statut dont il disposait avant. A-t-il connu une enfance sordide et misérable ? A-t-il mené une existence confortable ? Était-il destiné à un avenir brillant ? Une précision aussi simple que : « Mon personnage était le riche héritier d'une noble famille » peut déboucher sur une foule d'idées sur lesquelles bâtir son histoire et déterminer ses Obligations et Motivations de départ.



L'historique d'un personnage n'est pas un aspect mécanique de son développement, mais un ensemble de pans thématiques qui le définit bien mieux qu'une série de chiffres. Les joueurs ne sont pas obligés de détailler l'histoire de leur personnage, mais il serait dommage de s'en priver. Vous trouverez ci-dessous quatre grandes descriptions d'historiques sociaux qui offriront aux joueurs des idées sur l'origine de leur personnage et ce qu'ils ont laissé derrière eux en entamant une vie d'aventure.

LE DÉMUNI

Le joueur peut décider que son personnage est issu d'un milieu modeste, voire pauvre. Peut-être a-t-il été prospecteur d'eau sur un monde désertique, à moins qu'il n'ait été au service des Hutts ou abandonné dans les bas-fonds de Coruscant à un très jeune âge. Ce personnage sait que la vie est dure, brutale et courte. Sans doute a-t-il vu plus que son lot d'horreurs. Il a peut-être vu des amis et des proches mourir de malnutrition, de maladie ou des suites de violences. Il a sans doute été témoin des injustices dont sont communément victimes les gens faibles et vulnérables.

Malgré (ou à cause de) cette vision de l'univers, les personnages de ce type d'historique s'efforcent d'améliorer leur condition et font tout pour y échapper. Le personnage n'a de cesse de s'entraîner, d'accumuler un maximum de connaissances, ou est tout simplement assez costaud ou ingénieux pour s'en sortir seul.

Néanmoins, quitter cette vie mouvementée n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Le personnage a peut-être laissé de la famille dans la misère, d'anciens camarades qui voient d'un mauvais œil qu'il les ait abandonnés, ou d'anciens « employeurs » désireux qu'il respecte leur « contrat ».

LA LUTTE DE LA CLASSE MOYENNE

Il arrive qu'un personnage issu d'un milieu modeste ait eu des conditions de vie relativement confortables malgré tout avant de se tourner vers l'aventure. Le personnage et sa famille n'ont jamais été riches et savent qu'il faut travailler dur pour gagner sa croûte. Cet historique de « classe moyenne » peut être le plus dur à laisser derrière soi, car le personnage menait une existence correcte et partir à l'aventure n'est pas si facile que cela.

Cette catégorie inclut des métiers comme technicien qualifié, officiel politique mineur, soldat professionnel et autres styles de vie nécessitant habituellement beaucoup de travail (avec une paye qui en vaut quand même la peine). Le personnage menait une vie confortable, mais travaillait énormément pour joindre les deux bouts. Le labeur ne lui fait pas peur et il a été témoin de nombreuses injustices, mais il a sans doute été préservé des aspects les plus sombres de la galaxie : le crime, la corruption, l'esclavage et la guerre.

L'ARROGANT

Comme le dit le proverbe : plus ils sont grands, plus ils tombent de haut. Même les personnages issus d'un statut social élevé, d'une famille nantie ou ayant mené une existence très confortable peuvent être victimes des caprices du destin et changer de vie du jour au lendemain. Cette disgrâce peut prendre de nombreuses formes : scandale, mauvaises décisions commerciales, guerre et révolution, ou vengeance d'ennemis. Quoi qu'il lui soit arrivé, le personnage a été irrémédiablement chassé de son monde et a disparu dans les ombres des confins de l'Empire.

Les personnages issus de ce type d'historique incluent l'aristocratie terrienne, les riches entrepreneurs, les médecins, les politiciens et autres métiers ou études offrant de l'argent, du pouvoir ou un statut hors du commun. Mais depuis les événements qui les ont mis sur la touche, ces personnages jadis privilégiés trouvent la vie dure. L'intéressé fuit peut-être son ancienne vie avec juste ses vêtements (sans doute très élégants) sur le dos, mais aussi ses capacités, ses compétences et sa volonté de survivre dans une galaxie impitoyable.

Les Obligations d'un personnage issu de cet historique sont généralement liées à sa chute. Peut-être a-t-il accumulé une énorme dette de jeu, à moins qu'un ennemi de sa famille ne le fasse chanter ou que la honte qu'il a infligée à son clan n'ait provoqué son exil. Comme les nantis et les puissants restent généralement entre eux, il y a fort à parier que les ennemis ou « détenteurs » de l'obligation du personnage soient eux aussi riches, puissants et influents.

L'ÉTRANGER

Un tel personnage est issu d'une société qui sort des normes de la galaxie. Cela inclut les systèmes planétaires reculés qui ne sont pas encore cartographiés, les colonies pénitentiaires et – même si c'est plus rare – les personnages qui grandissent seuls en milieu sauvage. Le personnage est sans doute très mal informé de la politique, des coutumes et de la technologie propres au reste de la galaxie. Il peut se méfier des scènes qui lui semblent étranges ou, au contraire, s'émerveiller de tout ce qu'il voit.

Ce choix convient mieux à certaines carrières que d'autres. Par exemple, un Mécano issu d'un monde primitif n'est pas très crédible, à moins que le joueur et le MJ n'aient une idée derrière la tête. Peut-être est-il l'unique survivant d'un vaisseau qui s'est écrasé sur une planète reculée, et qui a appris le métier en bricolant l'épave.

Bien évidemment, le joueur doit expliquer comment le personnage a réussi à échapper à son monde primitif ou isolé. Peut-être a-t-il été ramené vers la civilisation par un explorateur, à moins qu'il ne se soit glissé à bord d'un vaisseau marchand ayant fait escale sur sa planète.

UNE VIE DE MÉCRÉANT

Une fois l'historique de son personnage déterminé, le joueur doit réfléchir à ce qui l'a poussé à mettre les pieds dans le monde nébuleux et dangereux de **Aux Confins de l'Empire**. Est-ce dû à un événement traumatique ? Le personnage s'est-il retrouvé dans une situation inextricable qui l'a obligé à prendre la fuite ? Déterminer quel « coup de grâce » a pu pousser le personnage à mener une vie de bourlingueur représente une excellente source d'inspiration pour le joueur et le MJ.

Voici quelques « accroches » décrivant comment un personnage passe de son ancienne existence à une vie de danger et d'aventure.

L'OCCASION FAIT LE LARRON

Les personnages qui aiment les défis ou saisissent la moindre occasion ont de bonnes raisons de vivre en marge de la société. Ceux qui sont issus d'un milieu pauvre ou difficile feront tout pour s'en sortir et améliorer leur sort. Un personnage aisé pourra s'être lassé de la haute société ou réaliser que pour gravir les échelons, il devra travailler dur et se montrer très patient. Enfin, certains embarquent sur un vaisseau à destination d'une région lointaine de la galaxie sur un simple coup de tête.

UNE NOBLE VOCATION

Certains s'efforcent de changer la galaxie, souvent pour le meilleur – mais parfois pour le pire – même dans le monde agité de **Aux Confins de l'Empire**. Peut-être le personnage a-t-il juré d'aider son prochain, ce qui colle avec l'Obligation Serment. Un personnage peut avoir eu une sorte de vision qui lui a dit de laisser son ancienne vie derrière lui et de se rendre aux frontières de la galaxie pour y servir une noble cause.

ENNEMIS ET ANTAGONISTES

Pour faire simple, le personnage a caressé quelqu'un dans le mauvais sens du poil et a dû fuir son ancienne vie. Même si le joueur décide que l'ennemi n'est pas la source d'une Obligation, ou n'est plus là pour lui mettre des bâtons dans les roues, cela peut servir d'accroche pour réintroduire l'ennemi plus tard dans la campagne.

INCIDENT DE PARCOURS

Un échec a poussé le personnage à laisser derrière lui la vie qu'il menait pour se jeter dans l'inconnu. Cet historique colle bien avec les Obligations comme Addiction, Obsession ou Trahison. Quelle qu'en soit la cause, le personnage a été chassé de son ancienne société et doit surmonter ses problèmes. Toutefois, il peut voir cela sous un jour positif, en s'imaginant libéré de la pression de la surveillance, ou voyager sans cesse pour laisser ses problèmes derrière lui.

AU MAUVAIS ENDROIT AU MAUVAIS MOMENT

Le personnage s'est laissé entraîner dans une vie d'aventure bien malgré lui. Il peut avoir été capturé par des pirates, être l'unique survivant d'une épidémie mortelle ou, plus prosaïquement, avoir perdu son emploi, ce qui l'a obligé à trouver un nouveau moyen de faire rentrer des crédits. Quelles que soient les raisons de sa mise au ban, le personnage ne parvient pas à retrouver le cours normal de sa vie. Il doit rapidement s'adapter à cette situation nouvelle et périlleuse.

ÉTAPE 2 : OBLIGATIONS

Les Obligations jouent un rôle crucial dans la création d'un PJ. En bref, ce sont des dettes, qui peuvent être physiques (argent, services ou contrat) ou intangibles (un sentiment de responsabilité pour le bien-être d'un ami, le devoir d'aider sa famille, ou une faveur due à un tiers). Les actions d'un personnage sont souvent inspirées par son Obligation. Dans **Aux Confins de l'Empire**, l'Obligation est un aspect essentiel des personnages et peut avoir des effets réels sur leur développement.

Lors de la création de personnage, les joueurs personnalisent leur PJ en choisissant ses compétences et caractéristiques, mais également son Obligation, qui peut prendre la forme d'une dette colossale, d'une forme de chantage, de « faveurs » dues à un baron du crime, d'un avis de recherche ou d'un contrat signé sous la contrainte.

Au fil de la campagne, les Obligations mettront la pression sur les personnages. En effet, une Obligation qui n'est pas réglée peut affecter le groupe de manière très concrète. En même temps, prendre des Obligations supplémentaires permet aux personnages d'obtenir des biens et services habituellement inaccessibles. Les joueurs ont donc un choix à faire : règlent-ils l'Obligation de leur personnage au plus vite ? Ne s'en préoccupent-ils pas ? Ou en prennent-ils davantage en espérant que le jeu en vaudra la chandelle ?

QU'EST-CE QU'UNE OBLIGATION ?

Chaque PJ commence le jeu avec au moins une Obligation. Comme précisé plus haut, celle-ci peut être aussi concrète qu'une dette ou un mandat d'amener, ou aussi abstraite qu'un devoir familial ou une faveur en souffrance.

Un joueur peut choisir l'Obligation de son personnage de plusieurs façons. Il peut tirer aléatoirement sur la **Table 2–1 : Obligations**. Si une Obligation bien précise correspond à son historique, il peut la choisir sur la table plutôt que de lancer un dé de pourcentage si le MJ le lui permet. Enfin, il peut la créer s'il propose un concept qui correspond mieux à son histoire. Toutefois, le MJ doit savoir que des aventures publiées dans certains suppléments sont liées aux Obligations décrites ci-dessous.

Chaque Obligation est présentée en deux parties :

- **Titre et description narrative :** cela ne s'accompagne pas de règles, mais offre une explication qui permet au joueur d'intégrer l'Obligation à l'histoire de son personnage.
- **Valeur numérique :** c'est la « taille » de l'Obligation, qui détermine ses effets mécaniques. Le fonctionnement des Obligations est décrit à partir de la page 41.

OBLIGATION DE DÉPART

Chaque personnage commence le jeu avec une Obligation modérée dont la nature est déterminée par le joueur, en tirant aléatoirement ou en la choisissant en fonction de son passé. L'importance de l'Obligation de chaque joueur dépend du nombre de joueurs, comme le montre la **Table 2–2 : Obligations de départ**.

Par ailleurs, les joueurs peuvent décider d'accroître l'importance de l'Obligation initiale de leur personnage quand ils génèrent leur Obligation afin de gagner plus d'expérience de départ ou davantage de crédits pour acheter de l'équipement. Toutefois, cela fait prendre de gros risques au personnage concerné et au groupe quand le MJ effectue un test d'Obligation en début de partie (cf. **Obligations en jeu**, page suivante).

VALEURS DES OBLIGATIONS DE DÉPART

Les nombres indiqués sur la **Table 2–2 : Obligations de départ** visent à donner 40 à 60 points d'Obligation au groupe en tenant compte des Obligations supplémentaires. Les joueurs qui prennent des Obligations supplémentaires pour gagner plus de points d'expérience ou de crédits auront une valeur beaucoup plus élevée.

TABLE 2-1 : OBLIGATIONS

d100	Type d'Obligation
01-08	**Addiction :** le personnage est victime d'une forte dépendance. Qu'elle soit physique aux stimulants, à la poudre ou à l'alcool, ou psychologique, comme le jeu, les crimes et délits ou les antiquités de valeur, le personnage consacre énormément de temps, d'énergie et de ressources à s'adonner à l'objet de son addiction. Se soustraire à cette Obligation a une conséquence immédiate : l'état de manque. Sa nature exacte dépend de la dépendance en question, mais le personnage a de plus en plus de mal à se concentrer sur les tâches les plus banales, ce qui se traduit le plus souvent par l'ajout de ■ à ■■■ à ses tests de compétence.
09-16	**Trahison :** cette Obligation fonctionne de deux façons. Le personnage est victime d'une grave trahison personnelle, à moins qu'il ne soit lui-même à l'origine de la trahison. Que le problème soit aussi simple qu'une confiance trahie ou une promesse non tenue, ou aussi sérieux qu'une traîtrise ou une mutinerie, l'Obligation ronge le personnage et joue sur son quotidien. La cible de la trahison peut vouloir des réponses, une compensation ou simplement se venger.
17-24	**Chantage :** quelqu'un a découvert un des pires secrets du PJ et s'en sert pour en tirer quelque chose. Pire encore, le maître chanteur dispose de preuves qui pourraient fuiter : une holovidéo, une banque de données, une arme utilisée lors d'un crime, etc. Pour protéger son secret, le personnage doit faire ce qu'on lui dit, mais le maître chanteur est assez malin pour se limiter à des exigences relativement simples, afin de pouvoir profiter de l'extorsion le plus longtemps possible, en demandant généralement de l'argent ou des faveurs.
25-32	**Prime :** pour une raison ou une autre, la tête du personnage est mise à prix. Il peut s'agir d'un mandat d'arrêt officiel ou d'un contrat lancé par des criminels, une agence de renseignement, ou même quelqu'un qui a le sentiment qu'on a bafoué son honneur. Ce que le PJ a fait exactement dépend de son histoire, et la gravité de ses actes peut être basée sur l'importance de son Obligation.
33-40	**Criminel :** le PJ a un passé criminel, ou a été accusé d'un crime (dont il n'est peut-être pas l'auteur), et a maille à partir avec la justice. L'Obligation peut être soldée en payant les frais de justice demandés, en tentant de faire disparaître les preuves, ou encore en prouvant son innocence.
41-48	**Dette :** le PJ doit quelque chose à quelqu'un, qu'il s'agisse d'argent ou d'autre chose. Peut-être a-t-il contracté une énorme dette de jeu auprès d'un Hutt, à moins qu'il n'ait pas payé son vaisseau à la Corporation Czerka, ne soit redevable à une riche famille pour son appui, ou n'ait quelque autre obligation financière sérieuse. Pour ne rien arranger, en fonction de son débiteur, rembourser ne suffira peut-être pas à se tirer d'affaire (après tout, s'il a réussi à réunir l'argent une fois, il peut sans doute le refaire).
49-56	**Obligé :** le PJ est animé par un profond sens du devoir dont rien ne saurait l'écarter (service militaire, volonté d'exécuter correctement un contrat, ou de respecter une sorte de code des voleurs). Contrairement au Serment (cf. ci-dessous), ce PJ entretient un lien légal ou rituel avec une organisation ou une cause qui lui rend la vie impossible lorsqu'il se dérobe à ses engagements.
57-64	**Famille :** le PJ entretient des liens étroits avec sa famille, ce qui nécessite beaucoup de temps et d'attention. Il veille sur une fratrie ou des parents, gère un héritage, une fondation ou une affaire familiale, ou sert simplement de médiateur entre des proches en bisbille.
65-72	**Faveur :** le PJ doit une grosse faveur. Peut-être des fonctionnaires ont-ils fermé les yeux sur ses activités de contrebande, à moins qu'un ami ne l'ait sorti de prison. Quoi qu'il en soit, les faveurs s'accumulent et on lui demandera bientôt de rendre la pareille. Cette Obligation peut intervenir par petites touches, pour faire durer le plaisir.
73-80	**Serment :** le personnage a fait une promesse qui dicte ses pensées et actions, et façonne son point de vue moral sur le monde. Il peut s'agir d'un serment envers un dieu, un mode de vie (comme le code Jedi), ou une volonté d'abnégation pour le bien d'un groupe ou d'une cause. Dans tous les cas, le Serment doit être important et compliquer la vie du personnage. C'est une entreprise personnelle et très prenante, dont l'objectif est probablement irréalisable. Les personnages qui ne respectent pas cette promesse sont victimes de cruels dilemmes moraux.
81-88	**Obsession :** le PJ a une obsession malsaine qui l'incommode généralement au quotidien. Il peut s'agir d'une célébrité, d'une région, d'un mouvement politique, d'une icône culturelle, ou de quelque autre aspect de la société ou de la vie. Il en dépend au détriment de sa santé, de ses finances et de son bien-être. Un personnage ayant cette Obligation s'entend généralement bien avec ceux qui la partagent, mais est l'objet de la pitié, de l'amusement et peut-être même de la terreur de ceux qui ne la comprennent pas.
89-96	**Responsabilité :** le PJ se sent particulièrement responsable d'une personne, d'un lieu ou d'une chose (la responsabilité d'un proche relève de la Famille, ci-dessus). Cela peut inclure un lien étroit avec un mentor, un fort désir de veiller sur les orphelins d'un endroit donné, ou de s'occuper d'une minorité sous-représentée.
97-00	Tirez deux fois sur la table. L'Obligation de départ est divisée en deux origines (cela n'accroît pas l'importance de l'Obligation ; divisez-la en deux parts égales, chacune avec un type différent).

À l'inverse, les groupes prudents pourront commencer avec moins.

Chaque PJ a la possibilité de gagner de l'Obligation de départ supplémentaire en échange d'avantages, comme le montre la **Table 2-3 : Obligation supplémentaire**. Il y a tout de même deux restrictions à respecter : chaque joueur ne peut choisir chaque option qu'une seule fois, et les PJ peuvent, au mieux, doubler leur valeur d'Obligation de départ.

Les valeurs d'Obligation peuvent fluctuer au cours du jeu, car les joueurs ont la possibilité de racheter leurs obligations ou d'en prendre de nouvelles.



TABLE 2-2 : OBLIGATIONS DE DÉPART

Nombre de PJ dans le groupe	Obligation de départ par défaut recommandée par joueur
2	20
3	15
4	10
5	10
6+	5

OBLIGATIONS EN JEU

Les Obligations ont des implications narratives, mais également un impact mécanique. À chaque partie, le MJ détermine si l'Obligation totale du groupe affecte le jeu.

Avant chaque partie, le MJ lance un dé de pourcentage et compare le résultat à l'Obligation en souffrance du groupe (la table présentée dans l'encadré « Obligation du groupe »).

RÉSULTAT DES TESTS D'OBLIGATION

Si le résultat du jet dépasse l'Obligation totale du groupe, c'est que leurs dettes et devoirs n'affectent pas les PJ, du moins pour l'instant.

COMMENCER AVEC LA MÊME OBLIGATION

Les Obligations sont formidables pour lier les joueurs. Si plusieurs personnages commencent le jeu avec la même, parce que les dés l'ont voulu ou parce que les joueurs l'ont décidé, ces derniers peuvent partir du principe que leurs personnages n'ont pas seulement le même type d'Obligation : ils partagent tout simplement la même. Peut-être ont-ils une Dette envers le même baron du crime hutt qui leur a donné un vaisseau. Ou peut-être ont-ils tous fait le même Serment pour parvenir à leurs fins.

Mais si le résultat du jet est inférieur ou égal à l'Obligation totale du groupe, cette dernière ajoute des complications à la partie à venir. Tout d'abord, si le résultat du jet est inférieur ou égal à l'Obligation du groupe, tous les personnages réduisent leur seuil de stress de 1 point pour toute la partie.

Par ailleurs, le MJ peut déterminer quelle Obligation est déclenchée en examinant le résultat de son jet par rapport à la table. Par exemple, si le MJ a obtenu un 17, le personnage ayant la valeur d'Obligation de 16-30 sera concerné. Ce PJ réduit son seuil de stress de 2 (au lieu de 1) pour toute la partie.

Enfin, si une Obligation est déclenchée et que le jet a produit un double (un 11 ou un 44, par exemple), les effets sont doublés eux aussi. Tous les personnages réduisent leur seuil de stress de 2 pour le reste de la partie, tandis que le PJ dont l'Obligation est déclenchée le réduit de 4.

Ces effets purement mécaniques simulent la pression interne ou externe exercée sur les PJ. Ils peuvent simplement s'inquiéter de ne pas être en mesure de s'acquitter de leur Obligation, ce qui peut les distraire et générer du stress. Néanmoins (notamment si le MJ obtient un double), l'Obligation déclenchée peut poser de réels problèmes. Quelqu'un peut faire appel à une faveur, un débiteur peut demander à être remboursé dans les plus brefs délais, ou une addiction peut se traduire par un besoin soudain à assouvir.

Enfin, si les effets mécaniques ont toujours un impact sur le jeu, c'est au MJ de décider comment cela affecte les personnages sur le plan narratif. En revanche, il ne doit pas se sentir obligé d'interrompre son récit pour faire intervenir une Obligation déclenchée. Rappelez-

TABLE 2-3 : OBLIGATION SUPPLÉMENTAIRE

Bonus	Coût
+5 XP de départ	Obligation +5
+10 XP de départ	Obligation +10
+1000 crédits de départ	Obligation +5
+2500 crédits de départ	Obligation +10

vous que les effets d'une Obligation déclenchée peuvent toujours être psychologiques. Si la Prime d'un PJ est déclenchée, mais que le MJ est au beau milieu d'une aventure et qu'il ne veut pas compliquer les choses en faisant apparaître un chasseur de primes, il peut juste dire au joueur que son PJ souffre d'une baisse de son seuil de stress parce qu'il craint que ses poursuivants ne le retrouvent.

OBLIGATION EN TANT QUE SEUIL

L'Obligation sert aussi de seuil, une mesure de l'infamie ou du statut social du groupe, en fonction de l'importance et de la nature de l'Obligation.

En règle générale, quand les personnages gagnent de nouvelles Obligations, leurs liens avec le monde criminel de la galaxie se renforcent. Même si l'Obligation elle-même semble anodine, les faveurs peuvent être dues à quelqu'un qui entretient beaucoup plus de rapports avec la pègre.

Le MJ a donc la possibilité de fixer des seuils pour l'Obligation totale du groupe (ou les Obligations individuelles). Dans ce cas, les PJ ne peuvent entreprendre certaines tâches que si leur Obligation est inférieure ou supérieure au seuil correspondant. Par exemple, un politicien local ne voudra peut-être pas rencontrer un groupe dont l'Obligation est supérieure à 60, mais un baron du crime ne fera pas forcément confiance à un groupe dont l'Obligation est inférieure à 50. Dans les deux cas, tout dépend de la façon dont les PNJ considèrent la réputation globale du groupe.

Pour plus de détails sur les seuils d'Obligation, reportez-vous à la page 307 du **Chapitre IX : Le maître du jeu**. Pour l'instant, les joueurs ont juste besoin de savoir que plus leurs personnages auront d'Obligations, plus leurs relations avec les autres criminels seront simples, et plus elles seront compliquées avec les citoyens qui respectent la loi.

OBLIGATION EN TANT QUE RESSOURCE

Il arrive que les personnages puissent accepter librement de l'Obligation supplémentaire pour obtenir des objets et remplir un objectif normalement inatteignable. Dans ce cas, le MJ peut augmenter une Obligation existante d'un certain montant, ou décider d'en créer une toute nouvelle pour refléter la transaction ou les événements.

Tout cela est abordé à la page 309 du **Chapitre IX : Le maître du jeu** car ces options n'interviennent que plus tard dans le jeu, et rarement à la création de personnage. Le seul point dont les PJ doivent être bien conscients, c'est que toutes les Obligations ne naissent pas égales. Elles n'ont pas de valeur en termes de crédits. Leur valeur dépend uniquement des circonstances,

OBLIGATION DU GROUPE

Lorsque chaque joueur du groupe a choisi l'Obligation de son personnage, le MJ assemble toutes les Obligations en une table. S'il se sert de la fiche de groupe de la fin de ce livre, il y trouvera l'endroit où noter les Obligations du groupe. Dans le cas contraire, il lui suffit de tracer une table en trois colonnes. La première renferme chaque valeur d'Obligation, la seconde détaille le type d'Obligation, et la troisième précise à qui appartient chacune.

Il n'existe pas de table de test d'Obligation « standard ». Chacune est propre à chaque groupe et à chaque partie, puisqu'elle est basée sur les Obligations des personnages. Le MJ note le nom de chaque joueur et l'Obligation de son personnage sur une feuille de papier. Ensuite, il crée une table de test d'Obligation, en assignant une fourchette de pourcentage à chaque personnage et à son Obligation. Dans certains cas, le groupe pourra disposer d'une Obligation collective (et non d'une somme d'Obligations individuelles). Dans ce cas, l'Obligation de groupe a sa propre entrée.

Par exemple, songez à un groupe de quatre PJ : Oskara la Twi'lek, 41-VEX le droïde, Lowhhrick le Wookie et Pash l'humain.

Comme ils sont quatre, chacun commence avec une Obligation à 10 (cf. **Table 2–2 : Obligations de départ**). L'Obligation d'Oskara est Devoir (rapport à son clan resté sur son monde), celle de 41-VEX est Dette (il a acheté sa liberté), celle de Lowhhrick est Serment (il a juré de traquer les esclavagistes trandosiens qui ont enlevé sa famille), et celle de Pash est Faveur (c'est grâce à son vieux mentor qu'il est devenu contrebandier). Par ailleurs, le joueur de Pash décide de prendre Obligation à +5 pour gagner +5 points d'expérience, pour une Obligation totale de 15.

Le MJ recueille ces informations et trace la table suivante :

Valeur d'Obligation	Type d'Obligation	Personnage
1-15	Faveur	Pash
16-25	Devoir	Oskara
26-35	Serment	Lowhhrick
36-45	Dette	41-VEX

Notez que le MJ ajoute chaque Obligation au total précédent quand il dresse sa liste. C'est extrêmement important quand on utilise les Obligations dans une partie, car elles permettent au MJ de lancer un dé de pourcentage et de déterminer si elles interviennent ou non. La table montre aussi au MJ l'Obligation totale des personnages. Le MJ doit rédiger la liste de la valeur la plus haute à la plus basse.

EXEMPLE DE TEST D'OBLIGATION

Au début d'une partie avec Oskara la Twi'lek, 41-VEX le droïde, Lowhhrick le Wookie et Pash l'humain, le MJ prend leur table d'Obligation et lance un dé de pourcentage.

Valeur d'Obligation	Type d'Obligation	Personnage
1-15	Faveur	Pash
16-25	Devoir	Oskara
26-35	Serment	Lowhhrick
36-45	Dette	41-VEX

Le MJ obtient un résultat de 39. Cela signifie que l'Obligation du groupe a été déclenchée (car le MJ a obtenu un résultat inférieur ou égal à leur Obligation totale de 45). Pour être plus précis, c'est l'Obligation de 41-VEX qui a été déclenchée, car le résultat est compris entre 36 et 45.

D'un point de vue purement mécanique, cela signifie que le seuil de stress de tous les personnages subit un malus de –1 pour la partie, et que celui de 41-VEX subit même un malus de –2. D'un point de vue narratif, cela peut juste vouloir dire que 41-VEX est très inquiet au sujet de ses dettes en souffrance, assez inquiet en tout cas pour se plaindre et perturber ses trois compagnons. Ce n'est pas un élément crucial de l'histoire en cours, mais un moyen de rappeler aux personnages qu'ils vont devoir gérer cette Obligation d'une manière ou d'une autre.

Toutefois, si le MJ avait obtenu un 44 (un double), la situation aurait été plus grave. Dans ce cas, Oskara, Lowhhrick et Pash auraient vu leur seuil de stress réduit de 2 pour la partie, alors que celui de 41-VEX aurait subi un malus de –4. Dans ce cas, le MJ pourrait décider que le malus est assez grave pour qu'un événement de mauvais augure se déroule, comme un dépisteur qui contacte le pauvre droïde pour lui demander un paiement sur-le-champ, ou son créancier menaçant de lui mettre un chasseur de primes sur le dos (et autant dire que si ses amis se font tirer dessus au passage, cela ne pose aucun problème au créancier).

de l'acquisition qui est faite, de la personne ou des gens avec lesquels les négociations sont menées, etc. L'acquisition au noir d'un coupleur T-45 se traduira par une Obligation de 5 auprès d'un receleur renommé, et par une Obligation de 15 auprès d'un politicien devant tirer quelques ficelles et rester plausible en niant toute implication dans cette affaire.

SOLDER UNE OBLIGATION

Quand les personnages ont la possibilité de rembourser une Obligation ou d'engager des ressources pour en baisser le niveau, on parle de solde ou de règlement. L'opération peut se dérouler de plusieurs façons. Dans la plupart des cas, le solde est spécifique ou générique.

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

Selon l'Obligation déclenchée ou la forme des ressources impliquées, le solde peut être lié à l'Obligation d'un personnage précis. Par exemple, si l'Obligation de Dette de 41-VEX est déclenchée pour la partie et que le droïde a un arriéré envers un baron de la drogue hutt, la cache d'épice illégale que le groupe découvre est essentiellement destinée au remboursement de cette dette.

RÈGLEMENT GÉNÉRIQUE

Dans d'autres cas, le groupe dispose simplement de ressources supplémentaires dont il peut se servir pour régler une partie de ses Obligations en souffrance. Qu'il s'agisse de cash (leur dernier boulot vient de leur rapporter 20 000 crédits) ou d'autre chose, les PJ ont quelques semaines à perdre avant leur prochaine mission. Le MJ peut leur permettre d'utiliser ces ressources pour solder une ou plusieurs Obligations. Le MJ décide quelle part de l'Obligation sera réglée, et les joueurs la répartissent au mieux parmi leurs Obligations.

ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les joueurs peuvent faire leur choix parmi un large éventail d'espèces. Les milliards de mondes de la galaxie de *Star Wars* offrent des possibilités quasi infinies. Les diverses créatures que l'on aperçoit dans la cantina de Mos Eisley – dans l'épisode IV de la saga – offrent un simple aperçu des êtres doués de conscience qui vivent dans cet univers lointain.

Cette section propose les règles détaillées de huit grandes espèces, mais cela ne doit pas empêcher les joueurs de faire leur choix parmi d'autres. Sans ses extraterrestres, *Star Wars* ne serait pas *Star Wars*. Lors de leurs aventures, les joueurs auront l'occasion de découvrir de nouvelles formes de vie, mais également de les incarner s'ils le souhaitent. La nature même de la frontière est de repousser les bornes et d'élargir le champ du possible, la seule limite étant alors votre imagination.

CHOIX D'UNE ESPÈCE

Chaque joueur doit choisir l'espèce de son personnage, avant même sa carrière. Cependant, ces deux choix vont de pair et ont une grande influence sur l'histoire du personnage.

Chaque espèce dispose de caractéristiques et de capacités spécifiques qui influent sur l'étape suivante de la création de personnage : le choix de la carrière. L'espèce fixe les valeurs initiales des caractéristiques, comme Vigueur et Ruse, ainsi que les points d'expérience (XP) de départ. Les joueurs se servent de leur allocation de XP pour modifier leurs caractéristiques ou acquérir de nouveaux talents et compétences adaptés à l'histoire et à la carrière de leur personnage.

Souvenez-vous que les XP de départ permettent de retoucher les caractéristiques, alors ne vous sentez pas obligé de choisir une espèce pour ses caractéristiques. Par ailleurs, un personnage ne se définit pas qu'à ses caractéristiques. Un bon *roleplay* donne plus d'allure à un personnage qu'une série de chiffres.

LES BOTHANS

Les Bothans sont les informateurs de la galaxie. Ils ont le chic pour dénicher des secrets et voir des choses qui échappent aux autres espèces. Ils peuvent se révéler précieux dans toute entreprise, mais aussi constituer des partenaires indignes de confiance.

Physiologie : les Bothans ont des sens affûtés qui les aident à recueillir et à transmettre des informations. Leur long museau leur permet de percevoir de nombreuses odeurs, et leurs yeux de voir plus loin. Leurs oreilles sont deux fois plus grandes que celles des autres espèces, et capables de se tourner en direction des sons. S'ils ne mesurent que 1,60 mètre en moyenne, leur petite taille leur permet de passer inaperçus plus facilement et de se glisser dans des passages qu'un humain ne saurait franchir. Leur plus gros atout est leur fourrure. Ils peuvent communiquer avec leurs congénères en la faisant ondoyer, ce qui leur permet de faire part d'un changement d'humeur ou de transmettre des émotions codées bien spécifiques.

Société : chaque couche de la société bothan est basée sur l'acquisition, la manipulation et l'utilisation de connaissances. Parfois assimilés aux Hutts et aux Twi'leks, ils prennent ce genre de comparaison pour de graves insultes. C'est le prestige, et non la richesse, qui les motive. En fin de compte, un Bothan n'a rien d'autre que sa réputation. Le Conseil bothan règne sur les mondes de cette espèce. Les principaux clans ont tous un représentant au Conseil, qui élit le grand conseiller. Les Bothans n'aiment pas la confrontation directe. Leur arme, c'est le renseignement, et ils jouent avec les secrets comme les Corelliens jouent au sabacc : la vérité est un atout qu'ils gardent dans leur manche.

LIMITE D'OBLIGATION

Les Obligations vont généralement de 5 à 100. Quels que soient les efforts déployés par les joueurs pour rembourser leurs dettes, rendre la pareille ou laver leur réputation, l'Obligation ne peut pas descendre en dessous de 5. Bien que 100 soit le résultat maximal d'un dé de pourcentage, une Obligation peut dépasser ce nombre. Dans ce cas, elle se déclenche à chaque partie et a des effets secondaires supplémentaires, comme décrit ci-dessous.

OBLIGATION 100+

Lorsque l'Obligation d'un groupe dépasse 100, la pression est telle que les PJ ne peuvent rien faire, sinon tenter de reprendre le contrôle de la situation. Tant que le groupe n'a pas ramené son Obligation totale à moins de 100, aucun joueur ne peut dépenser de points d'expérience pour améliorer ses capacités, augmenter ses compétences ou faire l'acquisition de talents. Les PJ ont tout simplement l'esprit trop occupé, et subissent trop de stress, d'anxiété et de méfiance pour chercher à s'améliorer.

Les Bothans disposent du plus vaste et du plus complexe réseau de renseignement de toute la galaxie. Ce réseau d'espions s'appuie sur des taupes, agents de renseignements, agents dormants et infiltrés qui transfèrent les informations à un réseau clandestin remontant jusqu'aux maîtres-espions bothans. Bien que le réseau d'espions de Bothawui soit géré par des Bothans, la majorité des agents présents sur le terrain sont issus d'autres espèces.

Monde d'origine : les Bothans viennent de Bothawui, une planète tempérée de la Bordure médiane. Ils ont aussi fondé des colonies importantes sur Kothlis et Torolis.

Langue : le bothois est la langue natale des Bothans, et le botha sa forme écrite. Presque tous les Bothans parlent couramment le basic. Le wrendui, mot qui désigne le langage corporel permettant aux Bothans de communiquer leurs émotions en se servant de leur fourrure, propose de nombreuses formes secrètes dont on peut tirer des informations concrètes quand on connaît le code. Les espions bothans entraînés sont capables de passer d'une forme de wrendui à une autre d'un simple ondoiement de fourrure.

La vie dans la Bordure : les Bothans ont généralement des métiers où le renseignement est roi. Ils font de bons Négociants, Éclaireurs, Voleurs et Diplomates. Ils essaieront de gravir les échelons de la hiérarchie de leur carrière et alimenteront le réseau d'espionnage bothan pour aider leur clan resté sur Bothawui.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 11 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Bothans commencent le jeu avec 1 rang en Système D. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Ils commencent également avec 1 rang dans le talent Persuasion.

LES DROÏDES

Le bourlingueur moyen a beau se moquer de son droïde, sans lui, il serait fichu. Les droïdes jouent toutes sortes de rôles dans la zone : surveillance et sécurité, médecine et chirurgie, réparations, construction, astrogation et pilotage, sans oublier les tâches manuelles. Bien que beaucoup soient doués d'une intelligence rudimentaire, certains développent une sorte de conscience.

JOUER UN DROÏDE

La création de personnages droïdes est simple. Traitez-les comme une espèce à part, avec des bonus et capacités soulignant leur nature robotique. Les joueurs doivent se montrer créatifs dans leur description, mais aussi dans le fonctionnement de leur équipement. Par exemple, au lieu de porter une armure laminée, le droïde pourrait être couvert de plaques de métal renforcées fixées à son châssis, mais aussi avoir un pistolet blaster intégré au bras.

La personnalité du droïde est une affaire un peu plus délicate. Le fait qu'il soit un PJ signifie qu'il est doué de conscience (à moins que le joueur ne veuille jouer un personnage complètement dépendant aux êtres biologiques qui l'entourent). Les joueurs qui souhaitent créer un personnage droïde doivent se souvenir de ses origines et tenter d'intégrer des éléments de leur fonction originelle à leur personnalité, même si le personnage droïde a joué des rôles sans rapport avec sa programmation d'origine. Par exemple, un droïde de contrôle du trafic peut entreprendre une carrière de Mécano, mais grommeler chaque fois que son collègue pilote enfreint les règles locales de trafic ou de vol.

Description physique : les droïdes sont assemblés de nombreuses façons, qu'il s'agisse de châssis montés sur des membres bipèdes ou quadrupèdes, ou de simples boîtes ou cylindres.

DIVERS MODÈLES INDIVIDUELS

Les droïdes peuvent sortir de leur chaîne d'assemblage avec toutes les spécifications physiques et mécaniques du constructeur, ou être personnalisés selon les goûts de leur propriétaire.

- **Droïde médical 2-1B (Genetech/Industrial Corporation) :** le droïde médical 2-1B est un penseur flexible et très intelligent, ce qu'on est en droit d'attendre de la part d'un droïde amené à trancher des questions de vie ou de mort. Son châssis plutôt laid dissimule une matrice de circuits comportementaux étonnamment complexes et souple, et il est aussi intelligent que compétent.
- **Droïdes de protocole 3PO (Cybot Galactica) :** la série de droïdes protocolaires 3PO compte parmi les automates les plus proches des humains jamais créés. Ils sont parfaits dans les rôles d'ambassadeurs, de conseillers politiques, de traducteurs et d'assistants personnels. Toutefois, leur Verbobrain SyntheTech AA1 les pousse parfois à développer des névroses et autres « tics ».

UTILISATION DES LANGUES

Les langues ont été toujours été un élément d'ambiance de premier plan dans *Star Wars*. Les grognements des Wookies, les pépiements des droïdes astromech et les grondements gutturaux des barons du crime hutts rappellent à chacun que l'univers de *Star Wars* est un endroit gigantesque aux innombrables espèces et cultures. C'est pour cela que presque toutes les espèces de **Aux Confins de l'Empire** ont leur propre langue et que certaines, très variées, comme les humains, peuvent en avoir beaucoup en fonction de leur planète ou culture d'origine.

Malgré tout, ces langues ne doivent pas créer une barrière entre les gens. L'univers de *Star Wars* propose de nombreux outils pour interpréter les langues, du droïde de protocole capable de parler six millions de dialectes au simple fait que beaucoup d'habitants de la galaxie communiquent en basic, que presque tout le monde comprend, même lorsqu'on n'est pas capable de le parler.

La section réservée à chaque espèce précise la langue qui lui est propre. Néanmoins, tous les PJ comprennent le basic, même s'ils ne le parlent pas forcément (c'est le cas des Wookies et de certaines races de Gands). Les PJ ne sont pas obligés de noter les différentes langues qu'ils parlent. Chaque PJ du groupe parle couramment les langues des autres membres de ce groupe (ainsi, un Wookie ne sera pas obligé de se taire sous prétexte que personne ne parle le shyriiwook). Par ailleurs, le MJ s'efforcera par tous les moyens de rendre les individus rencontrés par les PJ compréhensibles. Par exemple, un des PJ pourrait parler la langue de l'individu, et vice versa. Ils peuvent aussi avoir un droïde de protocole sous la main, à moins que tout le monde ne parle le basic. La seule exception à la règle, c'est si l'incompréhension fait partie de l'histoire. Autrement, les langues ne devraient pas gêner le récit.



- **Droïde assassin IG (Holowan Mechanicals) :** se terminant par le terrible modèle IG-88, la série IG compte parmi les pires assassins de la galaxie. Ces droïdes affrontent rarement les adversaires qu'ils ne sont pas en mesure d'éliminer, et fidèles à leur nature macabre, ils suivent les instructions de chaque prime à la lettre.
- **Droïde de maintien de l'ordre LE-VO (Groupe Droïde Rseikharhl) :** les LE-VO ont connu un tel succès en débarrassant le secteur Rseikharhl du crime que la galaxie les a adoptés pour leur confier des missions de police et de sécurité privée. Leur programmation les oblige à suivre les codes impériaux à la lettre et à n'user de la force qu'en cas d'absolue nécessité. Bien qu'ils soient rarement équipés d'armes mortelles, ils sont parfaitement capables de se servir d'une arme étourdissante.
- **Droïde de protocole LOM (Industrial Automaton) :** en produisant la série LOM, Industrial Automaton a voulu secouer un marché dominé par Cybot Galactica. IA a tenté de produire un droïde de protocole semblable aux unités 3PO, mais le leur a une tête insectoïde destinée à trouver une niche sur le marché. Néanmoins, une programmation pour le moins ratée fit d'une unité un voleur de bijoux, et la série fut arrêtée. Certains des droïdes LOM encore en fonction développent communément des personnalités intéressantes et inattendues.
- **Droïdes astromech série R (Industrial Automaton) :** les droïdes de série R, qui ont connu un grand succès commercial, incluent l'encombrant R1, le célèbre R2 et vont jusqu'au R6 sur le point d'être mis sur le marché. Hormis le R1 (qui mesure plus de 2 mètres et travaille à bord des vaisseaux capitaux), tous les astromechs de série R font à peu près 1 mètre et sont conçus pour prendre place à bord des chasseurs pour y assurer les calculs d'astrogation et assurer les sauts dans l'hyperespace. Un large assortiment d'outils en fait aussi de bons droïdes de réparation.

Société : les contrebandiers entendent parler depuis longtemps de « mondes de droïdes », où des automates et des cyborgs règnent sur leurs propres sociétés. Hormis ces rumeurs, il est impossible de dire que des

LES DROÏDES ET LA VIE

Les deux facteurs qui définissent les formes de vie intelligentes, la conscience (la connaissance de son environnement) et la sapience (la sagesse qui vient de la conscience de soi), ne sont pas des qualités que l'on attribue communément aux droïdes. En effet, ceux-ci sont conçus pour ne pas ressentir la douleur et les émotions. Néanmoins, ils disposent d'une intelligence élevée, qui surpasse celle de la plupart des esprits biochimiques. Au fil des ans, quand on ne nettoie pas leur mémoire, des traits de personnalité et des réflexes d'autoconservation finissent par surpasser la programmation d'origine. Cela veut-il dire qu'un droïde peut développer une conscience et une sapience avec le temps ? C'est une question à laquelle nous n'avons pas encore de réponse.

CLASSIFICATIONS DES DROÏDES

Les constructeurs classent les droïdes en cinq grandes catégories en fonction de leurs principales fonctions.

Classe 1 (1er degré) : spécialisés en sciences physiques, en mathématiques et en médecine, ces droïdes sont souvent de grands intellos, mais manquent de « bon sens ».

Classe 2 (2e degré) : les droïdes de classe 2 travaillent dans les domaines techniques et mécaniques, comme les réparations et l'astrogation. Ils sont généralement appréciés en raison de leur intelligence correcte, de leur apparence rassurante et de leur personnalité décalée.

Classe 3 (3e degré) : ces droïdes ont souvent une apparence humanoïde, car ils sont censés travailler au contact des êtres vivants. Ils sont programmés pour les secteurs du service et du social, comme l'interprétariat, l'enseignement, le protocole et l'assistance diplomatique.

Classe 4 (4e degré) : les droïdes de classe 4 sont armés et conçus pour les missions de sécurité, d'opérations et de formation militaires, les combats de gladiateurs et même les assassinats.

Classe 5 (5e degré) : ces droïdes sont de simples unités de travail chargées de toutes sortes de tâches domestiques, du nettoyage à la manutention. Beaucoup n'ont pas assez de cognition pour être considérés comme des êtres conscients.

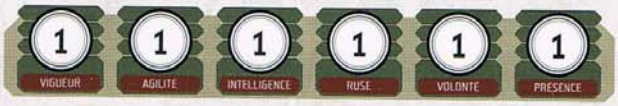
droïdes ont vraiment une société ; en gros, ils travaillent dans celle de leurs maîtres, qu'ils soient humains ou non. À moins d'avoir vu leurs facultés cognitives reprogrammées, les droïdes sont conçus pour obéir, et c'est bien ce qu'ils font.

Toutefois, les droïdes joués par les PJ constituent un cas à part. Au fil des millénaires, il y a eu d'innombrables exemples de droïdes qui ont transcendé leur programmation d'origine et développé une conscience pour devenir indépendants. Certains de ces automates ont « vécu » plusieurs siècles, se réparant et s'améliorant pour rester au maximum de leur efficacité.

Certains de ces droïdes sont fiers et heureux de poursuivre le travail pour lequel ils ont été conçus du mieux possible, comme une certaine unité R2 qui s'efforce de devenir un meilleur pilote et astrogateur. D'autres renoncent à leur programmation et se tournent vers de nouveaux horizons. Par exemple, le célèbre 4-LOM a été un droïde de protocole avant de devenir un voleur de bijoux, puis l'un des plus célèbres chasseurs de primes de la galaxie.

La vie dans la Bordure : des droïdes de toutes classes travaillent aux côtés de contrebandiers et de criminels de la Bordure extérieure, où évoluent ceux qui sont prêts à oublier leur nature mécanique et à respecter un camarade bourlingueur doté de précieuses compétences. Certains affichent leur conception originelle sans jamais la retoucher, tandis que d'autres sont ingénieusement dissimulés dans d'autres corps, comme les séries protocolaires de Cybot Galactica. Il existe même une poignée de droïdes, comme le seigneur pirate ZI-Z0, qui se sont pris en main en réalisant qu'il était préférable de mener que de servir.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 175 XP
- **Capacité spéciale :** les droïdes ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas et ne sont pas affectés par les toxines et les poisons. La limite d'implant des droïdes (cf. page 174) est égale à 6, et non à leur Vigueur. Par ailleurs, une fois sa carrière choisie, un droïde gagne 1 rang dans six de ses huit compétences de carrière (au lieu des quatre habituelles). Une fois sa première spécialité choisie, il gagne 1 rang dans trois de ses quatre compétences de spécialité (au lieu des deux habituelles).
- **Inorganique :** les droïdes étant inorganiques, ils ne tirent aucun avantage des cuves à bacta, stimpacks et tests de Médecine. Ils récupèrent naturellement en se reposant, grâce à leurs systèmes qui tentent de se réparer. Autrement, on peut s'occuper d'eux avec des tests de Mécanique, en utilisant les mêmes difficultés et résultats que les tests de Médecine pour les êtres organiques. Les trousses de réparation d'urgence peuvent être utilisées sur eux comme les stimpacks sur les êtres organiques. Pour plus de détails sur la réparation et les soins des droïdes, reportez-vous à la page 220. Grâce à leur châssis métallique résistant, ils commencent le jeu avec le talent Endurance.
- **Être mécanique :** les droïdes ne peuvent pas être sensibles à la Force, ni avoir une valeur de Force. Ils ne peuvent pas employer de pouvoirs de la Force, et ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs de la Force qui influencent l'esprit.

DROÏDES ET ÉQUIPEMENT

Les droïdes n'enfilent habituellement pas de vêtements, et beaucoup d'éléments d'équipement que les êtres organiques portent le plus souvent séparément font probablement partie de leur corps. C'est pour cette raison qu'ils traitent une partie de leur équipement différemment des autres personnages. Par exemple, si un droïde achète et porte une armure, le joueur peut simplement dire que son personnage a renforcé les plaques blindées de son châssis ou en a posé de nouvelles. De même, il pourra choisir un verbobrain amélioré plutôt qu'un datapad, ou un instrument de communication interne plutôt qu'un comlink (ce qui n'empêche pas nombre de droïdes de porter des objets comme des datapads et des comlinks).

LES GANDS

Les gands sont une mystérieuse espèce insectoïde dont les « trouveurs » élèvent la traque de leur gibier au rang de devoir religieux. Ils ont le chic pour dénicher leurs proies au moyen de rituels que les hors-monde trouvent rétrogrades et barbares.

Physiologie : quoique répandus dans les zones de la Bordure extérieure, les Gands sont une énigme pour les xénobiologistes. Plus d'une douzaine de races ont été répertoriées. Tous sont couverts d'un exosquelette de chitine dense et atteignent la taille de 1,60 mètre environ à l'âge adulte. Ils ont trois doigts à chacune de leurs mains, qui sont aussi habiles que celles des autres humanoïdes et leur permettent de manipuler de l'équipement conçu pour des individus à cinq doigts.

Là où les multiples races diffèrent les unes des autres, c'est dans leur biologie respiratoire. La plupart des Gands qui parcourent l'espace ne semblent pas avoir besoin de respirer. La digestion de la nourriture dans leur estomac produit l'ammoniac nécessaire à leur biochimie. Les sous-produits et l'ammoniac inutiles sont rejetés au travers de l'exosquelette. Ces Gands dégagent souvent une odeur de méthane musqué désagréable. Les autres races ont des poumons et ne produisent pas d'ammoniac digestif. Elles ont alors besoin d'un appareil respiratoire spécial.

De nombreuses questions restent sans réponse au sujet de la biologie des Gands, d'autant qu'ils refusent de laisser d'autres espèces les examiner. Certains xénobiologistes se figurent que leurs rituels religieux s'accompagnent de manipulation génétique, à l'origine de la grande variété de cette espèce.

Société : la culture des Gands est fermée. On sait cependant que leur vie est fortement imprégnée de religion. Un conseil d'anciens, le Ruetsavii, observe les diverses sectes religieuses qui représentent les vertus de la vie des Gands. Les hors-monde connaissent surtout la secte religieuse des « trouveurs ». Ce sont les Gands qui quittent leur planète natale et entament des traques rituelles pour capturer leurs proies et offrir la bénédiction divine à leur peuple. Il existerait beaucoup d'autres sectes, notamment dans les domaines de la génétique, de la médecine et de l'ingénierie, mais leur nature exacte est inconnue.

Monde natal : nommé d'après l'espèce qui y vit, Gand est un monde de la Bordure extérieure enveloppé d'un nuage d'ammoniac et de méthane. Le commerce est géré par l'intermédiaire de stations orbitales, car les étrangers ont rarement le droit de poser les pieds sur la surface de la planète. Ceux qui en reçoivent l'autorisation doivent séjourner dans le quartier réservé aux extraterrestres, tout spécialement équipé.

Langue : les droïdes arrivent bien mieux que les linguistes humanoïdes à reproduire les cliquètements et pépiements du langage gand. N'ayant pas besoin de respirer, beaucoup de Gands n'ont pas les cordes vocales nécessaires pour parler le basic et autres langues. Ils doivent se servir de droïdes et d'outils de traduction pour s'entretenir avec les individus qui ne comprennent pas leur langue.

LES TROUVEURS

Les trouveurs gands sont devenus des légendes dans la galaxie pour leur talent à traquer et chasser leurs cibles. Les trouveurs usent de mantras mystiques et cherchent des signes dans les endroits les plus ordinaires – des flaques de carburant, des plaques de transparacier, les motifs de circuits –, qui leur servent d'augures pour localiser leur proie. Les étrangers s'étonnent de ces curieux rituels religieux que les trouveurs appellent « la voie de la vérité », mais nul ne conteste leurs résultats.

La grammaire que les Gands utilisent reflète leur place dans la société. Avant de gagner son identité et d'être accepté parmi ses pairs, le Gand parle de lui-même à la troisième personne, en s'appelant « Gand ». Dès lors qu'il accomplit un exploit, il peut prendre son nom de famille. Les Gands ne peuvent pas utiliser leur prénom avant de devenir des « personnes de grandeur » – janwuine dans leur langue – et d'avoir reçu les éloges de leurs pairs. Cela explique que beaucoup de hors-monde les voient comme un peuple d'une extrême humilité.

La vie dans la Bordure : comme les trouveurs gands ont un taux de réussite élevés, les employeurs sont prêts à fermer les yeux sur les mystères culturels et leur curieuse odeur. On requiert régulièrement leurs services de chasseurs de primes, de détectives privés, d'assassins, de dépisteurs et de conseillers en sécurité.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Gands commencent le jeu avec 1 rang en Sang-froid. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Respirateurs d'ammoniac :** la grande différence entre les deux principales races de Gands, c'est que les uns ont des poumons, les autres non. Ceux qui en sont dotés respirent un mélange de gaz ammoniacés. Ceux qui n'en ont pas ne respirent pas et trouvent toutes les substances métaboliques nécessaires dans leur nourriture. Quand il joue un Gand, un joueur doit décider si son personnage a des poumons ou non. S'il choisit de jouer un personnage dépourvu de tels organes, il est immunisé contre la suffocation (mais pas contre les blessures que l'on subit dans le vide). S'il préfère jouer un personnage avec des poumons, il commence le jeu avec un respirateur d'ammoniac et traite l'oxygène comme une atmosphère dangereuse de niveau 8. En revanche, il gagne + 10 XP de départ.

LES HUMAINS

Les humains sont les plus nombreux et les plus sociables des espèces douées de sapience de la galaxie. Ils semblent présents sur presque toutes les planètes ouvertes qui abritent la vie et parcourent l'espace pour en trouver davantage.

Physiologie : les humains sont des mammifères bipèdes quasiment dépourvus de pilosité. Leur peau couvre une large gamme de couleurs, du teint de pêche au brun et au noir. Les hommes mesurent 1,80 mètre en moyenne, mais les femmes sont plus petites et généralement moins trapues. Ils respirent de l'oxygène et peuvent digérer toutes sortes de matières animales et végétales. Leur biologie convient à de nombreux environnements de la galaxie, ce qui explique peut-être leur domination et leur omniprésence.

Société : l'ambition des humains et la compétition qu'ils se livrent ont scindé leur espèce en de nombreuses sociétés. Les humains vivent sous tous les systèmes politiques possibles, du féodalisme à la théocratie en passant par la démocratie et l'autocratie, leur technologie étant elle aussi arrivée à divers stades suivant les régions de la galaxie.

Monde natal : les humains seraient apparus quelque part dans les Mondes du Noyau, peut-être sur Coruscant. Néanmoins, ils ont pris la direction des étoiles depuis si longtemps (peut-être même avant la maîtrise du voyage en vitesse-lumière) qu'aujourd'hui, d'innombrables planètes leur appartiennent.

Langue : la principale langue qui lie les humains est le basic, mais chaque société a son propre dialecte, et parfois même un sous-language.

La vie dans la Bordure : les humains jouent presque tous les rôles et occupent tous les emplois possibles dans la zone.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté

L'HUMANITÉ SOUS L'EMPIRE

Dans l'Empire, les humains contrôlent tous les leviers du pouvoir de la galaxie : l'armée, l'économie et la politique. Les préjugés anti-extraterrestres sont à leur comble, et l'Empire pratique une discrimination contre tous les non-humains. Néanmoins, malgré la propagande anti-extraterrestre, tous les humains n'ont pas succombé au lavage de cerveau. Beaucoup apportent la preuve de leur bienveillance au quotidien, et d'autres ont même pris les armes aux côtés de leurs frères et sœurs non-humains pour résister à l'Empire.

- **Expérience de départ :** 110 XP
- **Capacité spéciale :** les humains commencent le jeu avec 1 rang dans deux compétences hors carrière de leur choix. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de personnage.

LES RODIENS

Les Rodiens sont des chasseurs-nés, issus d'un monde hostile qui engendre des instincts de tueur. Tous ceux dont la tête est mise à prix ont du souci à se faire quand ils aperçoivent le long museau vert d'un Rodien ou sentent son odeur putride si caractéristique.

Physiologie : les Rodiens descendent de lézards grimpeurs et ont conservé certains traits de leurs ancêtres, notamment leurs grands yeux et les ventouses présentes à leurs doigts et orteils. Aujourd'hui, ces organes ne permettent cependant pas à un adulte de 1,60 mètre de rester accroché très longtemps à un rocher ou à un arbre, mais ils ont évité à de nombreux Rodiens des chutes qui auraient été fatales à des représentants d'autres espèces.

Société : l'histoire de Rodia est émaillée de nombreuses violences. Il y a bien longtemps, cette planète tropicale grouillait de prédateurs dangereux, si bien que les ancêtres sans défense des Rodiens n'eurent d'autre choix que de s'adapter. Ce qu'ils firent, en se cachant dans les branches des arbres ou en grimpant jusqu'aux hautes cavernes des montagnes, où ils fabriquèrent des outils et élaborèrent des plans pour se débarrasser des prédateurs. Rapidement, ils devinrent de bons chasseurs et la chasse se retrouva au cœur de leur société.

Les Rodiens devinrent si habiles dans ce domaine qu'ils provoquèrent progressivement l'extinction des autres prédateurs de la planète. N'ayant plus rien à chasser, ils commencèrent à s'entretuer. Les combats de gladiateurs entre champions se muèrent en escarmouches, qui prirent bientôt la forme de guerres tribales.

Quand elle fut découverte par des éclaireurs de l'Ancienne République, Rodia fut quasiment mise sous blocus à cause de la culture belliqueuse des habitants. Néanmoins, les autorités rodiennes parvinrent à réprimer les tendances violentes de leur civilisation le temps d'entrer en contact avec le reste de la galaxie. Aujourd'hui, des milliers d'années plus tard, le pic de violence de la culture rodienne est derrière elle, mais la chasse est encore une tradition vénérée.

Monde d'origine : Rodia, la planète natale des Rodiens, se situe dans la Bordure médiane. On y trouve des milieux urbains et industriels qui côtoient des forêts pluviales encore vierges, offrant aux jeunes et courageux Rodiens l'environnement nécessaire pour éprouver leurs talents de chasseurs.

Langue : en raison de la morphologie de leur bouche, les Rodiens ont bien du mal à parler le basic et certains ne s'y essaient d'ailleurs même pas, se contentant de s'exprimer dans leur langue natale, le rodois.



La vie dans la Bordure : l'héritage culturel de « la chasse » pousse les Rodiens vers les métiers de chasseur de prime ou de porte-flingue. Les Rodiens relèvent souvent des défis un peu trop gros pour eux, rêvant des trophées qu'ils recevront sur Rodia pour avoir attrapé leur proie.

CAPACITÉS SPÉCIALES

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	2	1	2

- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Rodiens commencent le jeu avec 1 rang en Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Les Rodiens commencent aussi le jeu avec 1 rang dans le talent Pisteur chevronné.

LES TRANDOSIENS

Humanoïdes reptiliens belliqueux, les Trandosiens ne cachent pas leur haine des Wookies. On les trouve partout où l'on a besoin de gros bras ou de gorilles armés.

Physiologie : un peu plus petits en moyenne que leurs ennemis wookies, ces créatures à sang froid ont des mains à trois doigts dépourvues de pouce qui leur compliquent la vie lorsqu'il leur faut manipuler certaines technologies. Leurs énormes griffes compensent néanmoins cette maladresse. Leur grande acuité visuelle leur permet de distinguer le spectre infrarouge. Quand ils

L'ART DRAMATIQUE RODIEN

Quelques siècles avant que les éclaireurs de la République n'arrivent sur Rodia, les Rodiens étaient en voie d'extinction à cause de leurs querelles internes. Pour sauver son peuple, le grand protecteur Harido Kavila écrivit la première pièce rodienne, en affirmant qu'il était inspiré par les dieux. L'œuvre en question était une représentation simple, violente et sanguinaire de la chasse. Néanmoins, elle amusa tant les Rodiens qu'ils mirent de côté leurs chasses légendaires pour un temps. Petit à petit, d'autres auteurs se mirent à dépasser la simple représentation de la violence. Ils abordèrent le fond de leurs personnages, les peurs et attentes d'un chasseur confronté à sa mélancolie et à ses passions. L'art dramatique aborda ses thèmes si viscéralement et émotionnellement que peu de temps après l'entrée des Rodiens dans la communauté galactique, leurs pièces connurent un succès retentissant.

RANCUNE TENACE

Selon les Trandosiens, la querelle qui les oppose aux Wookies a commencé lorsque ces derniers ont sauvagement massacré une mission de reconnaissance pacifique venue sur Kashyyyk. La sauvagerie des Wookies poussa les Trandosiens à croire que leurs adversaires n'étaient que des barbares dénuées de sapience, et qu'ils n'avaient donc aucun droit sur les ressources de cette planète. Afin de la protéger, les Trandosiens firent escorter la mission suivante par une force militaire bien armée. Néanmoins, durant les années qui avaient séparé les deux missions, les Wookies avaient réussi à déchiffrer l'ingénierie du vaisseau d'exploration trandosien. Après des mois de conflit sanglant durant lesquels les Trandosiens servirent leur déesse avec distinction, les Wookies submergèrent leurs ennemis en s'appuyant sur le nombre. Toutes les autres missions coloniales pacifiques trandosiennes connurent le même sort.

Les Trandosiens en appelèrent à l'Ancienne République, mais s'aperçurent que les Wookies avaient déjà rencontré les hors-monde et déblatéré leurs mensonges au Sénat. Rapidement, ce furent les Wookies qui représentèrent le système Hsskassi au Sénat, y privant les Trandosiens de représentants. Les Trandosiens se sentirent isolés et n'eurent d'autre choix que de faire la guerre. La République finit par envoyer des troupes de maintien de l'ordre.

Le chancelier Palpatine entendit finalement les doléances désespérées des Trandosiens. Des dignitaires le convainquirent de leur céder une représentation pour le système Hsskassi au Sénat impérial en échange de leur aide pour mater la rébellion wookie sur Kashyyyk. Par ailleurs, les dignitaires trandosiens promirent de capturer et de livrer des esclaves wookies à l'Empire. Kashyyyk occupée par l'armée impériale, les Trandosiens eurent enfin l'avantage sur leurs voisins.

Tous les Trandosiens ne furent pas d'accord avec cette nouvelle approche. Le maître Jedi trandosien Krassk M'ikosh, qui tentait depuis des années de négocier une issue pacifique entre les Wookies et son peuple bien-aimé, perdit la vie en protégeant un enfant wookie contre des esclavagistes trandosiens.

sont jeunes, leurs facultés de cicatrisation leur permettent de régénérer des membres si nécessaire. Leurs écailles vont du vert vif à l'orange et peuvent changer à la saison des mues.

Société : les Trandosiens, qui s'appellent les « T'doshok » en dose, sont issus d'une société qui accorde une grande valeur à la force, à la chasse, à l'endurance et à l'autonomie. Les couvées de quatre œufs sont élevées par la mère (le père s'implique rarement). Les jeunes Trandosiens marchent et développent des capacités de chasseur instinctives peu après leur naissance. À deux ans, leur mère les fait participer à leur première chasse, et à dix, ils sont parfaitement autonomes.

La société trandosienne tourne autour de deux choses : la chasse et le culte d'une déesse appelée la Gardienne des Points. Elle veille sur le peuple trandosien, qu'elle bénit ou châtie en fonction des résultats de leurs chasses. Pour chaque chasse réussie et proie abattue, les Trandosiens reçoivent le jagannath, la « marque divine », qui prouve le statut d'un Trandosien dans la société. Bien évidemment, un Trandosien qui accumule du jagannath a les faveurs de la déesse. Quand un Trandosien meurt, il s'incline devant la Gardienne des Points et lui présente son carquois de jagannath. Ce décompte final détermine la place qu'il occupera dans l'au-delà.

Au fur et à mesure que la société trandosienne a évolué dans le contexte de la communauté galactique, le concept de la chasse s'est très nettement élargi à d'autres aspects de la société. Aujourd'hui, un médecin trandosien peut « chasser » un remède contre une maladie virulente menaçant son peuple. De même, un ingénieur peut « chasser » un meilleur vaisseau ou un armement plus puissant. En fait, presque toutes les actions qui améliorent le peuple trandosien sont des « chasses » dignes de ce nom aux yeux de cette culture. Bien évidemment, cela laisse peu de place aux passe-temps « frivoles » comme les arts.

Monde d'origine : la plupart des Trandosiens appellent leur planète natale Hsskor, mais les étrangers la connaissent sous le nom de Trandosha ou 'Dosha. Trandosha a le même soleil que le monde natal des Wookies de Kashyyyk. À noter que les Trandosiens ont aussi colonisé la lune forestière de Wasskah.

Langue : le dose, la langue des Trandosiens, évoque aux humains une série de sifflements et de grognements. Les Trandosiens peuvent apprendre et parler le basic, mais la plupart des mots qu'ils prononcent sont alors sifflants.

La vie dans la Bordure : les Trandosiens rêvent constamment de réussir la chasse et de recevoir la bénédiction de la Gardienne des Points en accumulant du jagannath. Les professions de type militaire, comme les chasseurs de primes et les mercenaires, conviennent parfaitement aux instincts de chasseur des Trandosiens.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 12 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 9 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Trandosiens commencent le jeu avec 1 rang en Perception. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.

- **Régénération :** quand un Trandosien se débarrasse d'au moins 1 blessure en se reposant ou en s'immergeant dans une cuve à bacta, il en élimine une de plus. Cela ne fonctionne cependant pas quand il reçoit les premiers secours, bénéficie de soins médicaux ou d'un stimpack. Les Trandosiens peuvent également régénérer leurs membres, mais il faut attendre au moins un mois avant qu'ils soient à nouveau utilisables.
- **Griffes :** quand un Trandosien effectue des tests de Pugilat pour infliger des dégâts à un adversaire, il inflige +1 dégât et a une valeur de critique de 3.

LES TW'ILEKS

Les Twi'leks comptent parmi les espèces non-humaines les plus répandues de la galaxie. Ce sont de redoutables négociateurs, qui ont le chic pour comprendre les autres espèces et sont assez malins pour obtenir tout ce qu'ils veulent.

Physiologie : les Twi'leks ont deux longs tentacules, les tchun-tchin ou « lekku », qui leur sortent de l'arrière du crâne. Ces « queues de tête » servent de seconde langue et leur permettent de communiquer par signes et par gestes. La diversité de teint des Twi'leks témoigne du clan et de la région d'origine de chaque individu.

Société : la famille occupe une place cruciale dans la société twi'lek. Le gouvernement de Ryloth est une alliance de « grands clans », dont chacun contrôle une bourgade ou un quartier d'une ville. Les cinq Twi'leks les plus importants d'une famille sont à la tête de leur clan respecté, et leur influence se ressent sur toute leur lignée. Selon la tradition, quand un chef de clan majeur meurt, les quatre restants doivent s'exiler dans les Contrées éclatantes brûlées par le soleil et parcourues de lyleks affamés. Mais dans la pratique, les chefs de clan s'arrangent pour contourner cette coutume.

Le système de clans s'accompagne de castes. Les Twi'leks situés tout en bas d'une lignée, de petite extraction, ne sont rien de plus que des esclaves. Les chefs twi'leks s'indignent quand on les accuse d'esclavage et nient vouloir asservir leur peuple, rejetant la faute sur les autres clans. Néanmoins, presque tous les clans se livrent à ce qu'on pourrait qualifier « d'enrôlement sous contrat ».

SALTIMBANQUES TWI'LEKS

La danse twi'lek est l'une des formes d'art les plus gracieuses et sensuelles de la galaxie. Malheureusement, elle a valu à de nombreux Twi'leks (et plus particulièrement des femmes) d'être vendus comme esclaves. Il convient néanmoins de noter que de célèbres guerriers et vauriens twi'leks ont d'abord été esclaves avant de connaître la gloire et la renommée.

Monde d'origine : bien que Ryloth, leur planète natale, se situe dans la Bordure extérieure, on trouve des Twi'leks sur de nombreux mondes de la galaxie, en raison de leur nature entreprenante et des effets de l'esclavage.

Langue : le ryl est la langue natale de Ryloth, mais rares sont les Twi'leks qui ne parlent pas couramment le basic. Ce qui les sépare des autres espèces, c'est leur seconde langue, gestuelle, appelée lekku, ou « twi'leki ». Au quotidien, les Twi'leks soulignent leurs propos en agitant leurs tentacules crâniens. Si l'intimité est de rigueur, ils peuvent même s'entretenir en silence, en se contentant de remuer leurs lekku pour communiquer des informations complexes.

La vie dans la Bordure : vu leurs talents linguistiques, leur ingéniosité et leurs aptitudes sociales, les Twi'leks apprécient les positions d'encadrement, politiques et d'autorité. Ceux qui ne sont pas heureux de leur statut quittent souvent Ryloth pour voler de leurs propres ailes, animés par un esprit d'entreprise pour lancer leur propre affaire... ou fuir leur syndicat du crime.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 11 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Twil'eks commencent le jeu avec 1 rang en Charme ou en Tromperie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans la compétence choisie à la création de personnage. Quand ils effectuent des tests de compétence, ils peuvent retirer ■ dû à des conditions environnementales chaudes ou arides.

LES WOOKIES

Forts, intelligents et féroces, les Wookies sont néanmoins les meilleurs amis de leurs alliés loyaux, et les pires ennemis des autres. Malheureusement, les Wookies se font rares parmi la population de la galaxie et ne seront bientôt plus qu'un lointain souvenir de l'Ancienne République.

Physiologie : mesurant deux mètres en moyenne, les Wookies inspirent la peur à leurs adversaires en raison de leur simple taille. Et il y a de bonnes raisons de les craindre. Rares sont les espèces de la galaxie aussi puissantes ou féroces. Ils sont dotés de longs membres, et pourvus de griffes rétractiles aux doigts et aux orteils, adaptées à l'environnement forestier de leur monde natal. Ces griffes ne sont utilisées que pour grimper, jamais pour se battre, car un tel acte est considéré comme un déshonneur dans leur culture. Leur fourrure peut avoir toutes sortes de couleurs, mais s'assombrit avec l'âge, avant de blanchir ou de grisonner sur leur fin de vie (les Wookies ont une espérance de vie de plusieurs siècles).

Société : bien que leur physique joue pour beaucoup dans leur apparence intimidante, les Wookies se conforment à un code de l'honneur et de la loyauté très strict. L'amitié et les liens familiaux soudent ces créatures, d'autant que certains dangers de Kashyyyk effraient même les plus féroces d'entre eux. Des arbres wroshyr hauts d'un kilomètre couvrent près de la moitié de Kashyyyk et abritent la plupart des communautés de Wookies. Au septième niveau de ces forêts, les Wookies ont bâti d'immenses cités dans les arbres, mêlant harmonieusement la technologie à leur environnement. Les Wookies ont un don pour la mécanique et l'ingénierie.

Après avoir dominé l'ensemble des niveaux supérieurs de Kashyyyk, les Wookies étaient sur le point d'explorer les étoiles quand les membres d'une espèce voisine, les Trandosiens, arrivèrent sur Kashyyyk pour coloniser et explorer le monde. Bien que les Trandosiens aient des armes plus avancées, les Wookies chassèrent les soi-disant colons de la planète. Ils étudièrent aussitôt la technologie que les envahisseurs avaient laissée derrière eux, dont un vaisseau doté de moteurs subluminiques. Quand les Trandosiens revinrent, les Wookies les chassèrent une seconde fois, puis prirent la direction des étoiles.

La guerre entre les deux espèces se poursuivit par intermittence lors des dernières années de l'Ancienne République, dont les médiateurs se rangèrent le plus souvent du côté des honorables Wookies. Les Trandosiens ne laissèrent cependant pas passer leur chance quand Palpatine instaura l'Empire. Ils lui envoyèrent donc des émissaires pour lui faire part de leurs doléances à l'encontre des Wookies. Les Impériaux entendirent les arguments des Trandosiens et enfermèrent les Wookies querelleurs dans des camps de travail. Les enfants furent mis en joue pour forcer leurs parents à utiliser leur expertise technique pour construire du matériel de guerre impérial, dont certaines parties de l'Étoile noire.

DETTES DE VIE

Quand un Wookie jure de protéger un individu, il honore sa promesse jusqu'à la mort. Ce genre d'engagement concerne généralement sa famille proche, mais cela peut aussi consister à couvrir des amis et des compatriotes qui ont accompli des exploits pour lui, comme sauver sa vie ou celle de ses proches. Selon le code de l'honneur de l'espèce, le Wookie contracte alors une « dette de vie », ce qui signifie qu'il ne pourra jamais rendre la pareille à l'intéressé, sinon en donnant sa vie pour lui.

Monde d'origine : les Wookies viennent du monde forestier de Kashyyk, une planète dominée par d'immenses forêts anciennes, où poussent notamment les wroshyr. Hauts de plusieurs kilomètres, ces arbres abritent l'ensemble de l'écologie de Kashyyyk, et les niveaux les plus élevés sont aussi les plus sûrs. Plus on descend dans la forêt, plus la faune et la flore sont dangereuses. Tout en bas, même les Wookies ne survivent pas bien longtemps.

Langue : le shyriiwook, la langue des Wookies, étonne aujourd'hui encore les érudits en raison des incroyables nuances de grognements et de grondements qui la constituent. Rares sont les non-Wookies qui la parlent ou maîtrisent ses dialectes, comme le xaczik, parlé par les Wookies des îles Wartaki. Notons que leur physiologie empêche les Wookies de parler les langues d'autres espèces, dont le basic, même si la plupart n'ont aucun mal à les comprendre.

La vie dans la Bordure : sous l'ère impériale, un Wookie libre est généralement un Wookie recherché. Néanmoins, rares sont ceux qui le font remarquer, car il vaut mieux caresser un Wookie dans le sens du poil que de le courroucer. Les Wookies qui ne triment pas dans les camps de travail de l'Empire entreprennent toutes sortes de carrières qui mêlent danger, technologie et exploration. La plupart méprisent le métier de chasseur de primes, mais certains voyous, comme Snoova, choisissent tout de même cette voie.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 14 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 8 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Wookies commencent le jeu avec 1 rang en Pugilat. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Rage wookie :** quand un Wookie est blessé, ses attaques de Corps à corps et de Pugilat infligent +1 point de dégâts. Quand un Wookie a subi au moins 1 blessure critique, elles infligent +2 points de dégâts.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET DES SPÉCIALITÉS

À ce stade, le joueur doit choisir sa carrière (dont le PJ ne changera pas) et sa spécialité de départ (qui n'est peut-être que la première d'une longue série). Il s'agit là de choix essentiels, qui vont poser les bases de l'histoire et de l'avenir potentiel du personnage.

Mieux vaut que chaque joueur ait une petite idée des options qui s'offrent à lui avant de se décider. Le but est non seulement de se rendre compte des capacités immédiates d'un personnage, mais également de songer à son potentiel. Si un joueur s'imagine que son personnage condamnera un jour un petit cargo en menant un combat désespéré pour la galaxie, il est préférable qu'il s'ouvre toutes sortes d'options de pilotage lors de son développement.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

La plus grosse différence entre une carrière et une spécialité saute aux yeux : les spécialités sont des connaissances approfondies dans des branches déterminées d'une carrière.

Mais du point de vue du récit et du *roleplay*, il est important de s'intéresser de plus près aux distinctions entre ces deux éléments. Le joueur choisit la carrière de son personnage, qui correspond presque à un mode de vie. La carrière n'est pas qu'un gagne-pain ; c'est sa manière de vivre, qui regroupe ses objectifs, ses passions, son parcours et son destin. Ses centres d'intérêt peuvent changer avec le temps, tout comme ce qu'il fait pour joindre les deux bouts, mais un personnage ne cessera jamais d'être ce qu'il est au plus profond de lui-même.

En d'autres termes, quel que soit son degré d'implication en politique, dans une campagne militaire ou une mission de sauvetage, Han Solo sera *toujours* un contrebandier.

En revanche, les spécialités représentent les centres d'intérêt et d'apprentissage du personnage, les sujets qui l'intéressent à un moment donné, ou son métier à ce stade de sa vie. Là où la nature exprime la nature d'un personnage, une spécialité témoigne de ce qu'un personnage *fait* réellement dans la galaxie, du moins pour le moment.

Par exemple, Lando Calrissian incarne clairement le Vaurien dans *L'Empire contre-attaque*. Mais dans *Le Retour du Jedi*, c'est un Pilote extraordinaire, ce qui signifie qu'il a aussi consacré du temps à cette spécialité.

CHOISIR UNE CARRIÈRE

Il est facile de feuilleter ce livre et de choisir en se basant uniquement sur les règles, mais les joueurs connaîtront une expérience beaucoup plus enrichissante s'ils se posent deux questions :

QUEL RÔLE ?

Au moment où les joueurs se rassemblent autour de la table pour entamer une nouvelle campagne, l'une des premières questions que chacun doit se poser est la suivante : « Quel rôle mon personnage jouera-t-il ? » La diversité nourrit la créativité et l'enthousiasme, et autant dire que la campagne risque d'être limitée si chacun décide de joueur un Explorateur ou un Contrebandier.

Certes, le récit pourra fonctionner sur ces bases, mais la diversité de carrière reflète l'essence d'un « groupe de canailles » réunies par un concours de circonstances malheureux et qui font de leur mieux non seulement pour survivre, mais également pour prospérer. Grâce à un ensemble assez large de compétences et de talents complémentaires ou divergents, un groupe de PJ évoluant dans la zone aura plus de chances de succès, ainsi qu'un plus large éventail d'histoires et d'intrigues à découvrir.

C'est en gardant tout cela à l'esprit qu'un joueur va devoir faire deux choix fondamentaux : ses spécialités et sa carrière. Voici quelques questions et réponses qui pourraient l'aider dans le choix de sa carrière :

- **Ce personnage doit-il être un bon combattant ?** S'il est vrai que tout personnage d'une partie de *Star Wars* ferait mieux de savoir se débrouiller dans un combat, certains excellent lorsque la situation tourne au vinaigre. Un Mercenaire est le choix le plus évident, mais un Chasseur de primes est aussi sensé.



- **Ce personnage doit-il être capable de piloter un vaisseau ?** Piloter un vaisseau dans la galaxie, c'est autre chose que conduire une voiture, mais c'est assez courant pour que de nombreux voyageurs de l'espace aient un minimum de connaissances en la matière. Mais les véritables as, on les trouve surtout parmi les Contrebandiers. Les Explorateurs s'y entendent aussi, tandis que les Chasseurs de primes ont les bases.
- **Ce personnage doit-il être le porte-parole du groupe ?** Parfois, il est préférable de discuter plutôt que de tirer ou de balancer des coups de poing. Entrer dans certains endroits, en sortir, ou contacter des gens importants... Autant de situations lors desquelles un négociateur chevronné ou un baratineur persuasif pourront se montrer d'une aide précieuse. Le Colon est alors le meilleur choix de carrière, suivi par l'Explorateur et le Contrebandier, qui ont aussi quelques connaissances en la matière.
- **Ce personnage doit-il être « monsieur je sais tout » ?** Le savoir, c'est le pouvoir, et autant dire que le pouvoir est important quand on est confronté à l'Empire ou à une poignée de barons du crime. Parfois, tout se joue sur ce que l'on sait, mais souvent, encore faut-il savoir où dénicher le renseignement dont on a besoin. Le Colon et l'Explorateur sont les meilleurs choix de carrière pour remplir ce genre de rôle.
- **Ce personnage doit-il être capable de jouer la discrétion ?** Rentrer, récupérer le matos (ou les données) et filer sans se faire voir, tout cela est très important quand on vit dans la zone. Laissez donc les cogneurs et les porte-flingues mener l'assaut, c'est la meilleure diversion qui soit. Le PJ sournois en profitera pour faire la part du boulot qui lui incombe. Les Contrebandiers sont bons dans ce domaine, tout comme les Chasseurs de primes.
- **Est-ce que ce personnage doit être le parfait soutien ?** Pour chaque personnage qui prend les armes et se jette dans la mêlée, il y en a souvent bien d'autres qui donnent tout pour s'assurer qu'il puisse remplir sa mission et en revenir vivant. Le personnage de soutien ne tire pas beaucoup de gloire de son rôle, mais il est souvent l'élément crucial qui assure le succès d'une entreprise. Le Colon et le Technicien sont de parfaits choix de carrière dans ce cas.

Il y a aussi de bonnes questions à se poser quand on sélectionne une spécialité, mais le choix de carrière détermine de toute façon les spécialités auxquelles un personnage a accès. Ainsi, avoir des réponses à ce stade rend tout le processus plus facile et plus efficace.

QUELLE EST L'HISTOIRE ?

Le type d'histoire qu'un joueur souhaite raconter va de pair avec le rôle de son personnage. Cela inclut tout ce qui concerne son passé, et tout ce qui lui arrivera durant le jeu (et peut-être au-delà).



Songez à l'un des personnages emblématiques qui incarnent parfaitement le thème de cet ouvrage : Han Solo. Au moment où Luke le rencontre à la cantina, son histoire est dévoilée aux spectateurs. Selon ses propres dires, il est le propriétaire du « vaisseau le plus rapide de la galaxie ». Il a également distancé des appareils impériaux, ce qui signifie que ce n'est pas un pilote comme les autres. Les spectateurs apprennent très vite que Han est un voyou, un contrebandier, un homme recherché, qui a la gâchette facile.

Au fil du temps, et par différents procédés, l'histoire de Han Solo se dessine dans deux directions. Grâce aux romans et aux bandes dessinées, les lecteurs découvrent qu'il est passé par l'Académie impériale (jusqu'à ce qu'un incident avec un Wookie lui vaille de s'en faire chasser), et que la piraterie et la contrebande ont joué un rôle important dans la construction de sa personnalité. D'autres sources décrivent le futur de Solo comme rempli de conflits et caractérisé par le refus continuel de jouer selon les règles, même une fois marié au chef de la Nouvelle République.

Han a clairement une histoire de Contrebandier. Cette carrière incarne l'histoire du personnage jusqu'au moment où la « campagne » commence (*Star Wars : Un Nouvel Espoir*). L'histoire continue et Han Solo reste un Contrebandier avant tout.

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

On peut facilement choisir sa spécialité initiale en répondant à deux questions :

COMMENT LE PERSONNAGE A-T-IL COMMENCÉ CE MÉTIER ?

La réponse à cette question devrait venir assez naturellement une fois la carrière du personnage choisie. Ayant déjà songé à l'histoire de son personnage, le joueur devrait maintenant préciser les parties de son passé qui l'ont poussé vers sa profession.

Que faisait-il avant le début de la campagne ? Comment en est-il arrivé là où il en est aujourd'hui ? Pour qui travaillait-il et en quoi consistait son emploi ? Quels sont ses talents naturels ? A-t-il une réputation et, le cas échéant, sur quoi est-elle fondée ? En grandissant, a-t-il eu une éducation ou des centres d'intérêt particuliers ? Quelqu'un a-t-il pris le temps de lui enseigner certaines compétences ?

Le joueur qui prend le temps de songer à son choix de carrière avant la campagne trouvera sans doute sa spécialité initiale plus facilement.

EXEMPLE : CHOIX DE SPÉCIALITÉ GRÂCE À L'HISTORIQUE

Alicia décide de jouer une Exploratrice pleine de jugeote. Sa première réaction est de choisir la spécialité Éclaireur, mais son MJ l'invite à réfléchir à la façon dont son personnage en est arrivé là au début de la campagne.

Alicia fait travailler son imagination et une histoire commence à prendre forme… Elle a grandi à Coruscant, entourée de durabéton et de transparacier, mais elle a eu soif de nature et d'espace. Elle a fait tout ce qu'elle pouvait pour quitter la planète à destination de l'espace. En observant son arborescence de talents, elle s'aperçoit que Bourlingueur colle bien, car il lui offre la combinaison de débrouillardise propre au natif de Coruscant, un bon niveau de robustesse et de résistance, et les talents de pilote qu'elle souhaite vraiment exploiter.

QUEL GENRE DE TRAVAIL LE PERSONNAGE EXERCE-T-IL HABITUELLEMENT ?

L'autre approche consiste à réfléchir à l'activité professionnelle du personnage. Quand il se lève le matin (ou à l'heure imposée par son mode de vie), que fait-il pendant la journée ? Comment est-il payé, et par qui ? S'il n'a pas de revenus en ce moment, que doit-il faire pour trouver du travail ?

Han Solo et Lando Calrissian sont des contrebandiers, mais ils ont visiblement emprunté deux voies distinctes lorsqu'ils se retrouvent dans *L'Empire contre-attaque*.

EXEMPLE : CHOIX DE SPÉCIALITÉ GRÂCE AU TRAVAIL

Stéphane et Pierrick veulent jouer des Techniciens, mais sont bien décidés à créer des personnages différents. Le MJ les encourage à songer à la raison pour laquelle on pourrait faire appel à leurs services pour décider qui fera quoi. Pierrick aime l'idée de bricoler et de personnaliser les choses, d'améliorer leur conception. Stéphane, de son côté, se rend compte qu'il souhaite jouer le type vers qui les gens se tournent quand ils veulent que des crédits ou des informations passent discrètement de main en main. Grâce à cette conversation, les deux joueurs prennent plus facilement leur décision : Pierrick va jouer un Tech hors-la-loi, et Stéphane créera son personnage en vue de jouer un Slicer.

LE CHASSEUR DE PRIMES

Les huit compétences de carrière du Chasseur de primes sont **Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Pugilat, Système D** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

RÔLE DU CHASSEUR DE PRIMES

Comme son nom l'indique, ce type d'individu cherche à ramasser des primes en échange de son travail. Les Chasseurs de primes sont généralement craints, détestés et méprisés, et pourtant demandés partout dans la galaxie. Ce sont des pisteurs redoutables, des combattants brutaux et d'excellents enquêteurs. Ils préfèrent généralement les magouilles, la discrétion et les pièges aux assauts frontaux, mais les plus respectés font le nécessaire pour capturer leurs proies et récupérer leur dû.



Les Chasseurs de primes entrent habituellement dans trois grandes catégories : les chasseurs de primes impériaux, les chasseurs de primes de guilde et les indépendants. Les premiers sont généralement sous contrat permanent avec le BSI (ou quelque autre institution représentant le droit impérial) et n'acceptent jamais de missions des corporations, gouvernements locaux ou des particuliers. Il s'agit de membres de confiance de la vaste communauté de l'Empire chargée de faire appliquer la loi, généralement d'anciens personnels militaires qui préfèrent travailler dans un cadre moins strict (mais pas forcément moins dangereux).

Les chasseurs de primes liés à une guilde bénéficient de nombreux avantages de taille : le gîte et le couvert partout où la guilde est présente, un entraînement exceptionnel et un accès à du matériel de qualité adapté à leur travail, ainsi qu'un flot incessant de missions que leur confient les agents de la guilde. Le mauvais côté des choses, c'est qu'ils n'ont pas leur mot à dire sur les tâches qu'on leur remet, et qu'un refus se traduit par l'annulation immédiate de leur contrat.

Ce sont les indépendants qui jouissent de la plus grande liberté, mais qui doivent aussi affronter les plus grands dangers et relever les défis les plus conséquents. Bien qu'ils acceptent souvent les contrats impériaux, qui sont généralement plus nombreux et lucratifs à la fois, ils aiment savoir qu'ils ne font pas *partie* de l'Empire. Ne pas être lié à une guilde sert aussi leurs sensibilités : ils peuvent choisir leurs contrats et ne peuvent en vouloir qu'à eux-mêmes quand ils échouent.

Les PJ seront presque assurément des chasseurs de guilde ou des indépendants. Mais quel que soit son type, le personnage aura besoin d'un certificat de maintien de la paix impérial (CMPI). Il s'agit de la licence que tous les chasseurs de primes sont censés demander à l'Empire pour exercer leur profession. Sans ce document, le chasseur de primes n'est rien de plus qu'un kidnappeur, voire un assassin. Tout personnage qui choisir cette carrière a automatiquement un CMPI, sauf si le joueur s'y oppose. Ce genre de décision pourrait évidemment paraître curieux, mais cela peut ajouter un élément très intéressant à l'histoire du personnage concerné.

SPÉCIALITÉS DE CHASSEUR DE PRIMES

Les spécialités sont abordées en détail plus bas. La section qui suit fait simplement le lien entre chacune d'entre elles et la carrière de Chasseur de primes.

ASSASSIN – OUTIL POLITIQUE

Si la plupart des chasseurs de primes cherchent à capturer leurs proies, les Assassins sont généralement chargés de mettre un terme à l'existence de leurs cibles. La sélection de compétences additionnelles de cette spécialité va droit au but : **Corps à corps, Discrétion, Distance (armes lourdes)** et **Magouilles**. Ces quatre compétences s'ajoutent aux compétences de carrière du personnage. S'il s'agit de sa spécialité de départ, il peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les Assassins privilégient la discrétion, éliminant leur cible (de près ou de loin) avant de disparaître aussi furtivement qu'ils sont venus. Leurs talents correspondent tout à fait à ce genre de travail.

Malgré leurs méthodes différentes, les Assassins adhèrent habituellement aux mêmes pratiques et à la même éthique que les autres Chasseurs de primes. Ils prennent leur travail au sérieux, évitent les bains de sang inutiles et honorent leurs contrats à la lettre. Certains voient leurs méthodes avec respect, en leur accordant même un caractère mystique. D'autres voient en eux des tueurs de sang-froid, point barre.

EXPERT EN GADGETS – AMATEUR DE TECHNOLOGIE

Quand on songe aux risques énormes que prennent les Chasseurs de primes (leurs proies ont souvent des amis ou employeurs qui se démènent pour les protéger), il n'est pas surprenant de constater que beaucoup s'équipent de gadgets et d'armes de haute technologie. L'Expert en gadgets a le chic pour remplacer une unité complète, du moins pendant quelques secondes. Utilisant les tout derniers bijoux technologiques et son équipement personnalisé, le Chasseur de primes doté de cette spécialité peut s'avérer difficile à arrêter.

Les Experts en gadgets ajoutent **Coercition, Distance (armes légères), Mécanique** et **Pugilat** à leur répertoire de compétence de carrière, ce qui fait d'eux des experts du combat à distance, de bons techniciens et des maîtres de la surveillance. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les talents de l'Expert en gadgets s'attachent à l'utilisation de matériel, à neutraliser ses cibles et à s'adapter aux pires situations.

EXPERT EN SURVIE – LE MAÎTRE DE LA NATURE

Loin de la civilisation, dans les régions les plus reculées de la galaxie, il y a des endroits que peu d'espèces douées de conscience ont déjà foulés, et des terres vierges de toute occupation. Ce sont des cachettes idéales pour ceux qui fuient la justice ou la vengeance d'un ennemi, des endroits où les Chasseurs de primes spécialisés en survie n'ont aucun mal à prospérer.

Fidèle aux pratiques anciennes des chasseurs en milieu sauvage, l'Expert en survie gagne **Connaissance (Xénologie), Perception, Résistance** et **Survie** en tant que compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Grâce à son éventail de talents, il assure la survie de son groupe de compagnons et sait où et quoi regarder quand il est sur la piste d'une proie. Il est également doué pour chasser toutes sortes de cibles.

Tous les événements qui agitent la galaxie ne se déroulent pas en ville ou dans l'espace. En fait, la plupart des endroits habitables de la galaxie sont ruraux ou sauvages. Une spécialité d'Expert en survie offre au personnage les connaissances et l'entraînement nécessaires pour se frayer un chemin dans ce genre d'environnement, et aide grandement les citadins avec lesquels il se déplace probablement.

Bien qu'ils puissent vivre de la nature, les Experts en survie aiment les crédits et tout ce qu'ils peuvent s'acheter avec, comme tout le monde. Ils cherchent souvent à offrir leurs services aux clients qui ont besoin de leur expertise pour dénicher (ou chasser) quelque chose au-delà du durabéton et des troquets.

HISTOIRES DE CHASSEURS DE PRIMES

La carrière de chasseur de primes n'attire pas les individus ordinaires et raisonnables. Chacun a ses raisons pour se tourner vers une telle carrière, des raisons qui peuvent énormément enrichir l'histoire de l'intéressé. Voici quelques idées :

- **Vengeance :** de nombreux chasseurs de primes se lancent dans ce genre de métier pour se venger de quelqu'un (ou d'une organisation) qui a échappé à la justice. Leurs motivations initiales sont très personnelles, et généralement dues à la perte d'un objet ou d'un être cher. Une fois justice rendue, les individus qui ont développé ces compétences et talents réalisent qu'ils ont trouvé leur voie.
- **Disgrâce :** un échec désastreux ou une terrible tragédie a poussé le personnage vers cette carrière pour s'éloigner de son ancienne vie. En traquant les criminels dans toute la galaxie, il se construit une vie totalement différente et se taille une réputation, tout cela dans l'espoir de laisser son passé derrière lui. Mais peut-être n'aura-t-il pas cette chance.
- **Honneur :** certains ont le sentiment que la justice qu'ils servent est foulée aux pieds par les gens pour lesquels ils travaillent. D'autres sont témoins de la corruption et de la tyrannie qui broient tout autour d'eux, et estiment que cela suffit. Ce genre de chasseur de primes peut avoir fait partie des forces de l'ordre, et avoir finalement compris qu'il n'en pouvait plus. Il est bien décidé à défendre la justice et la loi à sa façon, peut-être même contre ceux qu'il servait.
- **Agression :** dans la galaxie, certains éprouvent tout simplement le besoin de molester leur prochain, ou de se livrer à des activités dangereuses. Marcher dans le rang et obéir aux ordres ne leur convient pas, mais tabasser leur proie avant de la livrer pour toucher leur prime, voilà qui les satisfait. Ce genre de chasseur a peut-être quitté l'armée, à moins qu'il ne se soit rabattu sur cette carrière après avoir fui les troupes de choc (ou pire).
- **Héritage :** peut-être que son père, et le père de son père, ont été chasseurs de primes, et que le personnage a choisi de respecter la tradition familiale. Il pourrait être issu d'une culture qui vénère tous ceux qui traquent les délinquants, à moins qu'un ami cher n'ait voulu lui transmettre ses compétences. Quoi qu'il en soit, ce genre de chasseur de primes voit les traditions de cette profession avec le plus grand respect.

LE CREDO DU CHASSEUR DE PRIMES

Bien que les chasseurs de primes soient souvent considérés comme des racailles sans foi ni loi, cette assertion est rarement fondée. La plupart suivent simplement un ensemble de règles très différentes de celles du civil moyen. C'est ce qu'on appelle le Credo des chasseurs de primes. En voici les principes résumés :

- **Les primes ne visent pas des gens, seulement des acquisitions :** ceux dont la tête est mise à prix ne sont plus des personnes, mais des « acquisitions ».
- **Capturer à dessein, tuer par nécessité :** un chasseur de primes doit au moins essayer de ramener sa cible vivante.
- **Les chasseurs ne s'entretuent pas :** cette règle, et la suivante, peuvent être « interprétées de façon créative », et il est parfois difficile de prouver la cause de la mort.
- **Un chasseur ne se mêlera pas des affaires d'un autre :** en règle générale, les chasseurs de primes ne se mêlent pas des affaires de leurs pairs.
- **À la chasse, on capture ou on tue, jamais les deux :** une fois l'acquisition capturée vivante, le chasseur de primes a l'obligation de la garder dans cet état jusqu'à la récupération de son dû.
- **Un chasseur ne refusera pas d'aider ses pairs :** les chasseurs de primes prennent soin les uns des autres, mais il n'y a pas de mal à négocier un petit quelque chose...

Chasseur de primes : arborescence d'Assassin

Compétences de carrière : Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Pugilat, Système D, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Assassin : Corps à corps, Discrétion, Distance (armes lourdes), Magouilles

ACTIF

PASSIF

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 5

FILATURE
Ajoutez ☐ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 5

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 5

COUP PRÉCIS
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang de Coup précis. Ensuite, réduisez d'autant la défense au corps à corps et à distance de la cible.
COÛT 10

RESSORT
Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.
COÛT 10

COUP ÉCLAIR
Ajoutez ☐ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 10

ARME EN MAIN
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une broutille.
COÛT 10

COUP CIBLÉ
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Agilité à un coup.
COÛT 15

FILATURE
Ajoutez ☐ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 15

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 15

LEÇONS D'ANATOMIE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Intelligence à un coup.
COÛT 15

FILATURE
Ajoutez ☐ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 20

TIREUR D'ÉLITE
Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.
COÛT 20

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 20

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 20

COUP PRÉCIS
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang de Coup précis. Ensuite, réduisez d'autant la défense au corps à corps et à distance de la cible.
COÛT 25

PRÉCISION MORTELLE
Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à une attaque réussie utilisant celle-ci.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Chasseur de primes : arborescence d'Expert en gadgets

Compétences de carrière : Athlétisme, Pugilat, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Distance (armes lourdes), Système D, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Expert en gadgets : Pugilat, Coercition, Mécanique, Distance (armes légères)

ACTIF

PASSIF

STABILITÉ
Exécutez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

INTIMIDANT
Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.
COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 5

JAMAIS À COURT
Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ▽. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.
COÛT 10

BIDOUILLAGE
Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui une amélioration valable tant qu'il/elle est utilisé(e).
COÛT 10

BOUT PORTANT
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'un coup d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.
COÛT 10

DÉSORIENTATION
Après avoir touché avec un test de combat, vous pouvez dépenser ⟲ ⟲ pour désorienter la cible pour un nombre de rounds égal à votre rang de Désorientation.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

MAÎTRE DES ARMURES
Quand vous portez une armure, augmentez de 1 sa valeur d'encaissement totale.
COÛT 15

BRUTE-NÉE
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Coercition ou de Système D.
COÛT 15

COUP ASSOMMANT
Quand vous effectuez des tests de Corps à corps, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de stress et non de blessure. L'encaissement s'applique néanmoins.
COÛT 15

BIDOUILLAGE
Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui une amélioration valable tant qu'il/elle est utilisé(e).
COÛT 20

CUSTOMISATION
Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre d'objets égal à votre rang en Customisation. Chaque objet ne peut être modifié qu'une fois.
COÛT 20

PRÉCISION MORTELLE
Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à une attaque réussie utilisant celle-ci.
COÛT 20

COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)
Quand vous infligez des dégâts de stress avec des tests de Corps à corps ou de Pugilat, vous pouvez dépenser ⨁ pour étourdir la cible pendant 1 round par ⨁.
COÛT 20

INTIMIDANT
Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

MAÎTRE DES ARMURES (AMÉLIORÉ)
Quand vous portez une armure ayant une valeur d'encaissement de 2 ou plus, augmentez de 1 votre défense.
COÛT 25

COUP HANDICAPANT
Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Chasseur de primes : arborescence d'Expert en survie

Compétences de carrière : Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Pugilat, Système D, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Expert en survie : Connaissance (Xénologie), Perception, Résistance et Survie

ACTIF

PASSIF

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.
COÛT 5

FILATURE
Ajoutez □ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 5

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 5

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 5

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 10

VIVACITÉ
Vous ne subissez pas les malus habituels pour vous déplacer en terrain difficile.
COÛT 10

CHASSEUR
Ajoutez □ par rang de Chasseur à tous les tests concernant des interactions avec des bêtes sauvages et des animaux (y compris les tests de combat). Ajoutez +10 par rang de Chasseur aux résultats des blessures critiques contre les bêtes sauvages et les animaux.
COÛT 10

POINT FAIBLE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse à un coup réussi.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 15

FILATURE
Ajoutez □ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 15

BAROUDEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Résistance ou de Survie.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

CHASSEUR
Ajoutez □ par rang de Chasseur à tous les tests concernant des interactions avec des bêtes sauvages et des animaux (y compris les tests de combat). Ajoutez +10 par rang de Chasseur aux résultats des blessures critiques contre les bêtes sauvages et les animaux.
COÛT 20

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 20

ANTITOXINE
Ajoutez □ par rang d'Antitoxine à tous les tests pour résister aux poisons, venins et autres toxines, ou pour s'en remettre. Réduisez la durée des poisons de 1 round par rang d'Antitoxine, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 20

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 25

RÉSISTANCE HÉROÏQUE
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

LE COLON

Les huit compétences de carrière du Colon sont **Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D,** et **Tromperie**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU COLON

D'une certaine façon, les colons sont les individus les plus décalés de la Bordure extérieure. Ils viennent majoritairement des Mondes du Noyau, où ils ont reçu une bonne éducation et faisaient partie de l'élite culturelle et professionnelle. Le colon n'a généralement pas l'entraînement nécessaire pour survivre dans les zones de conflit particulièrement agitées, et il n'est pas connu pour ses prouesses physiques.

Néanmoins, il a une bonne vue d'ensemble, et dispose généralement des connaissances nécessaires pour comprendre les problèmes et des capacités pour les résoudre. Il est probablement venu dans la Bordure extérieure en quête d'occasions à saisir, ou dans l'espoir d'y trouver une vie meilleure. S'il n'y parvient pas, il usera de tout son savoir pour se la créer, et s'appuiera sur ses compétences sociales considérables pour rallier à sa cause des gens aux dispositions semblables.

Bien évidemment, tous les colons ne sont pas nécessairement altruistes. Si le savoir, c'est le pouvoir, et que le pouvoir corrompt, alors le colon est armé pour se servir de ce qu'il sait et l'exploiter à des fins d'enrichissement personnel. Avec une bonne dose de charisme et de débrouillardise, il peut réunir une bonne équipe de spécialistes pour surveiller ses arrières et mettre ses ennemis sous contrôle pendant qu'il consolide sa base de pouvoir. De très nombreux mondes de la Bordure extérieure sont devenus les fiefs personnels de colons aux idées audacieuses et entourés de partisans fidèles.

Bien sûr, certains colons échouent et entrent en conflit avec la loi ou leurs pairs. Ils sont alors obligés de renoncer à leur vie de luxe et de survivre là où ils le peuvent. Certains de ces individus peuvent s'associer avec des gens de moins bonne réputation, parfois des criminels. Heureusement, les compétences de ces malheureux sont parfois très demandées.

Les colons ingénieux – ceux qui ont des chances de survivre à leurs premiers mois dans la Bordure extérieure – arrivent à négocier leur savoir et leurs talents sous forme d'argent et de contacts. Un colon prodiguant de bons conseils, des soins ou des connaissances intéressantes peut vite attirer l'attention d'un seigneur de guerre ou d'un chef de gang, ce qui lui permettra d'obtenir ce dont il a le plus besoin : la sécurité. S'il est plus ou moins à l'abri, le colon sage commencera à accumuler des liens et des données, pour se bâtir un réseau qu'il pourra un jour exploiter à ses fins, quelles qu'elles soient.

Les colons sont de parfaits chefs, négociateurs, orateurs et stratèges. Un colon peut prendre en main un petit groupe de gens compétents et en faire une force digne de ce nom. Un bon colon peut sortir un groupe de l'anonymat et lui permettre de réaliser de véritables exploits.

SPÉCIALITÉS DE COLON

Les aperçus des spécialités que vous découvrirez ci-dessous vous permettront de mieux envisager leur fonctionnement dans le contexte du jeu et de décider laquelle conviendra le mieux aux choix de départ d'un joueur.

MÉDECIN – LE POUVOIR DE GUÉRISON

De tous les colons qui se rendent dans la Bordure extérieure, les médecins sont sans doute ceux qui trouveront le plus facilement un emploi. Où qu'ils aillent, ils sont très demandés. Malheureusement, on leur demande souvent de soigner les plaies des pires crapules qui soient.

Le Médecin ajoute **Calme, Connaissance (Éducation), Médecine** et **Résistance** à ses compétences de carrière. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Grâce à ces compétences, le Médecin soigne les plaies et les maladies, mais il offre aussi ses connaissances et ne flanche pas face à l'adversité.

La plupart des médecins louent leurs services pour voyager dans toute la galaxie, ce que ne leur a sans doute pas permis leur école. Leurs motivations sont aussi variées que celles des autres individus, mais ils prodiguent leurs soins là où on a besoin d'eux. Si beaucoup se contentent de s'installer auprès du seigneur, de la corpo ou du patron qui les emploie, d'autres trouvent le moyen de parcourir la galaxie, pour aider ceux qui sont dans la nécessité et pour découvrir d'autres facettes de la vie.

Un PJ Médecin a des chances d'être considéré comme un « toubib de combat ». Cela n'a rien de péjoratif, d'autant que ce rôle le rendra très populaire. Par ailleurs, le médecin peut mettre ses vastes connaissances à disposition, surtout s'il n'y a pas d'Érudit dans le groupe.

DIPLOMATE – LE POUVOIR DE COMMANDEMENT

S'il y a bien une chose que le diplomate fait mieux que tout le monde dans la galaxie, c'est parler. Il peut parler de n'importe quoi à n'importe qui, selon les circonstances. Ce que d'autres accomplissent par la force et la peur, un bon diplomate le fait grâce à quelques mots bien sentis et un plan réfléchi.

Les Diplomates gagnent les compétences de carrière **Charme, Coercition, Connaissance (Mondes du Noyau)** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Un diplomate peut se mêler d'une discussion, d'un discours ou d'un débat de bien des façons. Grâce à ses talents, il peut galvaniser ceux qui l'entourent, ou tout simplement trouver les mots justes pour toucher un adversaire, ébranler sa confiance et le rendre vulnérable.

Les diplomates ne se rendent généralement pas pour rien dans la Bordure extérieure ; l'ambition est une seconde nature pour eux. Ils ne savent pas forcément ce qu'ils veulent, mais quand une occasion se présente, ils mettent tout en œuvre pour la saisir. Il leur arrive de travailler brièvement pour un tiers, mais les rôles de subordonné ne leur conviennent pas très longtemps. Le commandement leur sied davantage.

Dans un groupe, le diplomate joue le rôle de porte-parole ou de représentant. Plus que tout autre, il est taillé pour établir les contacts initiaux et c'est le meilleur en négociation, dans les rassemblements mondains ou dans les interrogatoires. Il lui arrive même de galvaniser les troupes en combat et en situation de crise, même si une salle du trône, la salle de réunion d'une corpo ou un casino constituent de meilleurs champs de bataille à ses yeux.

ÉRUDIT – LE POUVOIR DE LA CONNAISSANCE

De prime abord, le concept du savant qui part à l'aventure dans la Bordure extérieure en compagnie d'une bande de bons à rien peut paraître un peu saugrenu, sinon ridicule. Néanmoins, avec tous les dangers et merveilles qu'ont à offrir « un millier de milliers de mondes », avoir sous la main quelqu'un dont les compétences ne se limitent pas à savoir recharger un blaster lourd peut s'avérer particulièrement utile dans toutes sortes de circonstances. C'est d'autant plus vrai lorsque le groupe est confronté à quelque chose qu'il ne connaît pas, ou a besoin de trouver un objet que les moyens habituels ne permettent pas de localiser.

Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Pègre), Connaissance (Xénologie) et **Perception** sont les compétences de carrière bonus de l'Érudit. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur

LA COLONIE

La Bordure extérieure est parsemée de colonies de toutes tailles, et chacune a ses spécificités. Certaines sont de modestes communautés agricoles qui entretiennent peu de contacts avec le reste de la galaxie. D'autres prennent la forme d'installations minières exploitées par des sociétés ou des criminels. N'importe quelle colonie peut être le berceau d'un PJ ou le théâtre de nombreuses aventures.

Voici quelques idées d'endroits dont peut être originaire un PJ colon :

- Une petite communauté agricole qui produit des cultures vitales.
- Une caravane nomade de speeders et de véhicules terrestres élevant des créatures extraterrestres gigantesques sur une planète reculée.
- Un groupe de dissidents politiques ou religieux qui se cache de l'Empire.

peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Ces compétences soulignent son rôle de puits de science et l'intérêt qu'il porte à son environnement.

Même dans la Bordure extérieure, certains respectent profondément la connaissance et le savoir. Les barons du crime eux-mêmes s'entourent de « cerveaux » quand ils veulent développer leurs opérations ou sauter sur une nouvelle occasion. D'autres érudits, cependant, souhaitent découvrir la galaxie, examiner par eux-mêmes les sujets de leurs études et fouiller des sites anciens dans l'espoir d'y retrouver des connaissances oubliées.

Le savant du groupe est certainement un chercheur. Il a besoin d'alliés capables de réaliser des prouesses physiques et de le défendre au cas où les choses tournent mal. Il est possible qu'il ait signé pour une existence sans lien direct avec ses recherches, mais le groupe se rendra probablement où il veut aller lui aussi, ce qui lui sied à merveille.

HISTOIRES DE COLONS

Qu'est-ce qui peut bien pousser un colon à renoncer au confort et à la sécurité des Mondes du Noyau et à prendre autant de risques dans la Bordure extérieure ? Que peut-il bien chercher ? Ses ambitions sont-elles nobles ou purement égoïstes ? Voici quelques possibilités :

- **Connaissance :** malgré les croyances, les banques de données colossales de l'Empire ne renferment pas tout le savoir connu. En fait, des sujets entiers sont perpétuellement corrompus et révisés, sans compter les pans de l'histoire et les éléments de culture qui sont systématiquement retirés. Le colon peut explorer la Bordure extérieure dans l'espoir de trouver des renseignements importants sur un sujet perdu lors de ce genre de purge, à moins qu'il ne souhaite simplement remonter la trace d'une légende ou d'un mythe. Une carrière académique peut parfaitement être fondée sur les connaissances que l'on peut découvrir sur une planète reculée.
- **Pouvoir :** si un individu se prend pour un chef-né, mais que l'Empereur ne s'intéresse pas à lui et qu'il n'a pas accès aux coulisses du pouvoir, la frustration risque de le pousser à prendre des mesures désespérées. Dans la Bordure extérieure, les occasions ne manquent pas pour ceux qui ont une bonne dose de détermination et de charisme. Avant que l'Empire ne s'installe de force sur une planète particulière, un colon ambitieux pourrait y asseoir son trône. Quelqu'un devra négocier avec les agents impériaux à leur arrivée, et ce pourrait bien être lui.
- **Noblesse :** dans ces temps de trouble et de guerre, des milliards de personnes souffrent et ni l'Empire ni ceux qui cherchent à l'abattre n'ont d'aide à offrir. Pour quelqu'un qui a les connaissances et les moyens d'aider, l'appel peut s'avérer trop fort pour être ignoré. En s'aventurant dans la Bordure extérieure, le colon peut chercher toutes sortes de moyens d'offrir ses dons de manière à améliorer le quotidien d'au moins une poignée de personnes. Bien évidemment, la réalité de la survie peut le pousser à prendre des décisions pragmatiques, mais il est foncièrement honnête et fera son maximum.
- **Compréhension :** en restant assise dans un foyer parfait, stérile et luxueux, entourée de serviteurs, sans rien vouloir de plus, une personne pourrait trouver que la vie manque de piquant. La machine impériale assoit inexorablement sa domination sur la galaxie. Faut-il en rester là ? N'y a-t-il plus rien à découvrir, plus rien qui vaille la peine de se décarcasser ? Peut-être la voie du colon n'est-elle rien de plus qu'une décision qui consiste à renoncer au confort et à la complaisance pour relever les défis qu'offre encore la galaxie, dans l'espoir de mieux comprendre la vie et la place de chacun.
- **Révolution :** la destruction de l'Étoile noire a allumé une lueur d'espoir dans la galaxie. Certains se rendent compte que la confiance du Nouvel Ordre a été sérieusement ébranlée. Bien que les probabilités de changement dans les Mondes du Noyau soient quasi nulles, la Bordure extérieure offre une chance de raviver les braises, de galvaniser la population et d'obtenir des ressources. Le colon doit savoir se montrer patient et agir avec prudence, cultiver ses contacts, alliés et ressources à long terme, mais dans la Bordure, il peut très bien se démener pour libérer la galaxie du joug de l'Empire.

Colon : arborescence de Médecin

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Médecin : Calme, Connaissance (Éducation), Médecine, Résistance

ACTIF

PASSIF

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 blessure de plus par rang de Chirurgien.
COÛT 5

SPÉCIALISTE DU BACTA
Les patients éliminent 1 blessure supplémentaire par rang de Spécialiste du bacta lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta ou dans un centre de soins à long terme.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 5

DOSE DE STIMULANT
Entreprenez l'action Dose de stimulant ; effectuez un **test de Médecine Moyen (◆◆)**. En cas de réussite, 1 allié au contact augmente 1 caractéristique de 1 jusqu'à la fin de la rencontre et subit 4 points de stress.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner des blessures, celui-ci élimine 1 blessure de plus par rang de Chirurgien.
COÛT 10

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 10

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner des blessures, celui-ci élimine 1 blessure de plus par rang de Chirurgien.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

SPÉCIALISTE DU BACTA
Les patients éliminent 1 blessure supplémentaire par rang de Spécialiste du bacta lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta ou dans un centre de soins à long terme.
COÛT 15

POINTS NÉVRALGIQUES
Quand vous effectuez un test de Pugilat contre un adversaire, au lieu d'infliger des blessures, vous pouvez infliger l'équivalent en stress, auquel s'ajoute 1 point de stress supplémentaire par rang en Médecine (ignorez l'encaissement).
COÛT 15

DOSE DE STIMULANT (AMÉLIORÉ)
Quand vous effectuez l'action Dose de stimulant, vous pouvez faire passer la difficulté du **test de Médecine à Difficile (◆◆◆)**, et dans ce cas, la cible ne subit que 1 point de stress.
COÛT 20

MÉDECIN-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Médecine.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

LEÇONS D'ANATOMIE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Intelligence à un coup.
COÛT 20

DOSE DE STIMULANT (ULTIME)
Quand vous effectuez l'action Dose de stimulant, chaque ⊕ dépensé permet d'augmenter de 1 une caractéristique supplémentaire.
COÛT 25

EXPERT EN MÉDECINE
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté d'un test de Médecine.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Colon : arborescence de Diplomate

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Diplomate : Charme, Coercition, Connaissance (Mondes du Noyau), Tromperie

ACTIF

PASSIF

IRRÉSISTIBLE
Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

SENS DE LA RHÉTORIQUE
Entreprenez l'action Sens de la rhétorique ; effectuez un **test de Commandement Moyen** (◆ ◆). Chaque ✲ permet à un allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress. Chaque ✲ permet à un allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress supplémentaire.
COÛT 10

IRRÉSISTIBLE
Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.
COÛT 10

RÉPARTIE CAUSTIQUE
Entreprenez une action de Répartie caustique ; effectuez un **test de Coercition Moyen** (◆ ◆). Chaque ✲ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte. Dépensez ✲ pour infliger 1 point de stress supplémentaire à un ennemi.
COÛT 10

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.
COÛT 10

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 15

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)
Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique gagne □ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal à votre rang en Commandement.
COÛT 15

RÉPARTIE CAUSTIQUE (AMÉLIORÉ)
Chaque ennemi affecté par Répartie caustique subit ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal à votre rang en Coercition.
COÛT 15

ACCOMPLI
Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

SENS DE LA RHÉTORIQUE (ULTIME)
Subissez 1 point de stress pour utiliser Sens de la rhétorique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.
COÛT 20

RÉPARTIE CAUSTIQUE (ULTIME)
Subissez 1 point de stress pour utiliser Répartie caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.
COÛT 20

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 20

NERFS D'ACIER
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

CHARMEUR-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.
COÛT 25

PRÉSENCE SAISISSANTE
Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre Présence.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Colon : arborescence d'Érudit

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Savant : Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Pègre), Connaissance (Xénologie), Perception

ACTIF

PASSIF

ÉRUDIT RECONNU
Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.
COÛT 5

LANGAGE BINAIRE
Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez □ aux tests par rang de Langage binaire.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

STABILITÉ
Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.
COÛT 5

CHERCHEUR
Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.
COÛT 10

ÉRUDIT RECONNU
Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.
COÛT 10

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 10

CHERCHEUR
Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.
COÛT 10

CRAQUEUR DE CODES
Retirez ■ par rang de Craqueur de codes aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 15

ÉRUDIT-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Connaissance.
COÛT 15

ACCOMPLI
Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.
COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 20

CONCENTRATION INTENSE
Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé de votre prochain test de compétence.
COÛT 20

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 20

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 20

TRAIT DE GÉNIE
Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.
COÛT 25

FORTERESSE MENTALE
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

L'EXPLORATEUR

Les huit compétences de carrière de l'Explorateur sont **Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DE L'EXPLORATEUR

L'Empire est vaste, mais ne représente qu'une goutte d'eau dans la galaxie, et l'Explorateur cherche à découvrir les multiples mystères et secrets de l'univers. Les explorateurs sont à la fois très importants et insidieusement dangereux pour le Nouvel Ordre. D'un côté, ils dénichent des informations, des routes commerciales et des ressources particulièrement prisées de l'Empire, mais ils ouvrent aussi de nouvelles voies dans lesquelles les rebelles, criminels et iconoclastes s'engouffrent pour éviter la fureur impériale.

L'Empire emploie un nombre incalculable d'éclaireurs et de marchands, sans compter les organisations employées par les millions de corporations galactiques qui cherchent à se développer en prenant l'ascendant sur leurs rivales. L'explorateur est un indépendant. Il trace sa route, répertorie ses découvertes et dispose de ses propres accords et contacts. Il vend souvent ses informations à un bon prix, ou s'arrange pour guider des voyageurs en des lieux où il s'est déjà rendu.

D'autres explorateurs passent au peigne fin l'HoloNet et autres services de données, en quête de groupes, d'affaires ou d'organisations demandeurs. Voilà pourquoi ce sont les explorateurs qui bourlinguent le plus ; ils ont des cartes et des informations sur des lieux dont une partie infime de la population galactique connaît l'existence. Un explorateur disposant d'informations sur une planète qu'une société souhaite exploiter, ou proposant une route sûre vers une région de la galaxie qu'un groupe souhaite utiliser pour dissimuler une partie de ses opérations, peut facturer ses services au prix fort.

Un explorateur relativement nouveau dans le métier est confronté à un éternel problème : il a besoin d'expérience pour remporter des contrats de choix, mais il ne peut gagner cette expérience, car on ne fait pas appel à ses services. Ainsi, de nombreux explorateurs sautent sur toute occasion de voyager et de travailler dans la Bordure extérieure, accumulant toutes les connaissances et pistes possibles pour gagner des contrats et ressources, et accroître le volume de leur banque de cartes et d'itinéraires. Le plus souvent, les explorateurs sont capables de se servir de leurs compétences d'astrogation et de pilotage dans leur travail.

SPÉCIALITÉS D'EXPLORATEUR

Cette section offre un bref aperçu de chaque spécialité et du lien qu'elle entretient avec la carrière d'Explorateur.

BOURLINGUEUR – DE NOUVELLES POSSIBILITÉS

À la fois négociateur, astrogateur et fin connaisseur de ce que la galaxie a à offrir en dehors des Mondes du Noyau, le Bourlingueur est un touche-à-tout. Il cherche à savoir comment trouver ce dont il a besoin et comment se rendre là où il doit aller. Il a la langue bien pendue si nécessaire et a le réflexe de prendre la poudre d'escampette quand il le faut.

Les compétences de carrière supplémentaires du Bourlingueur en disent long sur sa polyvalence : **Astrogation, Coordination, Négociation** et **Système D**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les bourlingueurs sont des navigateurs qualifiés et des experts en survie.

De nombreux bourlingueurs sont d'excellents pilotes, capables de rivaliser avec les contrebandiers. Ils sont également très prisés pour leur capacité à naviguer dans les régions inconnues de la Bordure extérieure. Ils peuvent aussi être costauds, secs et agiles, et surprendre leurs adversaires en ne se laissant pas attraper et en esquivant les coups.

Un PJ Bourlingueur a de bonnes chances d'être le pilote principal ou secondaire du groupe. Il se chargera probablement de l'astrogation. C'est peut-être vers lui que le groupe se tournera lorsqu'il faudra traiter avec un employeur ou trouver du travail. Si quelqu'un doit se rendre à un astroport ou en ville pour mener des affaires, le bourlingueur fera assurément partie de l'excursion.

ÉCLAIREUR – DE NOUVELLES PLANÈTES

Trouver une planète, c'est une chose, mais y descendre pour voir à quoi elle ressemble en est une autre. L'éclaireur est un professionnel en la matière, entraîné pour observer et survivre, réunissant un maximum de renseignements en gardant (au propre comme au figuré) la tête sur les épaules. Certes, foncer au combat est un acte courageux, mais que dire de celui qui foule une planète totalement inconnue, avec pour seules armes un scanner et sa jugeote, sinon qu'il est intrépide ?

Un éclaireur sait se frayer un chemin dans n'importe quel environnement, et il est assez coriace et malin pour se sortir de tout guêpier. Il faut dire que ses compétences de carrière supplémentaires lui facilitent le travail : **Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire)** et **Survie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. La plupart des éclaireurs savent : traverser n'importe quelle étendue de terrain (voire d'eau ou de vide), trouver de quoi manger et un endroit où dormir, et scruter une zone pour réunir tous les renseignements nécessaires. Ils font aussi d'excellents pilotes d'appareils atmosphériques.

De nombreux éclaireurs travaillent pour l'Empire ou pour des corporations qui cherchent et observent activement des planètes à des fins d'exploitation. Ils collaborent habituellement avec des équipes d'observation disposant de soutiens et de ressources conséquents. Les indépendants – comme ceux que les joueurs interpréteront probablement – bénéficient d'une autonomie nettement supérieure. Ils auront affaire à des organisations bien plus modestes, aux règles parfois floues, qui leur laisseront une bonne marge de manœuvre. Comptant avant tout sur sa robustesse et son bon sens, l'éclaireur est étonnamment efficace dans la plupart des situations. Après tout, ses facultés d'adaptation face à l'inconnu sont sa marque de fabrique.

NÉGOCIANT – DE NOUVEAUX MARCHÉS

Ceux qui cherchent à s'emparer de tout ce qu'ils trouvent en explorant la Bordure extérieure et au-delà (pour en tirer de gros profits) sont des Négociants. Pour un négociant, une nouvelle planète représente un potentiel presque infini de ressources à exploiter, tandis qu'une nouvelle culture ou une communauté cachée est une base de clients qui ne tarderont pas à faire appel à ses talents.

Les Négociants ont accès aux compétences de carrière supplémentaires **Négociation, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Pègre)** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. La plupart des Négociants sont capables de nouer des liens entre le cœur de la civilisation et les confins de la galaxie. Il s'agit souvent de gens instruits qui amènent dans leurs bagages leurs connaissances et leurs compétences en économie, sociologie et politique.

Les négociants sont particulièrement forts en commerce, naturellement. Ils savent comment trouver ce qu'il leur faut et ils peuvent généralement passer outre les restrictions qui entravent autrui. En même temps, ils peuvent tirer parti de toute transaction et parvenir à leurs fins en baratinant. Ce sont des penseurs, des stratèges qui ne laissent rien au hasard et prévoient toutes les éventualités. Par ailleurs, ils sont déterminés et font d'excellents compagnons en cas de crise.

Un négociant joué dans une campagne sera sans doute le porte-parole du groupe, pas forcément son chef. Il constituera l'un des premiers choix pour s'entretenir avec les agents des pouvoirs publics, les hommes d'argent et tous ceux avec lesquels le groupe cherche à faire affaire. Quand il faut trouver et acheter quelque chose dont le groupe a besoin, ou fourguer un objet dont il souhaite se séparer en échange d'argent, il n'a pas d'égal.

HISTOIRES D'EXPLORATEURS

Voici quelques exemples de points de départ pour des explorateurs. Vous pouvez vous en servir pour écrire l'historique de votre personnage, ou simplement vous en inspirer.

- **Soif de voyages :** le trait commun des Explorateurs est le besoin de voyager, de parcourir la galaxie autant que possible, pour en découvrir chaque recoin. La plupart des Explorateurs veulent simplement voir à quoi ressemble chaque planète nouvelle, ou à quel endroit ils peuvent aboutir en choisissant une direction au hasard et en allant aussi loin que possible. Un Explorateur de ce type a sans doute grandi en rêvant d'embarquer à bord du premier vaisseau de passage, et lorsqu'il a enfin réussi à quitter la surface, jamais il n'a jeté un regard en arrière.
- **Pourchassé :** avec l'avènement de l'Empire, beaucoup ont eu de bonnes raisons d'aller chercher fortune aussi loin que possible des Mondes du Noyau. Qu'il soit l'ennemi du Nouvel Ordre, ou peut-être juste l'ennemi d'un individu riche et influent, le personnage a du souci à se faire. Moralité : mieux vaut qu'il se fonde dans la Bordure extérieure et reste toujours en mouvement.
- **Coupable :** sentiment intense, la culpabilité peut pousser quelqu'un à fuir aussi loin que possible. Un Explorateur peut parfaitement n'avoir eu aucune envie d'entamer cette carrière, mais il est devenu expert en pérégrinations diverses et variées, et a appris beaucoup de choses en chemin. Il court, mais il fuit sa propre conscience et ne lui échappera jamais.
- **Quête :** un amant perdu, un bijou de famille volé ou la légende d'une relique du passé, voici quelques exemples qui peuvent pousser un explorateur à parcourir la Bordure extérieure. Il a accumulé des cartes, établi des contacts, et ses notes remplissent des dizaines de carnets, mais l'objet de sa quête lui échappe toujours. Cet explorateur a beau être expérimenté et compétent, ceux qui travaillent avec lui sont toujours animés d'un doute à son sujet. Leur faussera-t-il compagnie au premier signe d'aboutissement de ses recherches ?
- **Profit :** depuis toujours, les explorateurs voient les terres inexplorées comme autant de contrées de lait et de miel attendant qu'une âme entreprenante vienne ramasser l'or à la pelle. Bien que tout explorateur digne de ce nom sache qu'il ne faut pas prendre ces rêves pour des réalités, il verra toute planète comme une source potentielle de grandes richesses. Qu'il s'agisse de ressources inexploitées ou d'un tout nouveau marché d'êtres conscients avides de s'offrir des landspeeders, un explorateur en quête de profits commencera volontiers à encaisser les crédits dès qu'il aura posé le pied sur la planète.

ÉTOILES INCONNUES

Selon les estimations, il y aurait 400 milliards d'étoiles dans la galaxie. Une minuscule fraction de ces astres ont été explorés, et moins encore ont été décrits dans des publications *Star Wars*. Un personnage explorateur peut parfaitement avoir vu une étoile ou planète inconnue pour le reste de la galaxie. Cette connaissance pourrait être intégrée à son Obligation ou à sa Motivation, ou tout simplement prendre de l'importance dans une intrigue ultérieure.

Explorateur : arborescence de Bourlingueur

Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie

Compétences de carrière bonus de Baroudeur : Astrogation, Coordination, Négociation, Système D

ACTIF

PASSIF

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 5

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.
COÛT 5

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 5

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.
COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

EXPERT STELLAIRE
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté de votre prochain test d'Astrogation, jusqu'à un minimum de **Facile** (◆).
COÛT 15

CONDUITE STRATÉGIQUE
Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.
COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 15

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 20

RESSORT
Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

RENVERSEMENT
Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser ⊕ pour jeter la cible à terre.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 25

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Explorateur : arborescence d'Éclaireur

Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie
Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire), Survie

ACTIF

PASSIF

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 5

FILATURE
Ajoutez ☐ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

RACCOURCI
Lors d'une poursuite, ajoutez ☐ par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.
COÛT 5

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.
COÛT 10

COUP ÉCLAIR
Ajoutez ☐ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 10

EN SELLE !
Une fois par round, vous pouvez monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou vous installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un véhicule au prix d'une broutille.
COÛT 10

DÉSORIENTATION
Après avoir touché avec un test de combat, vous pouvez dépenser ☯ ☯ pour désorienter la cible pour un nombre de rounds égal à votre rang de Désorientation.
COÛT 10

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 15

CHASSEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Perception ou de Vigilance.
COÛT 15

HABITUÉ DES SYSTÈMES SOLAIRES
Une fois par partie, vous pouvez exécuter une manœuvre spéciale : effectuez un **test de Connaissance (Bordure extérieure)** ou **(Mondes du Noyau) Difficile (◆◆◆)** pour révéler le type d'environnement planétaire et autres informations utiles.
COÛT 15

RACCOURCI
Lors d'une poursuite, ajoutez ☐ par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

VIGILANCE ACCRUE
Les alliés à portée courte ajoutent ☐ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux ☐☐.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

COUP ÉCLAIR
Ajoutez ☐ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 20

CEINTURE À GADGETS
Dépensez 1 point de Destin pour exécuter une broutille ; sortez d'une ceinture à outils ou d'une sacoche un objet ou une arme (sous certaines restrictions) ne figurant pas sur votre liste d'équipement.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

FILATURE
Ajoutez ☐ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 25

DÉSORIENTATION
Après avoir touché avec un test de combat, vous pouvez dépenser ☯ ☯ pour désorienter la cible pour un nombre de rounds égal à votre rang de Désorientation.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Explorateur : arborescence de Négociant

Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie

Compétences de carrière bonus de Négociant : Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Pègre), Négociation, Tromperie

ACTIF

PASSIF

RELATIONS (ACTIF)
Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
COÛT 5

PERSUASION (PASSIF)
Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.
COÛT 5

SENS DES AFFAIRES (PASSIF)
Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.
COÛT 5

BEAU PARLEUR (ACTIF)
Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.
COÛT 5

SENS DES AFFAIRES (PASSIF)
Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.
COÛT 10

ROBUSTESSE (PASSIF)
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

JAMAIS À COURT (PASSIF)
Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ▽. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.
COÛT 10

ENDURCI (PASSIF)
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

RELATIONS (ACTIF)
Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
COÛT 15

PERSPICACE (PASSIF)
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 15

BEAU PARLEUR (ACTIF)
Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.
COÛT 15

PERSPICACE (PASSIF)
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 15

SENS DES AFFAIRES (PASSIF)
Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.
COÛT 20

NERFS D'ACIER (PASSIF)
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 20

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR (ACTIF)
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.
COÛT 20

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR (ACTIF)
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.
COÛT 20

RELATIONS (ACTIF)
Une fois par partie, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ (PASSIF)
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Négociation ou de Calme.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT (PASSIF)
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

EXPERT EN COMMERCE (PASSIF)
Quand vous vendez ou achetez des biens, subissez ou remboursez une Obligation, vous pouvez subir 2 points de stress pour vendre pour 25% de plus, acheter pour 25% de moins, rembourser 1 point supplémentaire d'Obligation ou subir 1 point d'Obligation de moins.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

LE MERCENAIRE



Les huit compétences de carrière du Mercenaire sont **Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

RÔLE DU MERCENAIRE

Quand il faut en découdre, le Mercenaire est aux premières loges. Il est moins indépendant que le chasseur de primes, préfère avoir une mission clairement définie, un objectif à atteindre, et un paquet de crédits à dépenser une fois son boulot terminé. Les Mercenaires sont des gros bras et appliquent les règles de leur employeur, qu'il s'agisse de défendre ou d'attaquer, en fonction de la situation. Ils cognent ou protègent en échange de crédits, ce qui en fait des individus d'une grande simplicité, et parfois d'une franchise vraiment rafraîchissante.

Les mercenaires dont on croise la route dans la Bordure extérieure ont généralement eu un des trois parcours suivants : il peut s'agir d'anciens soldats impériaux (ou pourquoi pas de l'Ancienne République, avant sa chute), ils peuvent avoir servi au sein de forces planétaires ou organisationnelles d'un genre ou d'un autre, ou ils ont pu apprendre à se servir d'une arme sur le tas, tout simplement parce que leur vie en dépendait. Quel que soit son passé, le mercenaire a les compétences et talents qui lui permettent de trouver facilement du travail dans la Bordure extérieure et en marge de la société.

Beaucoup sont des mercenaires au sens le plus strict du terme ; ils bossent pour eux-mêmes ou sont sous contrat auprès d'une guilde ou d'une société. Comme les chasseurs de primes, les mercenaires qui font partie d'une guilde bénéficient d'un soutien important, mais ils n'ont pas autant de liberté. Plus d'un mercenaire a déjà résilié un contrat qui violait son éthique personnelle ou lui donnait le sentiment d'être exploité. Malheureusement, ce genre d'individu a alors intérêt à surveiller ses arrières pendant de longues années.

Les mercenaires indépendants jouissent d'une grande liberté, mais ils passent aussi beaucoup de temps à chercher du travail, de préférence du genre qui ne réduit pas leur espérance de vie à quelques jours. La réputation compte beaucoup pour ce genre de professionnels, mais une petite démonstration de leur talent n'est pas sans offrir certains avantages quand leur employeur est impressionné.

SPÉCIALITÉS DE MERCENAIRE

Voici un bref résumé des spécialités de cette carrière.

GARDE DU CORPS – PROTECTION RAPPROCHÉE

Les Mercenaires qui choisissent cette spécialité font d'excellents choix pour défendre des gens et des lieux. Ils sont généralement capables de manipuler toutes sortes d'armes, se montrent extrêmement coriaces et malins en combat, et constituent de bons remparts aux premiers tirs de blaster.

Leurs compétences de carrière supplémentaires sont caractéristiques de leur travail : **Artillerie, Distance (armes lourdes)**, **Perception** et **Pilotage (planétaire)**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Avec cet ensemble de compétences, le Garde du corps peut se servir de tout ce qui tire, garder un œil sur son environnement et piloter les appareils atmosphériques avec une grande adresse. Si l'on y ajoute ses talents, cela fait de lui un parfait chauffeur armé, mais on peut aussi lui confier une tourelle de canon laser les yeux fermés. C'est aussi un soldat résistant.

Le Garde du corps n'aura aucun mal à trouver un job dans la Bordure extérieure, surtout s'il est prêt à travailler pour les pires criminels ou employés de sociétés qui tentent de faire des affaires sans perdre la vie. Ses facilités avec toutes sortes d'armes et de véhicules le rendent utile pour de nombreuses organisations pas toujours très légales.

Au sein d'un groupe de PJ, le Garde du corps sera plus ou moins considéré comme un combattant lourd, celui qui a le plus gros flingue et reste à l'avant. Sa combinaison de compétences et de talents permet toutefois différentes approches. Par exemple, s'il y a un Diplomate ou un Négociant dans le groupe, il pourrait être là juste pour le protéger.

MARAUDEUR – FULL-CONTACT

Le Maraudeur ne cherche pas forcément à abattre son adversaire, car il préfère charger sabre au clair et hacher menu tout ce qui se présente à lui. Les Maraudeurs sont probablement les combattants les plus coriaces qu'on puisse trouver. Ils ont tendance à subir de gros dégâts tout en en infligeant beaucoup plus à ceux qui osent lever la main sur eux.

La liste de compétences de carrière supplémentaires du Maraudeur n'a rien de très surprenant : **Coercition, Corps à corps, Résistance** et **Survie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les Maraudeurs font d'excellents « briseurs de jambes », entre autres choses, et ils savent généralement comment survivre à toutes les situations.

Les maraudeurs peuvent venir de planètes où la technologie n'est guère avancée, et où il s'avère impossible de trouver des armes modernes. De même, ils peuvent être issus d'une culture où le combat au corps à corps est particulièrement honorable, où les traditions ont force de loi. Par ailleurs, de nombreux pirates et pillards préfèrent les armes de corps à corps, qui évitent d'endommager les systèmes vitaux des appareils dont ils tentent de s'emparer.

Un joueur qui décide de jouer un Maraudeur pourra être un ancien pirate ou participer à une aventure pour gagner de l'argent de la seule manière qu'il connaît : à coups de poing. Il est possible qu'il soit là pour tout casser sur son chemin.

SOLDAT À LOUER – LE MAÎTRE DE GUERRE

Si le Maraudeur est le maître du combat au contact et le Garde du corps le spécialiste des armes de trooper, le Soldat à louer est un expert de l'art de la guerre. Adepte du combat à distance et de la tactique militaire, il mène les guerriers à l'assaut tout en restant lui-même un combattant mortel.

Les Soldats à louer gagnent les compétences de carrière **Artillerie, Commandement, Distance (armes lourdes)** et **Sang-froid.** S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Le Soldat à louer peut être un véritable roc mental dans les situations critiques. C'est un adversaire redoutable, à plus forte raison lorsqu'il mène des troupes au combat.

Les Soldats à louer sont généralement d'anciens membres des forces armées d'organisations de bonne taille, où ils avaient presque certainement au moins le grade de sous-officier. Ils ont de solides connaissances en tactique et en stratégie, mais s'attachent davantage à la première pour survivre. Même dans les situations moins formelles, le Soldat à louer a tendance à faire preuve d'ordre et de discipline.

Dans un groupe de PJ, il est parfaitement envisageable que ce genre de mercenaire prenne les choses en main, du moins lorsqu'il faut s'attendre à du grabuge. Bien que ses compétences de commandement ne soient pas aussi complètes que celles d'autres spécialités, elles sont parfaites pour le combat.

HISTOIRES DE MERCENAIRES

Les mercenaires sont d'origines très variées, et on ne sait jamais où va les mener leur route. Les histoires de guerriers sont intemporelles et fascinantes, et pas toujours très simples.

- **Mérite :** beaucoup de ceux qui empruntent la voie du guerrier essaient avant tout de répondre aux attentes de leurs proches. Ce genre de mercenaire est issu d'une culture belliqueuse, ou d'une société

où l'on admire les capacités de survie. Il peut aussi venir d'une famille à l'histoire militaire prestigieuse. Il se met alors en route alors pour prouver qu'il peut être à la hauteur de son héritage.

- **Conscience :** avec l'avènement de l'Empire, de nombreux soldats se sont aperçu qu'ils ne voulaient plus servir un régime exerçant une politique répressive, voire génocidaire. Ce genre de mercenaire ne s'encombre pas forcément de morale ou d'éthique, mais il y a certaines choses qu'ils refusent de faire, comme tuer des gens sans défense ou asservir des populations entières. Ne voulant pas perdre la vie en entamant une lutte contre le Nouvel Ordre, ce genre de mercenaire fait ses valises et file vers les recoins les plus éloignés de la galaxie, dans l'espoir de disparaître parmi les étoiles et de vivre de ce qu'il sait faire de mieux.
- **But :** certains naissent avec un véritable don pour le combat, à moins que leurs conditions de vie ne les obligent à développer de telles compétences. Ce genre de mercenaire n'a peut-être jamais voulu entreprendre une carrière aussi brutale, mais c'est la main qui lui a été distribuée et il va jouer avec. Sans rien de mieux à faire, il parcourt la galaxie et cherche le moyen d'utiliser ce qu'il sait pour avancer, peut-être même pour donner un sens à sa vie.
- **Respect :** il n'est peut-être pas très malin. Il a peut-être une gueule qui pourrait faire penser qu'il a pris une pluie de météorites de plein fouet. Il ne sait peut-être pas faire grand-chose à part utiliser et entretenir ses armes, mais ça, en tout cas, il le fait bien. Et il compte bien gagner le respect de quelqu'un avant d'en avoir terminé. Souvent, les mercenaires ayant ce genre d'histoire sont facilement manipulés, mais ils peuvent aussi faire d'excellents amis. Il faut juste reconnaître leur mérite.
- **Fuite :** on peut apprendre à se battre à force d'entraînement, mais également lorsqu'on doit survivre face à l'adversité ou un environnement hostile grouillant d'ennemis. Ce genre de mercenaire fait peut-être simplement la seule chose qu'il sache faire, usant de son expérience qui l'aide à s'éloigner d'un passé dont il ne veut rien entendre. Peut-être ne sait-il pas grand-chose, mais il est déterminé à apprendre tout ce qu'il peut pour s'assurer que nul ne viendra le chercher pour le ramener là-bas.

LES CONSEILS DE MYK TARM : EN VOULOIR POUR SON ARGENT

Oui, on peut toujours louer les services d'un porte-flingue à la cantina, comme un Arcona intoxiqué au sel ou l'un de ces Aquales qui n'ont même pas de pouce, mais feront le sale boulot à votre place. Ils travaillent pour pas cher. Et ils se font souvent tuer. Moi, j'exerce un métier et j'ai acquis mes compétences à la sueur de mon front. Si c'était facile, si n'importe qui pouvait le faire, vous ne vous seriez pas tournés vers moi. Mais vous êtes là et vous avez besoin de mon aide. Ne paniquez pas. Je vais vous aider. Et vous me paierez pour ça.

La galaxie est dangereuse. Permettez-moi de vous confier un secret : je n'aime même pas ce que je fais. Je n'aime pas le fait que les gens comme moi soient nécessaires. Mais les méchants, les pirates, les pillards et les armées privées à deux crédits sont bien là, dehors. Ils sont bien armés, et parfois bien entraînés. Alors, ouais, vous avez besoin de moi. Je suis nécessaire.

Je ne sais pas dans quel guêpier vous vous êtes fourrés. Et je m'en moque. Je vous ai donné mon prix. Vous vous demandez si vous pouvez vous offrir mes services. Regardez autour de vous. Songez à vos ennuis, aux autres options qui s'offrent à vous. Pouvez-vous vraiment vous permettre de ne PAS m'engager ?

Mercenaire : arborescence de Garde du corps

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Garde du corps : Artillerie, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

TIR DE BARRAGE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.
COÛT 5

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

GARDE DU CORPS
Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.
COÛT 10

TÊTE DURE
Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure ; effectuez un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour vous débarrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.
COÛT 10

TIR DE BARRAGE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.
COÛT 10

STABILITÉ
Exécutez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.
COÛT 10

GARDE DU CORPS
Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.
COÛT 15

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 15

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 15

STABILITÉ
Exécutez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.
COÛT 15

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 20

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 20

TÊTE DURE
Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure ; effectuez un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour vous débarrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

TIR DE BARRAGE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Mercenaire : arborescence de Maraudeur

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Maraudeur : Coercition, Corps à corps, Résistance, Survie

ACTIF

PASSIF

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

ATTAQUE FURIEUSE
Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.
COÛT 5

FORCE SURHUMAINE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Force surhumaine à un coup réussi de Corps à corps ou de Pugilat.
COÛT 5

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 5

FORCE SURHUMAINE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Force surhumaine à un coup réussi de Corps à corps ou de Pugilat.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

RÉSISTANCE HÉROÏQUE
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 10

RENVERSEMENT
Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser ⊕ pour jeter la cible à terre.
COÛT 10

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 15

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

ATTAQUE FURIEUSE
Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

FORCE SURHUMAINE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Force surhumaine à un coup réussi de Corps à corps ou de Pugilat.
COÛT 20

BAGARREUR-NÉ
Une fois par partie, le personnage peut relancer 1 test de Pugilat ou de Corps à corps.
COÛT 20

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 20

ATTAQUE FURIEUSE
Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.
COÛT 25

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 25

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Mercenaire : arborescence de Soldat à louer

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance
Compétences de carrière bonus de Soldat à louer : Artillerie, Commandement, Distance (armes lourdes), Sang-froid

ACTIF

PASSIF

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez □ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent □ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 10

OFFICIER SUPÉRIEUR
Entreprenez l'action d'Officier supérieur ; effectuez un **test de Commandement Moyen** (◆ ◆). Un nombre d'alliés égal à votre Présence peuvent exécuter 1 manœuvre immédiate à condition de subir 1 point de stress.
COÛT 15

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)
L'action d'Officier supérieur affecte un nombre d'alliés égal au double de votre Présence, et vous pouvez dépenser ⊕ pour permettre à des alliés (qui subissent 1 point de stress) d'exécuter 1 action gratuite à la place.
COÛT 20

PRÉCISION MORTELLE
Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.
COÛT 25

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 5

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 10

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez □ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent □ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

VISÉE JUSTE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.
COÛT 25

BOUT PORTANT
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant aux dégâts d'un coup d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.
COÛT 5

MUSCLÉ
Traitez les armes de jet comme si elles avaient 1 niveau de portée de plus.
COÛT 10

TIREUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 5

BOUT PORTANT
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant aux dégâts d'un coup d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.
COÛT 10

TIREUR D'ÉLITE
Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.
COÛT 15

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 20

VISÉE JUSTE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

LE CONTREBANDIER



Les Contrebandiers sont des petits malins de tout poil, aux compétences de carrière suivantes : **Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie,** et **Vigilance**. Ils gagnent automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de leur choix) sans dépenser d'expérience, et ils bénéficient d'une remise quand ils dépensent de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

LE RÔLE DU CONTREBANDIER

Bien qu'ils passent le plus clair de leur temps à se démener pour éviter l'Empire, garder leur vaisseau en état de marche, esquiver les tirs de blaster et trouver de quoi manger, les contrebandiers sont souvent vus comme les êtres les plus libres de la galaxie. Ils parcourent les routes de l'hyperespace, de système en système, de planète en planète, convoyant ce que les gens veulent et dont ils ont besoin (quand ils ne peuvent se fournir par des voies légales).

Malheureusement, cette liberté n'est souvent qu'une illusion. De nombreux contrebandiers sont les débiteurs de gens puissants, et ont dû prendre une reconnaissance de dette sur leur vaisseau pour rester dans la course. Ce genre d'hypothèque pousse inévitablement le contrebandier dans une relation de servitude forcée, jusqu'à ce qu'il trouve le moyen de la lever, ce qui passe par un « exploit » d'un genre ou d'un autre : un boulot dont la rémunération est telle qu'il peut racheter son vaisseau et travailler à nouveau à son compte.

Peu de contrebandiers survivent à ce genre de boulot. La plupart se contentent donc de courber l'échine et d'enchaîner les missions.

Les contrebandiers ont une grande autonomie, même lorsque leur vaisseau est hypothéqué de la sorte, si bien qu'ils développent de nombreux talents et compétences que les groupes parcourant la Bordure extérieure trouveront utiles. Ils connaissent bien la pègre et la société des bourlingueurs, et font généralement bien leur boulot, surtout quand ils ne s'encombrent pas de questions légales.

Les contrebandiers constituent un élément crucial de la société de la Bordure extérieure. Entre les taxes, les quotas et les embargos pesant sur les mondes qui ne sont pas encore totalement sous le contrôle de l'Empire, beaucoup de gens seraient totalement démunis ou mourraient peut-être à cause du manque de nourriture et de médicaments. Les vaisseaux des contrebandiers sont les planches de salut de populations lointaines.

Bien évidemment, les cargaisons les plus *profitables* sont celles qui envoient le convoyeur droit aux mines de Kessel quand il est pris.

SPÉCIALITÉS DE CONTREBANDIER

Les diverses formes de contrebandiers sont abordées ici, chaque spécialité étant détaillée ci-dessous.

PILOTE – DES DESTINATIONS INFINIES

Beaucoup de gens savent piloter un vaisseau, mais le contrebandier qui se tourne vers cette spécialité développe une véritable relation avec son appareil, qui devient une sorte d'extension de sa volonté. Il peut transcender un vieux et lourd cargo, et avec du temps et des modifications, il peut en faire le vaisseau le plus rapide et manœuvrable de la galaxie.

Le pilote cherche bien évidemment à maîtriser son art, ce dont témoignent ses compétences de carrière supplémentaires : **Artillerie, Astrogation, Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les talents du pilote font de lui un véritable as dans le cockpit.

Pilote fait partie de ces spécialités qui conduisent rarement au chômage. Si le pilote n'a pas déjà son propre vaisseau (et l'Obligation qui l'accompagne inévitablement), il signera sans doute avec toutes sortes de groupes, de nature criminelle ou non. Une fois ses compétences aux commandes prouvées, il aura plus de chances de choisir ses missions. Un pilote PJ sera vite indispensable pour son groupe, notamment après la première bataille spatiale ou crise liée au vaisseau.

VAURIEN – DES CIBLES INFINIES

Escroc, gâchette facile et grand amateur de bagarres, le vaurien est malin, agile et prompt à s'attirer de sacrés ennuis. Il se moque des règles et des lois, sauf lorsqu'il peut s'en servir à son avantage pour obtenir un paquet de crédits ou se débarrasser d'un adversaire encombrant. Quand il a de la chance – et autant dire qu'il compte beaucoup dessus – tout lui sourit.

Sa nature dynamique est bien résumée par ses compétences de carrière additionnelles : **Calme, Charme, Distance (armes légères)** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Combinées à ses talents, ces compétences en font un redoutable adversaire au combat, utile pour traiter avec la pègre, mais également un individu auquel il ne faut tout simplement pas faire confiance.

Les vauriens remplissent de nombreux rôles dans la Bordure extérieure. Certains sont des arnaqueurs, d'autres des intermédiaires, et d'autres encore sont à la recherche du grand frisson, curieux de voir dans quel pétrin ils vont encore se fourrer. Les vauriens posent rarement leurs valises très longtemps et cherchent rapidement à faire quelque chose d'intéressant (surtout si cela leur rapporte de l'argent).

Dans un groupe de PJ, le vaurien est une sorte de touche-à-tout. Il a assez de bagout et de jugeote pour être le porte-parole du groupe, et il ne lambine pas au combat. Il sait parfois piloter, mais il est quasiment certain qu'il a tout les talents de filou dont le groupe a besoin.

VOLEUR – DES TRÉSORS INFINIS

Là où le Vaurien est quelque peu tapageur et le Pilote entièrement dédié à la maîtrise de son appareil, le Voleur, lui, aime la discrétion. Son rôle consiste principalement à s'introduire en des lieux où sa présence n'est pas souhaitée, à prendre ce qui ne lui appartient pas, et à ressortir sans que nul ne découvre jamais qu'il est passé. Et quand il arrive à revendre à bon prix ce qu'il a volé, sa journée n'en est que meilleure.

Les voleurs gagnent les compétences de carrière supplémentaires **Informatique, Discrétion, Magouilles** et **Vigilance**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Avec ses talents, le voleur est très fort pour se dissimuler, remarquer tout ce qui est caché, passer outre toutes sortes de mesures de sécurité et surprendre ses adversaires au combat. Il sait aussi s'y prendre avec la pègre et où trouver ce dont il a besoin.

En règle générale, les voleurs agissent avec un groupe qui ne crache pas sur leurs larcins ou travaillent seuls. La galaxie est pleine de trésors, qui pour beaucoup sont protégés par des serrures et des gorilles. Un voleur se chargera volontiers d'ouvrir les portes, mais apprécierа probablement d'avoir du soutien pour gérer les brutes si les choses tournent mal. Là encore, s'il excelle dans son domaine, cela n'arrivera pas. Certains voleurs gagnent une réputation telle que les puissants leur proposent des contrats parfaitement illégaux visant leurs adversaires. Bien évidemment, ils doivent toujours se méfier des coups fourrés.

Dans le cadre d'une équipe de PJ, le voleur peut rester discret quant à sa spécialité, et user de compétences et de talents plus communément associés à sa carrière de Contrebandier. Honnêtement, la plupart des contrebandiers ont au moins des bases dans ses domaines de prédilection, aussi n'est-il pas obligé de révéler tout son jeu. En tout cas, un bon voleur pourra permettre au groupe d'entrer dans des lieux sensibles... et d'en sortir.

HISTOIRES DE CONTREBANDIERS

La vie de contrebandier est une somme d'expérience, mais le parcours d'un tel personnage peut être intéressant d'un point de vue narratif. Ce genre de récit permettra au joueur et au MJ d'étoffer le personnage.

- **Le voyage :** pour certains, toute destination est bonne à prendre, surtout si on n'y a jamais mis les pieds. Un tel contrebandier pourra parfaitement accepter un travail parce qu'il le mène vers un système qu'il ne connaît que de nom, même s'il pourrait gagner plus sur ses itinéraires habituels. Il a commencé par faire du stop sur de lourds cargos, où il manutentionnait des marchandises et briquait les ponts, juste pour avoir la chance d'apercevoir de nouvelles étoiles. Il n'a jamais perdu son amour des voyages.
- **Le secret :** pour quelqu'un qui a subi un sort effroyable, ou a provoqué un événement terrible, se fondre dans la Bordure extérieure est une perspective alléchante. Une nouvelle identité et un vaisseau entraînent assez de changements pour que nul ne découvre jamais la vérité. Ce genre de contrebandiers peut se cacher pour éviter des chasseurs de primes ou même l'Empire. Là encore, peut-être cherche-t-il à se cacher de lui-même et à fuir ses péchés.
- **L'héritage :** quand un contrebandier meurt, il ne laisse généralement pas grand-chose à ses héritiers, sinon la chose la plus importante de sa vie. Un enfant, un cousin ou même un ami cher pourrait un jour ouvrir sa porte à un fonctionnaire lui disant : « Signez ici », et se retrouver propriétaire d'un vaisseau riche de multiples cartes et d'un important fichier de clients réguliers. Et rencontrer peu après le représentant d'un personnage louche l'informant des dettes liées à l'appareil et de la nécessité de poursuivre certaines activités. Il est maintenant temps de trouver un pilote et d'apprendre à surmonter le mal de l'espace.
- **La quête :** quelque part dans la Bordure extérieure, quelqu'un ou quelque chose émeut particulièrement le contrebandier. Il a commencé par voler de système en système, en vain. Finalement, il a dû commencer à prendre des marchandises et des passagers pour joindre les deux bouts et couvrir les frais de vol de son appareil. Il s'est maintenant pleinement fait au mode de vie des contrebandiers, mais n'a jamais renoncé à ses recherches.
- **La perte :** peut-être était-ce un accident, ou bien une attaque. Quoi qu'il en soit, tout l'équipage fut perdu, y compris l'être le plus cher à ses yeux. À tout jamais interdit de vol dans les Mondes du Noyau, il est parti aussi loin que possible de tout ce qui lui rappelait ce qui s'est passé. Finalement, ses talents ont bien servi à des gens qui ne savaient pas, ou s'en fichaient, et il a de nouveau volé. Il a même fait beaucoup plus que cela, puisqu'il a découvert des tours et talents qu'un pilote impérial n'apprend généralement pas. C'est une personne différente aujourd'hui, mais il n'oubliera jamais ce qui s'est passé.

MARIÉS À LEURS VAISSEAUX

Plus que les autres personnages, les contrebandiers entretiennent une relation très intime avec leur vaisseau. Parfois, comme les marins d'antan, on dit des contrebandiers qu'ils sont « mariés avec leur navire ». Après tout, un tel individu ne peut pas franchement se livrer à la contrebande s'il ne peut s'arracher au sol d'une planète et passer en vitesse-lumière !

Comme un contrebandier n'a souvent pas de relation plus importante que celle qui l'unit à son vaisseau, il n'est pas étonnant qu'il en parle comme s'il s'agissait d'une personne. Pour la plupart des hommes, c'est « elle », comme : « Elle file à une fois et demie la vitesse-lumière ! » Bien évidemment, les femmes de cette profession font généralement le contraire. Le vaisseau d'un contrebandier a généralement un nom unique et percutant, dont le sens importe aux yeux de son capitaine. Il peut éventuellement être personnalisé et décoré, non sans un certain exotisme.

L'attachement profond qu'éprouve le contrebandier vis-à-vis de son appareil confine à la cécité lorsqu'il s'agit d'en percevoir les défauts. Un hyperdrive capricieux a du « caractère ». Des systèmes défectueux sont le reflet d'un vaisseau « qui doit juste être traité comme une dame ». Le contrebandier se caractérise par une indéfectible loyauté envers son vaisseau, au même titre que par sa volonté de contourner les lois galactiques. Mais tout bon contrebandier sait que si vous traitez convenablement votre machine, « elle » vous le rendra bien.

Contrebandier : arborescence de Pilote

Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Pilote : Astrogation, Artillerie, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

ACTIF

PASSIF

PLEINS GAZ

Entreprenez une action de Pleins gaz ; effectuez un **test de Pilotage Difficile (◆◆◆)**pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de rounds égal à votre Ruse.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 5

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.

COÛT 5

EN SELLE !

Une fois par round, vous pouvez monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou vous installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un véhicule au prix d'une broutille.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 10

DANS LE MILLE

Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre valeur d'Agilité (arrondir à l'entier supérieur) à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.

COÛT 10

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 10

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)

Subissez 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre en réduisant la difficulté à **Moyenne (◆◆)**.

COÛT 15

DANS LE MILLE (AMÉLIORÉ)

Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur d'Agilité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

PILOTE-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Pilotage (espace) ou d'Artillerie.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

PLEINS GAZ (ULTIME)

Quand vous utilisez Pleins gaz, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 2 (au lieu de 1).

COÛT 20

DIFFICILE À VISER

Le véhicule ou vaisseau piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.

COÛT 20

CONDUITE STRATÉGIQUE

Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.

COÛT 20

EXPERT EN PILOTAGE

Une fois par round, quand vous pilotez un vaisseau spatial, vous pouvez choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir n'importe quelle action au prix d'une manœuvre.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25

AS DE LA MANŒUVRE

Une fois par rencontre, vous pouvez entreprendre l'action d'As de la manœuvre. Choisissez 1 adversaire et effectuez **test opposé de Pilotage (planétaire** ou **espace)** pour l'empêcher de vous attaquer pour un nombre de rounds égal à votre Agilité.

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Contrebandier : arborescence de Vaurien

Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Vaurien : Calme, Charme, Distance (armes légères), Tromperie

ACTIF

PASSIF

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR (ACTIF) — COÛT 5
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

PERSUASION (PASSIF) — COÛT 5
Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

ARME EN MAIN (ACTIF) — COÛT 5
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une broutille.

RÉACTION ÉCLAIR (ACTIF) — COÛT 5
Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

PERSUASION (PASSIF) — COÛT 10
Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR (ACTIF) — COÛT 10
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

PERSUASION (PASSIF) — COÛT 10
Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COUP ÉCLAIR (ACTIF) — COÛT 10
Ajoutez □ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COMPARTIMENT CACHÉ (PASSIF) — COÛT 15
Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

ENDURCI (PASSIF) — COÛT 15
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR (ACTIF) — COÛT 15
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

ESQUIVE INSTINCTIVE (ACTIF) — COÛT 15
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

ENDURCI (PASSIF) — COÛT 20
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

RÉACTION ÉCLAIR (ACTIF) — COÛT 20
Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COMPARTIMENT CACHÉ (PASSIF) — COÛT 20
Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

ESQUIVE INSTINCTIVE (ACTIF) — COÛT 20
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

ENTRAÎNEMENT (PASSIF) — COÛT 25
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

CHARMEUR-NÉ (ACTIF) — COÛT 25
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

POINT FAIBLE (ACTIF) — COÛT 25
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse à un coup réussi.

COUP ÉCLAIR (ACTIF) — COÛT 25
Ajoutez □ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Contrebandier : arborescence de Voleur

Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Voleur : Discrétion, Informatique, Magouilles, Vigilance

ACTIF

PASSIF

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.
COÛT 5

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.
COÛT 5

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 5

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 5

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR
Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.
COÛT 10

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

COMPARTIMENT CACHÉ
Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.
COÛT 10

FILATURE
Ajoutez □ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR
Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.
COÛT 15

RACCOURCI
Lors d'une poursuite, ajoutez □ par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.
COÛT 15

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 20

VOYOU-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Magouilles ou de Discrétion.
COÛT 20

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.
COÛT 20

RESSORT
Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.
COÛT 20

EXPERT EN DISCRÉTION
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté à votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles
COÛT 25

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 25

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

LE TECHNICIEN

Les Techniciens sont habiles de leurs mains et ont de grandes connaissances, ce que montrent leurs compétences de carrière : **Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire)** et **Sang-froid**. Ils gagnent automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de leur choix) sans dépenser d'expérience, et ils bénéficient d'une remise quand ils dépensent de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

LE RÔLE DU TECHNICIEN

Tout ce qui a trait à la technologie et à la mécanique relève du domaine du technicien. Il sait manipuler, entretenir, réparer et améliorer tout ce qui est alimenté par une source d'énergie ou entraîné par des engrenages. La plupart préfèrent la compagnie des machines et des droïdes à celle des gens, car ces derniers sont décidément trop imprévisibles.

On trouve des techniciens à peu près partout, à tous les échelons de la société ou dès qu'il y a une poignée de machines dans les parages. Les formalités, et même la propreté, ne sont pas leur fort. Ils sentent généralement la graisse, le dissolvant ou toute autre substance utilisée sur les machines, et même leurs vêtements les plus propres sont souvent maculés de quelques taches. Même les techniciens qui évoluent au sein de la haute société sont ébouriffés et penchés sur une machine ou une autre. Les faux-semblants ne sont tout simplement pas pour eux. C'est leur travail qui importe avant tout et parle de lui-même.

Notez que le travail d'un technicien fait sa fierté. Quand il produit une pièce ou un droïde qu'il a non seulement réparé, mais également amélioré, la réaction de son interlocuteur compte plus que tout et peut le rendre fou de joie ou lui gâcher sa journée.

Voilà pourquoi les techniciens ont tendance à se regrouper, ou à se lier avec ceux qui apprécient les machines. Les Experts en gadgets et les Contrebandiers ont toutes les chances d'entretenir de très bons rapports avec le Technicien du groupe. Cette relation peut être bénéfique pour les deux parties quand on songe à tout ce qu'un individu habile de ses mains peut faire pour l'équipement d'un ami.

Comme les Pilotes et les Médecins, les Techniciens n'ont pas franchement de mal à trouver du travail dans la galaxie, quelle que soit leur spécialité. Toute entreprise, de la plus petite ferme aux plus grandes stations spatiales, en a besoin pour veiller sur ses machines. Les barons du crime aiment eux aussi en garder un sous la main, non seulement pour entretenir leur matériel, mais également pour produire quelques « jouets » susceptibles de surprendre leurs ennemis.

SPÉCIALITÉS DE TECHNICIEN

Les trois spécialités de Technicien sont brièvement décrites ci-dessous et permettent de donner de la substance à cette carrière.

MÉCANICIEN – IL FAUT QUE ÇA MARCHE

Selon celui à qui on pose la question, le mécanicien est le point de colle qui assure l'intégrité d'une machine ou le bidon de graisse qui la fait fonctionner. Mais la plupart des intéressés vous diront qu'ils sont les deux, avant de se remettre au travail.

Les compétences de carrière supplémentaires du mécanicien témoignent de sa polyvalence : **Magouilles, Mécanique** (bien évidemment, ce qui lui donne l'occasion de disposer de 2 rangs de départ dans cette compétence), **Pilotage (espace)** et **Pugilat**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Pragmatisme et résistance sont deux traits essentiels qui se dégagent de son arborescence de talents, qui lui offre aussi de nombreux moyens de réparer tout ce qui est cassé et de se préparer à faire face à toute urgence mécanique.

S'il est relativement facile de trouver un mécanicien dans n'importe quelle région de la galaxie, il est beaucoup plus difficile d'en dénicher un *bon*, et plus difficile encore d'en dégoter un à qui se fier. Les capitaines de vaisseaux sont prêts à traverser des systèmes entiers pour aller à la rencontre du mécanicien qui leur fera du bon boulot, ce qui explique que ce genre d'individu soit très prisé.

Un mécanicien qui s'abouche avec un groupe de PJ a certainement compris qu'il ne voulait pas passer sa vie enfermé dans un atelier ou un hangar. Il souhaite sans doute voir la galaxie et en profite pour voyager. Heureusement, les mécaniciens savent comment se débrouiller lorsque la situation se tend. Donnez-leur quelques minutes et une poignée de pièces détachées, et ils vous trafiqueront un explosif qui réglera tous vos problèmes.

TECH HORS-LA-LOI – IL FAUT AMÉLIORER TOUT ÇA

Les Techs hors-la-loi sont des spécialistes auxquels on fait appel quand on veut quelque chose qui sort de l'ordinaire. Un blaster dont on repousse les limites imposées par le fabricant ? Pas de problème. Un transpondeur qui identifie le cargo d'un contrebandier comme un appareil coutumier des pèlerinages religieux ? Cela vous coûtera quelques crédits, mais c'est comme si c'était fait. Un droïde de protocole modifié pour assassiner quelqu'un ? Quel est votre budget, au fait ?

Le Tech hors-la-loi gagne les compétences de carrière suivantes : **Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Mécanique** et **Système D**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Cela lui offre la possibilité de commencer avec 2 rangs en Mécanique s'il l'a déjà prise préalablement. Grâce à ses talents, le tech hors-la-loi est capable de prouesses technologiques inimaginables. Il est aussi coriace, malin et s'adapte facilement.

Les techs hors-la-loi se sentent comme chez eux dans la Bordure extérieure. Ils courent beaucoup moins de risques de tomber sur des agents impériaux et autres gouvernements répressifs dans l'exercice de leur métier. Ils ont aussi plus de facilités à nouer les contacts et à trouver les clients qui apprécient leurs services. Bien évidemment, il est beaucoup plus difficile de dénicher de l'équipement en parfait état, mais faire avec ce qu'ils ont sous la main est aussi leur spécialité.

Le Tech hors-la-loi d'un groupe de PJ sera très demandé, surtout pour sa capacité à améliorer l'équipement des autres personnages. Il est également capable d'entretenir vaisseaux et véhicules. Dans certaines situations, il a le chic pour dégoter divers biens, au même titre que les Explorateurs. Dans un groupe dénué de Contrebandier, le Tech hors-la-loi sera sans doute le plus à même d'entrer en contact avec le marché noir local.

SLICER – IL FAUT QUE L'INFORMATION CIRCULE

Pour le Slicer, un ordinateur ou un datapad est une sorte d'énigme qui peut se révéler très lucrative. « Slicer » est le terme utilisé par ceux qui tentent de dérober ou d'altérer les données d'un système. Presque toute la galaxie étant branchée à des systèmes informatiques, les slicers ont des connaissances extrêmement précieuses, et dangereuses quand on s'imagine pouvoir leur mettre des bâtons dans les roues.

Les slicers sont naturellement attirés par la pègre, ce qui n'entame pas leur grande intelligence et leurs vastes connaissances. Voici leurs compétences de carrière supplémentaires : **Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Informatique** et **Discrétion**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Leurs talents ont principalement trait aux systèmes informatiques et électroniques.

Les slicers comptent parmi les professionnels les plus recherchés de la Bordure extérieure, notamment dans les milieux criminels. Leur valeur est à la hauteur de leur répu-

tation. Leurs réussites et leur loyauté leur vaudront de généreux salaires, mais qu'ils fassent échouer une opération ou tentent de doubler un employeur, et leurs perspectives d'emploi deviendront beaucoup plus limitées.

Un groupe de PJ dépourvu de slicer aura un handicap, surtout lorsqu'ils devront s'emparer de données ou gérer un problème informatique. Un slicer pourra se joindre à un groupe pour se tirer d'un mauvais pas, ou simplement parce qu'il souhaite voir du pays. Les slicers sont généralement des originaux, et il peut être difficile de cerner leurs motivations.

HISTOIRES DE TECHNICIENS

Les bons techniciens sont toujours très demandés, dans les Mondes du Noyau, mais aussi dans la Bordure extérieure. Il n'est donc pas surprenant que la plupart mènent une vie simple et tranquille, travaillant en tant qu'ingénieurs ou réparateurs, à leur compte ou pour une corporation ou un cartel. Bien évidemment, certains – ceux qui ont le plus de chances de devenir des PJ – ne peuvent supporter ce genre d'existence. Soit elle ne les satisfait tout simplement pas, soit ils ont eu des problèmes dans le passé, des problèmes qui les empêchent de rester au même endroit très longtemps. Voici quelques exemples :

- **Génie fou :** ce n'est quand même pas la faute de ce technicien si personne ne comprend l'étendue de son génie. Alors oui, on lui a bien demandé des condenseurs réfrigérants, mais un générateur d'environnement arctique, c'est tellement mieux ! Le passé d'un tel individu dissimule probablement un malentendu de taille, et peut-être même plusieurs. Il trouve la bureaucratie étouffante (notamment la paperasse qu'il faut remplir quand une « petite » explosion rase tout un quartier d'une ville) et prend vite la mouche face aux règles et aux gens qui tentent de brider son talent. Il doit aller de l'avant et continuer de chercher l'occasion parfaite de prouver son génie, sans parler des énigmes et de tout ce qui peut stimuler sa curiosité.
- **Ferrailleur :** un technicien né et élevé dans la Bordure extérieure n'a peut-être jamais vu de machine tout juste sortie de l'usine. Il travaille uniquement avec du matériel d'occasion, parfois vieux de plusieurs décennies ou siècles. Les bons peuvent retaper des machines en panne pour en faire à peu près tout et n'importe quoi, jusqu'à créer d'étonnantes inventions uniques en leur genre. Les ferrailleurs sont toujours à la recherche de pièces détachées susceptibles de les intéresser, et autant dire qu'elles sont légion dans la Bordure extérieure. Sans parler des vestiges parfois séculaires de civilisations oubliées, qui pourraient être utiles à toutes sortes de gens pas toujours très bien intentionnés...
- **Sentimental :** certains techniciens sont attachés à une machine précise, peut-être un droïde ou un vaisseau. Peut-être trouvent-ils sa conception fascinante, à moins qu'il s'agisse d'une machine qu'ils connaissent depuis leur plus tendre enfance. Quoi qu'il en soit, le technicien ne peut s'empêcher de la bricoler, d'y apporter sans cesse de petites améliorations et de l'entretenir. Les gens vont et viennent, meurent ou vous trahissent, mais la machine, elle, ne faillit jamais.
- **Projets secrets :** certains techniciens sont en possession de renseignements qui peuvent s'avérer très dangereux. Pour certains, il s'agit d'informations volées ou trouvées par hasard, de plans d'une super arme secrète ou d'une technologie illégale. Pour d'autres, c'est une machine dont la construction et la conception sont le fruit d'une vie entière de labeur... jusqu'au moment où leur employeur décide de couper les crédits et de signer la mort du projet. Ces techniciens s'aperçoivent que leur seule option est de se mettre en cavale et de garder une longueur d'avance sur les corpos, les agents de l'Empire ou les sbires de la pègre qui cherchent à leur mettre la main dessus, mais également de tirer profit de ces fameuses informations.

COMPAGNONS DROÏDES ET JOUETS FAVORIS

Le fidèle compagnon droïde est un élément récurrent des récits de *Star Wars*, et le Technicien est l'occasion parfaite d'en inclure un. Bien évidemment, la plupart des droïdes ne sont pas à portée de la bourse d'un personnage débutant, même s'il prend des Obligations de départ supplémentaires. Néanmoins, le MJ pourra décider d'ajouter un astromech courageux ou un droïde protocolaire émotif à la liste des biens d'un personnage. Ce genre de droïde sera alors un PNJ contrôlé par le maître du jeu, qui aura ainsi l'occasion de participer aux discussions des PJ.

Le PJ Technicien qui songe à prendre un droïde PJ en tant que compagnon est invité à en discuter préalablement avec le joueur concerné.

Les droïdes ne sont pas les seuls éléments de technologie avancée que les techniciens peuvent vouloir personnaliser. Un PJ Slicer peut avoir un datapad trafiqué, contre un vaisseau customisé avec amour pour un Mécanicien. Quant au Tech hors-la-loi, il n'y a pas vraiment de limites à ce qu'il choisira de modifier ! Les joueurs Techniciens intéressés par la technologie de customisation peuvent se tourner vers le **Chapitre V : Matériel et équipement** et le **Chapitre VII : Vaisseaux et véhicules**.

Technicien : arborescence de Mécanicien

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid

Compétences de carrière bonus de Mécanicien : Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace), Pugilat

ACTIF

PASSIF

AS DE LA MÉCANIQUE
Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 5

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque par rang de Réparations solides.
COÛT 5

DÉPANNAGE DE RÉCUP'
Une fois par séance de jeu, entreprenez une action de Dépannage de récup' ; effectuez un **test de Mécanique Facile (◆)** pour récupérer des pièces sur un appareil en état de marche afin d'en réparer un autre sans pour autant nuire au bon fonctionnement du premier.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque par rang de Réparations solides.
COÛT 10

AS DE LA MÉCANIQUE
Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des modifs sur des kits est réduit de moitié.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque par rang de Réparations solides.
COÛT 15

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 15

DÉFAUT DE MOTIVATEUR
Une fois par partie, entreprenez une action de Défaut de motivateur ; effectuez un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** pour que l'appareil visé tombe en panne sur-le-champ.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

BRICOLEUR
Une fois par partie, entreprenez une action de Bricoleur ; effectuez un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** pour fabriquer, avec les outils et les pièces dont vous disposez, un appareil permettant de répondre à un problème actuel.
COÛT 20

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque par rang de Réparations solides.
COÛT 20

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 20

TÊTE DURE
Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure ; effectuez un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour vous débarrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.
COÛT 20

BIDOUILLEUR-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Mécanique.
COÛT 25

DÉGÂTS SUPERFICIELS
Dépensez 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiels au prix d'une broutille juste après qu'un véhicule ou un vaisseau spatial subit des dégâts pour les transformer en points de stress mécanique.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez effectuer une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Technicien : arborescence de Tech hors-la-loi

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid

Compétences de carrière bonus de Tech hors-la-loi : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Mécanique, Système D

ACTIF

PASSIF



Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

Technicien : arborescence de Slicer

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid

Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Discrétion, Informatique

ACTIF

PASSIF

CRAQUEUR DE CODES
Retirez ■ par rang de Craqueur de codes aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE
Pour chaque rang de Génie de l'informatique, réduisez de 25% le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique.
COÛT 5

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 5

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 10

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE
Pour chaque rang de Génie de l'informatique, réduisez de 25% le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 10

PROGRAMMEUR-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test d'Informatique ou d'Astrogation.
COÛT 15

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 15

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 20

SLICER STRATÉGIQUE (AMÉLIORÉ)
Améliorez 1 dé de difficulté de vos adversaires par rang de Slicer stratégique. Cette capacité remplace les bénéfices habituels du talent Slicer stratégique.
COÛT 20

CRAQUEUR DE CODES
Retirez ■ par rang de Craqueur de codes aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 20

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 20

SLICER CHEVRONNÉ
Quand vous effectuez un test d'Informatique, vous pouvez dépenser ⊕ pour effectuer les tests d'Informatique ultérieurs concernant le même système au prix de manœuvres.
COÛT 25

EXPERT SLICER
Une fois par round, vous pouvez utiliser Expert slicer au prix d'une broutille pour subir 2 points de stress et retirer 1 dé de difficulté aux tests d'Informatique ou à tout autre test relatif au piratage informatique, jusqu'à un minimum de **Facile** (◆).
COÛT 25

FORTERESSE MENTALE
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

ÉTAPE 6 : INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

L'expérience est le meilleur moyen de faire évoluer les personnages. Chaque joueur commence d'ailleurs avec une réserve de XP de départ utilisable pour améliorer certains aspects de son personnage. Bien évidemment, on en gagne aussi au fil des parties.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec un capital de XP découlant de leur espèce. Les points d'expérience utilisés lors de la création de personnage sont identiques à ceux qui seront distribués pendant le jeu. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création, ces points sont reportés sur sa feuille de personnage et conservés pour une utilisation ultérieure, s'ajoutant alors à ceux qu'il gagnera par la suite.

L'expérience se dépense comme précisé ci-dessous. Vous en trouverez un récapitulatif sur la **Table 2-4 : Dépenser l'expérience de départ**.

BESOIN DE PLUS D'EXPÉRIENCE ?

N'oubliez pas qu'un joueur peut augmenter son capital de XP de départ en prenant des Obligations supplémentaires (cf. page 40).

AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES

Lors de la création de personnage, faire passer une caractéristique au rang suivant coûte 10 fois la valeur à atteindre. Par exemple, faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 4 coûtera 40 XP.

Chaque augmentation doit être achetée séparément. Cela signifie que pour faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 5, il en coûtera 90 XP (40 pour la faire passer de 3 à 4, puis 50 de 4 à 5).

Durant la création de personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Au cours du jeu, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 6. Les caractéristiques ne peuvent être améliorées avec de l'expérience qu'à la phase de la création de personnage, jamais ensuite (des talents spécifiques permettent cependant de le faire).

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque compétence est divisée en 5 rangs. Un personnage peut débuter avec 1 ou 2 rangs gratuits dans certaines compétences grâce à sa carrière et à sa spécialité de départ. On peut aussi en acquérir d'autres lors de la création de personnage. Sachez néanmoins que quels que soient l'espèce et les bonus de carrière d'un personnage, aucune compétence ne peut être supérieure au rang 2 lors de la création de personnage.

Le coût d'une telle formation dépend de la nature de la compétence concernée, dite de carrière ou hors carrière. Normalement, le joueur a déjà coché ses compétences de carrière, qui découlent de sa carrière et de sa spécialité de départ.

TABLE 2-4 : DÉPENSER L'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Options	Coût	Limites lors de la création de personnage
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour augmenter vos caractéristiques. C'est l'unique occasion d'y parvenir en y consacrant des points d'expérience.	10 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément.	Une caractéristique est limitée à 5 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des rangs de compétence.	5 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément (Chaque rang d'une compétence hors carrière coûte 5 XP de plus.)	Une compétence est limitée à 2 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter les talents de vos spécialités	Dépend de la place du talent en question sur l'arborescence.	Seules les limites habituelles s'appliquent.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter de nouvelles spécialités	10 fois le nombre de spécialités possédées une fois que la nouvelle sera acquise (les spécialités hors carrière coûtent 10 XP de plus).	Seules les limites habituelles s'appliquent.

Augmenter une compétence de carrière coûte 5 fois le rang à atteindre. Par exemple, améliorer une compétence de carrière du rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 5 XP. Améliorer une compétence de carrière du rang 1 au rang 2 coûtera 10 XP. Là encore, chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que pour parvenir au rang 2 à la création, il en coûtera 15 points d'expérience (5 pour l'augmenter de 0 à 1, puis 10 pour passer de 1 à 2).

Un personnage peut aussi acheter des rangs de compétence hors carrière, qui coûtent 5 XP de plus. Par exemple, améliorer une compétence hors carrière du rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 10 XP, et la faire passer du rang 1 au rang 2 coûtera 15 XP. Chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que l'acquisition d'une compétence hors carrière au rang 2 coûte 25 XP à la création de personnage (10 pour la faire passer de 0 à 1, puis 15 de 1 à 2).

Les personnages peuvent acheter des rangs de compétence à la création puis durant le jeu.

ACQUÉRIR DES TALENTS

Les talents sont à choisir dans les arborescences dont dispose le personnage, qui découlent habituellement de ses choix de spécialités. Si les arborescences permettent de s'acheter des talents, elles s'accompagnent de règles spéciales et de restrictions.

Chaque arborescence de talents est découpée en quatre colonnes et cinq rangées, ce qui veut dire qu'elle propose vingt talents que peuvent s'offrir les personnages. Le coût de chacun dépend simplement de la rangée qu'il occupe. Ceux de la première sont évidemment les moins chers et ne coûtent que 5 XP. Ceux de la rangée suivante en coûtent 10, puis 15, 20 et 25 (pour la cinquième et dernière rangée).

Notez que les talents sont reliés par un ensemble de traits. Les personnages ne peuvent acheter que les talents auxquels ils ont droit, c'est-à-dire tous ceux de la première rangée, et tous ceux qui sont directement reliés par un trait à un talent qu'ils possèdent déjà.

Gardez bien en tête que chacune des vingt entrées d'une arborescence ne peut être achetée qu'une seule fois. Pour acheter à plusieurs reprises des talents accompagnés de rangs (des talents que l'on peut acheter plus d'une fois et qui offrent des effets cumulables), encore faut-il qu'ils apparaissent plusieurs fois sur l'arborescence de spécialité concernée. Dans certains cas, un personnage aura déjà appris un talent dans une spécialité, mais devra l'acheter une fois encore pour progresser dans l'arborescence d'une autre. S'il s'agit d'un talent accompagné de rangs, il devra l'acheter à nouveau (et gagnera alors un nouveau rang). Dans le cas contraire, on considérera qu'il l'a déjà acheté et il pourra poursuivre normalement sa progression dans l'arborescence de la seconde spécialité.

Les personnages peuvent acheter des talents à la création puis durant le jeu.



ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque personnage commence avec une spécialité de carrière, ce qui ne l'empêche pas d'en acheter d'autres.

En bref, quand un personnage s'achète une seconde spécialité, il s'ouvre une nouvelle arborescence de talents. Sans compter que chaque spécialité s'accompagne de compétences de carrière. Le personnage ne gagne alors pas de rangs gratuits (comme c'est le cas avec la première spécialité), mais dispose vraisemblablement de plus de compétences de carrière. Les personnages peuvent acheter toute spécialité de la carrière de leur choix.

L'achat d'une spécialité de carrière supplémentaire coûte 10 fois le nombre total de spécialités que le PJ possédera avec la nouvelle. Ainsi, un personnage ayant une spécialité pourra s'offrir une seconde spécialité de carrière pour 20 XP. S'il souhaite en acheter une troisième par la suite, il devra débourser 30 XP de plus.

Les personnages peuvent aussi acheter des spécialités supplémentaires en dehors de leur carrière. Le calcul est le même, mais il faut ajouter 10 XP. Ainsi, un personnage n'ayant qu'une spécialité pourra s'acheter une spécialité hors carrière pour 30 XP. S'il en avait déjà deux, la troisième spécialité hors carrière lui coûterait 40 XP.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs découlent directement des choix effectués par le joueur à la création de personnage.

SEUIL DE BLESSURE

En gros, le **seuil de blessure** est la quantité de dégâts physiques que le personnage peut subir avant de sombrer dans l'inconscience. Son seuil de blessure de départ est calculé en faisant la somme du seuil de blessure propre à son espèce et de sa Vigueur (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Vigueur ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de blessure passe alors par l'achat de talents, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le **seuil de stress** est la quantité de dégâts psychologiques et mentaux que le personnage peut subir avant d'être étourdi ou complètement neutralisé. Son seuil de stress de départ est calculé en faisant la somme du seuil de stress propre à son espèce et de sa Volonté (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Volonté ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de stress passe alors par l'achat de talents, comme Robustesse.

DÉFENSE

La **défense** représente la difficulté qu'on a à toucher un personnage au combat. Il en existe deux types : au corps à corps et à distance. La valeur par défaut d'un personnage est de 0 dans chacune.

On en gagne généralement en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (grâce à un abri, par exemple). Certains talents permettent aussi d'augmenter l'une des deux valeurs de défense.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La **valeur d'encaissement** permet d'éviter les blessures sérieuses. On la soustrait simplement aux dégâts subis. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en autant de blessures et appliqués au seuil du même nom du personnage.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Notez qu'elle augmente si la Vigueur du personnage augmente elle aussi. On peut aussi l'améliorer en portant une armure ou en achetant certains talents, comme Endurant.

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES MOTIVATIONS

La Motivation d'un personnage ajoute un peu d'ambiance et permet notamment de le différencier d'un autre PJ de la même espèce, qui a entrepris les mêmes carrières et choisi des compétences comparables. Là où l'Obligation donne au personnage une série de buts concrets à atteindre (et des idées d'aventures au MJ), la Motivation aide le joueur à l'interpréter en lui conférant des traits de caractère et des objectifs plus précis et plus intéressants à jouer.

Lors de la création de personnage, un joueur peut lancer un d10 sur la **Table 2-5 : Motivation aléatoire** pour déterminer sa Motivation principale ou la créer de toutes pièces (avec l'accord du MJ). Une fois la Motivation principale fixée, le joueur lance un dé de pourcentage sur la table correspondante pour la déterminer plus précisément. Plusieurs joueurs pourront décider de partager une même motivation et ainsi développer une histoire ou des relations communes. Le MJ rappellera aux joueurs que si de nombreuses Motivations vont de pair avec l'Obligation de leur personnage, elles ne se limitent en aucun cas à ce simple lien.

Si les Obligations ont un effet bien tangible sur le jeu, les Motivations s'attachent plus aux aspects d'interprétation et de narration. Pour plus de détails sur leur utilisation, reportez-vous au **Chapitre IX : Le maître du jeu**.

TABLE 2-5 : MOTIVATION ALÉATOIRE

d10	Motivation
1-3	Ambition
4-6	Cause
7-9	Relations
10	Lancez une fois dans deux catégories au choix

TYPES DE MOTIVATIONS

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les grandes catégories de Motivations sont Ambition, Cause et Relations. Comme précisé plus haut, le joueur peut lancer un dé sur cette table à la création de personnage pour déterminer la Motivation de son personnage, ou encore la choisir ou la concocter avec la permission du MJ,. Une fois la catégorie choisie, il lance un dé de pourcentage sur la table de cette catégorie pour en fixer les détails.

TABLE 2-6 : AMBITIONS SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**Amitié :** le personnage cherche à être apprécié et déploie des trésors d'imagination pour faire bonne impression. Il peut ou non avoir l'instinct grégaire, et compte sur ses actes et exploits pour se faire des amis.
11-20	**Amour :** le personnage est animé par l'amour ou l'intimité. Il a déjà une âme sœur ou s'efforce de trouver celle qui lui est destinée.
21-30	**Liberté :** le personnage souhaite être libre de faire ce qu'il veut. Il peut d'agir du désir irrépressible de surmonter une de ses Obligations ou de voir d'autres individus se défaire des fers de la servitude sous toutes ses formes.
31-40	**Renommée :** le personnage cherche à être propulsé sous les projecteurs et veut devenir célèbre. Il souhaite que ses exploits soient diffusés sur le HoloNet et se délecte des attentions de ses fans et partisans.
41-50	**Cupidité :** l'argent est le principal motivateur de ce personnage. Il peut se lancer dans les affaires, investir ou tout simplement se tourner vers le vol.
51-60	**Statut :** le personnage souhaite gravir les échelons sociaux, accumuler titres, éloges et félicitations. Il peut être d'origine modeste ou chercher à s'élever encore malgré des conditions de vie déjà très favorables.
61-70	**Expertise :** le personnage souhaite exceller dans sa carrière et s'entraîne constamment pour atteindre la perfection.
71-80	**Soif de voyages/de nouveauté :** le personnage désire ardemment explorer la galaxie et reste rarement très longtemps au même endroit. Il est bien décidé à découvrir des régions reculées et inexplorées, et à contempler tout ce qui mérite de l'être. De même, il peut emprunter la voie de sensations et activités nouvelles, voire de l'hédonisme pur et dur.
81-90	**Pouvoir :** le personnage a soif de pouvoir et d'autorité. Ce n'est pas forcément un despote dans l'âme, mais il veut contrôler sa situation et ceux qui l'entourent, en améliorant son sort au passage.
91-00	**Religion/spiritualité :** le personnage est attiré par une voie religieuse et spirituelle. Il peut s'agir des préceptes Jedi ou Sith, ou de toute autre croyance.

TABLE 2-7 : CAUSES SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**Religion/spiritualité :** le personnage soutient activement une organisation ou croyance religieuse ou spirituelle. Il peut s'agir des préceptes Jedi ou Sith, ou de toute autre croyance.
11-20	**Les faibles/la charité :** le personnage se bat pour les opprimés, et n'aime ni les brutes ni le totalitarisme. Il fait passer les intérêts des nécessiteux avant les siens et n'hésite pas à donner du temps ou de l'argent pour les moins fortunés.
21-30	**Droits des non-humains :** le personnage milite pour les droits des non-humains malgré le règne xénophobe de l'Empire.
31-40	**Politique locale :** le personnage soutient une cause politique, généralement limitée à une planète ou à un système. Il s'implique activement dans les campagnes de ses candidats et peut même se battre pour le compte d'une organisation politique.
41-50	**Renverser l'Empire :** le personnage déteste l'Empire et tout ce qu'il incarne. Il ne compte pas forcément parmi les membres actifs de la Rébellion, mais en soutient les objectifs et apporte son aide à tous ceux qui luttent contre la tyrannie impériale.
51-60	**Crime :** le personnage n'a rien contre le marché noir, les mercenaires et autres groupes évoluant en marge de la loi, bien au contraire. Ce n'est pas forcément un criminel, mais il lui arrive d'accorder son aide à des gens douteux, surtout s'il s'agit de proches, d'amis d'enfance, ou si la corruption est profondément ancrée dans sa culture d'origine.
61-70	**Émancipation :** le personnage voit l'esclavage et la servitude forcée comme des abominations qu'il faut éradiquer. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider ou tenter de libérer les victimes d'esclavage.
71-80	**Droits des droïdes :** le personnage croit dur comme fer que les droïdes devraient être des membres de plein droit de la société galactique, et non de simples outils ou serviteurs.
81-90	**Capitalisme :** le personnage est un capitaliste convaincu et milite pour les droits des marchands, des organisations de commerce et des entreprises, en allant parfois à l'encontre des souhaits de l'Empire et de certains groupes criminels.
91-00	**Soutenir l'Empire :** le personnage soutient les buts et méthodes de l'Empire, et fait de son mieux pour que sa cause progresse. Il défendra l'Empire à la première conversation venue et pourra même prendre les armes pour le défendre.

TABLE 2-8 : RELATIONS SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**Lieu d'origine :** le personnage est très fier de l'endroit où il a grandi. Il peut s'agir d'une planète, d'une ville, d'une station spatiale ou d'un vaisseau précis. Il s'efforce d'améliorer les conditions de vie des gens qui y habitent et se montre prêt à se sacrifier pour les défendre.
11-20	**Animal de compagnie :** le personnage est proche d'un animal de compagnie de petite taille qui ne combat pas.
21-30	**Ami d'enfance :** le personnage entretient des liens avec un ami d'enfance. Même si la galaxie les sépare, il ne souhaite que son bien.
31-40	**Camarades :** le personnage est loyal envers ceux aux côtés desquels il sert. Il peut s'agir de son groupe de PJ, d'anciens compagnons d'armes ou de partenaires commerciaux.
41-50	**Frères et sœurs :** le personnage a un ou plusieurs frères et sœurs avec qui il entretient des liens étroits. Il ne s'agit sans doute pas de combattants et cette Motivation peut s'aligner sur une Obligation de Famille.
51-60	**Mentor :** le personnage est très proche d'un mentor, professeur, enseignant ou autre individu lui ayant jadis prodigué son soutien, ses connaissances et sa sagesse.
61-70	**Parents :** le personnage entretient des liens étroits avec un de ses parents, ou les deux, et cherche constamment leur approbation. Il ne s'agit pas forcément d'une situation saine ou fondée sur la solidarité.
71-80	**Famille/clan étendu :** le personnage a une très grande famille (à moins qu'il ne s'agisse d'un clan ou d'une tribu) qu'il aime profondément. Aussi nombreux soient ces parents, qui cherchent peut-être tous à le gagner à leur cause personnelle, il s'efforce d'obtenir leur approbation et leur réconfort communs.
81-90	**Compagnon droïde :** le personnage apprécie tout particulièrement un certain droïde. Il peut s'agir d'un ancien serviteur familial, de l'astromech de son vaisseau ou de son unité de protocole de confiance. Cela peut aussi être un droïde PJ.
91-00	**Vieil ennemi :** le personnage a noué un lien étroit avec un vieil ennemi ou un ancien rival. Bien que les choses soient réglées entre eux, la compétition est peut-être encore très vive.

AMBITION

Un personnage doté de cette Motivation est animé par un but spécifique. Cette Motivation est intérieure et souvent abstraite, voire égoïste. Le personnage souhaite améliorer ses conditions de vie : trouver l'amour, gravir les échelons, accumuler du pouvoir ou des connaissances spirituelles, par exemple. Le joueur doit déterminer le but ultime de son personnage et expliquer le pourquoi de ses actes pour parvenir à ses fins.

CAUSE

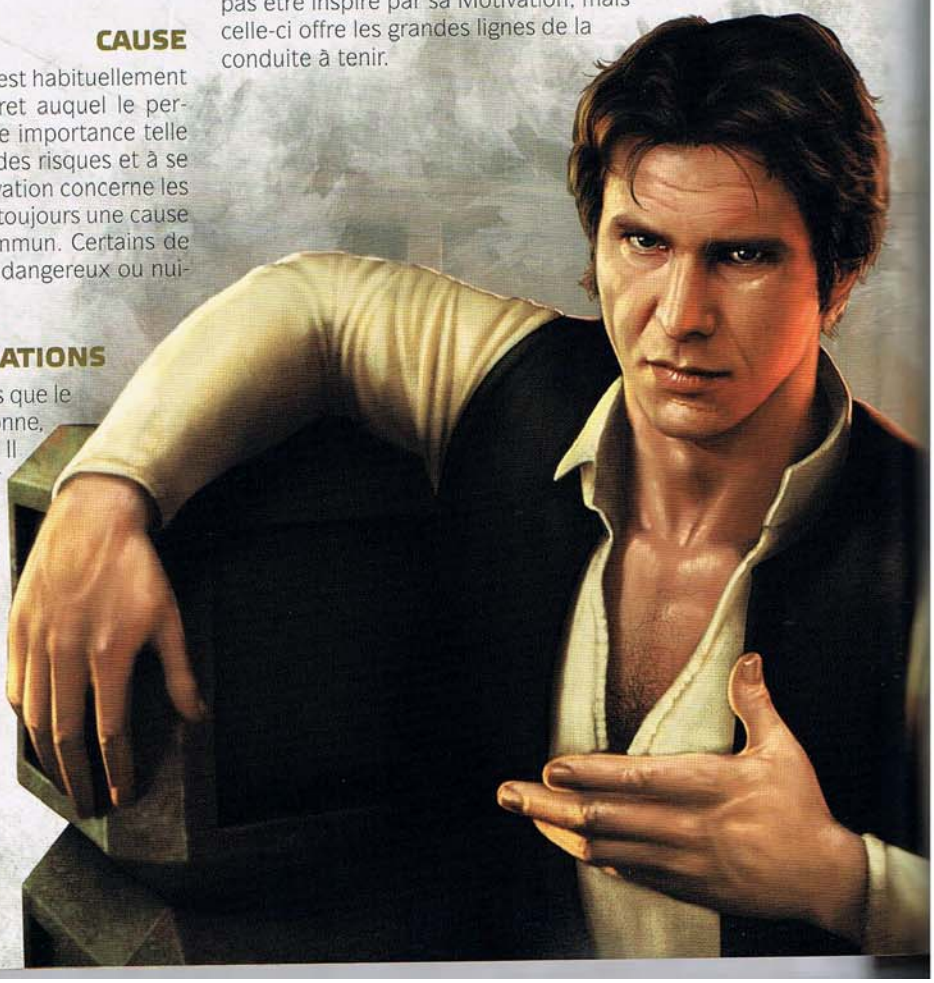
Là où l'Ambition est viscérale, la Cause est habituellement le fruit d'un groupe ou concept concret auquel le personnage s'attache. La Motivation a une importance telle que le personnage est prêt à prendre des risques et à se mettre en danger. Bien que cette Motivation concerne les besoins des autres, on ne soutient pas toujours une cause par altruisme ou pour le bien-être commun. Certains de ses préceptes peuvent même s'avérer dangereux ou nuisibles pour autrui.

RELATIONS

Cette Motivation s'attache aux relations que le personnage entretient avec une personne, une créature ou même un endroit. Il peut s'agir d'une relation fondée sur l'amour, le respect et l'éducation ou, au contraire, d'une relation à sens unique basée sur l'antagonisme et rivalité. Le personnage veille aux intérêts du sujet et mettra les siens de côté pour l'aider en cas de besoin. Cette Motivation pourrait être très personnelle ou totalement publique.

MOTIVATIONS EN JEU

Les Motivations guident simplement les interactions des personnages avec le monde. Par exemple, un personnage doté de la Motivation Ambition (cupidité) voit les choses d'un tout autre œil que celui qui a Relations (camarades). Une Motivation est un fil conducteur, certainement pas une restriction, et chaque situation est unique. Tous les faits et gestes d'un personnage ne doivent évidemment pas être inspiré par sa Motivation, mais celle-ci offre les grandes lignes de la conduite à tenir.



RÉCOMPENSES LIÉES AUX MOTIVATIONS

Les joueurs peuvent être récompensés pour être restés fidèles à leur Motivation, comme c'est le cas avec un bon *roleplay*. Ces récompenses sont à l'entière discrétion du MJ et prennent généralement la forme de XP supplémentaires. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre IX : Le maître du jeu**, page 311.

FAIRE INTERVENIR LES MOTIVATIONS

Quand un joueur ne sait pas ce que son personnage doit faire dans une situation donnée, le MJ peut jeter un coup d'œil à sa Motivation et le pousser à agir en lui mettant quelque chose sous la dent. Par exemple, un personnage qui a Ambition (pouvoir) pourrait se voir présenter l'occasion d'usurper l'autorité de quelqu'un. Un autre, doté de Cause (les faibles/la charité) pourrait tomber sur un PNJ sans défense qu'il se sentirait alors le devoir d'aider.

Le MJ estimera parfois que la Motivation d'un personnage lui a permis de réussir dans une situation donnée, et pourra récompenser le joueur en lui octroyant des avantages pour avoir entrepris certaines actions en phase avec sa Motivation. Cet aspect des Motivations est détaillé au **Chapitre IX : Le maître du jeu**, page 311.

CHANGEMENT DE MOTIVATIONS

Comme dans la vraie vie, les Motivations des personnages peuvent changer au fil du temps. Il pourrait arriver quelque chose à l'objet d'une Motivation : la mort d'un enseignant avec lequel le PJ entretient des Relations (mentor) ou la destruction de sa planète d'origine s'il est doté de la Motivation Cause (politique locale).

Dans ce genre de cas, le joueur décidera si son personnage reste fidèle à sa Motivation d'origine (par loyauté, besoin de vengeance ou désir de se montrer digne de l'héritage du sujet) ou s'il en change complètement. Le joueur ne devra pas en choisir une nouvelle au hasard, mais collaborer avec le MJ pour en trouver une autre. Changer de Motivation doit rester rare, même au cours d'une campagne de longue haleine.

Si le personnage en change, il ne recevra plus de XP bonus pour l'ancienne et devra démontrer qu'il est pleinement engagé dans la nouvelle.

MOTIVATIONS SECRÈTES

Une fois toutes les Motivations des personnages choisies, le MJ devra les noter et les garder sous la main afin de pouvoir s'y reporter à tout moment de la campagne. Notez qu'un joueur n'est pas obligé de révéler sa Motivation au reste du groupe. Certaines des Motivations proposées plus haut ne sont pas sans risque, et peuvent même s'avérer dangereuses socialement ou susciter des conflits d'intérêts avec le reste du groupe. Cet aspect est voulu : une Motivation cachée complique la tâche du groupe, certes, mais crée également des tensions propices au *roleplay* entre joueurs.

Si un personnage décide de cacher sa Motivation, il peut (avec l'autorisation du MJ) lancer les dés une seconde fois pour se donner un air différent. Le joueur est alors invité à faire croire qu'il agit sous l'influence de cette fausse Motivation, en favorisant néanmoins les objectifs de l'originale.

EXEMPLE : JOUER LES MOTIVATIONS

Stéphane lance les dés et tire Cause (soutenir l'Empire) pour son personnage Diplomate. De toute évidence, une bonne partie des membres du groupe risquent de trouver cette Motivation limite, voire dangereuse. Le MJ autorise Stéphane à relancer les dés pour un résultat Relations (frères et sœurs). En apparence, Stéphane donnera l'impression de tout faire pour aider sa fratrie. Mais en vérité, il soutiendra l'Empire. Il pourrait même se servir de cette fausse Motivation comme d'une couverture, en profitant de « visites auprès de sa famille » pour agir dans l'intérêt de l'Empire à l'abri des regards indiscrets.

ÉTAPE 9 : ÉQUIPEMENT ET APPARENCE

Arrivés là, les joueurs ont réglé la plupart des aspects techniques de leur personnage. Chacun peut maintenant songer aux détails qui donneront vie à son personnage. Ces détails ont un sérieux impact narratif sur les personnages en leur ajoutant de la richesse et de la profondeur. Pour cela, les joueurs sont invités à faire preuve de créativité quand ils passent à la description de leur personnage.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Avant que le jeu ne débute, les PJ reçoivent 500 crédits pour acheter leur équipement de départ. Ce budget peut néanmoins augmenter en échange d'Obligations (cf. page 40). Les joueurs peuvent dépenser cet argent pour s'offrir des objets du **Chapitre V** avant que la première partie ne commence. Ils ne peuvent cependant pas acheter d'objets illégaux (I), à moins que le MJ ne les y autorise.

Les personnages notent les crédits qu'ils n'ont pas dépensés sur leur feuille. Par ailleurs, dès qu'un joueur affirme en avoir terminé avec ses achats de départ, il lance 1d100. Le résultat correspond à « l'argent de poche » supplémentaire qu'il gagne au début du jeu. Attention, car cet argent ne peut pas être dépensé lors de la création de personnage.

POCHES VIDES ?

Rappelez-vous qu'un joueur peut toujours augmenter son budget de départ en prenant de l'Obligation supplémentaire, comme le précise la section **Obligation de départ**, page 40.

Les personnages commencent le jeu avec les objets qu'ils se sont achetés, ainsi que l'équipement divers qu'ils estiment adapté à leur personnage (cf. page 180).

DESCRIPTION PHYSIQUE

L'apparence des personnages de **Aux Confins de l'Empire** est très variable. Même deux représentants d'une même espèce sont de toute façon différents.

Pour choisir leur apparence, les joueurs sont d'abord invités à se pencher sur la description de l'espèce qu'ils ont adoptée. Par exemple, un Gand ne ressemble pas vraiment à un Wookie. Par ailleurs, un joueur qui interprète un droïde pourra donner libre cours à son imagination.

Une fois les traits de son espèce cernés, le joueur pourra songer aux détails physiques qu'il souhaite travailler. Voici une liste, qui n'est pas forcément applicable à toutes les espèces, mais qui a le mérite de reprendre les points à ne pas négliger.

- **Taille, poids et carrure :** les mensurations d'un personnage dépendent principalement de son espèce. Les humains mesurent habituellement entre 1,50 m et 2 m, tandis que les Wookies sont beaucoup plus grands (2,20 m en moyenne). Néanmoins, quelles que soient les normes applicables à chaque espèce, les variations demeurent nombreuses. Les joueurs s'efforceront bien évidemment de rester raisonnables. Un Twi'leks de 5 mètres de haut n'est pas crédible et n'a aucun sens. Mais tant qu'ils respectent ces limites, les joueurs sont libres de décider si leur personnage est maigre, gros, musclé, grand, petit, etc. S'ils le veulent, ils peuvent baser leur apparence physique sur leurs caractéristiques physiques, l'Agilité et la Vigueur.
- **Couleur des yeux et des cheveux :** toutes les espèces de la galaxie n'ont pas forcément de cheveux, et certaines n'ont même pas d'yeux (du moins identifiés comme tels). Parfois, ces détails varient même au sein d'une espèce donnée. Les Rodiens, par exemple, n'ont pas de cheveux, contrairement aux Rodiennes. En revanche, parmi certaines espèces, toutes les combinaisons sont possibles. Les humains, en particulier, ont les yeux et les cheveux de presque toutes les couleurs imaginables, que ce soit dû à leur monde d'origine ou à des modifications artificielles.
- **Couleur de la peau, des écailles et de la fourrure :** certaines espèces affichent des couleurs relativement constantes. Les Wookies ont la fourrure brune ou noire, les écailles des Trandosiens offrent différentes teintes de vert tirant sur le brun, et les Rodiens sont presque toujours verts. Pour d'autres espèces, c'est différent. La peau des Twi'leks va du blanc laiteux au vert en passant par le bleu et même le jaune. Les humains eux aussi affichent toutes sortes de teintes.
- **Cicatrices, tatouages et autres signes particuliers :** c'est là que les joueurs peuvent montrer leur créativité, car ces signes ne sont aucunement limités par leur espèce. Ils doivent cependant réfléchir à l'origine de ces marques ou carrément les inclure à leur histoire.

PERSONNALITÉ

La personnalité d'un personnage permet elle aussi de laisser libre cours à la créativité des joueurs. Traits, manies, habitudes, goûts et dégoûts, les joueurs peuvent être aussi précis ou concis qu'ils le veulent.

Un bon point de départ consiste à se tourner vers les Motivations et Obligations du personnage. Elles peuvent même déboucher sur la création d'un personnage ayant une personnalité totalement différente. Une personne honnête et honorable déchirée par son Obligation envers une entreprise criminelle est un grand classique.

Il reste toutefois possible de laisser la personnalité d'un individu évoluer au fil du temps. Parfois, les meilleures personnalités se développent au cours du jeu, au gré des décisions que le joueur prend tout naturellement. N'ayez pas peur de vous laisser un peu de marge pour permettre à votre personnage de grandir.



ÉTAPE 10 : CHOISIR UN VAISSEAU

Chaque groupe commence avec un vaisseau dans le cadre de son Obligation. C'est la phase finale de la création de personnage. Le MJ peut choisir un des trois vaisseaux qui suivent, mais les groupes expérimentés peuvent effectuer ce choix eux-mêmes tant qu'il ne coûte pas plus de 120 000 crédits et que le MJ ne s'y oppose pas.

Ces trois appareils de départ jouent différents rôles. Le Wayfarer est avant tout un cargo, mais on peut aisément le modifier. Le YT-1300 offre encore plus de possibilités de modifications, ce qui en fait l'option la plus souple pour un groupe. Le Firespray est sans doute le plus dangereux, mais le moins facilement personnalisable des trois. En outre, les missions qu'il est en mesure de mener à bien sont assez limitées. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VII**.

CARGO MOYEN WAYFARER

Ce vaisseau est parfait pour les groupes importants, car il permet d'accueillir un équipage important ainsi que des passagers, et beaucoup de marchandises. Il est massif et doté d'une mauvaise manœuvrabilité, si bien qu'il n'est pas de taille face aux chasseurs. Les groupes comprenant un pilote dévoué et enthousiaste passeront peut-être leur chemin. Toutefois, ceux qui ont besoin d'un vaisseau solide, capable de transporter des marchandises, d'explorer la galaxie et d'essuyer le feu ennemi sans sourciller peuvent se tourner vers le Wayfarer (cf. page 264).

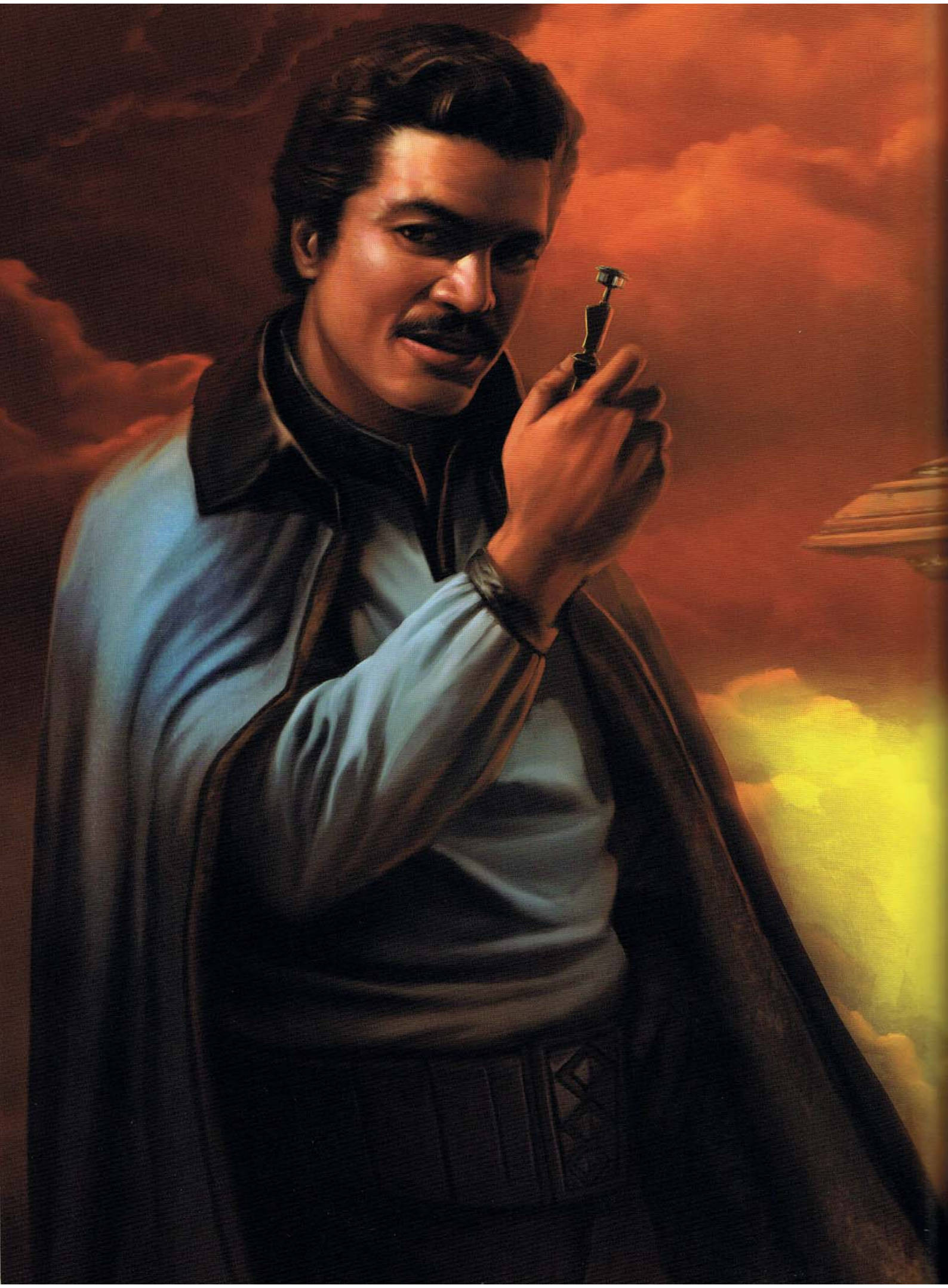
CARGO LÉGER YT-1300

Comptant parmi les cargos légers les plus courants de la galaxie, le YT-1300 a permis à la Corporation Technique Corellienne d'occuper le centre de la scène. Cet appareil est rapide, robuste et modifiable à l'infini.

Reconnaissable au premier coup d'œil, le YT-1300 (cf. page 265) est un bon vaisseau de départ pour un groupe, car il peut remplir toutes sortes de missions. Il peut ainsi transporter des marchandises ou, avec quelques modifications, bénéficier d'un armement supérieur ou d'une vitesse hors norme pour en faire un vaisseau de chasseur de primes ou de contrebande.

VAISSEAU DE PATROUILLE FIRESPRAY

Le Firespray (cf. page 256) révolutionna le genre des vaisseaux de patrouille quand il apparut, sur la fin de l'Ancienne République. Il constitue un bon choix pour les petits groupes effectuant des missions de chasseur de primes ou de sécurité (voire de piraterie). Le vaisseau a un solide blindage et de puissants moteurs, et commence avec un armement assez redoutable. Néanmoins, sa petite taille en fait un cargo médiocre.



III
COMPÉTENCES

« Fais-le. Ou ne le fais pas. Mais il n'y a pas d'essai. »
— Maître Yoda

La plupart des actions des personnages sont régies par des capacités développées au fil du temps, par l'apprentissage ou sur le tas. Chaque fois que l'on entreprend une action dont le succès n'est pas garanti, on fait appel aux compétences pour en déterminer l'issue. Certaines tâches sont si évidentes (ou bien le personnage est tellement compétent) que le maître du jeu n'aura même pas à demander un test. En d'autres cas, la tâche paraîtra si insurmontable que le joueur préférera peut-être s'y prendre différemment une fois ses chances évaluées. Dans tous les cas, chaque fois que l'échec est envisageable, le joueur devra compter sur les compétences de son personnage s'il veut arriver à ses fins.

Les valeurs de compétence, en coordination avec les caractéristiques, permettent ainsi de déterminer directement les dés d'aptitude et de maîtrise qui seront employés pour tenter une action donnée. Les capacités innées du personnage correspondent globalement aux caractéristiques, tandis que les compétences demandent entraînement et apprentissage. C'est ainsi que l'association de l'éducation et des aptitudes naturelles contribue aux chances de réussite et aux risques d'échec.

CE QUE LES COMPÉTENCES REPRÉSENTENT

Toutes les connaissances et les savoir-faire d'un personnage peuvent être considérés comme des compétences, mais la galaxie est vaste, et tout ce que l'on peut y apprendre n'a pas toujours sa place dans ***Star Wars* : Aux confins de l'Empire**. Le jeu propose donc une liste des compétences les plus utiles lors d'une aventure dans cet univers. Elle n'est sans doute pas exhaustive, mais constitue une base solide et sérieuse permettant de gérer quasiment toutes les situations possibles durant la partie.

Il y a trois catégories de compétences, correspondant en gros à leur domaine d'application. Les compétences de connaissance sont purement intellectuelles ; elles ne correspondent à aucune action, n'étant liées qu'au domaine de la compréhension. Les compétences de combat traitent de la manière dont les personnages peuvent agir et réagir lorsque se présente une confrontation physique ; les autres compétences peuvent s'avérer utiles lors d'une altercation, mais les compétences de combat s'appliquent rarement sans violence. Enfin, toutes les compétences correspondant à des actions entreprises hors combat sont considérées comme des compétences générales.

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque fois qu'un personnage s'apprête à effectuer un test en vue d'une action, il constitue une réserve de dés. Il vérifie ensuite la caractéristique et la compétence concernées, la plus élevée des deux lui donnant le nombre total de dés d'aptitude à lancer. La plus faible, quant à elle, indique le nombre de ces dés qu'il convient d'améliorer, c'est-à-dire de convertir en dés de maîtrise. Un personnage qui n'a pas dépensé de XP pour augmenter une compétence est « inexpérimenté ». L'intéressé a une valeur de 0 dans la compétence en question, et effectuera donc les tests correspondants sans améliorer un seul dé d'aptitude en dé de maîtrise.

Outre l'application purement mécanique de ces termes, il peut être intéressant de les considérer du point de vue narratif. Le moindre rang de compétence représente une étude ou un entraînement poussé. On peut estimer que dans toute la galaxie, la plupart des gens comptent sur leurs caractéristiques dès qu'ils sortent de leur domaine d'expertise. Ainsi, tout le monde ou presque peut se débrouiller aux commandes d'un speeder dans des conditions ordinaires, mais rares sont les individus qui disposent d'un rang en Pilotage (planétaire). Pour les tâches courantes de pilotage, la plupart comptent donc sur leur caractéristique Agilité.

Outre la formation et l'étude, chaque rang s'obtient généralement par une pratique dans des conditions exigeantes. Un personnage qui multiplie les journées passées à exécuter la même tâche sur une chaîne de montage de droïdes n'a aucune chance de progresser en Mécanique. À l'inverse, s'il travaille dans un atelier où sont régulièrement apportés des droïdes divers pour réparations après une exposition à des climats particulièrement rudes, il y a fort à parier qu'il va faire un bond dans cette même compétence.

Un personnage qui a 1 ou 2 rangs dans une compétence dispose de bonnes connaissances théoriques, mais manque d'expérience pratique. Il a probablement achevé une formation officielle, a œuvré comme apprenti ou vient juste d'être embauché pour un emploi de base. À ce niveau, il connaît les rudiments de la compétence, mais n'est probablement pas conscient du gouffre qui le sépare des maîtres. Il peut s'acquitter de tâches rudimentaires, mais n'est pas à la hauteur des plus complexes.

Les rangs 3 et 4 indiquent un grand professionnel, qui a sérieusement développé sa compétence et peut prétendre en vivre. Il peut s'agir de médecins talentueux, de pilotes respectés, de voleurs plus futés que la moyenne. Ils savent ce qu'il leur reste encore à apprendre, mais sont capables d'assurer la plupart des tâches quand ils peuvent s'y préparer.

Rares sont ceux qui atteignent le rang 5. Il est toujours difficile d'apprécier à quel moment l'on devient maître dans une discipline, et ceux qui souhaitent se proclamer comme tels ne cessent de se remettre en question et de perfectionner la maîtrise de leur art. Les personnages ayant atteint ce degré d'expertise ont parfois une réputation qui dépasse largement le cadre de leur communauté. Ces personnes sont généralement passionnées, voire habitées par la compétence maîtrisée.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Cette section détaille toutes les compétences de ***Star Wars* : Aux confins de l'Empire**, définit leurs champs d'application, et décrit les principales différences séparant celles qui peuvent paraître similaires. Des exemples sont en outre fournis pour illustrer comment une compétence donnée peut profiter des symboles d'avantage ❍.

Il peut arriver qu'un personnage particulièrement chanceux obtienne plus de ✲ que demandé par la tâche entreprise. Chaque entrée propose des manières de traiter ces ✲ additionnels. Vous n'êtes pas tenu de les respecter, mais elles peuvent agrémenter vos parties. Les maîtres du jeu et les joueurs ont tout intérêt à collaborer pour inventer d'autres façons de convertir ces ✲ supplémentaires en scènes savoureuses et cohérentes.

COMPÉTENCES « MAISON »

Si le maître du jeu le souhaite, il est possible d'ajouter de nouvelles compétences à une campagne. Elles seront souvent liées au domaine de la connaissance. Les six compétences de connaissance proposées ici correspondent aux plus passe-partout, mais une campagne axée sur un secteur donné de la galaxie ou un style de jeu particulier méritera peut-être quelques ajustements. De même, les parties qui s'intéressent à d'autres aspects de *Star Wars* peuvent nécessiter l'usage d'autres compétences générales. Si les personnages-joueurs se rendent régulièrement sur des mondes où le principal moyen de transport est assuré par des bêtes, on peut imaginer une compétence Dressage. Si les héros sillonnent la galaxie en se faisant passer pour une troupe d'acteurs, Représentation peut être de mise. Avant d'ajouter de telles compétences, le maître du jeu doit tout de même s'assurer qu'elles sont essentielles à l'ambiance de la campagne et estimer si elles entreront souvent en jeu. Il ne faut pas oublier que chaque rang de compétence que les personnages devront acheter leur coûtera des XP qui auraient pu servir pour d'autres.

Lors de l'ajout d'une nouvelle compétence, le maître du jeu et les joueurs devront s'entendre pour décider quelles carrières et spécialités les proposeront. Dans certains cas, il pourra même être plus intéressant de retirer une compétence de base de la liste avant d'ajouter la nouvelle, afin de préserver le même niveau de souplesse entre les archétypes. Dans d'autres cas, une compétence plus globale pourra être accessible pour tout le monde, au prix d'une compétence de carrière.

TABLE 3-1: LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Caractéristique	Type	Page
Artillerie	Agilité	Combat	118
Astrogation	Intelligence	Général	104
Athlétisme	Vigueur	Général	105
Bordure extérieure	Intelligence	Connaissance	122
Calme	Présence	Général	105
Charme	Présence	Général	106
Coercition	Volonté	Général	107
Commandement	Présence	Général	108
Coordination	Agilité	Général	108
Corps à corps	Vigueur	Combat	118
Culture	Intelligence	Connaissance	122
Discrétion	Agilité	Général	109
Distance (armes légères)	Agilité	Combat	119
Distance (armes lourdes)	Agilité	Combat	119
Éducation	Intelligence	Connaissance	122
Informatique	Intelligence	Général	110
Magouilles	Ruse	Général	110
Mécanique	Intelligence	Général	111
Médecine	Intelligence	Général	111
Mondes du Noyau	Intelligence	Connaissance	123
Négociation	Présence	Général	123
Pègre	Intelligence	Connaissance	124
Perception	Ruse	Général	112
Pilotage (espace)	Agilité	Général	113
Pilotage (planétaire)	Agilité	Général	113
Pugilat	Vigueur	Combat	120
Résistance	Vigueur	Général	114
Sang-froid	Volonté	Général	115
Survie	Ruse	Général	115
Système D	Ruse	Général	116
Tromperie	Ruse	Général	116
Vigilance	Volonté	Général	117
Xénologie	Intelligence	Connaissance	125

CHOISIR SES COMPÉTENCES

Lors de la création de personnage, il est crucial que chaque joueur choisisse les compétences couvrant le domaine de prédilection de son personnage. Le mercenaire doit savoir manier son arme, le politicien négocier des accords, le pilote voler sans accroc. Ce n'est pas pour autant que tous les personnages doivent donner leur rang maximal à leurs compétences principales, mais ceux qui ne leur accordent pas au moins un rang risquent de le regretter.

Les compétences sortant de ce cadre de base doivent elles aussi être choisies judicieusement. Celles qui sont liées à la profession du personnage sont sensiblement plus économiques que les autres. Les joueurs qui s'éparpillent en début de carrière risquent de découvrir que les sacrifices consentis pour cette polyvalence n'en valaient pas la peine. Les tâches et connaissances les plus simples ne requièrent généralement pas de jet de dés. Un ambassadeur à la retraite n'a pas besoin d'être un pilote de talent si son speeder ne lui sert que pour les trajets réguliers et non pour des poursuites à tombeau ouvert.

À l'inverse, certaines compétences ont de grandes chances d'intervenir fréquemment durant les aventures du héros. Les blessures qui nécessitent un recours à Médecine sont courantes. Dans bien des situations, il peut s'avérer vital de se déplacer avec Discrétion. Dans d'autres, la survie du personnage pourra dépendre de sa Vigilance ou de son Athlétisme. Il est généralement dans l'intérêt du groupe de se concerter pour que les joueurs et le maître du jeu accordent leurs attentes concernant l'importance et le rôle de certaines compétences.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Cette catégorie représente la majorité des actions entreprises par les personnages. Dans certaines situations clés, le succès d'une mission dépendra de l'efficacité avec laquelle un héros saura tirer avantage de l'une de ces compétences. Bien que les compétences générales ne régissent pas les actions de combat, leur emploi avisé pourra faire la différence entre la vie et la mort.

ASTROGATION (INTELLIGENCE)

La galaxie compte des milliards d'étoiles en mouvement perpétuel les unes par rapport aux autres. Planètes et autres corps célestes gravitent sans cesse autour de ces astres. On compte aussi d'innombrables nébuleuses et anomalies astronomiques. Sillonner la galaxie exige une connaissance minimale de leur organisation et de leur composition. Il faut aussi disposer d'un naviordinateur au fait des nuances horaires et des mouvements relatifs entre tous ces éléments. La compétence Astrogation permet à un personnage de profiter de sa connaissance de la galaxie pour programmer les coordonnées pour un saut en hyperespace.

- Chaque fois qu'un personnage souhaite programmer un naviordinateur pour un saut dans l'hyperespace, il doit au préalable recourir à Astrogation.
- Astrogation détermine la connaissance de base que le personnage a de la géographie galactique. Un test est de mise chaque fois qu'un personnage s'interroge sur les systèmes voisins.
- Si des personnages se retrouvent sur un système inconnu, ils peuvent consulter un naviordinateur et recourir à Astrogation pour identifier leur position.
- Astrogation représente également la connaissance des itinéraires en hyperespace dans toute la galaxie, ainsi que des divers commerces et artisanats qu'elle abrite.

La difficulté d'un saut dans l'hyperespace dépend du secteur ciblé et de la distance à parcourir. Atteindre un système proche selon un itinéraire établi se traduit généralement par un **test Facile** (◆), la difficulté pouvant augmenter en fonction de différents facteurs dont le plus important est la précision des données de navigation. Reportez à la page 246 pour plus de détails sur le voyage en hyperespace.

On peut recourir à des ✲ en sus de ceux qui sont demandés par le calcul du saut pour améliorer la précision de la destination. Un seul ✲ net permet d'atteindre le système ciblé sans incident, mais des succès supplémentaires pourraient directement mettre le vaisseau en orbite autour de la planète désirée. Il est aussi possible de convertir ces ✲ additionnels en réduction du temps de calcul, surtout quand le temps presse.

Les ⟳ obtenus dans le cadre d'un test d'Astrogation servent généralement à réduire le temps de voyage. Pour les périples les plus longs, ils peuvent servir à identifier les escales les plus adaptées, où le vaisseau pourra se réapprovisionner et mener diverses affaires lui permettant de couvrir une partie des frais de voyage. Un ⊕ peut permettre de réduire le temps de calcul au minimum, ou la durée du voyage. Il peut aussi dévoiler des renseignements précieux, comme un itinéraire qu'on ne soupçonnait pas, mais qui s'avérera bien plus favorable.

À l'inverse, les ⚙ obtenus lors d'un test d'Astrogation pourraient diminuer la précision du voyage en hyperespace, en accroître la durée, ou simplement occulter des détails importants lors de l'analyse de l'itinéraire ou des cartes galactiques. Les ▽ peuvent être interprétés comme les ⟳, mais avec davantage de sévérité, ou simplement déclencher un terrible incident, comme être expulsé de l'hyperespace pour se retrouver sur la trajectoire d'un astéroïde.



ATHLÉTISME (VIGUEUR)

Les héros mènent une vie mouvementée où les épreuves physiques se succèdent. Cela se traduit souvent par un affrontement contre un ennemi armé d'un blaster, mais il peut aussi s'agir d'une montagne à gravir, d'une rivière à traverser à la nage ou d'un gouffre à franchir d'un bond. C'est la compétence Athlétisme qui régit ces actions. Elle mesure la condition physique générale du personnage et son niveau d'entraînement. Ceux qui suivent une préparation spéciale, comme les experts en survie et les athlètes professionnels ont très souvent un rang élevé en Athlétisme.

- Tout ce qui concerne l'escalade, y compris le rappel et les manœuvres en cordée, est régi par la compétence Athlétisme. La difficulté de ces tâches se calcule en fonction de la surface gravie et des conditions météorologiques.
- Les personnages qui nagent dans des conditions difficiles doivent faire un test d'Athlétisme. L'état de l'eau – avec des facteurs comme les vagues, le courant et la marée - détermine la difficulté générale de la tentative.
- Les sauts en hauteur et en longueur des personnages se font par le biais d'un test d'Athlétisme. La pesanteur locale et la distance à franchir influent sur la difficulté.
- Tout personnage est capable de courir, mais les sprints et les courses prolongées impliquent des tests d'Athlétisme.

La difficulté des tests d'Athlétisme est définie par les conditions et le niveau d'exigence de la tâche. Si l'affaire est aisée et se fait dans des conditions normales, il n'y a aucune raison de demander un test. Une tâche plus délicate, comme un saut de plus de deux mètres ou une baignade prolongée, se traduira par autant de ◆ que la difficulté évaluée. Si les conditions corsent l'affaire (pluie battante, vents brutaux ou poursuite), un ou plusieurs ■ peuvent s'ajouter. Si ces éléments se cumulent, le test peut s'avérer sensiblement plus ardu. Quand les circonstances sont particulièrement défavorables (ouragan, surface glissante, etc.) ou que l'épreuve paraît surhumaine, les ⬢ sont de mise.

Les ✲ obtenus permettent de réduire le temps de l'épreuve ou d'accroître la distance parcourue.

Les ⟲ peuvent servir à octroyer une manœuvre supplémentaire au personnage à son tour, à condition qu'elle consiste à se déplacer ou à accomplir un acte physique. Reportez-vous à la page 200 pour plus de renseignements, en gardant à l'esprit que les personnages ne peuvent pas exécuter plus de deux manœuvres à leur tour. Les avantages peuvent également conférer des □ à d'autres tests physiques accomplis par des alliés durant ce round, ou ultérieurement par le personnage.

Les ⏚ obtenus lors d'un test réussi devraient permettre au personnage de briller par ses prouesses : il ne se contente pas de déplacer le rocher, il le lance comme un simple ballon lesté ; il se suspend à la corniche, certes, mais profite aussi de son élan pour se hisser d'un bond sur la plateforme, atterrissant sur ses pieds.

Étant donné qu'Athlétisme est généralement employé pour les actions physiques, les ⚙ et ▽ sont censés se traduire par des ennuis corporels. Les ⚙, quand elles ne sont pas nombreuses, provoquent du stress. S'il y en a beaucoup, le personnage s'effondre et peut même subir une blessure correspondant à une entorse ou des contusions. Un ▽ peut provoquer jusqu'à une blessure critique, déterminée aléatoirement ou choisie par le MJ selon le contexte.

CALME (PRÉSENCE)

Vivre en marge de l'Empire vous expose à une variété infinie de menaces. Savoir garder son calme et sa lucidité lorsque sa vie est en jeu est essentiel face à ce flux constant de périls en tous genres. Le personnage qui reste serein saura déterminer efficacement les priorités et résoudre les problèmes critiques avant les questions plus triviales. Ces individus sont également plus aptes à ne pas perdre leurs objectifs de vue et à ne pas se laisser influencer par des perturbations externes.



JEUX DE HASARD : CALME ET TROMPERIE

Aux Confins de l'Empire risque fort de voir les personnages joueurs s'adonner à des jeux, soit comme un simple passe-temps, soit pour gratter quelques crédits, ou encore dans le cadre d'un élément important de l'intrigue. Il existe de nombreux types de jeu, mais presque tous ceux qui vous placent face à un adversaire font intervenir une composante de bluff. Ainsi, à moins que vous disposiez de règles détaillées, ces jeux se résolvent par le biais d'un **test concurrentiel Moyen (◆◆) de Calme ou de Tromperie** effectué par chacune des personnes impliquées (les joueurs choisissent Calme pour une approche franc-jeu, et Tromperie s'ils misent davantage sur le bluff et la ruse). Chaque joueur engage une certaine somme d'argent, le vainqueur remportant la mise totale. Si personne n'emporte le tour, la mise est maintenue pour la levée suivante.

Pour ce test, les et peuvent être convertis en atouts pour les tours de jeu suivants ou représenter des risques défavorables ou favorables pris durant la levée en cours. Les personnages peuvent dépenser pour réduire leur mise de moitié pour limiter leurs pertes, ou pousser l'adversaire à accroître la sienne de 50 %. Ils peuvent également dépenser pour bénéficier de à leur test de la levée suivante. Les peuvent infliger normalement du stress, ou dans le cas de , infliger un au personnage lors de la prochaine levée. se convertit de la même manière que pour accroître ou diminuer les mises, mais en les doublant au lieu de les augmenter seulement de moitié.

Les personnages peuvent en outre recourir à Magouilles pour le test, s'ils souhaitent tricher purement et simplement. Ce test s'effectue alors comme les autres, mais s'il se solde par le moindre , le personnage se fait prendre la main dans le sac, ce qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses.

Dans certaines situations de combat, l'Initiative d'un personnage peut découler de son Calme, par exemple lorsqu'il a tranquillement préparé son action (cf. page 199 pour plus de détails).

Le Calme d'un personnage peut lui permettre de rester insensible aux mensonges qui animent les discussions. Il sert à résister à Charme et Négociation (cf. **Interactions sociales**, page 113, pour plus de détails).

- Lorsque quelqu'un cherche à se montrer trop aimable, c'est souvent pour noyer la vérité sous un flot de mondanités. Les personnages peuvent profiter de Calme pour voir clair dans ces flatteries et déceler la vérité.
- Un personnage qui pose soigneusement un piège pour surprendre son adversaire peut déterminer son initiative par un test de Calme, car c'est lui qui a tranquillement défini comment débutera la rencontre.
- Si plusieurs personnes sont engagées avec un PJ dans une discussion pour laquelle la chronologie des arguments importe, ce PJ pourra faire son jet d'initiative avec Calme et intervenir au moment le plus propice, s'il a mieux préparé son intervention.

On bénéficie rarement d'un excédentaire lors d'un test de Calme, car la compétence sert surtout en opposition à l'action d'autrui ou pour déterminer l'initiative, ce qui prend tous les en compte.

Un obtenu lors d'un test de Calme peut servir à éclairer davantage le personnage sur la situation concernée. Il pourra par exemple anticiper des complications ou identifier un objet qui pourrait s'avérer précieux contre son adversaire : un astéroïde sur une trajectoire dangereuse lors d'une poursuite spatiale, un agent de sécurité à proximité de la cible qu'il s'apprête à viser, la prédilection d'un magistrat pour un certain type de débat, etc.

Un personnage qui obtient un à un test de Calme est non seulement resté imperturbable malgré le chaos environnant, mais a même su en tirer parti. Chaque obtenu à un test de Calme permet au personnage d'éliminer 3 points de stress.

Certaines situations sont à ce point mouvementées qu'elles font perdre leurs moyens aux plus flegmatiques. Le MJ peut dépenser des obtenues lors d'un test de Calme pour faire manquer un détail ou un événement au personnage. Ainsi, lorsqu'un personnage obtient une à un duel, il est peut-être si bien concentré sur sa cible qu'il ne remarque pas l'allié de celle-ci qui dégaine son arme en marge de l'affrontement. Si la situation tourne mal, le personnage peut même aller jusqu'à perdre toute notion des circonstances, ce qui peut se traduire par une petite psychose traumatique. Le MJ peut convertir les obtenus lors de tests de Calme pour étourdir le personnage, qui restera submergé par la confusion environnante pendant un round.

CHARME (PRÉSENCE)

Un personnage gâté par la nature pourrait presque sillonner la galaxie gratis, en profitant des bonnes dispositions de ceux qu'il séduira par son plus beau sourire et de belles paroles. Son charme naturel lui permet de cerner le milieu social et culturel de son interlocuteur, pour mieux décocher le compliment qui fait mouche. À noter que recourir à la compétence Charme demande de conserver une certaine sincérité. Celui qui ne compte pas se soucier de l'authenticité de ses flagorneries ferait mieux de s'intéresser à la compétence Tromperie. Reportez-vous à l'encadré **Interactions sociales**, page 113, pour plus de renseignements. Les politiciens, les représentants de commerce et les escrocs sont connus pour leur Charme.

- Persuader un individu de faire une exception ou d'agir à l'encontre de ses habitudes en usant de flatterie, de charme et de séduction nécessite généralement un test de Charme.

- Invoquer l'altruisme de quelqu'un (même si l'interlocuteur en est en fait dépourvu) demande souvent au personnage de recourir à Charme. Ces requêtes vont souvent amener la cible à se démener pour aider les personnages sans attendre de contrepartie.
- Pour la plupart des espèces, la séduction passe par Charme, mais si l'attrait affiché est entièrement factice, Tromperie est souvent plus appropriée.

Les tests de Charme sont souvent opposés à la Présence ou au Calme du sujet, hormis lorsque le PJ tente de convaincre des groupes importants, auquel cas la difficulté est fixée. Bien entendu, les modificateurs circonstanciels peuvent s'appliquer en fonction du style vestimentaire du personnage, de son espèce et d'autres traits. Quand le résultat souhaité va directement à l'encontre des intérêts de la cible, on peut également ajouter un dé de difficulté.

Quand le personnage tente d'influencer plusieurs personnes ou une cible déjà bien disposée à son égard, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de cibles et leur état d'esprit. Les foules qui penchent d'emblée contre l'issue souhaitée par le personnage entraînent forcément un test plus difficile, alors que prêcher des convaincus requiert moins de dés de difficulté, sinon aucun.

Quand le PJ obtient des ✲ supplémentaires lors d'un test de Charme, la cible peut lui apporter son soutien de nouveau, ultérieurement. Chaque succès ainsi converti offre au personnage une occasion supplémentaire où la cible sera de son côté.

Les peuvent servir à affecter d'autres sujets que la cible initiale. Il peut s'agir de simples passants ou d'individus qui n'étaient pas directement impliqués, mais qui peuvent se montrer serviables à leur manière. En cas de , le joueur peut décider qu'un PNJ ciblé deviendra un personnage récurrent, enclin à assister son héros sur le long terme. La personne en question ne se joindra pas à l'équipe, mais offrira par exemple des tarifs préférentiels pour ses produits de contrebande, ou sera prête à fermer l'œil sur certains délits.

Les et , à l'inverse, ne feront qu'abîmer la réputation du personnage aux yeux de ceux qu'il tentait d'influencer. Les servent par exemple à réduire le nombre de personnes que le personnage peut convaincre ou à finalement braquer contre lui celles qui sont affectées. Le MJ peut utiliser les pour monter un PNJ contre le personnage au point d'en faire une sorte d'ennemi récurrent.

COERCITION (VOLONTÉ)

Pour certains, le seul moyen de se faire respecter consiste à se faire craindre. En effet, certaines personnes n'accordent de crédit qu'à ceux qu'elles redoutent. Quand un personnage tente de se faire obéir en usant de menaces ou d'intimidation physique, il se fonde sur cette compétence. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 113, pour plus de renseignements. Les Sith, les dictateurs et les barons de la pègre sont connus pour leur faculté à contraindre leurs sujets.

- Chaque fois qu'un personnage a recours à une menace, qu'elle s'accompagne ou non d'une agression, il fait appel à Coercition. La menace peut être implicite : un simple geste intimidant, comme montrer son arme, relève lui aussi de cette compétence.
- Quand une cible est interrogée ou influencée alors qu'elle est retenue physiquement, celui qui tente de prendre l'ascendant sur elle effectue un test de Coercition.
- La torture physique passe toujours par Coercition. La violence physique risque évidemment d'engendrer aussi du stress et des blessures chez le sujet, ce qui est à traiter indépendamment de la tentative de Coercition.

La Coercition se traduit par un test opposé à la Volonté et au Sang-froid de la cible. Des modificateurs circonstanciels (le degré d'impuissance de la cible, ou encore l'étendue réelle de la menace que représente le PJ, qui risque parfois de se surestimer) peuvent affecter sensiblement la réserve de dés. Tenter de convaincre quelqu'un de trahir ses valeurs ajoute systématiquement un dé de difficulté.

Quand le personnage tente d'intimider plusieurs personnes ou une cible qui le craint déjà, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de cibles et leur état d'esprit. Les foules qui sont déjà disposées à résister à l'autorité abusive entraînent forcément un test plus difficile, alors que contraindre des personnes déjà effrayées par le personnage requiert moins de dés de difficulté, sinon aucun.

Les ✲ obtenus aux tests de Coercition peuvent servir à infliger du stress à la cible, à raison d'un point de stress par ✲ ✲.

En dépensant , le personnage peut influencer d'autres sujets que la cible de départ. Il peut s'agir de simples passants ou d'individus qui n'étaient pas directement impliqués, mais qui peuvent être intimidés par ce qu'ils voient. Grâce à , le personnage peut anéantir la résistance de la cible. L'allégeance de cette dernière est alors celle d'un allié soumis. Ce nouveau fidèle peut être exploité pour l'obtention de renseignements, de privilèges ou de biens, voire servir d'espion chez l'ennemi. Si sa double allégeance est découverte, toutefois, sa nouvelle loyauté contrainte pourrait ne pas y survivre.

L'efficacité de l'intimidation et de la contrainte dépend avant tout de l'approche employée et de la force des arguments. Le MJ peut utiliser des et des pour minimiser le résultat d'une tentative de Coercition. Tout peut ainsi représenter un ressentiment croissant à l'égard du personnage. Que la tentative soit couronnée de succès ou non, le sujet peut éprouver de l'amertume vis-à-vis de celui qui le fait agir contre son gré. Les , quant à eux, peuvent être utilisés pour que le personnage révèle à la cible des détails compromettants sur ses objectifs ou ses ambitions. Ainsi, un personnage qui tente de contraindre une cible à lui livrer les codes de sécurité d'une voie de navigation hutt pourrait laisser échapper des renseignements concernant le chargement qu'il compte faire passer incognito dans l'Espace hutt.

COMMANDEMENT (PRÉSENCE)

Les plus illustres des héros ont parfois eux aussi besoin du concours d'autrui pour servir leurs desseins. On sait bien que les pires scélérats s'entourent de légions de larbins pour perpétrer leurs crimes odieux. Savoir mener ses compagnons et fidèles peut jouer un rôle primordial dans la réussite d'une entreprise. Certains ne suivent que par crainte des représailles ou pour l'appât du gain, mais la plupart du temps, on s'associe à quelqu'un parce qu'on a foi en lui. La compétence Commandement permet d'inspirer un sentiment de confiance à son entourage. Politiciens, officiers militaires et barons de la pègre ne peuvent espérer réussir que s'ils savent diriger.

Commandement associe la faculté de prendre les bonnes décisions, et de rester ferme et déterminé ce faisant, à celle d'inspirer la loyauté et le respect à ses troupes (cf. **Interactions Sociales**, page 113, pour plus de détails).

- Quand les alliés d'un personnage sont en proie à la peur (cf. page 298), un test de Commandement de celui-ci peut leur permettre de reprendre le dessus.
- Lorsqu'il prend la parole en public, un personnage peut recourir à Commandement pour pousser une foule à l'action, souvent par des motivations politiques.
- Quand ses sbires se sont laissé abuser par la ruse d'un adversaire, le personnage peut consolider leur loyauté en réussissant un test de Commandement.

La difficulté des tests de Commandement dépend de la complexité des ordres que le personnage tente de donner, ainsi que de l'intelligence et du professionnalisme des sujets. Les instructions les plus sophistiquées et les sujets les plus insubordonnés ou stupides font grimper le nombre des dés de difficulté. Un ordre simple donné à un serviteur loyal n'en demandera que peu, voire aucun.

Lorsqu'un personnage tente d'imposer une action susceptible de blesser le sujet ou d'être contre sa nature ou ses intérêts, un test opposé est nécessaire. Le Commandement du personnage s'oppose alors au Sang-froid ou à la Volonté de la cible, selon les spécificités des instructions.

Les ✲ obtenus aux tests de Commandement peuvent servir à prolonger le soutien de la cible pour d'autres scènes à venir, ou à accroître son efficacité durant l'action présente.

Les 🙂 peuvent servir à affecter des observateurs supplémentaires. Par un ⊕, le joueur peut décider que le PNJ ciblé devient un personnage récurrent qui décide de suivre fidèlement son héros. Il peut alors se joindre à son équipe et offrir ses services comme aide de camp.

Le MJ peut utiliser les 🌀 générées par le test de Commandement pour atténuer l'efficacité des tâches requises (elles prennent plus de temps ou sont mal exécutées). Les ▽ peuvent servir à saper l'autorité du personnage, au point qu'il aura bien du mal à donner des ordres à la cible et aux témoins de sa tentative. S'il obtient plusieurs ▽ au même test, la cible peut devenir particulièrement problématique, soit parce qu'elle contestera d'emblée les futures instructions, soit parce qu'elle montera les autres contre le personnage.

COORDINATION (AGILITÉ)

Quand un personnage doit se rendre quelque part sans se faire remarquer, il doit souvent garder l'équilibre sur des surfaces instables, se glisser dans des trous de souris, voire se réceptionner depuis des hauteurs impressionnantes. Il faut pour surmonter ces épreuves un grand sens de l'équilibre et une souplesse exceptionnelle. Ces deux aptitudes dépendent assurément de qualités naturelles, mais on peut les développer par la pratique et l'exercice.

Chaque fois qu'un personnage doit se contorsionner, Coordination intervient pour constituer la réserve de dés. À noter que certaines espèces jouissent d'une souplesse supérieure innée. Cet atout est alors indiqué dans la description de l'espèce.

De nombreux artistes, mercenaires et voleurs sont connus pour leur souplesse et leur grâce naturelles. Certains doivent régulièrement compter sur cette compétence pour survivre. Pour d'autres, elle représente un complément précieux à d'autres techniques.

- Un personnage peut tenter d'effectuer une roulade pour amortir une chute et réduire les dégâts qu'elle aurait occasionnés, en réussissant une action de Coordination (cf. **Chutes**, page 215).
- S'avancer sur une surface étroite, qu'il s'agisse d'une poutre ou d'une canalisation, demande beaucoup d'équilibre et un test réussi de Coordination.
- Les personnages peuvent recourir à Coordination pour se libérer d'entraves en se désarticulant jusqu'à s'extraire des liens.
- Se faufiler dans les méandres d'un conduit d'égout ou de ventilation, ou encore naviguer efficacement dans une glissière à ordures, demande de réussir un test de Coordination afin d'éviter une chute soudaine (ou pire encore, de se retrouver coincé).

Tout ✲ excédentaire lors d'un test de Coordination peut être converti pour accroître la distance parcourue durant l'action concernée ou pour diminuer le temps requis. Chaque succès ainsi utilisé (jusqu'à ✲ ✲ ✲ ✲) peut augmenter la distance de 25 %.

🙂 🙂 obtenus lors d'un test de Coordination peuvent octroyer une manœuvre supplémentaire au personnage durant son tour (mais en cours de rencontre, il reste limité à deux manœuvres par tour). Un ⊕ obtenu à un test de Coordination permet éventuellement d'accomplir la tâche avec brio, soit de manière spectaculaire, soit en recevant d'autres bénéfices durant l'action. Exemple : au lieu de marcher sur une corde pour traverser un gouffre, le personnage peut la décrocher ou la couper, et s'en servir pour se balancer jusqu'à l'autre bord, privant ainsi ses poursuivants de ce moyen de passage.



Pour illustrer les désagréments qu'un personnage peut subir lors d'un test de Coordination, le MJ peut dépenser les ⚙ générées pour le priver de sa manœuvre gratuite, et ce, pour un round par menace obtenue. Un ▽ représente une conséquence très douloureuse ; le personnage peut subir une blessure si un ▽ intervient lors d'un test de Coordination, ou perdre du matériel très précieux.

DISCRÉTION (AGILITÉ)

Il arrive souvent qu'un personnage ait à mener une opération qu'il vaut mieux accomplir à l'abri des regards. Il est en effet possible que des personnes influentes (qu'il s'agisse d'autorités officielles ou criminelles) ne voient pas ses activités d'un très bon œil, ou simplement qu'il cherche juste à éviter un chasseur de primes, à moins qu'il n'en soit un lui-même. Ce type d'entreprise dépend souvent en premier lieu du talent du personnage à passer inaperçu. C'est presque toujours la compétence Discrétion qui représente ces aptitudes.

Tout criminel qui pratique régulièrement l'intrusion physique doit maîtriser l'art de la discrétion. De même, tous ceux qui versent dans l'espionnage doivent savoir échapper à la vigilance d'autrui. Discrétion englobe également la capacité, si précieuse pour les chasseurs, de se camoufler en milieu naturel.

- Échapper à la vigilance d'un adversaire dépend de Discrétion, même si les difficultés peuvent être modifiées par l'environnement et le matériel impliqué.
- Discrétion permet éventuellement de se fondre dans l'ombre ou de filer quelqu'un sans se faire remarquer.
- Les personnages tenteront peut-être de dissimuler des gens ou des objets, en les cachant réellement ou en trompant ceux qui les cherchent. La réussite de ces actions dépend de la compétence Discrétion.

La difficulté d'un test de Discrétion est directement liée aux aptitudes de celui à l'attention duquel on tente d'échapper : les espèces qui comptent davantage sur l'odorat, l'ouïe ou d'autres sens peuvent plus facilement être bernées par Discrétion dans certaines conditions climatiques ou par une diversion qui n'abuserait pas un instant celles qui dépendent avant tout de la vision.

Les tests de Discrétion s'opposent le plus souvent à Perception, à moduler selon que l'adversaire cherche activement le personnage qui se cache ou ignore sa présence.

Les ✲ excédentaires aux tests de Discrétion peuvent servir à aider les alliés qui accompagnent le personnage, ce dernier leur indiquant des détails qui auraient pu les compromettre.

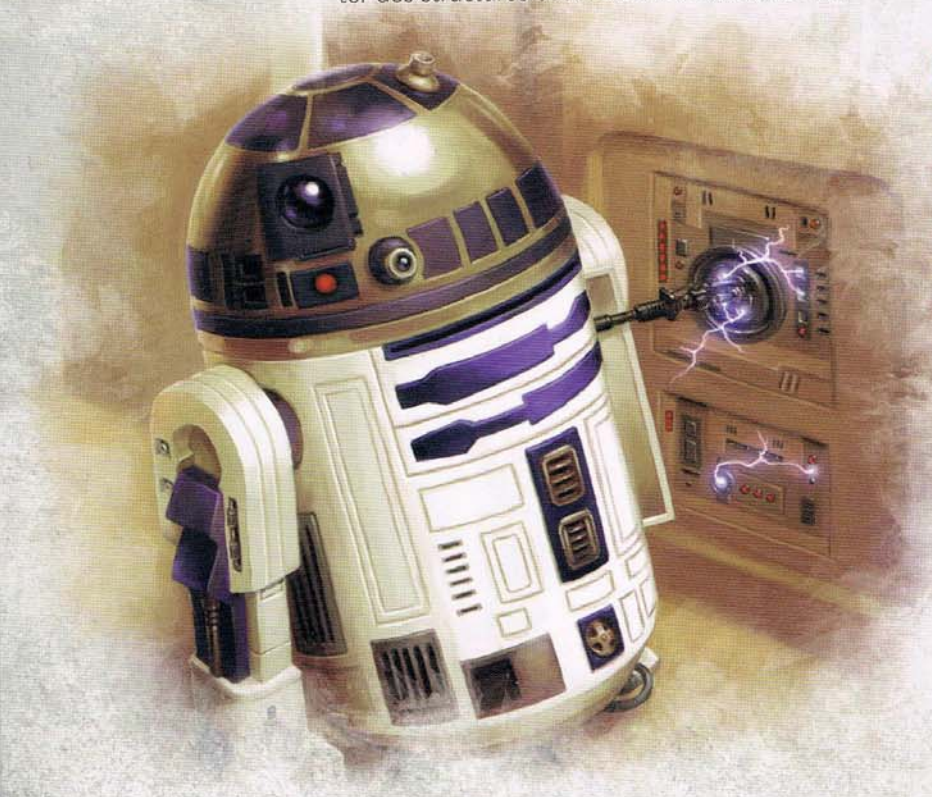
Les ⚙ peuvent servir à diminuer le temps demandé par la tâche en question. Le personnage trouve par exemple un meilleur abri qui lui permettra de se déplacer plus vite tout en restant caché, ou il parvient à détourner l'attention d'un observateur-clé, ce qui lui ouvre un raccourci vers sa cible. Si les circonstances s'y prêtent, le personnage peut profiter d'un ⊕ pour trouver le moyen de distraire un adversaire pendant toute la scène, ce qui lui permettra de renoncer à toute discrétion pour pouvoir accomplir plus rapidement sa tâche.

Le MJ peut utiliser les produites par un test de Discrétion pour gêner le personnage dans sa tentative. Le héros devra par exemple surmonter un obstacle imprévu ou rester immobile plus longtemps. Le MJ peut ainsi accroître le temps demandé par l'action furtive de 25 % par . Le maître du jeu peut utiliser des pour que le personnage laisse une trace de son passage. Cela n'a pas d'incidence sur le succès ou l'échec du test de Discrétion, mais un objet, un indice ou autre piste permettra plus tard de retrouver l'identité du personnage, voire de découvrir ses intentions.

INFORMATIQUE (INTELLIGENCE)

La galaxie aurait bien du mal à tourner sans l'assistance constante de l'informatique. Partout, des dispositifs sont reliés et synchronisés par des ordinateurs et des cerveaux de droïdes. Ceux qui savent se servir de ces machines peuvent parfois profiter de leurs ressources ou éviter au mieux les systèmes sous contrôle informatique. Beaucoup de gens ne se rendent pas compte à quel point ils dépendent des ordinateurs et s'exposent aux manipulations de ceux qui en connaissent les ficelles. Ces derniers peuvent commettre toutes sortes de crimes au nez et à la barbe des plus crédules. Le simple fait de recourir à l'HoloNet pour se divertir ou communiquer passe forcément par voie informatique, surtout quand des forces extérieures interfèrent avec le système. Cette compétence régit également la réparation d'ordinateurs, les mesures défensives contre les slicers et les procédures logicielles de base qui permettent aux systèmes et droïdes de tourner sans accroc.

- Tenter d'ouvrir une porte verrouillée, de prendre le contrôle d'un ascenseur ou de se jouer d'un système de sécurité passe par la compétence Informatique.
- Consulter les archives concernant une personne, surtout quand elles sont cryptées, demande d'outrepasser des sécurités informatiques et d'interpréter des structures codées et des liens externes.



- Quand un slicer a commis une intrusion dans un système informatique, la compétence permet éventuellement de savoir ce qu'il a fait en identifiant les fichiers accédés ou modifiés.
- Pour altérer la programmation d'un droïde ou accéder à sa mémoire, il faut réussir un test d'Informatique.
- Les personnages qui souhaitent récupérer des données issues d'un système ayant subi des dommages physiques doivent effectuer un test d'Informatique.

Les excédentaires peuvent servir à réduire la durée de la procédure. Ils illustrent souvent la grande connaissance que le personnage possède du type de système ciblé.

Les peuvent être convertis en informations supplémentaires sur le système. Le personnage peut ainsi découvrir l'accès à d'autres éléments, au journal du propriétaire, ou déceler des protections particulièrement furtives. Une fois qu'il a trouvé de telles données, le personnage peut tenter d'y accéder par d'autres tests d'Informatique. Un peut servir à masquer toute trace de son effraction. Chaque peut être utilisé pour ajouter au test d'un autre slicer qui tenterait de détecter ou d'identifier ce qu'a fait le personnage.

Le MJ peut dépenser les générées par le test d'Informatique d'un personnage pour illustrer le fait qu'il n'a pas su dissimuler son passage dans le système. La sécurité informatique est alors alertée d'une intrusion, tandis que les slicers qui cherchent à analyser le passage du personnage peuvent ajouter à leur test correspondant pour chaque obtenue lors du test d'Informatique initial du personnage.

Les peuvent être dépensés par le MJ pour représenter le fait que le personnage a laissé des traces de son propre système dans l'ordinateur qu'il a tenté d'infiltrer. Pour chaque obtenu au test d'Informatique du personnage, le MJ peut ajouter aux tests d'Informatique d'un PNJ utilisant le système ciblé pour pirater l'ordinateur du personnage.

MAGOUILLES (RUSE)

Magouilles englobe toute une palette de compétences primordiales pour les actes criminels, allant des aptitudes physiques demandées par certaines actions illégales jusqu'à la maîtrise de diverses techniques. Nous parlons ici de faire les poches, crocheter les serrures, entrer par effraction dans des locaux sécurisés et en ressortir, escamoter, se déguiser, poser des pièges et se livrer à d'autres activités peu recommandables. À l'appréciation du MJ, certains tests de Magouilles peuvent s'associer à Agilité plutôt qu'à Ruse, quand l'acte repose davantage sur les qualités physiques.

- Quand un personnage tente de crocheter une serrure ou de faire les poches de quelqu'un, il fait souvent appel à Magouilles. Certains verrous électroniques passent par Informatique ou Magouilles, voire les deux.

- Une fois qu'un prisonnier s'est libéré de ses liens par le biais de Coordination, il va devoir compter sur Magouilles pour crocheter la serrure de sa cellule et se soustraire au système de surveillance.
- Identifier les vulnérabilités d'un système de sécurité relève pratiquement de l'intuition pour un personnage rompu aux secrets de Magouilles.

Magouilles s'oppose souvent à la Perception de la cible. Quand le test n'implique pas directement un autre personnage, c'est la qualité de l'objet que l'on cherche à surmonter qui détermine la difficulté.

Un ou plusieurs ✲ obtenus à un test de Magouilles indiquent normalement que le personnage en apprend davantage sur son adversaire. Un voleur pourra ainsi mieux planifier son intrusion, par exemple, et éviter certains imprévus.

Un personnage peut se servir des ❍ obtenus pour identifier une autre cible potentielle ou acquérir d'autres objets. Exemple : les personnages parviennent bien à s'évader, mais en plus, ils découvrent l'endroit où leur adversaire conservait ses armes de collection. Un ⊕ peut octroyer au personnage un bénéfice inattendu. Ce peut être la valeur de l'objet qui dépasse ses attentes ou la révélation de renseignements précieux. Si Magouilles servait à crocheter un verrou, le personnage peut concevoir un moyen systématique de le débloquer, en mettant la main sur la clé adéquate ou en en improvisant une avec les moyens du bord.

Quand un personnage obtient des ⚙ à un test de Magouilles, le MJ n'aura qu'à le cueillir juste après sa tentative. Le héros sera plus ou moins en danger, en fonction du nombre de ⚙ : plus elles sont nombreuses, plus il se fera pincer rapidement, et plus les conséquences seront brutales. Le MJ peut utiliser les ▽ pour que le personnage laisse des preuves de son larcin : il fera par exemple tomber sa chevalière dans la poche de celui qu'il tentait de délester.

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

L'espace regorge de dangers. Un défaut du système de recyclage d'air peut mettre en danger tout un équipage, qui n'aura plus qu'à trouver un lieu sûr où atterrir. Un moteur hyperespace défaillant peut faire échouer tout le monde à une distance décourageante de tout chantier de réparation. Ceux qui acceptent ces dangers doivent avoir une foi inébranlable dans la qualité de leur vaisseau ou dans les aptitudes mécaniques de leur équipage. Toutefois, même dans ces conditions, la présence d'un mécanicien particulièrement talentueux peut sauver le navire d'une disparition certaine.

Les vaisseaux planétaires et atmosphériques, les droïdes et même les fidèles blasters peuvent céder au moment le moins opportun. Ces appareils emploient des technologies très variées, mais il reste des concepts de base que tout expert en la matière peut appliquer d'une machine à l'autre. La compétence Mécanique représente l'expérience nécessaire pour effectuer ces réparations. Elle joue un rôle critique pour les techniciens, mais s'avère également précieuse pour les pilotes, les experts en survie et tous ceux qui gravitent en marge de l'Empire.

- Tout appareil ayant subi des dommages peut être réparé avec les bons outils et la compétence Mécanique.
- Un personnage peut recourir à Mécanique avant de procéder à une réparation, de manière à déterminer les pièces et outils nécessaires, ainsi que les coûts approximatifs. Ces renseignements peuvent s'avérer très utiles pour le personnage qui compte acquitter les réparations.
- Il arrive qu'un personnage dispose d'un vaste assortiment de pièces issues d'appareils endommagés. Dans ce cas, s'il tente d'en tirer une nouvelle machine, il devra recourir à la compétence Mécanique.

Le MJ peut décider qu'il est impossible de véritablement réparer un engin sans disposer de certains outils et pièces. Au lieu de cela, il peut se contenter d'imposer des ◆ supplémentaires, autorisant alors les bricolages provisoires.

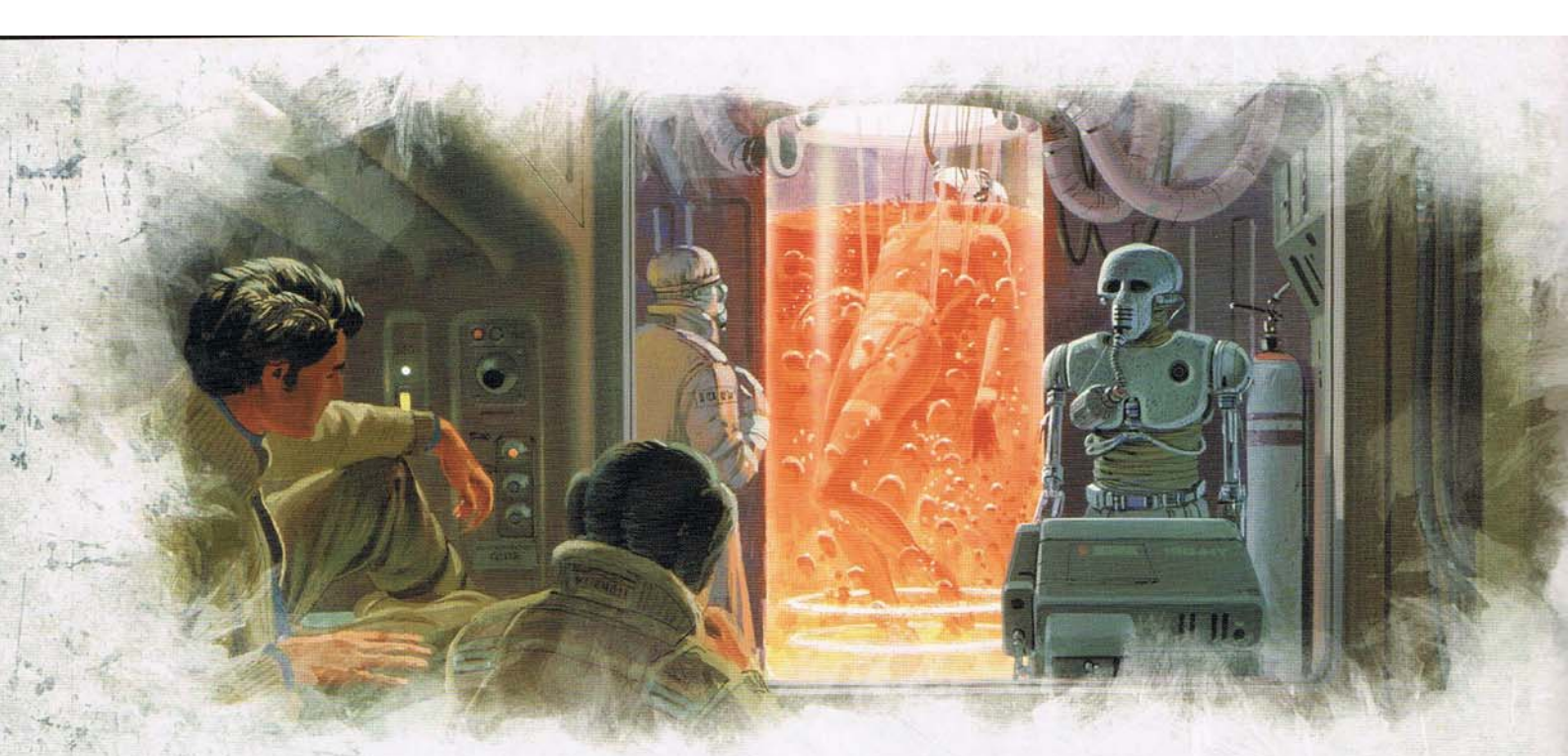
Les ✲ excédentaires obtenus aux tests de Mécanique peuvent permettre d'accroître l'efficacité de l'opération ou de réduire la durée associée au test (de 10 à 20 % par ✲).

Les ❍ générés par un test de Mécanique peuvent indiquer des réparations particulièrement réussies, au point même que l'appareil bénéficie désormais d'une meilleure qualité que celle de départ. Cela peut se traduire par un □ lors de l'utilisation de l'objet, voire octroyer l'attribut Bonne qualité à l'appareil pour la durée de la séance de jeu. Les ⊕ peuvent conférer au dispositif une fonction supplémentaire, mais à utilisation unique. Il peut s'agir d'un accélérateur temporaire de moteur ou d'un tir de blaster plus puissant. Les détails de cette fonction sont dans tous les cas soumis à l'appréciation du maître du jeu. Les tests de Mécanique obéissent à certaines règles spéciales lorsqu'ils s'appliquent à des véhicules et des vaisseaux stellaires (cf. page 243).

Les ⚙ obtenues aux tests de Mécanique représentent des réparations très médiocres ou provisoires. Le MJ peut faire en sorte que le dispositif en question connaisse des défaillances peu de temps après le test de Mécanique. Les ▽ peuvent servir à endommager encore plus l'appareil ou à entraîner le mauvais fonctionnement d'autres pièces.

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

Au cours de leurs voyages, les personnages finiront par subir des blessures. Les plus bénignes ne devraient pas demander d'intervention médicale, mais d'autres exigeront l'attention d'un professionnel. La compétence Médecine correspond à cette formation. Elle sert aussi bien à traiter les contusions et les coupures que les atteintes plus graves.



- Les premiers soins, y compris l'application d'un médipack, dépendent du niveau du personnage en Médecine. Les médipacks ont l'avantage d'être très faciles à utiliser, mais la gravité de la blessure peut corser les choses.
- Le traitement des intoxications passe par la compétence Médecine (de même que les tentatives d'empoisonnement). C'est également le cas pour l'utilisation des remèdes et des drogues.
- Des maladies contagieuses exotiques et divers parasites sévissent sur de nombreuses planètes. Un médecin qui a beaucoup voyagé connaîtra les symptômes et les traitements associés à ces affections locales.
- Les traitements plus lourds comme la chirurgie, les greffes cybernétiques et la psychothérapie, sont gérés par la compétence Médecine, mais nécessitent généralement du matériel médical et pharmaceutique supplémentaire.

La difficulté du test dépend avant tout de l'état de santé du patient (cf. **Table 3-2 : Difficulté des tests de Médecine**). En cas de réussite, la cible récupère d'un nombre de blessures égal au nombre de succès, et élimine un nombre de points de stress égal au nombre d'avantages.

À noter qu'un même personnage n'a droit qu'à un test de Médecine par semaine pour aider une personne à récupérer d'une blessure critique. Cette compétence n'est d'aucun secours pour les droïdes, qui peuvent néanmoins lui substituer Mécanique pour profiter de tests de soins similaires. Un personnage qui tente de soigner ses propres blessures augmente de ◆◆ la difficulté du test de Médecine.

Chaque ✲ obtenu à un test de Médecine soigne normalement une seule blessure, à hauteur du nombre de blessures dont souffre actuellement le sujet. Au-delà, les ✲ excédentaires n'ont pas d'effet en termes de jeu, mais peuvent représenter un traitement très professionnel.

TABLE 3-2 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

ÉTAT DE SANTÉ	TEST DE MÉDECINE
Nombre de blessures inférieur ou égal à la moitié du seuil de blessure	**Facile (◆)**
Nombre de blessures supérieur à la moitié du seuil de blessure	**Moyen (◆◆)**
Nombre de blessures supérieur au seuil de blessure	**Difficile (◆◆◆)**
Récupérer d'une blessure critique	Niveau de gravité de la blessure critique en question

Chaque ☯ peut servir à éliminer un point de stress. Les ⊕ obtenus lors du traitement d'une blessure critique peuvent également soigner des blessures supplémentaires, et vice versa.

Le MJ peut utiliser les ۞ obtenus à un test de Médecine pour infliger du stress au sujet, ce qui illustre le choc de l'opération, ou accroître le temps demandé par la procédure. Un ▽ représente un accident fâcheux : le personnage a par exemple malencontreusement aggravé l'état du patient qu'il aidait à récupérer d'une blessure critique.

PERCEPTION (RUSE)

Les personnages doivent rester vigilants en toute circonstance, à l'affût du moindre indice annonçant un danger imminent ou un avantage à saisir. La compétence Perception représente cette conscience passive et constante de l'environnement. C'est grâce à elle qu'on remarque un signal discret ou un indice dissimulé et qu'on distingue certaines nuances sans les chercher activement. La compétence est cruciale dans ce quoti-

dien dangereux où les joueurs évoluent, depuis les déserts sauvages d'un monde frontalier jusqu'à la jungle d'une cité tentaculaire.

À noter que Perception englobe tous les sens naturels des personnages. Les humains sans amélioration cybernétique n'en ont que cinq. Beaucoup d'autres espèces ont toutefois d'autres moyens de percevoir l'environnement.

- Quand un personnage n'a pu prévoir un piège ou un guet-apens, il a parfois droit à un test de Perception pour éviter d'être surpris. Ce test peut éventuellement être opposé au test de Discrétion de l'adversaire.
- Les tests de Magouilles sont souvent opposés à la Perception de la cible.
- Perception peut intervenir chaque fois qu'un personnage a l'occasion de détecter un indice ténu : une conversation à peine audible, la puanteur d'un Jawa ou une drogue mélangée à une boisson.
- Perception peut servir lors de phases d'observation consistant à surveiller une cible à son insu, à distance.

Perception peut s'opposer à des compétences servant à dissimuler ou être assortie d'une difficulté fixée selon l'environnement. Le vacarme d'une usine peut étouffer une conversation, de même qu'une boisson épicée va masquer le goût du poison.

Les ✲ excédentaires obtenus aux tests de Perception peuvent révéler des détails supplémentaires. Le personnage reconnaît par exemple l'accent du locuteur ou les pigments employés pour l'élaboration d'un tableau contrefait, ou il détermine le nombre de personnes qui lui tendent une embuscade.

Un 🌀 peut servir à se souvenir de détails supplémentaires concernant l'élément remarqué. C'est peut-être parce qu'il a quelques connaissances dans un certain domaine que le personnage a remarqué quelque chose d'étrange. Un ⊕ peut servir à remarquer des détails qui pourront s'avérer utiles par la suite, et ainsi conférer un □ aux personnages lorsqu'ils auront affaire à l'élément en question.

Les 🌀 des tests de Perception peuvent être utilisés par le MJ pour taire un détail crucial de la situation ou de l'environnement. Un ▽ peut servir à désinformer le personnage sur ce qui l'entoure ou sur la cible du test.

PILOTAGE (ESPACE) (AGILITÉ)

Ceux qui voyagent de monde en monde savent que leur capacité à piloter des vaisseaux est primordiale. Certains utilisent leur vaisseau spatial comme engin de guerre, et servent comme mercenaires dans l'un ou l'autre des innombrables conflits qui bouleversent la galaxie. D'autres transportent des marchandises recherchées (plus ou moins légales) par des clients impatients. Que l'équipage s'efforce d'éviter les tirs ennemis ou simplement d'éveiller l'attention, la réussite de l'entreprise dépend le plus souvent du talent de celui ou celle qui tient la barre.

Les actions les plus simples, comme les décollages et atterrissages routiniers, ne font pas appel à un test de Pilotage (espace). Mais quand une tempête de sable, un alternateur défaillant ou des tirs ennemis viennent compliquer l'affaire, les dés ont leur rôle à jouer.

- Chaque fois qu'au moins deux vaisseaux spatiaux rivalisent de vitesse, un test concurrentiel de Pilotage (espace) permet d'en déterminer le résultat.
- Les poursuites, qu'elles se déroulent au cœur d'une ceinture d'astéroïdes, dans un champ de bataille encombré ou en bordure d'une zone d'instabilité gravimétrique, se résolvent par le biais d'un test opposé de Pilotage (espace).
- Dans le cadre d'une bataille spatiale, les pilotes doivent souvent manœuvrer farouchement pour orienter leurs armes et leurs boucliers de la façon la plus avantageuse possible. Quand des adversaires jouent des coudes sur ce point, le vainqueur est désigné par l'intermédiaire d'un test opposé de Pilotage (espace).

La difficulté d'un test de Pilotage (espace) est déterminée selon la complexité des manœuvres concernées, la sévérité des conditions de navigation et les défauts ou subtilités des commandes du vaisseau spatial.

Les ✲ excédentaires permettent au personnage d'avoir une meilleure notion de la situation ou de trouver un moyen de modifier son véhicule avantageusement, pour qu'il soit plus efficace à l'avenir.

Les 🌀 générés par un test de Pilotage (espace) peuvent servir à révéler un point faible dans le style de conduite de l'adversaire ou un défaut de son véhicule, ce qui profitera au personnage lors de rounds ultérieurs de combat. Un ⊕ peut permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire tout en continuant à piloter le véhicule.

Si un joueur obtient 🌀 🌀 lors d'un test de Pilotage (espace), le MJ peut attribuer un □ aux tests de ses adversaires, pour illustrer une défaillance passagère de son engin. Un ▽ peut servir à infliger des dommages au vaisseau, les machines supportant mal les contraintes exercées par la piètre démonstration de pilotage du PJ durant ce test.

PILOTAGE (PLANÉTAIRE) (AGILITÉ)

Quand des personnages sillonnent la surface de l'un des nombreux mondes de la galaxie, ils s'éloignent souvent de leur vaisseau spatial. Des véhicules de taille plus réduite et mieux adaptés au milieu ambiant sont couramment employés pour ces transports. Il peut s'agir d'engins à répulseurs, d'avions ou de véhicules aquatiques. Quel que soit le mode de locomotion du véhicule (qu'il roule, glisse, plane, marche, vole ou flotte), son utilisation est régie par la compétence Pilotage (planétaire).

Quand les conditions de circulation et le climat sont normaux, les personnages ne sont pas tenus d'effectuer le moindre test de Pilotage (planétaire). On n'y a recours



que dans les circonstances les plus problématiques. C'est le cas d'une poursuite à grande vitesse, d'un voyage sur des flots démontés, d'un trajet à bord d'un véhicule défaillant, ou d'une combinaison de toutes ces complications. Pour certains, cette compétence correspond à une passion et un métier. Pour d'autres, il s'agit juste d'une nécessité quotidienne qui s'impose à eux.

- Quand un personnage prend les manettes d'un vaisseau de surface totalement nouveau pour lui, il doit réussir un test de Pilotage (planétaire) pour en déchiffrer les commandes de base.
- Chaque fois que deux personnages sont engagés dans une course à la surface d'un monde, le résultat en est déterminé par un test opposé de Pilotage (planétaire).
- Quand un personnage en poursuit un autre ou est lui-même poursuivi, semer le poursuivant ou coller au train du fuyard se fait par l'intermédiaire d'un test opposé de Pilotage (planétaire).

La difficulté d'un test de Pilotage (planétaire) est déterminée selon la complexité des manœuvres concernées, la sévérité des conditions climatiques et les défauts ou subtilités des commandes du véhicule.

Les ✲ excédentaires permettent au personnage d'avoir une meilleure notion de la situation. Au lieu de cela, il peut trouver un moyen de modifier son véhicule avantageusement, pour qu'il soit plus efficace à l'avenir.

Les 🎭 générés par un test de Pilotage (planétaire) peuvent servir à révéler un point faible dans le style de conduite de l'adversaire ou un défaut de son véhicule, ce qui profitera au personnage lors de rounds ultérieurs. Un ⊕ peut permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire tout en continuant à piloter le véhicule.

Si un joueur obtient ⚙ ⚙ lors d'un test de Pilotage (planétaire), le MJ peut attribuer un ■ aux tests de ses adversaires, pour illustrer une défaillance passagère de son engin. Un ▽ peut servir à infliger des dommages au véhicule, la machine supportant mal les contraintes exercées par la piètre démonstration de pilotage du PJ durant ce test.

RÉSISTANCE (VIGUEUR)

La galaxie ne va pas s'arrêter de tourner quand un personnage a besoin de s'accorder une pause. S'ils veulent atteindre leurs objectifs, les héros vont régulièrement devoir faire preuve de la persévérance requise pour affronter les pires situations. Ils devront souvent se priver de sommeil, affronter des climats impitoyables, et n'auront parfois rien à manger ou presque pendant plusieurs jours. Il leur arrivera peut-être aussi d'ingérer des substances toxiques, que ce soit fortuitement, en ramassant ce qu'ils espéraient être comestible, ou en subissant la perfidie de quelque adversaire mal intentionné.

Résistance représente la capacité du corps à ne pas succomber à ces diverses menaces, et à supporter des conditions extrêmes. Quand un personnage effectue un test de Résistance, c'est souvent qu'il s'est engagé dans une situation qui aurait fait rebrousser leur chemin à la plupart des gens raisonnables.

- Quand un personnage tente de se passer de sommeil pendant une durée qui n'est pas conseillée pour son espèce, il doit réussir un test de Résistance pour rester éveillé.
- Si un personnage ingère une substance toxique, il a recours à Résistance pour en éviter les effets.
- Quand un personnage est exposé de façon prolongée à un environnement particulièrement inhospitalier (froid, chaleur, pollution, etc.), les conséquences peuvent en être atténuées par un test réussi de Résistance.
- La déshydratation et la malnutrition peuvent rapidement exténuer l'organisme : Résistance permet de s'en prémunir dans une certaine mesure.

La difficulté de tout test de Résistance dépend de la sévérité des effets que le personnage tente d'éviter. Se passer de sommeil pendant 24 heures n'ajouterait par exemple qu'un seul ◆, tandis que sillonner le désert de Tatooine sans réserve d'eau en pleine journée s'assortirait d'une difficulté bien supérieure.

Les ✲ excédentaires des tests de Résistance permettent d'accroître les effets du succès, si bien que le personnage peut attendre plus longtemps avant de devoir se soumettre à un nouveau test.

Un 🎭 obtenu à un test de Résistance permettra au personnage et à ses alliés d'identifier un moyen de réduire la difficulté des prochains tests contre cette même menace. Obtenir un ⊕ peut éliminer trois points de stress, la détermination du personnage contre l'adversité s'avérant souveraine.

Le MJ peut dépenser les ⚙ générées par un test de Résistance pour accabler le personnage de pénalités à ses tests suivants. Les ▽ peuvent servir à infliger une blessure ou une blessure critique au personnage, qui résiste mal à ces conditions extrêmes.

SANG-FROID (VOLONTÉ)

La galaxie regorge d'horreurs. Certaines, comme les rancors, les wampas et les dragons krayt, sont des bêtes d'origine naturelle d'une violence inouïe, fruit de leur environnement. D'autres, comme les horreurs engendrées par les Sith ou encore l'Étoile Noire, ont été créées par des êtres intelligents et n'ont pour seule fonction que de semer terreur et destruction. Au fil de leurs aventures, les personnages croiseront souvent des créatures qui chercheront à les démembrer ou à les dévorer. Savoir garder son sang-froid pour réagir de la meilleure manière face à ces abominations relève de cette compétence, qui représente la capacité à surmonter ses instincts biologiques, et à ne pas s'abandonner à la panique comme le feraient d'autres, plus impressionnables.

Le Sang-froid permet de surmonter trahisons et menaces. Il sert aussi à résister à Coercition, Commandement et Tromperie (cf. **Interaction Sociales**, page 113, pour plus de détails).

Sang-froid joue également un rôle-clé dans le développement des facultés liées à la Force (cf. **Chapitre VIII : La Force**).

- Si un personnage est immobilisé par un feu nourri, il peut avoir besoin de réussir un test de Sang-froid pour agir normalement.
- Face à une créature terrifiante, c'est la compétence Sang-froid qui permet de tenir bon au lieu de s'enfuir.
- Il arrive qu'on vous fasse miroiter un accord trop beau pour être vrai. Résister à une telle tentation passe par Sang-froid.
- Savoir déceler les mensonges d'un beau parleur (et ne pas se laisser influencer) est souvent une question de Sang-froid.

Sang-froid intervient souvent en opposition à l'action d'autrui (sans passer par un jet), si bien qu'il ne sera pas toujours possible d'obtenir de ✲ excédentaire. Toutefois, quand c'est le cas, on peut se servir d'un ✲ pour dégrader un ⬢ en ◆ à la prochaine action du personnage.

Les obtenus à un test de Sang-froid peuvent révéler certains indices sur la situation en cours. Le personnage note par exemple un point faible chez l'ennemi qui paraissait jusque-là implacable, ou décèle dans les tirs adverses une récurrence qui peut lui permettre de se mettre à l'abri. Souvent, le simple fait de voir un allié farouchement déterminé face à une menace suffit à vous galvaniser. Un obtenu à un test de Sang-froid peut être converti en ■ pour un test de Sang-froid qu'un allié du personnage effectue au round suivant.

Le MJ peut se servir des des tests de Sang-froid pour miner le moral du personnage, en lui infligeant par exemple des malus à ses prochaines actions en situation critique. Les peuvent véritablement l'accabler. Il se retrouve alors incapable d'exécuter plus d'une simple manœuvre à son prochain round de combat.

SURVIE (RUSE)

Il n'est pas rare que les personnages s'aventurent à l'écart des mondes civilisés. C'est parfois un choix, mais il arrive aussi qu'ils échouent quelque part en cherchant du secours. Savoir reconnaître les périls d'un environnement naturel et en exploiter les ressources est du domaine de la compétence Survie.

Les personnages qui passent leurs années de formation sur des planètes restées à l'état sauvage y acquièrent souvent cette compétence, qui devient une seconde nature. D'autres peuvent l'apprendre par leur formation militaire. Certains en dépendent directement dans le cadre d'un métier qui leur demande de se rendre sur des mondes indomptés pour exploiter leurs richesses naturelles.

- Lorsqu'un personnage doit identifier des aliments comestibles, de l'eau potable ou des abris sûrs en environnement naturel, il se soumet à un test de Survie.



- Les personnages doués en Survie savent reconnaître les tendances climatiques, les signes d'un danger imminent, et savent comment se préparer à les affronter.
- Pister du gibier ou un individu recherché en milieu sauvage dépend de Survie.
- Survie représente également la capacité des personnages à maîtriser les animaux domestiques pour en faire des bêtes de somme ou des montures.

La difficulté d'un test de Survie dépend de l'environnement. Il faut notamment tenir compte de la biocompatibilité du monde avec le PJ, des conditions climatiques et des outils disponibles.

Les ✲ en excès par rapport à la difficulté du test de Survie peuvent servir à assister d'autres personnages dans cette épreuve. Sinon, le personnage aussi peut accumuler les vivres pour disposer de davantage de temps entre les tests.

Les 🔱 peuvent être convertis en meilleure compréhension de l'environnement, rendant les tests de Survie ultérieurs plus faciles. Le personnage a peut-être repéré un point d'eau où les proies se retrouvent, une grotte abandonnée constituant un excellent abri ou un bosquet d'arbres fruitiers biocompatibles. Lors d'un pistage, un 🔱 peut servir à apprendre un détail sur leur proie, comme leur nombre et leur espèce, ou mieux déterminer la fraîcheur de leurs traces. Les ⊕ lors d'un test visant à maîtriser un animal domestique peuvent rapprocher la bête du personnage, au point d'en faire un compagnon loyal. Lors d'un pistage, un ⊕ peut être converti en indice capital concernant la cible ; sa destination, sa configuration, la présence de prisonniers ou de marchandises.

Le MJ peut profiter des ◎ obtenues aux tests de Survie pour dilapider les ressources vitales du personnage, qui a dû puiser dans sa nourriture pour appâter le gibier ou gaspiller du combustible en tentant de faire du feu. Les ▽ peuvent être convertis en blessures, en blessures critiques ou en stress élevé chez le personnage, qui résiste très mal aux contrées inhospitalières de ce coin perdu de la galaxie.

SYSTÈME D (RUSE)

La vie en marge de la galaxie (et dans les recoins les plus mal famés des Mondes du Noyau) est pleine de dangers. On peut rarement se fier à un étranger et celui qu'on prenait pour un ami peut vous trahir en un clin d'œil pour la moindre prime. Ceux qui veulent survivre dans un tel environnement apprennent vite à flairer l'embrouille, mais aussi les aubaines. Savoir où quérir de l'aide quand les temps sont durs peut s'avérer aussi vital que de savoir éviter les rencontres funestes.

La compétence Système D représente l'instinct que l'on développe en vivant dans ces milieux. Il en est qui acquièrent cette capacité en étudiant et en singeant les moindres comportements de ceux qui ont vécu cette existence impitoyable, mais la plupart l'apprennent à l'école des bas quartiers. Quand un personnage a l'intention de prospérer parmi le réseau complexe de la pègre, il doit en apprendre la langue et identifier sans hésitation les rôles des divers acteurs.

- Quand un personnage cherche un receleur spécialisé en marchandise douteuse et en services illicites, il peut tenter de le trouver par l'intermédiaire d'un test de Système D.
- Système D représente l'instinct qui permet au personnage de détecter des indices dans l'expression et l'attitude de ceux qui œuvrent en marge des structures légales. Cela peut permettre de comprendre certaines références cachées dans les conversations.
- Lorsqu'on a affaire à des criminels ou des éléments de la pègre, Système D permet de les approcher sans éveiller leur méfiance.

En général, Connaissance (Pègre) traite des renseignements et faits concernant le monde du crime. Système D régit plutôt la manière d'exploiter efficacement ces informations et d'agir dans un environnement de type criminel. Les ✲ gagnés aux tests de Système D peuvent servir à réduire le temps ou les fonds nécessaires à l'obtention de l'objet, du service ou des renseignements désirés.

Les 🔱 peuvent révéler des rumeurs supplémentaires ou d'autres éléments qui pourront s'avérer utiles. Grâce à un ⊕, le personnage peut bénéficier durablement d'un contact sur le terrain, qui pourra lui confier régulièrement des informations plutôt fiables.

Le MJ peut se servir des ◎ générées par un test de Système D pour altérer les renseignements obtenus avec des rumeurs mensongères ou des exagérations typiques nées du bouche à oreille. Les ▽ peuvent représenter le fait que le personnage laisse échapper des détails le concernant ou ayant trait à ses objectifs, informations qui, en revanche, n'échapperont pas à ses adversaires.

TROMPERIE (RUSE)

Il arrive qu'un personnage ait besoin de convaincre autrui d'agir d'une certaine manière, mais qu'il soit à court d'arguments pour l'influencer. Dans une telle situation, un certain laxisme moral est parfois nécessaire. Que l'on souhaite que la personne achète quelque marchandise, accorde une faveur ou aille simplement voir ailleurs, l'art de mentir peut souvent faire la différence. Chaque fois que le mensonge intervient dans la persuasion, le personnage recourt à la compétence Tromperie. Les escrocs, les espions et de nombreux diplomates et marchands sans scrupules sont tous des maîtres en Tromperie. La compétence peut également être employée par des personnes qui n'appartiennent pas à ces sphères, mais celles-ci n'en feront pas le point central de leur évolution.

Celui qui cherche à duper tente d'abuser la perception de sa cible. Tromperie s'oppose au Sang-froid de celle-ci. Reportez-vous à l'encadré **Interaction Sociales**, page 113, pour plus de détails. Quand le personnage tente d'influencer plusieurs personnes ou une cible qui lui fait confiance, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le

nombre de sujets ou leur état d'esprit (voire les deux). Les foules qui sont a priori portées à se méfier du personnage impliquent forcément un test plus difficile, alors que flouer ceux qu'on mystifie déjà requiert moins de dés de difficulté.

- Quand un personnage tente de tromper un acheteur ou un vendeur sur la valeur d'un objet pour en ajuster le prix à son avantage, il a recours à Tromperie.
- Chaque fois qu'un personnage cherche à distraire un adversaire par la ruse, même dans le cadre d'une confrontation physique, il peut recourir à Tromperie.
- S'il est poursuivi, un personnage peut utiliser Tromperie pour laisser une fausse piste, dans l'espoir d'égarer son limier et donc de gagner de l'avance.

Les ✲ obtenus lors d'une tentative de Tromperie peuvent servir à prolonger les effets du mensonge. Cela peut faire gagner du temps au personnage et lui permettre de repartir avant que la supercherie ne soit découverte. On peut aussi imaginer que la cible a moins de chances de démasquer l'imposture et devient même le parfait pigeon.

Les peuvent servir à accroître la valeur des marchandises ou services obtenus. La cible a néanmoins le sentiment d'avoir conclu un accord équitable avec le menteur. Un peut suffire à convaincre la cible que son interlocuteur est parfaitement digne de confiance. Les tentatives de Tromperie ultérieures dont elle fera l'objet ne passent même plus par un test opposé, elles sont simplement assorties d'une difficulté de base dépendant de la nature du mensonge.

Une obtenue à un test de Tromperie dévoile une partie du mensonge. La cible a peut-être l'impression qu'on lui a menti sans pouvoir mettre le doigt dessus, ce qui la rend méfiante vis-à-vis du personnage. Dans le cas de , le même phénomène se manifeste, mais de manière plus aiguë : la cible, méfiante, partage ses doutes avec sa communauté et cela entache la réputation du personnage. Elle peut en outre prendre conscience d'avoir été bernée et retourner la situation à son avantage en glissant quelques fausses informations de son cru. Elle peut aller jusqu'à fournir du matériel défectueux en donnant le change.

VIGILANCE (VOLONTÉ)

En ces temps incertains, ceux qui sont toujours parés à affronter les diverses épreuves ont bien plus de chances de s'en sortir que ceux qui se contentent de suivre le flux en s'adaptant tant bien que mal. Cette capacité de réaction demande de la discipline et se traduit souvent par des réactions instantanées face aux événements imprévus.

Les personnages qui doivent rester alertes parce que leur mode de vie l'exige excellent dans cette compétence. C'est le cas de ceux qui vivent dans des environnements inhospitaliers, qu'il s'agisse de jungles urbaines ou de milieux sauvages, mais aussi des soldats de carrière. Cette compétence est souvent associée à une grande confiance en soi.

- En situation de combat, lorsqu'un personnage n'a pas pris le temps de bien se préparer, Vigilance permet de déterminer l'Initiative.

INTERACTIONS SOCIALES

La violence n'apporte pas de solution à tous les conflits. Il est même souvent dans l'intérêt d'un personnage de régler certaines situations à l'amiable.

Chaque fois qu'un personnage tente d'en convaincre un autre d'agir d'une certaine manière, un test d'Influence est de mise. Ces tests servent généralement à déterminer comment la cible réagit à cette tentative. Il s'agit souvent de tests opposés, sauf face à un groupe. Si le personnage l'emporte, la cible adopte son point de vue, du moins pour la durée de la scène. En cas d'échec, ses arguments n'ont pas su influencer son interlocuteur.

Si les personnages ont déjà eu affaire l'un à l'autre, des ■ ou □ peuvent s'ajouter au test. Si le sujet a déjà pu constater que le personnage était digne de confiance, il sera plus enclin à coopérer. À l'inverse, s'il a déjà été abusé par le PJ, la situation risque de s'avérer bien plus délicate.

Ce sont les différentes compétences qui vont déterminer comment le personnage va tenter d'influencer sa cible. Utilisez Charme pour persuader une cible en la « caressant dans le sens du poil », ou Coercition pour intimider et soumettre un adversaire. Tromperie fait intervenir le mensonge pour inciter le sujet à coopérer. Commandement illustre le recours à l'autorité (réelle ou fictive). Négociation consiste à obtenir quelque chose d'autrui en échange d'une contrepartie censée l'intéresser. La **Table 3-3 : Interactions Sociales** rappelle les oppositions entre compétences. Reportez-vous à la description de chacune de ces compétences sociales pour plus de détails.

TABLE 3-3 : INTERACTIONS SOCIALES

Compétence Active	Compétence Opposée
Coercition, Commandement, Tromperie	Sang-froid
Charme	Calme
Négociation	Négociation ou Calme

- Vigilance représente la minutie avec laquelle le personnage s'est préparé pour les situations de crise imprévues. Chaque fois qu'il convient de savoir s'il dispose d'une certaine pièce d'équipement (de taille raisonnable), un test de Vigilance permet d'en confirmer ou d'en infirmer la présence.

La difficulté des tests de Vigilance est généralement modifiée par la probabilité que l'événement se présente. Il est normal qu'un personnage se prépare à un guet-apens dans une ruelle entènébrée, mais beaucoup moins qu'il s'attende à subir un tremblement de terre au cœur de la nuit. Si le résultat d'un tel test est défavorable, le personnage est temporairement hors d'état d'agir car il doit dans un premier temps tenter d'analyser la situation.

Tous les ✲ interviennent normalement dans le calcul de l'Initiative. Pour le reste, quand ce test a une importance vitale, les ✲ excédentaires indiquent que le personnage était particulièrement bien préparé pour ce type d'incident et qu'il a donc sous la main du matériel très utile et adapté à la situation.

Les personnages peuvent se servir des obtenus aux tests de Vigilance pour remarquer des détails de l'environnement qui pourraient les aider dans la scène en question. Il peut s'agir d'un abri inespéré, d'une échappatoire bienvenue ou d'un moyen de détourner l'attention de l'adversaire. Les peuvent permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire au premier round de combat, sa méfiance naturelle l'ayant alerté sur la situation avant même qu'elle se présente. Reportez-vous à la page 200 pour plus de détails, en n'oubliant pas que les personnages ne peuvent exécuter plus de deux manœuvres à leur tour.

Le MJ peut profiter des produites par les tests de Vigilance pour que le personnage rate un détail important de la situation ou de l'environnement, et donc qu'un atout potentiel lui échappe. Les peuvent empêcher un personnage d'effectuer plus qu'une simple manœuvre durant le premier round de combat.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Les compétences qui traitent essentiellement de l'affrontement physique sont catégorisées comme compétences de combat. Elles s'appliquent presque toujours sous une forme violente, mais pas forcément meurtrière. Vous trouverez plus de détails sur l'utilisation de ces compétences au **Chapitre VI : Combat et Conflits**. Le chapitre 6 présente aussi des idées sur la manière dont un personnage peut convertir les ✲ excédentaires, mais aussi les et les obtenus lors d'un test de compétence de combat. Y sont également traitées les façons dont le MJ peut dépenser les et dans ces situations.

ARTILLERIE (AGILITÉ)

Certaines armes se révèlent parfois trop imposantes pour être portées par une seule personne. Si l'on veut donc s'en servir contre un adversaire, il faut qu'elles soient montées sur un véhicule, assemblées tant bien que mal à l'endroit souhaité ou intégrées au sein d'une fortification. Le transport des armes de ce type demande parfois une équipe entière, de même que leur assemblage et leur utilisation.

Les personnages sont rarement entraînés au maniement d'armes d'un tel calibre en dehors du cadre militaire, et à moins d'une accréditation officielle, leur acquisition n'est pas des plus simples. Seuls les mondes les plus dangereux abritent des prédateurs auxquels on ne peut répliquer raisonnablement que par des armes aussi puissantes. Artillerie s'applique aux canons lasers et aux torpilles à protons équipant les vaisseaux stellaires. Les systèmes encore plus encombrants, comme les tourelles de lasers lourds et les canons ioniques, se manipulent également grâce cette compétence.

- Quand un personnage pilote un chasseur stellaire, l'engin peut être doté d'armes montées selon une orientation fixe. Avant d'effectuer un test d'Artillerie, le pilote devra peut-être manœuvrer son chasseur pour bénéficier d'un angle de tir.
- Les personnages qui ont recours à Artillerie pour activer des armes montées sur tourelle devront peut-être retarder leur action en attendant qu'un pilote puisse orienter le véhicule de manière à ce que des cibles se retrouvent en ligne de mire.
- Les ordinateurs de visée et les systèmes automatiques les plus complexes sont souvent couplés à des armes de grande amplitude. La manipulation de ces appareils passe également par Artillerie.

La difficulté des tests d'Artillerie est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible ou du gabarit de cette dernière (en fonction de l'arme). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

CORPS À CORPS (VIGUEUR)

Toutes les armes à distance utilisent diverses munitions, pour la plupart très bruyantes. Elles sont souvent constituées de pièces fragiles et nécessitent un entretien régulier qui requiert des outils spécifiques. Par comparaison, la plupart des armes de corps à corps sont très bon marché, très silencieuses et ne demandent presque aucun entretien, ne nécessitant aucune source d'énergie

si ce n'est la force physique du porteur. Presque tous les objets robustes peuvent en outre servir d'arme de fortune, si bien qu'un personnage qui maîtrise la compétence Corps à corps se contente facilement de ce qu'il a sous la main.

Dans la majorité des cas, les dégâts infligés par les armes de corps à corps dépendent de la force du porteur, mais quelques-unes disposent de leur propre source d'énergie. Ces armes, notamment les matraques étourdissantes, les vibrolames et les lances magnétiques, sont bien plus sophistiquées qu'un simple gourdin. Le principe de base reste toutefois le même. Un personnage qui maîtrise l'art de frapper avec une arme de corps à corps peut facilement s'adapter au maniement d'autres dispositifs de cette catégorie.

Toute formation militaire comprend au minimum un apprentissage des rudiments du combat au corps à corps. Par ailleurs, les personnages qui ont passé du temps sur des mondes primitifs apprennent parfois à se défendre avec ce type d'armes. Dans certains systèmes de la galaxie, les aristocrates se familiarisent également avec ces techniques dans le cadre de leur tradition culturelle.

La difficulté des tests de Corps à corps est Moyenne ◆◆ (difficulté de toutes les attaques au corps à corps), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

DISTANCE (ARMES LÉGÈRES) (AGILITÉ)

Souvent, les personnages préfèrent porter une arme qui peut être tenue efficacement à une main plutôt que de s'encombrer d'un engin plus imposant. Ce choix peut être dicté par la discrétion de l'arme, que l'on dissimule plus aisément, ou par une question de goût. Pour d'autres, il s'agit de libérer l'autre main afin de pouvoir, par exemple, piloter un speeder bike et tirer des coups de pistolet blaster en même temps.

Les armes que l'on classe dans cette catégorie sont très nombreuses. Il y a bien sûr toutes celles que l'on peut manier d'une seule main sans devoir bénéficier de quelque support que ce soit. On peut ainsi citer les innombrables pistolets, mais également les lances, les filets et les détonateurs thermiques. Certaines sont petites, faciles à escamoter, tandis que d'autres ne peuvent servir qu'aux individus les plus forts.

La compétence Distance (armes légères) reflète l'adresse développée par le personnage, ainsi que sa capacité à évaluer l'incidence du vent, de la gravité et de la distance. Quand un expert dans ce domaine se présente sur une planète, il cherchera souvent à faire quelques essais pour se familiariser avec l'influence de l'environnement local sur ses tirs.



- La grande majorité des armes à distance légères infligent des blessures à leurs cibles. Celles qui peuvent infliger du stress sont indiquées comme telles et nécessitent souvent pour ce faire qu'on active spécifiquement ce mode de tir.
- Les personnages peuvent tenir une arme à distance légère dans chaque main ou porter une arme de corps à corps dont le maniement ne nécessite qu'une de leurs mains tandis que l'autre tient une arme à distance légère. Reportez-vous à la page 210 pour plus de détails.

La difficulté des tests de Distance (armes légères) est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible. Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

DISTANCE (ARMES LOURDES) (AGILITÉ)

Lorsqu'il s'agit de tirer sur une cible à distance, les armes tenues à deux mains offrent une assise plus stable que celles que l'on manipule à une main. Elles sont en outre dotées de canons plus longs, assurant des tirs réguliers sur de plus longues portées. Ces engins nécessitant davantage d'espace, les concepteurs les dotent généralement de munitions plus importantes et en profitent pour les rendre bien plus puissants que les armes de taille plus réduite. Il en résulte des armes souvent plus meurtrières et plus précises.

Les fusils employés à travers la galaxie sont d'une grande variété. Certains ne sont que de simples armes à percussion, tandis que les blasters, très courants, se déclinent de la petite carabine aux grands modèles à canon long pour tireurs embusqués. Il existe également des armes très spécifiques, comme les arbalètes wookies. L'utilisation de toutes ces armes est rattachée à la compétence Distance (armes lourdes).

En dehors des combats, les armes liées à cette compétence sont largement employées pour la chasse, ce qui explique pourquoi elles sont bien plus courantes dans les mondes frontière que les armes à distance légères. Les personnages qui comptent beaucoup sur les compétences de survie en milieu sauvage préfèrent souvent la portée supérieure des fusils lorsqu'ils affrontent des prédateurs ou traquent des proies nerveuses.

- Par défaut, les armes à distance lourdes infligent des blessures. Une sous-catégorie peut aussi infliger des dégâts étourdissants, comme le font certaines armes exclusivement étourdissantes.

La difficulté des tests de Distance (armes lourdes) est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible. Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).



PUGILAT (VIGUEUR)

Il arrive dans certains affrontements physiques qu'un personnage cherche à neutraliser son adversaire sans véritablement le blesser. Il y a aussi des cas où une bagarre se déclare à l'improviste, laissant le personnage sans arme. Certaines personnes sont spécifiquement formées au combat à mains nues ou disposent d'armes naturelles qu'elles affectionnent pour ce type d'altercation. Dans ces circonstances, c'est la compétence Pugilat qui permet de résoudre les combats.

La plupart des personnages qui ont grandi dans un milieu hostile montrent un certain talent pour le Pugilat. Toutes les espèces sauvages, notamment celles qui sont dotées d'armes naturelles, se servent de Pugilat quand elles sont impliquées dans un affrontement physique. Tout individu qui travaille dans l'armée ou dans les forces de l'ordre apprend des rudiments d'arts martiaux, ce qui est également régi par la compétence Pugilat, y compris les formes les plus sophistiquées et étranges. Les armes improvisées, en revanche, comme une bouteille ou un pied de table, renvoient à la compétence Corps à corps.

Certains affrontements obligent les intervenants à combattre sans arme, que ce soit pour des raisons légales ou sociales. Dégainer une arme pourrait vite entraîner un combat meurtrier ou d'autres fâcheuses conséquences, ce qui oblige les personnages à compter uniquement sur la compétence Pugilat.

Pugilat sert donc pour le combat à mains nues (cf. page 211). La difficulté des tests de Pugilat est Moyenne ◆◆ (difficulté de toutes les attaques au corps à corps), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Reportez-vous à la page 204 pour plus de détails.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

En règle générale, un personnage réagit en fonction de ce qu'il sait d'une situation donnée. Bien évidemment, on ne peut demander aux joueurs d'en savoir autant au sujet de l'univers du jeu que leurs personnages, qui, eux, y vivent. Cette compétence sert donc à combler ce manque. Elle permet au joueur de prendre des décisions dépendant d'informations dont dispose probablement son personnage.

Les ✲, ❍, ⊕, ⊚ et ▽ peuvent être convertis de manière semblable selon les compétences de Connaissance concernées. Les ✲ excédentaires indiquent que le personnage se souvient des informations souhaitées ou termine ses recherches plus vite que prévu, tandis que les ❍ peuvent servir à apprendre des détails secondaires sur la question. Les ⊕ apportent en revanche des renseignements qui peuvent s'avérer décisifs, comme une vulnérabilité de la bête étudiée dans le cas d'un test de Connaissance (Xénologie) ou des détails sur un conflit familial entre syndicats du crime dans le cas de Connaissance (Pègre). Le MJ peut se servir des ⊚ pour omettre un détail crucial sur le sujet concerné, tandis que les ▽ permettent carrément au MJ de désinformer le personnage, voire de lui mentir sur toute la ligne.



BORDURE EXTÉRIEURE (INTELLIGENCE)

Les systèmes de la Bordure extérieure regorgent de mondes indépendants dont les occupants apprécient souvent l'isolement et la relative liberté. C'est ainsi que ces divers mondes offrent une incroyable variété de cultures et de systèmes politiques. Bien souvent, ils sont également habités par une grande palette d'espèces formant une communauté fondée sur cette même diversité.

Le spectre culturel étant si étendu, les coutumes d'un monde ne se retrouvent pas forcément dans les autres systèmes de la Bordure extérieure, mêmes proches. On compte toutefois des attitudes communes et des archétypes qui varient peu d'un bout à l'autre de ce secteur de la galaxie. Par ailleurs, ceux qui voyagent régulièrement parmi ces mondes apprennent à se connaître les uns les autres aux comptoirs des innombrables bouges accueillant les habitués des couloirs spatiaux.

- Quand un personnage a besoin de trouver une planète offrant une ressource ou un service donné parmi les systèmes de la Bordure extérieure, il peut effectuer un test de cette compétence pour déterminer les choix les plus adaptés à sa situation.
- Lorsqu'il s'agit de définir le meilleur endroit où vendre des marchandises, un test de Bordure extérieure permet de savoir où ces produits sont légaux, recherchés, et s'ils respectent les tabous locaux.
- Lorsqu'un personnage doit interagir avec un habitant d'un monde de la Bordure extérieure, cette compétence peut servir à déterminer l'approche la plus convenable pour partir sur de bonnes bases relationnelles.

La difficulté des tests de Bordure extérieure dépend de la notoriété du monde et des marchandises qu'on y recherche ou qu'on souhaite y vendre. Elle peut également être ajustée selon les détails de la question posée.

CULTURE (INTELLIGENCE)

Certaines portions de la galaxie sont habitées depuis plus d'un million d'années. Des innombrables civilisations qui ont émergé durant cette ère, beaucoup sont aujourd'hui éteintes. Ces cultures sont parvenues à communiquer par voie interstellaire et ont partagé leurs histoires respectives. Au fil des siècles, certains récits ont bien sûr évolué jusqu'à devenir des mythes et légendes. La part de vérité qu'ils contiennent est souvent plus importante qu'on ne le soupçonne,, à tel point qu'on peut parfois oublier l'incroyable potentiel que ces histoires recèlent.

Les personnages férus de cultures oubliées et de légendes peuvent convertir leur passion en profession. Les flottes perdues, les mines abandonnées et les entreprises funestes peuvent toutes constituer de fabuleuses sources de profit pour celui qui saurait les retrouver et les exploiter. Il arrive aussi qu'un personnage découvre par hasard une relique associée à l'une de ces légendes, un objet dont la valeur pourrait largement dépasser ce que laisse imaginer son aspect. Un personnage qui sait tirer profit de ce lien, soit en vendant l'objet soit en retrouvant ses origines, pourrait bien diminuer sensiblement les contraintes exercées par ses Obligations.

- Chaque fois qu'un personnage tente de décrypter des écrits anciens ou d'en déterminer le contexte, un test de Culture s'impose.
- Les connaissances d'un personnage concernant la légende d'un héros antique sont représentées par la compétence Culture.

La difficulté d'un test de Culture dépend de la notoriété du sujet. Les légendes les plus connues ne demandent souvent aucun test, tandis que tout le monde ou presque a oublié les récits concernant une race éteinte depuis des millénaires.

ÉDUCATION (INTELLIGENCE)

Au sein de la plupart des races et cultures de la galaxie, savoir lire et écrire constitue un premier pas crucial vers l'âge adulte. Même dans les territoires les plus sauvages de la Bordure extérieure, presque toute la population remplit ce critère bien avant d'atteindre la maturité physique. Après cela, l'éducation de chacun se développe en couvrant d'autres domaines de savoir.

En général, cela passe par des rudiments en mathématiques, en sciences et en technologie, du moins suffisamment pour accomplir les réparations de base. Beaucoup se penchent également sur la philosophie, la politique et l'histoire galactique. À partir de là, étudier les diverses espèces et cultures dominantes de la galaxie permet de peaufiner un bagage général.

Les personnages doivent connaître quelques notions essentielles pour savoir se comporter de façon adéquate quand ils voyagent. Pour l'inculte, tout ce qui sort de son univers natal paraît absurde. Les différences culturelles peuvent alors devenir des barrières infranchissables.

- Chaque fois qu'un personnage doit interagir avec un représentant gouvernemental, un test d'Éducation peut lui permettre de déterminer la meilleure manière de procéder.
- Quand un personnage doit recourir à des notions scientifiques de base dans une analyse, son savoir dans ce domaine est représenté par la compétence Éducation.

Éducation correspond également à la compétence de Connaissance par défaut. Chaque fois qu'il se pose une question que l'on n'associe pas d'emblée à l'une des autres compétences de Connaissance, Éducation peut servir à illustrer les notions du personnage sur le sujet.

La difficulté des tests d'Éducation est souvent directement associée à la notoriété des informations en question. Les personnages qui disposent de documents liés



au sujet sont censés bénéficier d'un bonus appréciable, mais cela ne les exempt en aucun cas d'une compréhension des principes de base.

MONDES DU NOYAU (INTELLIGENCE)

Les mondes les plus proches du Noyau galactique sont censés représenter le summum de la culture et de la civilisation de la galaxie. C'est en tout cas la perception de ceux qui habitent ces systèmes. Les traditions culturelles varient sensiblement d'un système à l'autre, y compris entre les planètes d'un même système. Certaines sont partagées par presque tous les mondes du Noyau, à quelques exceptions près. Un comportement qui passe pour parfaitement bienséant sur une planète peut être considéré comme grossier sur une autre, tout cela au sein d'une région pourtant culturellement avancée de la galaxie.

De nombreux hypercouloirs relient les Mondes du Noyau aux autres secteurs de la galaxie. C'est ainsi que les visiteurs de contrées étrangères sont bien plus courants ici qu'ailleurs. Les Mondes du Noyau, véritables centres diplomatiques et commerciaux, maintiennent le contact entre des planètes éparpillées dans toute la galaxie.

- Quand un personnage doit identifier la planète d'origine d'un individu sans le lui demander, il peut effectuer un test de Mondes du Noyau pour reconnaître son accent, son style vestimentaire et autres traits associés à un monde donné.
- Lorsqu'ils ont affaire à un habitant des Mondes du Noyau, les personnages peuvent tenter un test de cette compétence pour savoir de quelle manière se comporter pour paraître courtois et ne pas le froisser.
- Les personnages spécialisés dans le transport de marchandises peuvent effectuer un test de Mondes du Noyau pour déterminer quels sont les meilleurs marchés pour l'achat ou la vente de tel ou tel produit. Ils peuvent aussi identifier les mondes où certains biens sont illicites.

La difficulté des tests de Mondes du Noyau est généralement proportionnelle à la rareté des renseignements en question. Il est bien plus facile de se souvenir des informations de base concernant Coruscant que d'un détail obscur ayant trait à une lune mineure.

NÉGOCIATION (PRÉSENCE)

Souvent, le meilleur moyen d'obtenir la coopération d'une personne consiste à lui concéder ce qu'elle désire. L'art de la négociation revient à déterminer quelle part des attentes d'autrui il faut satisfaire pour recevoir un bien ou un service en contrepartie. Un maître négociateur peut ainsi s'en tenir aux sacrifices les plus anodins en échange d'avantages cruciaux, tandis qu'un novice paiera la mar-



chandise bien plus cher qu'elle ne vaut, surtout s'il paraît aux abois. Cette compétence est essentielle pour mener à bien tous les types de transactions commerciales, et servira au marchand comme au mercenaire.

Les personnages auront besoin de négocier efficacement s'ils espèrent s'acquitter de leurs Obligations. Négociation s'oppose à la Présence et au Calme du sujet. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 113, pour plus de détails.

- Chaque fois qu'un personnage souhaite acheter des biens ou louer des services, il doit acquitter le prix demandé ou recourir à la compétence Négociation.
- Lorsqu'un personnage souhaite vendre des biens ou proposer ses services, le prix final est déterminé par un test de Négociation.
- Lorsque deux individus concluent un accord ou un traité, ils effectuent un test opposé ou concurrentiel de Négociation. Le vainqueur se taille la part du lion.

Négociation se traduit généralement par un test opposé, contre le Calme ou la Négociation de la cible. Des modificateurs circonstanciels peuvent s'appliquer en fonction des relations passées entre les personnes concernées, ainsi que de l'attrait présenté par les biens ou services. Il est très rare que cette compétence n'engendre pas un test opposé, mais ce n'est pas impossible. Dans ce cas, le MJ est censé évaluer la difficulté selon les paramètres évoqués ci-dessus.

Les ✲ excédentaires peuvent accroître le profit réalisé par le personnage (de 5 % par ✲). Ils peuvent également servir à modifier les clauses de l'accord, de manière à ce qu'il couvre une plus longue durée ou permette d'acquérir plus de marchandises pour le même prix.

Les obtenus lors d'un test de Négociation peuvent être convertis en autres faveurs de la part de la cible (concessions en cas de test raté, à-côtés s'il est réussi). En cas de , le joueur peut décider que le PNJ ciblé devient son interlocuteur commercial privilégié. Ce dernier pourra ensuite rechercher plus ou moins activement des marchandises qui intéressent le PJ ou faire part à d'autres clients de la qualité des services de son nouveau partenaire.

Les peuvent servir à augmenter le prix des articles que le personnage souhaite acheter, à déprécier les marchandises qu'il tente de vendre ou à raccourcir la durée des accords qu'il négocie. Le MJ peut profiter d'un pour saper les ambitions du personnage : la marchandise ou le paiement reçu est contrefait, ou le PJ en est réduit à accepter des clauses dépassant largement le cadre de la négociation initiale.

PÈGRE (INTELLIGENCE)

Certains gouvernements sont sous l'emprise voilée de criminels, par le biais de machinations peu légales. En d'autres lieux, ce sont directement les barons du crime et leurs familles qui font office d'autorité. Quand la structure hiérarchique est plus traditionnelle, les éléments les plus douteux sont forcés d'agir dans l'ombre et la duplicité. Un personnage qui souhaite établir des contacts parmi la pègre devra d'abord comprendre dans toute leur subtilité les rôles et influences de ses membres.

Une fois que le personnage a décrypté comment il allait pouvoir approcher une de ces organisations, il va devoir identifier le bon interlocuteur. Les divers secteurs de ce monde peuvent en effet être gérés par différents groupes ou individus. Un parieur véreux n'est pas forcément à même de vous fournir des produits pharmaceutiques illicites ou des armes de qualité militaire. Selon les besoins du personnage et la présence criminelle dans le monde concerné, trouver le bon contact peut s'avérer enfantin ou au contraire long et fastidieux.

- La compétence Pègre peut servir à déterminer quel monde proche est le plus adapté à un commerce illicite donné.
- Pègre peut également s'avérer utile quand un personnage souhaite anticiper les méthodes auxquelles un adversaire va recourir pour une activité criminelle précise.

Quand un lieu ou un individu sont notoirement criminels, il est plus facile de retrouver les renseignements recherchés. La tâche s'avère bien plus corsée quand la personne a tout fait pour masquer ses activités illégales.

XÉNOLOGIE (INTELLIGENCE)

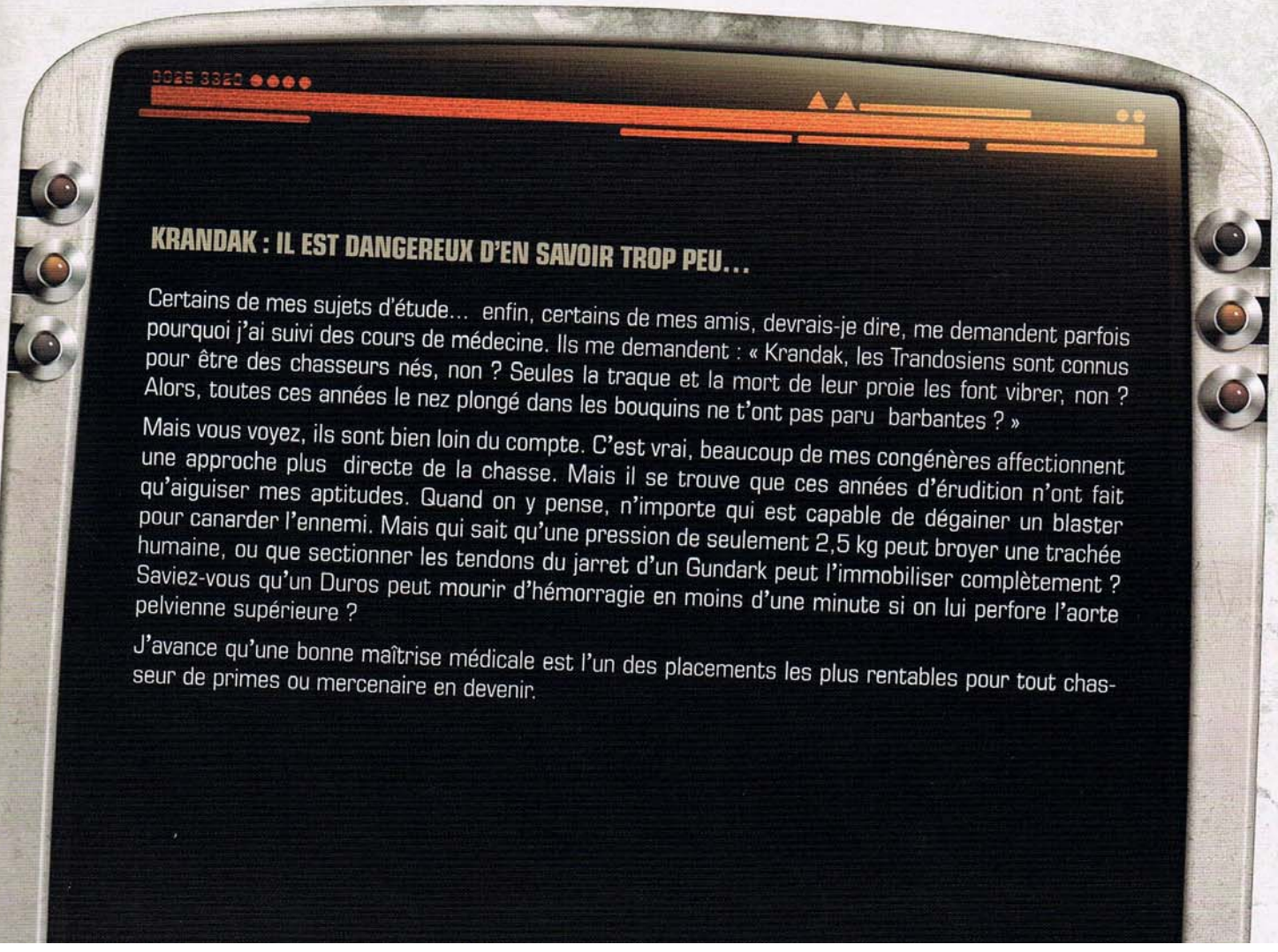
Les motivations, les origines biologiques et les philosophies des espèces qui prolifèrent à travers la galaxie divergent grandement : l'objet du désir de l'une sera perçu comme parfaitement répugnant par une autre. Et au sein d'une même espèce, il suffit de changer de système pour découvrir des idéologies et usages sociaux complètement différents.

Ceux qui ont appris à classifier les diverses espèces de la galaxie en retenant leurs traits distinctifs sont forts en Xénologie.

Quiconque doit régulièrement entrer en contact avec les occupants des divers mondes de la galaxie se doit d'être expert en Xénologie, surtout ceux qui pourraient avoir à prodiguer des soins à des membres d'autres espèces, car d'une race à l'autre, les différences physiologiques et anatomiques peuvent transformer un remède efficace en poison mortel. La connaissance des spécificités culturelles est également importante dans les contextes sociaux. Une stratégie commerciale adaptée aux Twi'lek peut s'avérer désastreuse face à un Wookie.

- Quand un personnage rencontre pour la première fois un membre d'une race donnée, un test de Xénologie réussi permet de déterminer la meilleure manière de se comporter. Cela peut notamment éviter les faux pas rédhibitoires.
- Si un personnage doit porter assistance ou au contraire blesser un membre d'une autre espèce que la sienne, Xénologie peut l'aider à identifier ses maux ou à déceler ses vulnérabilités.
- Les diverses espèces n'ont pas les mêmes besoins en termes d'environnement et d'alimentation. Un test de Xénologie réussi permet à un personnage de proposer des choix appropriés à ses invités appartenant à d'autres espèces.

La difficulté des tests de Xénologie dépend à la fois de la régularité avec laquelle le personnage fréquente des membres de l'espèce concernée et de la rareté relative de celle-ci.



KRANDAK : IL EST DANGEREUX D'EN SAVOIR TROP PEU...

Certains de mes sujets d'étude... enfin, certains de mes amis, devrais-je dire, me demandent parfois pourquoi j'ai suivi des cours de médecine. Ils me demandent : « Krandak, les Trandosiens sont connus pour être des chasseurs nés, non ? Seules la traque et la mort de leur proie les font vibrer, non ? Alors, toutes ces années le nez plongé dans les bouquins ne t'ont pas paru barbantes ? »

Mais vous voyez, ils sont bien loin du compte. C'est vrai, beaucoup de mes congénères affectionnent une approche plus directe de la chasse. Mais il se trouve que ces années d'érudition n'ont fait qu'aiguiser mes aptitudes. Quand on y pense, n'importe qui est capable de dégainer un blaster pour canarder l'ennemi. Mais qui sait qu'une pression de seulement 2,5 kg peut broyer une trachée humaine, ou que sectionner les tendons du jarret d'un Gundark peut l'immobiliser complètement ? Saviez-vous qu'un Duros peut mourir d'hémorragie en moins d'une minute si on lui perfore l'aorte pelvienne supérieure ?

J'avance qu'une bonne maîtrise médicale est l'un des placements les plus rentables pour tout chasseur de primes ou mercenaire en devenir.



IV

TALENTS

« Tous ceux qui détiennent du pouvoir craignent de le perdre. Même les Jedi. »

— Chancelier suprême Palpatine

Les personnages joueurs se distinguent habituellement du commun des mortels par leurs capacités spéciales. Là où un personnage mineur pourrait renoncer face à l'adversité, il sera de bon ton qu'un héros domine son ennemi et triomphe. Les talents sont un artifice de jeu permettant aux personnages de réaliser des exploits surhumains. Il s'agit généralement de techniques spécialisées qu'un personnage a fini par maîtriser, à force d'entraînement et d'étude approfondie. Ils sont étroitement liés à l'identité d'un personnage, notamment à sa profession. Autant dire qu'un personnage aura plus de chances de succès s'il dispose d'une compétence et d'un talent liés à la situation.

Il est important de préciser que les talents ont un champ d'application plus restreint que les compétences et répondent à des situations bien précises. Un personnage désireux d'utiliser une compétence dans une large variété d'applications fera sans doute mieux d'augmenter cette compétence plutôt que d'acquérir un talent. Pour autant, un personnage se retrouvant dans une situation où ses talents peuvent s'exprimer aura l'occasion d'accomplir de véritables exploits.

CATÉGORIES DE TALENTS

Il existe différentes catégories de talents. Certains sont spécifiquement associés à une compétence particulière ou à un groupe de compétences. Il s'agit généralement d'astuces que le personnage a apprises à mesure qu'il développait la ou les compétences en question. Dans bien des cas, ces talents représentent des raccourcis opérationnels, l'expérience qui permet de sauter certaines étapes en toute sécurité ou de savoir quelles procédures appliquer. Ces talents peuvent aussi exprimer des facilités innées à utiliser telle ou telle compétence. Il peut s'agir encore d'un processus mental particulier, d'un tour de main, ou d'un savoir appris.

Certains talents sont spécifiquement associés au combat. Ces talents de combat représentent des techniques que le personnage a appris à maîtriser par la pratique et l'expérience. Dans certains cas, ces capacités peuvent paraître surhumaines aux yeux des non-initiés, mais elles ne sont que le fruit d'un entraînement rigoureux et de l'expérience acquise. Ces talents offrent généralement des capacités permettant de venir à bout d'un adversaire particulièrement coriace, tandis que d'autres sont davan-

tage destinés à éviter les coups. La nature des talents de combat au sein d'une arborescence renforce la spécificité de la spécialité. Les spécialités qui se concentrent sur les moyens d'éviter la confrontation physique comportent forcément moins de talents de combat que celles de nature plus martiale.

La spécialité de Fugitif de la Force (cf. **Chapitre VIII : La Force)** comprend exclusivement des talents associés à la manipulation de la Force. Ces talents, plutôt que de représenter une modification des capacités naturelles d'un individu, sont intimement liés à sa compréhension de la Force. De la même manière que d'autres personnages acquièrent de nouvelles capacités physiques, le fugitif de la Force progresse dans sa maîtrise de la Force.

Chaque arborescence de talents donne accès à Entraînement. Ce talent est le seul moyen pour un personnage d'augmenter ses caractéristiques après sa création. Il n'apparaît qu'une seule fois par arborescence, et généralement dans l'une des dernières entrées.

RANGS DE TALENT ET ACHAT D'UN MÊME TALENT À PLUSIEURS REPRISES

Certaines arborescences proposent plusieurs entrées pour un même talent, tout simplement parce que ce dernier peut être appris plusieurs fois. Quand un personnage apprend un talent qu'il connaît déjà, il gagne un rang de plus. À quelques exceptions près, il n'y a pas de limite au nombre de rangs qu'un personnage peut acquérir dans un talent donné. Un personnage peut acquérir autant de rangs dans un talent donné que le nombre de fois que celui-ci apparaît dans les arborescences de talents dont il dispose.

Les talents qui n'ont pas de rangs ne peuvent être acquis qu'une seule et unique fois. Si au cours de sa progression dans une arborescence un personnage rencontre un talent sans rang qu'il a déjà obtenu par une autre spécialité, on considère ce talent comme acquis dans cette nouvelle arborescence sans que le personnage doive dépenser de points d'expérience.

EXEMPLE : ACHETER DES TALENTS À RANGS

Robin, le personnage de Gilles, possède un rang en Bout portant grâce à l'arborescence d'expert en gadgets. Quand par la suite il choisit l'arborescence de soldat à louer, il obtient la possibilité d'acquérir deux rangs supplémentaires en Bout portant, pour un total de trois rangs. Par ailleurs, s'il a déjà acquis le talent Jamais à court et qu'il choisit ensuite la spécialité de négociant, il n'aura pas à acheter à nouveau ce talent quand il le rencontra dans cette nouvelle arborescence.

ARBORESCENCES DE TALENTS

Chaque fois qu'un joueur souhaite acquérir un nouveau talent pour son personnage, il doit d'abord s'assurer que celui-ci lui est accessible sur l'une de ses arborescences de spécialité. Pour prendre un nouveau talent de l'arborescence, le personnage doit préalablement posséder tous les talents précédents figurant sur l'arborescence, de façon à pouvoir tracer un « chemin » passant par ces talents déjà acquis jusqu'à atteindre le nouveau talent convoité. Pour cela, il suffit de suivre les traits qui figurent sur l'arborescence. Notez néanmoins que pour certaines arborescences, on ne peut se contenter de descendre dans une même colonne, tout simplement parce qu'un talent n'est pas relié au suivant par un trait. Dans ce cas, le personnage doit d'abord s'offrir un talent situé dans une colonne adjacente et prendre un chemin détourné vers le talent souhaité.

DESCRIPTION DES TALENTS

Voici venu le moment de détailler les différents talents proposés dans **Aux Confins de l'Empire**. Chaque entrée inclut les informations qui suivent :

- **Activation** précise si le talent est utilisable constamment (passif) ou si le personnage doit entreprendre une action pour l'activer (actif). Si l'activation est nécessaire, le type d'action demandé est précisé. Certains talents peuvent être activés au tour d'autrui. Dans ce cas, l'activation indique aussi « hors tour ».
- **Rangs** indique si un talent peut être acquis plusieurs fois (oui) ou seulement une fois (non).
- **Arborescences** recense les spécialités qui donnent accès à ce talent particulier. Notez que pour les talents à rangs, certaines arborescences permettent à un personnage d'acquérir plusieurs fois un talent donné.
- Le paragraphe final décrit les mécanismes de jeu impliqués dans l'utilisation de ce talent.

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS

Nom	Activation	Rangs	Page
Accompli	Passif	Oui	132
Adversité	Passif	Oui	132
Antitoxine	Passif	Oui	132
Aplomb	Passif	Oui	132
Arme en main	Actif (broutille)	Non	132
As de la manœuvre	Actif (action)	Non	132
As de la mécanique	Passif	Oui	132
Ascendant émotionnel	Passif	Non	132
Attaque furieuse	Actif (broutille)	Oui	132
Autorité naturelle	Passif	Oui	132
Bagarreur-né	Actif (broutille)	Non	132
Baroudeur	Passif	Oui	132
Baroudeur-né	Actif (broutille)	Non	133
Beau parleur	Actif (broutille)	Oui	133
Bénéfice du doute	Passif	Oui	133
Bidouillage	Passif	Oui	133
Bidouilleur-né	Actif (broutille)	Non	133
Bout portant	Passif	Oui	133
Bricoleur	Actif (action)	Non	133
Brute-née	Actif (broutille)	Non	133
Cartographie de la galaxie	Passif	Oui	133
Ceinture à gadgets	Actif (broutille)	Non	133
Charmeur-né	Actif (broutille)	Non	134
Chasseur	Passif	Oui	134
Chasseur-né	Actif (broutille)	Non	134
Chercheur	Passif	Oui	134
Chirurgien	Passif	Oui	134
Compartiment caché	Passif	Oui	134
Concentration intense	Actif (manœuvre)	Non	134
Conduite stratégique	Passif	Oui	134
Connaissances spécialisées	Passif	Oui	134
Contacts au marché noir	Actif (broutille)	Oui	135
Coup assommant	Actif (broutille)	Non	135
Coup assommant (amélioré)	Actif (broutille)	Non	135
Coup ciblé	Actif (broutille)	Non	135
Coup de pouce du destin	Actif (broutille)	Non	135
Coup éclair	Passif	Oui	135
Coup handicapant	Actif	Non	135
Coup mortel	Passif	Oui	135
Coup précis	Actif (manœuvre)	Oui	135
Craqueur de codes	Passif	Oui	135
Customisation	Passif	Oui	135
Dans le mille	Actif (broutille)	Non	135
Dans le mille (amélioré)	Actif (broutille)	Non	136
Défaut de motivateur	Actif (action)	Non	136
Dégâts superficiels	Actif (broutille, hors tour)	Non	136
Dégourdi	Passif	Oui	136
Dépannage de récup'	Actif (action)	Non	136
Désorientation	Passif	Oui	136
Détermination	Passif	Oui	136
Difficile à viser	Passif	Non	137
Dose de stimulant	Actif (action)	Non	137
Dose de stimulant (amélioré)	Actif (broutille)	Non	137

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS (SUITE)

Nom	Activation	Rangs	Page
Dose de stimulant (ultime)	Passif	Non	137
Dur au mal	Passif	Oui	137
En selle !	Actif (broutille)	Non	137
Endurance	Passif	Oui	137
Endurci	Passif	Oui	137
Entraînement	Passif	Oui	137
Érudit-né	Actif (broutille)	Non	137
Érudit reconnu	Passif	Oui	137
Esquive	Actif (broutille, hors tour)	Oui	137
Esquive instinctive	Actif (manœuvre)	Oui	138
Expert en commerce	Actif (broutille)	Non	138
Expert en discrétion	Actif (broutille)	Non	138
Expert en médecine	Actif (broutille)	Non	138
Expert en pilotage	Actif (broutille)	Non	138
Expert slicer	Actif (broutille)	Non	138
Expert stellaire	Actif (broutille)	Non	138
Filature	Passif	Oui	138
Force surhumaine	Passif	Oui	138
Forteresse mentale	Actif (broutille)	Non	138
Garde du corps	Actif (manœuvre)	Oui	138
Garde stratégique	Actif (manœuvre)	Oui	138
Génie de l'informatique	Passif	Oui	139
Habitué des systèmes solaires	Actif (manœuvre)	Non	139
Intimidant	Actif (broutille, hors tour)	Oui	139
Intuition	Passif	Non	139
Inventeur	Passif	Oui	139
Irrésistible	Passif	Oui	139
Jamais à court	Passif	Non	139
Langage binaire	Passif	Oui	139
Leçons d'anatomie	Actif (broutille)	Non	139
Maître des armures	Passif	Non	139
Maître des armures (amélioré)	Passif	Non	139
Mécanicien de précision	Passif	Oui	139
Médecin-né	Actif (broutille)	Non	141
Musclé	Passif	Non	141
Négociateur-né	Actif (broutille)	Non	141
Nerfs d'acier	Actif (broutille)	Non	141
Officier supérieur	Actif (action)	Non	141
Officier supérieur (amélioré)	Passif	Non	141
Perception des émotions	Passif	Non	141
Perception du danger	Actif (broutille)	Non	141
Perspicace	Passif	Oui	141
Persuasion	Passif	Oui	141
Pilote-né	Actif (broutille)	Non	141
Pilote chevronné	Passif	Oui	141
Pisteur chevronné	Passif	Oui	141
Pleins gaz	Actif (action)	Non	141
Pleins gaz (amélioré)	Actif (manœuvre)	Non	142
Pleins gaz (ultime)	Passif	Non	142
Point faible	Actif (broutille)	Non	142
Points névralgiques	Actif (broutille)	Non	142
Précision mortelle	Passif	Oui	142
Présence saisissante	Actif (broutille, hors tour)	Non	142

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS (SUITE)

Nom	Activation	Rangs	Page
Programmeur-né	Actif (broutille)	Non	142
Quelconque	Passif	Oui	142
Raccourci	Passif	Oui	142
Réaction éclair	Actif (broutille, hors tour)	Oui	142
Réaction fulgurante	Passif	Oui	142
Récupération rapide	Passif	Oui	142
Réflexes aiguisés	Passif	Non	142
Relations	Actif (broutille)	Oui	143
Renversement	Passif	Non	143
Réparations solides	Passif	Oui	143
Répartie caustique	Actif (action)	Non	143
Répartie caustique (amélioré)	Passif	Non	143
Répartie caustique (ultime)	Actif (broutille)	Non	143
Résistance héroïque	Actif (broutille)	Non	143
Ressort	Actif (broutille)	Non	143
Robustesse	Passif	Oui	143
Schémas connus	Actif (manœuvre)	Non	143
Second souffle	Actif (broutille)	Oui	143
Sens de la rhétorique	Actif (action)	Non	143
Sens de la rhétorique (amélioré)	Passif	Non	143
Sens de la rhétorique (ultime)	Actif (broutille)	Non	144
Sens des affaires	Passif	Oui	144
Sens surdéveloppés	Passif	Oui	144
Sérénité	Actif (manœuvre)	Non	144
Sixième sens	Passif	Non	144
Slicer chevronné	Actif (broutille)	Non	144
Slicer stratégique	Passif	Oui	144
Slicer stratégique (amélioré)	Passif	Non	144
Spécialiste du bacta	Passif	Oui	144
Stabilité	Actif (manœuvre)	Oui	144
Subsistance	Passif	Non	144
Systèmes de sécurité	Passif	Oui	144
Tête dure	Actif (action)	Oui	144
Tête dure (amélioré)	Actif (action)	Non	145
Tir de barrage	Passif	Oui	145
Tireur d'élite	Actif (manœuvre)	Oui	145
Tireur-né	Actif (broutille)	Non	145
Trait de génie	Actif (broutille)	Non	145
Utinni !	Passif	Oui	145
Valeur de Force	Passif	Oui	145
Vigilance accrue	Passif	Non	145
Visée juste	Actif (manœuvre)	Oui	145
Vivacité	Passif	Non	145
Voyou-né	Actif (broutille)	Non	145

ACCOMPLI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Diplomate, Érudit

Le personnage choisit deux compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

ADVERSITÉ

Activation : Passif
Rangs : Oui
Arborescences : PNJ uniquement

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant ce personnage par rang d'Adversité.

ANTITOXINE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en survie

Ajoutez ▢ par rang d'Antitoxine à tous les tests pour résister aux poisons, venins et autres toxines, ainsi qu'aux tests visant à se remettre de leurs effets. Réduisez la durée des effets et les dégâts des toxines, venins et poisons de 1 round/point par rang d'Antitoxine, jusqu'à un minimum de 1.

APLOMB

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Érudit, Soldat à louer

Le personnage peut retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter les effets de peur. S'il ne reste aucun dé de difficulté, le personnage n'a pas à effectuer de test de Sang-froid.

ARME EN MAIN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Assassin, Fugitif de la Force, Vaurien

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, dégainer ou rengainer une arme accessible au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre. Ce talent réduit aussi d'une manœuvre le temps nécessaire pour dégainer ou rengainer une arme qui en requiert habituellement plusieurs.

AS DE LA MANŒUVRE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Le personnage peut effectuer une action d'As de la manœuvre quand il pilote un véhicule ou un vaisseau spatial. Le personnage choisit un adversaire avec lequel il effectue un **test opposé de Pilotage (planétaire ou espace)**. En cas de succès, le véhicule ou vaisseau de l'adversaire ne peut effectuer aucune attaque contre le véhicule du personnage, pour un nombre de rounds égal à la valeur d'Agilité du personnage. As de la manœuvre ne peut être utilisé qu'une seule fois par rencontre.

AS DE LA MÉCANIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Mécano

Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à tous les tests de Mécanique. De plus, le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié. Des rangs supplémentaires en As de la mécanique ne modifient pas cette réduction de coût.

ASCENDANT ÉMOTIONNEL

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Quand le personnage effectue un test de Charme, Coercition ou Tromperie, il peut ajouter à sa réserve de dés autant de ⬡ que sa valeur de Force. Chaque ◯ ajoute ✲ aux tests de Charme. Chaque ● ajoute ✲ aux tests de Coercition ou de Tromperie. Toutefois, chaque ◯ ◯ ajoute ➤ aux tests de Coercition et de Tromperie, et chaque ● ● ajoute ➤ aux tests de Charme. Ce talent ne s'applique pas contre les cibles immunisées contre les pouvoirs de la Force (ni contre les droïdes).

ATTAQUE FURIEUSE

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Maraudeur

Quand il effectue un test de Corps à corps ou de Pugilat, le personnage peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (qui ne peut excéder son nombre de rangs en Attaque furieuse) pour améliorer autant de dés d'aptitude à son test de combat.

AUTORITÉ NATURELLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Soldat à louer

Ajoutez ▢ par rang d'Autorité naturelle à tous vos tests de Commandement (et autres tests destinés à inspirer, rallier ou donner des ordres à un auditoire). En cas de succès au test, les membres de l'auditoire reçoivent également ▢ par rang aux tests de Sang-froid qu'elles devront effectuer au cours des prochaines vingt-quatre heures. Ce bénéfice n'augmente pas en fonction des rangs en Autorité naturelle que possède le personnage.

BAGARREUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Maraudeur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Pugilat ou de Corps à corps.

BAROUDEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en survie

Le personnage retire ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement ou d'un terrain particulier. Par ail-



leurs, il réduit de moitié le temps de voyage terrestre. Des rangs supplémentaires en Baroudeur ne modifient pas cette réduction de durée.

BAROUDEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en survie

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Résistance ou de Survie.

BEAU PARLEUR

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Négociant

Quand un personnage acquiert ce talent, il choisit une compétence : Charme, Coercition, Négociation, ou Tromperie. Lors des tests de la compétence choisie, il peut dépenser ⊕ afin d'obtenir un nombre de ✲ supplémentaires égal à son rang en Beau parleur.

BÉNÉFICE DU DOUTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Diplomate

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous les tests de Coercition et de Tromperie entrepris par le personnage.

BIDOUILLAGE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en gadgets, Tech hors-la-loi

Le personnage choisit une arme ou pièce d'armure personnelle par rang de Bidouillage. Il peut augmenter de 1 les dégâts de l'arme, réduire de 1 le coût en avantages ⟲ pour infliger une blessure critique ou déclencher un autre effet (jusqu'à un minimum de 1), ou augmenter de 1 la défense au corps à corps ou à distance de l'armure. Ou bien il peut encore réduire l'encombrement de l'objet de 2, jusqu'à un minimum de 1.

Le bonus s'applique tant que le personnage utilise l'objet. Si ce dernier est perdu ou détruit, le personnage peut appliquer ce talent à une nouvelle arme ou pièce d'armure personnelle.

BIDOUILLEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Mécano

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Mécanique.

BOUT PORTANT

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en gadget, Soldat à louer

Le personnage ajoute 1 point de dégâts par rang de Bout portant à un coup réussi d'une attaque de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

BRICOLEUR

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécano

Une fois par session de jeu, le personnage peut effectuer une action de Bricoleur. En réussissant un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**, le personnage est en mesure de fabriquer, avec les outils et les pièces dont il dispose, un appareil permettant de répondre à un problème actuel. Cet appareil doit être approuvé par le MJ et fonctionne uniquement pour la durée de la rencontre en cours. Les outils utilisés sont détruits dans l'opération. Un ⊕ peut permettre de récupérer les outils afin de pouvoir les réutiliser ultérieurement.

BRUTE-NÉE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Coercition ou de Système D.

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bourlingueur, Pilote

Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie à tous les tests d'Astrogation. De plus, les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps. Des rangs supplémentaires en Cartographie de la galaxie ne modifient pas cette réduction de durée.

CEINTURE À GADGETS

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur, Tech hors-la-loi

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin et utiliser Ceinture à gadgets au prix d'une broutille pour sortir de sa ceinture multi-usage, de sa sacoche ou de ses poches un petit objet ne figurant pas sur sa liste d'équi-

pement et dont la rareté ne dépasse pas 4. Il ne peut s'agir d'une arme, à moins que celle-ci ne possède l'attribut Munitions limitées (1).

CHARMEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate, Vaurien

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Charme ou de Tromperie.

CHASSEUR

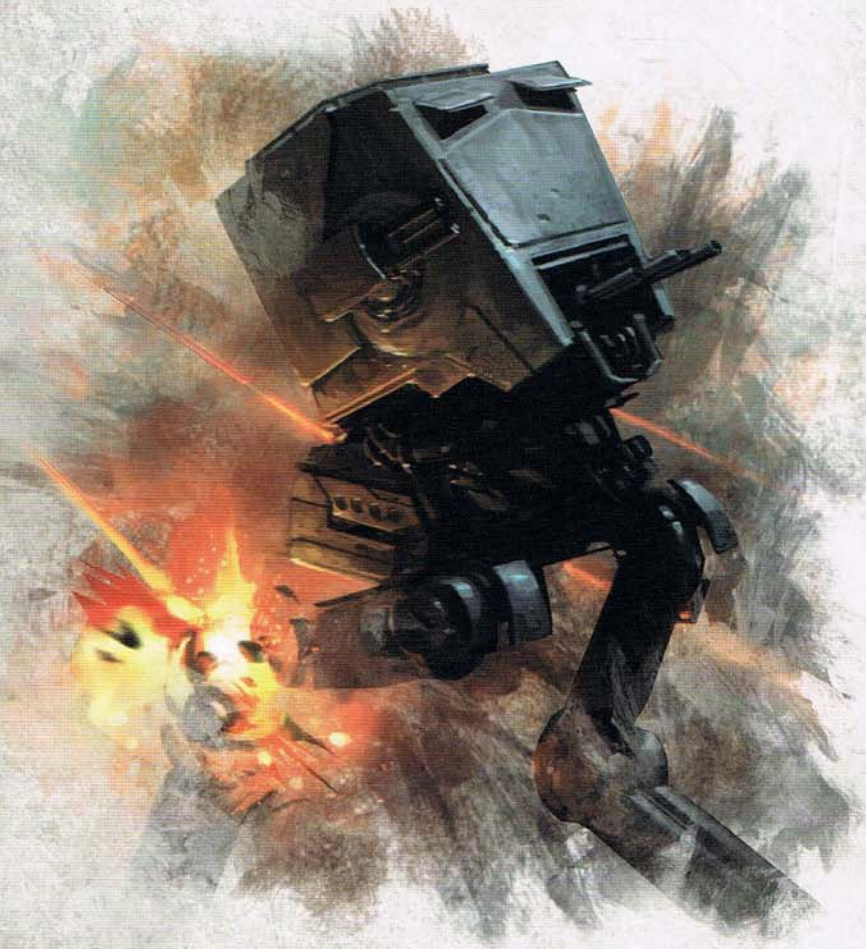
Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en survie

Le personnage ajoute ■ par rang de Chasseur à tous les tests concernant des interactions avec des bêtes sauvages et des animaux, y compris les tests de combat. Par ailleurs, il ajoute +10 par rang de Chasseur aux jets de blessures critiques contre des animaux.

CHASSEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Perception ou de Vigilance.



CHERCHEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Érudit

Le personnage retire ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps. Des rangs supplémentaires en Chercheur ne modifient pas cette réduction de durée.

CHIRURGIEN

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Médecin

Quand le personnage effectue un test de Médecine pour aider un personnage à soigner des blessures, le patient récupère de 1 blessure de plus par rang de Chirurgien.

COMPARTIMENT CACHÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Vaurien, Voleur

Un équipement, véhicule ou droïde appartenant au personnage dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés adaptés à la contrebande. La taille des compartiments est proportionnelle à celle du véhicule ou du droïde en question. La plupart des droïdes humanoïdes ne peuvent dissimuler que des objets de la taille d'une arme à une main, tandis qu'un vaisseau de gabarit 4 pourra cacher des humanoïdes. Les tests visant à trouver ce genre de compartiment s'accompagnent d'une difficulté **Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**.

CONCENTRATION INTENSE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force, Érudit

Avant d'effectuer un test de compétence, le personnage peut accomplir la manœuvre de Concentration intense. Le personnage subit 1 point de stress et améliore 1 dé d'aptitude du test de compétence.

CONDUITE STRATÉGIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bourlingueur, Pilote

Un véhicule conduit par le personnage voit sa valeur de défense à toutes les zones augmentée de 1 point par rang de Conduite stratégique.

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Érudit

Quand le personnage acquiert ce talent pour la première fois, il choisit une compétence de Connaissance. Lorsqu'il effectue des tests avec cette compétence, il peut utiliser ⊕ afin d'obtenir un nombre de succès supplémentaires égal à son rang en Connaissances spécialisées.

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Vaurien, Voleur, Négociant

Quand le personnage cherche à acheter des produits exotiques, illégaux ou des marchandises au marché noir, il peut diminuer la rareté d'un objet de 1 niveau par rang de Contacts au marché noir. En contrepartie, pour chaque diminution de 1 niveau de rareté, le prix de l'objet augmente de 50 % de son prix de base.

COUP ASSOMMANT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets

Quand le personnage effectue un test de Corps à corps, il peut choisir d'infliger des dégâts non en points de blessure, mais en points de stress. L'encaissement s'applique à ces dégâts.

COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets

Quand le personnage inflige des dégâts en points de stress lors d'un test de Corps à corps ou de Pugilat, il peut dépenser un ⊕ pour étourdir sa cible (cf. Page 218) pour une durée de 1 round par ⊕ utilisé.

COUP CIBLÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Assassin

Quand le personnage réussit une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial, il peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Agilité à un coup réussi de l'attaque.

COUP DE POUCE DU DESTIN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Une fois par session de jeu, le personnage peut ajouter ▢▢ à un test de compétence.

COUP ÉCLAIR

Activation :passif
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Éclaireur, Vaurien

Quand il effectue un test d'attaque en combat, le personnage ajoute ▢ par rang de Coup éclair aux tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi durant cette rencontre.

COUP HANDICAPANT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets

Le personnage peut volontairement ajouter 1 dé de difficulté à un test de combat afin d'infliger un coup handicapant. Si son attaque touche et inflige des dégâts, jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace.

COUP MORTEL

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Maraudeur, Soldat à louer

Le personnage ajoute +10 par rang en Coup mortel à tous ses jets de blessure critique infligés à un adversaire.

COUP PRÉCIS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Assassin

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, exécuter la manœuvre Coup précis avant de tenter un test de compétence de combat et subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang en Coup précis. Il réduit d'autant la défense (au corps à corps et à distance) de la cible.

CRAQUEUR DE CODES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Érudit, Slicer

Le personnage enlève autant de ■ qu'il possède de rangs en Craqueur de codes à ses tentatives pour percer un code ou pour décrypter des communications. De plus, le personnage retire 1 dé de difficulté (quel que soit son nombre de rangs en Craqueur de codes) aux tests d'Informatique ou d'Intelligence pour percer un code ou décrypter des communications.

CUSTOMISATION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en gadgets, Tech hors-la-loi

Le personnage peut augmenter les possibilités d'amélioration d'un équipement. Il choisit une pièce d'équipement et augmente de 1 le nombre de ses emplacements. Il ne peut le faire qu'une seule fois par pièce d'équipement donnée, mais peut modifier un nombre d'éléments d'équipement égal à son rang en Customisation. S'il perd une pièce d'équipement ainsi modifiée, il peut appliquer son talent de Customisation à un nouvel élément.

DANS LE MILLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à la moitié de sa valeur d'Agilité (arrondi à l'entier supérieur) à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

DANS LE MILLE (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa valeur d'Agilité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau. Cette capacité remplace les bénéfices habituels du talent Dans le mille.

DÉFAUT DE MOTIVATEUR

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécano

Une fois par session de jeu, le personnage peut entreprendre une action de Défaut de motivateur pour effectuer un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. En cas de succès, un appareil (choisi avec l'approbation du MJ) tombe en panne sur-le-champ, soit du fait de l'intervention du personnage, soit parce qu'il était sur le point de tomber en panne et que le personnage l'a simplement remarqué (au choix du personnage).

DÉGÂTS SUPERFICIELS

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Mécano

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiels immédiatement après qu'un véhicule ou un vaisseau spatial qu'il a déjà réparé durant cette rencontre subit des dégâts. Le personnage explique pourquoi les dégâts apparemment sérieux n'étaient en réalité que superficiels, et l'attaque inflige des points de stress mécanique plutôt que des dégâts de coque.

DÉGOURDI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bourlingueur, Fugitif de la Force, Voleur

Retirez un ■ par rang de Dégourdi aux tests de Connaissance (Pègre) et de Système D du personnage.

DÉPANNAGE DE RÉCUP'

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécano

En réussissant un **test de Mécanique Facile (◆)**, le personnage peut récupérer des pièces sur un appareil en état de marche afin d'en réparer un autre sans pour autant nuire au bon fonctionnement du premier. Cela permet au personnage de réparer un appareil cassé sans avoir sous la main ni pièces détachées, ni matériel, ni kit de réparation (et le test ne subit pas non plus de malus par manque d'un kit de réparation). Toutefois, il ne peut utiliser ce talent que si l'appareil en état de marche est au moins d'une taille et d'un niveau de technologie similaires à ceux de l'engin à réparer (il est par exemple impossible de réparer un vaisseau spatial en utilisant les pièces d'un pistolet blaster, ni un sabre laser avec les pièces d'une roue hydraulique).

DÉSORIENTATION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Éclaireur, Expert en gadget

Après avoir touché avec un test de combat, le personnage peut dépenser ❍❍ pour désorienter son adversaire (cf. page 218). Une cible désorientée ajoute ■ à tous ses tests de compétence. La cible est désorientée pour un nombre de rounds égal au rang du personnage en Désorientation.

DÉTERMINATION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Érudit, Médecin, Slicer

Quand le personnage subit du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1. L'effet ne s'applique cependant pas aux pertes de stress volontaires.



DIFFICILE À VISER

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Tout véhicule piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins que la normale (pour un minimum de 0) quand il est la cible d'une attaque.

DOSE DE STIMULANT

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Médecin

Le personnage peut entreprendre l'action Dose de stimulant. Pour ce faire, il doit cependant disposer de médicaments, d'un médipack ou d'un stimpack. Il effectue un **test de Médecine Moyen (◆ ◆)**. En cas de réussite, il augmente de 1 la caractéristique de son choix d'un allié avec lequel il est au contact (ce qui l'inclut) jusqu'à la fin de la rencontre, mais le bénéficiaire subit 4 points de stress. Une même caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois par ce talent durant une rencontre.

DOSE DE STIMULANT (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Médecin

Quand le personnage effectue une action Dose de stimulant il peut, au prix d'une broutille, faire passer la difficulté du **test de Médecine à Difficile (◆ ◆ ◆)**. Dans ce cas, la cible de l'action ne subit que 1 point de stress au lieu de 4.

DOSE DE STIMULANT (ULTIME)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Médecin

Quand le personnage effectue l'action Dose de stimulant, chaque ⊕ peut être dépensé pour augmenter de 1 une autre caractéristique.

DUR AU MAL

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bourlingueur, Garde du corps

Le personnage peut réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 01.

EN SELLE !

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote, Éclaireur

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou s'installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un vaisseau spatial au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre.

ENDURANCE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Garde du corps, Expert en survie, Maraudeur, Mécano

La valeur d'encaissement du personnage gagne +1 par rang d'Endurance.

ENDURCI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bourlingueur, Diplomate, Éclaireur, Érudit, Expert en gadgets, Expert en survie, Garde du corps, Maraudeur, Mécano, Négociant, Pilote, Soldat à louer, Tech hors-la-loi, Vaurien

Le personnage augmente son seuil de blessure de 1 par rang d'Endurci.

ENTRAÎNEMENT

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Bourlingueur, Diplomate, Éclaireur, Érudit, Expert en gadgets, Expert en survie, Fugitif de la Force, Garde du corps, Maraudeur, Mécano, Médecin, Négociant, Pilote, Slicer, Soldat à louer, Tech hors-la-loi, Vaurien, Voleur

Chaque rang augmente de 1 point permanent une caractéristique au choix du joueur. Ce talent ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

ÉRUDIT-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Érudit

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Connaissance.

ÉRUDIT RECONNU

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Érudit

Le personnage dégrade 1 dé de difficulté par rang en Érudit reconnu lors des tests destinés à interagir avec des institutions académiques.

ESQUIVE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Bourlingueur, Diplomate, Médecin, Voleur

Quand il est la cible d'une attaque (à distance ou au corps à corps), le personnage peut choisir de subir aussitôt un certain nombre de points de stress, puis d'améliorer autant de dés de difficulté du test de combat. Le nombre de points de stress subis ne peut dépasser son rang d'Esquive.

ESQUIVE INSTINCTIVE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Garde du corps, Soldat à louer, Tech hors-la-loi, Vaurien

Une fois par round, le personnage peut à son tour de jeu accomplir une manœuvre d'Esquive instinctive pour faire un pas de côté et éviter les attaques à distance. Le personnage subit un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang en Esquive instinctive. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, améliorez autant de dés de difficulté de tous les tests de combat à distance le prenant pour cible que de points de stress subis.

EXPERT EN COMMERCE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Négociant

Avant d'effectuer un test pour vendre ou acheter des objets, ou pour subir ou rembourser une Obligation, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress. Si le test est réussi, il vend l'objet pour 25% de plus que son prix de base ou l'achète pour 25% de moins, rembourse 1 point supplémentaire d'Obligation ou subit 1 point d'Obligation de moins.

EXPERT EN DISCRÉTION

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Assassin, Voleur

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 (◆)**.

EXPERT EN MÉDECINE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Médecin

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 Médecine, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

EXPERT EN PILOTAGE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Quand le personnage pilote un vaisseau spatial (tout vaisseau nécessitant l'utilisation de la compétence Pilotage [espace]), il peut une fois par round choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir une action à la place d'une manœuvre.

EXPERT SLICER

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Slicer

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 d'Informatique ou de tout autre test relatif au piratage informatique, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

EXPERT STELLAIRE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Bourlingueur

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 d'Astrogation, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

FILATURE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Éclaireur, Expert en survie, Voleur

Le personnage ajoute ■ par rang de Filature à tous ses tests de Coordination et de Discrétion.

FORCE SURHUMAINE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Maraudeur

Pour chaque rang de Force surhumaine, le personnage inflige 1 point de dégâts supplémentaire à un coup réussi d'une attaque de Corps à corps ou de Pugilat.

FORTERESSE MENTALE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Érudit, Slicer

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à l'Intelligence et à la Ruse. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

GARDE DU CORPS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Garde du corps

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, exécuter une manœuvre de Garde du corps pour protéger un allié au contact. Le personnage subit un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang en Garde du corps. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, sur tous les tests de combat prenant pour cible l'allié protégé, améliorez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage.

GARDE STRATÉGIQUE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Expert en gadgets, Garde du corps, Maraudeur, Tech hors-la-loi

Une fois par round, le personnage peut accomplir une manœuvre de Garde stratégique afin d'adopter une po-

sition défensive contre des attaques au corps à corps. Il subit alors un nombre de points de stress inférieur ou égal à son nombre de rangs en Garde stratégique. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, sur tous les tests de combat au corps à corps le prenant pour cible, améliorez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage en utilisant ce talent.

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer

Pour chaque rang en Génie de l'informatique, le personnage réduit de 25% le temps nécessaire pour accomplir des tâches liées à la compétence Informatique.

HABITUÉ DES SYSTÈMES SOLAIRES

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur

Une fois par session de jeu, le personnage peut dépenser une manœuvre pour effectuer un **test de Connaissance (Bordure extérieure)** ou de **Connaissance (Mondes du Noyau) Difficile (◆◆◆)**. En cas de succès, le personnage a la chance d'être familier avec le type d'environnement planétaire où il se trouve. Il sait si la planète a des chances d'être habitée et, si tel est le cas, où l'on doit pouvoir trouver des habitations. Il a également connaissance des effets environnementaux inhabituels, des prédateurs dangereux, ou des sources potentielles de profit.

INTIMIDANT

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Expert en gadgets

Quand le personnage effectue un test de Coercition, il peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (inférieur ou égal à son rang d'Intimidant) pour dégrader autant de dés de difficulté du test. Quand le personnage est la cible d'un test de Coercition, il peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (inférieur ou égal à son rang d'Intimidant) pour améliorer autant de dés de difficulté du test.

INTUITION

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Perception et Sang-froid deviennent des compétences de carrière, si ce n'est pas déjà le cas.

INVENTEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Tech hors-la-loi

Quand le personnage fabrique de nouveaux objets ou modifie des kits existants (cf. **Chapitre V : Matériel et équipement**), il peut choisir d'ajouter □ ou de retirer ■ à son test par rang d'Inventeur.

IRRÉSISTIBLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Diplomate

Retirez ■ par rang d'Irrésistible aux tests de Charme et de Commandement du personnage.

JAMAIS À COURT

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets, Négociant

Le personnage ne tombe pas à court de munitions sur un ▽. Les armes possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon la règle normale.

LANGAGE BINAIRE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Tech hors-la-loi, Érudit

Le personnage obtient □ par rang de Langage binaire pour toutes les tâches qu'il ordonne d'accomplir à un droïde non joueur.

LEÇONS D'ANATOMIE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Assassin, Médecin

Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Intelligence à un coup de l'attaque.

MAÎTRE DES ARMURES

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets

Quand il porte une armure, le personnage augmente de 1 sa valeur d'encaissement totale.

MAÎTRE DES ARMURES (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert en gadgets

Quand il porte une armure ayant une valeur d'encaissement de 2 ou plus, le personnage augmente de 1 sa défense.

MÉCANICIEN DE PRÉCISION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Mécano

Chaque fois que le personnage élimine des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, il en supprime 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.



MÉDECIN-NÉ
Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Médecin

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Médecine.

MUSCLÉ
Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Soldat à louer

Le personnage traite les armes de jet comme si elles disposaient d'un niveau de portée de plus, jusqu'à portée moyenne au maximum.

NÉGOCIATEUR-NÉ
Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Négociant

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Négociation ou de Calme.

NERFS D'ACIER
Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate, Négociant

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Présence et la Volonté. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

OFFICIER SUPÉRIEUR
Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Soldat à louer

Le personnage peut entreprendre l'action d'Officier supérieur. Il effectue alors un **test de Commandement Moyen** (◆◆). En cas de réussite, un nombre d'alliés égal à sa Présence peuvent exécuter une manœuvre à condition de subir préalablement 1 point de stress. Celle-ci ne compte pas dans le nombre de manœuvres auquel on a droit à chaque tour. S'il faut déterminer l'ordre dans lequel les alliés agissent, c'est le personnage qui utilise Officier supérieur qui a le dernier mot.

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)
Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Soldat à louer

Quand il entreprend une action d'Officier supérieur, le personnage peut affecter un nombre d'alliés égal au double de sa Présence. De plus, lors de son test de Commandement, il peut utiliser ⊕ pour permettre à un allié (qui subit 1 point de stress) d'exécuter une action au lieu d'une manœuvre.

PERCEPTION DES ÉMOTIONS
Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Le personnage ajoute ■ à tous ses tests de Charme, Coercition et Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.

PERCEPTION DU DANGER
Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Une fois par session de jeu, le personnage peut retirer □□ à un test de compétence.

PERSPICACE
Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Diplomate, Négociant

On améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le personnage par rang qu'il possède en Perspicace.

PERSUASION
Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fugitif de la Force, Négociant, Vaurien

Éliminez □ par rang de Persuasion à tous vos tests de Magouilles et de Tromperie.

PILOTE-NÉ
Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Pilotage (espace) ou d'Artillerie.

PILOTE CHEVRONNÉ
Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Pilote

Le personnage retire □ par rang de Pilote chevronné à tous ses tests de Pilotage (planétaire) et Pilotage (espace).

PISTEUR CHEVRONNÉ
Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert en survie

Retirez □ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Les tests de Survie effectués pour suivre une piste prennent moitié moins de temps que la normale. Des rangs supplémentaires en Pisteur chevronné ne modifient pas cette réduction de durée.

PLEINS GAZ
Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

L'action de Pleins gaz permet à un personnage de pousser un vaisseau ou un véhicule au-delà de sa vitesse maximale. Il effectue pour cela un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, la vitesse maxi-

male du vaisseau augmente de 1 pendant un nombre de rounds égal à la Ruse du personnage. L'appareil ne peut cependant pas entreprendre d'actions ou exécuter de manœuvres qui lui sont refusées en temps normal (par exemple, celles qui nécessitent une certaine vitesse).

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Le personnage peut délibérément subir 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, la difficulté est réduite à **Moyenne** (◆◆).

PLEINS GAZ (ULTIME)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Quand le personnage utilise avec succès Pleins gaz, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 2 (au lieu de 1), pour un nombre de rounds égal à sa Ruse.

POINT FAIBLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en survie, Vaurien

Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau spatial ou un véhicule, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse à un coup réussi de l'attaque.

POINTS NÉVRALGIQUES

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Médecin

Quand le personnage effectue un test de Pugilat contre une créature vivante, il peut décider d'infliger des dégâts non en blessure, mais en stress, auxquels il ajoute 1 point de stress supplémentaire par rang qu'il possède en Médecine. Ce talent ne fonctionne pas si le personnage utilise une arme ; par contre, ces dégâts de stress ne sont pas réduits par l'encaissement.

PRÉCISION MORTELLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Expert en gadgets, Soldat à louer

Chaque fois que le personnage acquiert un rang en Précision mortelle, il doit choisir une compétence de combat. Lorsqu'il utilise la compétence choisie, le personnage ajoute ses rangs dans celle-ci comme dégâts supplémentaires à un coup réussi de l'attaque. Le personnage ne peut pas choisir deux fois la même compétence de combat et ce talent ne s'applique pas aux armes montées sur un véhicule ou un vaisseau spatial.

PRÉSENCE SAISISSANTE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour récupérer un nombre de points de stress égal à sa valeur de Présence.

PROGRAMMEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test d'Informatique ou d'Astrogation.

QUELCONQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Voleur

L'apparence du personnage est tellement ordinaire que les gens ont du mal à se souvenir précisément de lui. On améliore 1 dé de difficulté des tests pour identifier le personnage par rang de Quelconque.

RACCOURCI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Éclaireur, Voleur

Lors d'une poursuite, le personnage ajoute autant de □ qu'il possède de rangs en Raccourci à ses tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à ses poursuivants.

RÉACTION ÉCLAIR

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Vaurien, Voleur

Le personnage peut subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test de Calme ou de Vigilance effectué pour déterminer l'ordre d'initiative. Leur nombre ne peut cependant pas dépasser son rang en Réaction éclair.

RÉACTION FULGURANTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fugitif de la Force

Le personnage ajoute □ par rang en Réaction fulgurante à tous ses tests de Vigilance.

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bourlingueur, Éclaireur, Pilote

Quand le personnage récupère du stress à l'issue d'une rencontre, il élimine 1 point de stress supplémentaire par rang en Récupération rapide.

RÉFLEXES AIGUISÉS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Le personnage gagne +1 en défense de corps à corps.

RELATIONS

Activation : active (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Négociant

Une fois par session de jeu, alors que le personnage veut acheter un objet disponible légalement, il peut en réduire la rareté de 1 niveau par rang en Relations.

RENVERSEMENT

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Bourlingueur, Maraudeur

Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, le personnage peut jeter la cible à terre au prix d'un ⊕. Si la cible est plus grande que le personnage actif, il faut un ⊕ supplémentaire par gabarit en plus.

RÉPARATIONS SOLIDES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Mécano, Tech hors-la-loi

Quand le personnage répare un véhicule ou un vaisseau spatial, il restaure +1 dégât de coque par rang en Réparations solides.

RÉPARTIE CAUSTIQUE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Le personnage peut entreprendre une action de Répartie caustique et effectuer un **test de Coercition Moyen** (◆ ◆). Pour chaque ✲, un ennemi à portée courte subit 1 point de stress. Le personnage peut aussi utiliser les ❤ ; pour chaque ❤ dépensé, une cible déjà affectée subit 1 point de stress supplémentaire.

RÉPARTIE CAUSTIQUE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Chaque ennemi affecté par Répartie caustique subit ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal au rang du personnage en Coercition. Plusieurs utilisations de ce talent ne se cumulent pas.

RÉPARTIE CAUSTIQUE (ULTIME)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Le personnage peut choisir de subir 1 point de stress afin de pouvoir utiliser Répartie caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert en survie, Maraudeur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Vigueur et à l'Agilité. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

RESSORT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Assassin, Bourlingueur, Voleur

Une fois par round, qu'il soit assis ou à terre, le personnage peut, à son tour, se relever au prix d'une broutille.

ROBUSTESSE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Bourlingueur, Diplomate, Éclaireur, Érudit, Expert en survie, Garde du corps, Mécano, Médecin, Négociant, Pilote, Slicer, Soldat à louer, Tech hors-la-loi, Voleur

Le personnage augmente son seuil de stress de 1 par rang de Robustesse.

SCHÉMAS CONNUS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Tech hors-la-loi

Une fois par session de jeu, le personnage peut utiliser une manœuvre pour effectuer un **test de Connaissance (Éducation) Difficile** (◆ ◆ ◆). Un succès signifie que le personnage est familier du plan d'un bâtiment ou d'un vaisseau capital. Il connaît l'emplacement des installations et circuits principaux du vaisseau ou du véhicule, ainsi que sa propre localisation à l'intérieur de celui-ci. Il est également en mesure d'emprunter des chemins détournés à l'intérieur du vaisseau afin d'éviter certains obstacles. Des ✲, ❤ ou ⊕ supplémentaires peuvent également lui révéler d'autres informations utiles, au choix du MJ.

SECOND SOUFFLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Soldat à louer

Une fois par rencontre, le personnage peut utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress qu'il possède de rangs en Second souffle.

SENS DE LA RHÉTORIQUE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Le personnage peut entreprendre l'action Sens de la rhétorique. Effectuez un **test de Commandement Moyen** (◆ ◆). Pour chaque ✲, un allié situé à portée courte se débarrasse de 1 point de stress. Pour chaque ❤, un allié qui profite de Sens de la rhétorique se débarrasse de 1 point de stress supplémentaire.

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique obtient ▢ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal au rang du personnage en Commandement. On ne peut pas bénéficier de plusieurs utilisations cumulées de ce talent.

SENS DE LA RHÉTORIQUE (ULTIME)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Diplomate

Le personnage peut choisir de subir 1 point de stress afin d'utiliser Sens de la rhétorique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

SENS DES AFFAIRES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Négociant

Quand le personnage vend des marchandises légales à un marchand ou une entreprise honorable, il gagne 10% de plus par rang de Sens des affaires sur le prix de vente normal.

SENS SURDÉVELOPPÉS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fugitif de la Force

Le personnage ajoute ▢ par rang en Sens surdéveloppés à tous ses tests de Perception.

SÉRÉNITÉ

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Quand le personnage élimine des points de stress à la fin d'une rencontre, il lance un nombre de dés de Force égal à sa valeur de Force. Il élimine un nombre de points de stress supplémentaires égal au nombre de ◯ obtenus.

SIXIÈME SENS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Fugitif de la Force

Le personnage gagne +1 à sa défense à distance.

SLICER CHEVRONNÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Quand le personnage effectue un test d'Informatique, il peut dépenser ⊕ pour conserver un certain contrôle sur le système ciblé. Tous les tests d'Informatique ultérieurs concernant le même système peuvent être effectués au prix d'une manœuvre.

SLICER STRATÉGIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer

Quand le personnage s'efforce de défendre un système informatique contre un piratage (ou quand un adversaire tente de pirater un ordinateur appartenant au personnage ou qui a été programmé par ses soins), il ajoute un nombre de ■ égal à son rang en Slicer stratégique aux tests de son adversaire.

SLICER STRATÉGIQUE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Quand le personnage s'efforce de défendre un système informatique contre un piratage, il améliore autant de dés de difficulté de la réserve de son adversaire qu'il possède de rangs en Slicer stratégique. Cette capacité remplace les bénéfices habituels du talent Slicer stratégique.

SPÉCIALISTE DU BACTA

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Médecin

Les patients dont le personnage s'occupe récupèrent 1 blessure supplémentaire par rang de Spécialiste du bacta que ce dernier possède lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta, sous surveillance médicale ou dans un centre de soins à long terme.

STABILITÉ

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Garde du corps, Expert en gadgets, Tech hors-la-loi, Érudit

En effectuant une manœuvre de Stabilité, le personnage retire ■ par rang de Stabilité à son prochain test influencé par les conditions environnementales, comme le climat, les surfaces instables, l'apesanteur, une gravité plus forte, ou tout autre élément physique perturbant qui compliquerait un test de compétence.

SUBSISTANCE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur, Expert en survie, Fugitif de la Force

Éliminez jusqu'à ■ ■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer, Voleur

Retirez autant de ■ que le personnage possède de rangs en Systèmes de sécurité à tous les tests d'Informatique ou de Magouilles effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.

TÊTE DURE

Activation : actif (action)
Rangs : oui
Arborescences : Garde du corps, Mécano

Lors d'un tour de jeu où le personnage est étourdi ou désorienté, il peut entreprendre l'action de Tête dure (même si normalement le fait d'être étourdi devrait l'empêcher d'entreprendre la moindre action). Il effectue un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)**. En cas de succès, le personnage n'est plus étourdi ou désorienté. La difficulté de ce test diminue de 1 dé par rang en Tête dure à partir du deuxième, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Garde du corps

Le personnage peut utiliser son action de Tête dure quand il est neutralisé pour avoir dépassé son seuil de stress. Au tour qui suit sa neutralisation, il effectue un **test de Sang-froid Exceptionnel (◆◆◆◆◆)** dans le cadre de son action de Tête dure (même si normalement il ne devrait pas pouvoir entreprendre d'action). En cas de succès, il ramène son stress à un point au-dessous de son seuil. La difficulté de ce test diminue de 1 dé par rang de Tête dure, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

TIR DE BARRAGE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Garde du corps

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à un coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême, et à condition de ne pas utiliser une arme montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial.

TIREUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Soldat à louer

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

TIREUR D'ÉLITE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Assassin, Soldat à louer

Une fois par round, avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), le personnage peut effectuer la manœuvre de Tireur d'élite. Cela augmente la portée maximale de son arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée au-delà de la portée maximale de l'arme, on améliore 1 dé de difficulté du test (ce qui s'ajoute à la difficulté accrue pour un tir à longue portée).

TRAIT DE GÉNIE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Érudit

Une fois par session de jeu, le personnage peut choisir d'effectuer un test de compétence en utilisant son Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à son intelligence pour accomplir son action.

UTINNI !

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Tech hors-la-loi

Le personnage retire ■ par rang en Utinni ! aux tests effectués pour trouver ou récupérer des objets ou de l'équipement. Il peut s'agir de tests de Négociation, de Perception ou d'autres compétences, selon les circonstances et à l'appréciation du MJ. Ces tests de compétence prennent la moitié de leur durée normale (indépendamment du nombre de rangs en Utinni !).

VALEUR DE FORCE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fugitif de la Force

Le personnage augmente sa valeur de Force de 1 par rang de Valeur de Force.

VIGILANCE ACCRUE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur

Les alliés à portée courte du personnage ajoutent □ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux □□.

VISÉE JUSTE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Soldat à louer

Une fois par round, avant que le personnage effectue une attaque à distance, il peut accomplir la manœuvre Visée juste. Le personnage obtient tous les bénéfices associés au fait de viser et améliore 1 dé de son jet d'attaque par rang de Visée juste.

VIVACITÉ

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert en survie

Le personnage ne subit aucun malus pour se déplacer en terrain difficile (il se déplace à sa vitesse normale, sans devoir dépenser de manœuvres supplémentaires).

VOYOU-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Voleur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Magouilles ou de Discrétion.



V

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

« Toutes ces croyances à la noix et ces armes démodées ça vaut pas un bon blaster au côté, p'tit gars. »

— Han Solo

Les compétences, l'intelligence et la chance ont toutes un rôle à jouer dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**. Cela dit, seuls des fous se risqueraient dans le spatioport de Mos Eisley désarmés et seuls des imbéciles tenteraient de s'aventurer sur les étendues glaciales de la planète Hoth sans matériel adéquat.

Aux quatre coins de la galaxie, tous ceux qui ont deux crédits de bon sens se préparent à affronter le danger et les mauvaises surprises : les contrebandiers n'ignorent pas qu'il leur faut un gros calibre en évidence pour garder la foule à distance et un pistolet blaster dissimulé pour quand les réunions d'affaire tournent mal. Tous les soldats savent que leur armure n'arrêtera jamais un tir direct, mais qu'elle pourra les sauver du souffle d'une grenade à fragmentation. Bien sûr, l'équipement des personnages ne se limite pas aux armes et aux armures. Comment pourrait-on se débarrasser d'une bande de mynocks accrochée à un vaisseau sans respirateur ? Et comment réparer l'hyperdrive sans hydrocompresseurs ?.

Les joueurs trouveront dans ce chapitre les règles des armes personnelles, des armures et de l'équipement nécessaire pour s'aventurer depuis les mondes civilisés du Noyau jusqu'aux planètes inhospitalières de la Bordure Extérieure. Ils y découvriront également comment les crédits vont et viennent, parfois à toute vitesse. Ce livre contient tout ce qui concerne l'équipement de base dans la galaxie de *Star Wars*, et cela devrait théoriquement suffire pour la plupart des aventures qu'entreprendront les personnages.

LE COMMERCE DANS LA GALAXIE

Dans l'univers de *Star Wars*, le commerce est au cœur de la vie de bien des planètes. Il peut être local, comme c'est le cas sur Tatooine où l'on récolte l'humidité du désert pour la revendre aux grandes villes, ou interplanétaire. Les mondes du Noyau s'arrachent le solide bois de greel de Pii II et IV et les vaisseaux construits dans le secteur corellien sont vendus et revendus dans toute la galaxie.



Naturellement, pour transporter les marchandises à travers l'hyperespace, il faut des légions de vaisseaux, ainsi que leurs pilotes et équipages. A leur tour, ils ont besoin de nourriture et de carburant mais aussi d'éclaireurs pour les aider à prendre les routes les plus rapides. Les armes sont également nécessaires, car il faut bien protéger les cargaisons de ceux qui voudraient se les approprier indument.

Les fédérations marchandes, les guildes et les gouvernements planétaires taxent les échanges où ils le peuvent et la plupart utilisent cette richesse pour le bien commun. Les autorités locales, comme celles qui gouvernent la Cité des Nuages sur Bespin, emploient des compagnies privées de gardes de sécurité et des navires escorteurs afin de protéger les cargos qui viennent embarquer leur précieux gaz Tibanna. Ceci procure du travail à des milliers de mineurs, techniciens et négociants tout en assurant à la galaxie un flux constant de gaz pour blasters.

Cela dit, là où il y a des règles, il y a toujours des gens qui cherchent à les violer, et là où il y a des douanes, des gens qui souhaitent les éviter. Les contrebandiers et les trafiquants amassent des fortunes en transportant les denrées les plus convoitées d'un système à l'autre et en revendant les marchandises illégales au marché noir. Certaines de ces cargaisons renferment des marchandises ignobles, comme des esclaves ou des drogues particulièrement dures. D'autres concernent des objets qui peuvent servir le bien comme le mal. C'est notamment le cas des armes et des explosifs qui sont aussi utiles aux criminels et aux terroristes qu'à ceux qui veulent combattre l'oppression des régimes locaux. Parfois, certaines cargaisons sont même humanitaires, à l'image des chargements de médicaments destinés à des colonies sous blocus, ou des produits de première nécessité promis à la population d'une planète lointaine sous le joug d'un gouvernement particulièrement répressif ou isolationniste.

Dans ***Stars Wars* : Aux Confins de l'Empire**, les personnages peuvent être des bandits au cœur de pierre, des mercenaires sans foi ni loi, des contrebandiers qui se vendent au plus offrant ou des chasseurs de primes sans scrupules, alors que certains se verront comme des champions de la liberté et des défenseurs de la veuve et de l'orphelin. Bien sûr, même dans ce genre de cas, cela ne fait jamais de mal de réaliser une petite marge sur les bénéfices...

MONNAIE

Biens et services se payent en « crédits », un terme universel recouvrant les monnaies locales, qui conservent leurs propres noms et coupures, et le crédit impérial ga-

L'ÉCONOMIE COMME SOURCE D'INTRIGUES

Le commerce s'étend dans toute la galaxie, dont il constitue quasiment un élément « vivant », tout comme la Force. Chaque Ressource, et son transport de monde en monde à ceux qui veulent se la procurer, représentent bien plus qu'un simple fait économique, ce sont de véritables prétextes pour partir à l'aventure.

Sur Coruscant par exemple, des milliards d'habitants vivent sur une planète qui n'a presque plus aucune ressource naturelle. Ce sont des cargos chargés d'eau et de nourriture qui la ravitaillent, et pas un jour ne passe sans que les officiels impériaux n'aient à s'assurer qu'eux et leurs familles soient bien approvisionnés avant de distribuer les restes à la « populace ».

Mais que se passerait-il si les livraisons venaient à manquer ? En exploitant cette faiblesse, un baron du crime ambitieux pourrait très bien essayer d'étendre son emprise sur les bas-fonds de la planète. À vrai dire, il lui suffirait de déployer une poignée de vaisseaux en orbite et de prendre les cargos en embuscade pour priver de nombreux citoyens d'eau et de nourriture.

Des milliers de gens commenceraient à souffrir de faim et de soif et ne tarderaient pas à sombrer dans la violence. Le baron du crime n'aurait plus alors qu'à attendre que le point d'ébullition soit atteint. Les troubles mettraient les rues et les districts financiers à feu et à sang tandis que le peuple se heurterait à la répression impériale.

Dans un tel cas de figure, les aventures ne manqueraient pas : les personnages pourraient se retrouver chargés de protéger des cargos, se faire engager comme pirates par le baron du crime ou au contraire essayer de faire tomber son organisation pour se défaire d'une Obligation auprès d'un de ses rivaux. Qui sait, ils pourraient même se lancer dans la contrebande, rapporter des provisions aux gens affamés et se faire un tas de crédits pendant l'opération !

lactique standard. Qu'elles prennent la forme de pièces et de billets ou encore de crédisticks (aussi qualifiés de « puces »), toutes ces devises sont interchangeables. Cependant, les criminels qui ne veulent pas laisser de traces électroniques et les habitants des planètes arriérées, qui ont tendance à ne pas faire confiance à des institutions souvent basées à des années-lumière, utilisent plus volontiers la monnaie sonnante et trébuchante.

Pour la plupart, ces craintes sont infondées : les crédisticks sont toujours encodés avec la valeur maximale autorisée par la planète qui les a émis et vérifiés par les instances du Clan Bancaire Intergalactique (CBI). Évidemment, tout le monde peut ensuite les recharger à l'un des terminaux disséminés dans la galaxie, mais leur fiabilité n'en est pas pour autant compromise. Les crédistiks sont très difficiles à pirater, même par les meilleurs slicers. Seules les plus formidables organisations criminelles sont capables de les modifier ou de fabriquer de fausses puces. Inutile d'ajouter que quand un cartel criminel se fait pincer, il a immédiatement affaire aux forces de sécurité du CBI, dont les brutales interventions sont toujours soutenues par l'Empire et les gouvernements locaux.

MOTIVATIONS

Dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**, deux choses poussent les personnages malhonnêtes à agir : les Obligations et les crédits. Le principe des Obligations est décrit en détail au **Chapitre II : Création de personnage** et implique souvent les barons du crime Hutts. Pour ceux qui n'ont pas le couteau sous la gorge, il reste toujours l'appât du gain, la quête des crédits et la vie facile qui les accompagne, l'envie d'avoir un meilleur vaisseau ou une base secrète sur une des planètes de la Bordure, sans parler du désir de s'offrir une belle esclave hors de prix.

D'une manière générale, il est préférable que les joueurs ne gagnent pas trop de crédits (cf. **Entretenir l'envie d'aventure**, page 151). En lieu et place de liquidités, mieux vaut qu'ils obtiennent du matériel en tous genres, comme un hyperdrive de rechange, des droïdes ou même de nouveaux vaisseaux. À l'inverse, ils peuvent aussi se retrouver contraints de contracter une ou plusieurs Obligations pour pouvoir aller de l'avant. Quoi qu'il en soit, l'idée reste toujours de leur donner ce dont ils ont besoin tout en évitant de leur permettre de se reposer sur leurs lauriers.

LA RARETÉ

Le matériel n'est pas toujours facile à trouver. Tout dépend du lieu et de l'objet. L'immensité de l'univers et les aléas du commerce ont rendu certaines denrées rares par endroits et banales ailleurs. Naturellement, il existe aussi des marchandises qui sont précieuses partout et des objets qui ne valent rien nulle part.

Dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**, la rareté sert à déterminer si un objet est facile ou difficile à trouver. C'est une échelle qui va de 0 à 10, sur laquelle 0 représente ce qui est le plus commun et 10 le plus rare.

Bien sûr, mettre ou non la main sur certains objets ne se résumera jamais à une simple affaire de dés. Les besoins de l'histoire et le maître du jeu resteront toujours en partie les juges de ce genre d'événement. Cela dit, pour tout ce qui n'a pas grande importance, le système de jeu offre une solution simple pour déterminer si la marchandise est disponible et si les personnages peuvent l'acquérir sans trop d'ennuis. Pour trouver un objet sur une planète, il faut réussir un test de Négociation (le MJ peut bien sûr autoriser les joueurs à utiliser une autre compétence).

TABLE 5-1 : RARETÉ DES OBJETS

Rareté	Test pour trouver l'objet	Exemples
0	Simple (–)	Bâton luisant
1		Comlink longue portée
2	Facile (◆)	Médipack
3		Jumelles scanner
4	Moyen (◆◆)	Pistolet blaster
5		Fusil blaster
6	Difficile (◆◆◆)	Membre cybernétique
7		Arbalète
8	Intimidant (◆◆◆◆)	Détonateur thermique
9		Système d'occultation personnel
10	Exceptionnel (◆◆◆◆◆)	Dose de Lesai

La **table 5-1 : Rareté des objets** dresse la liste des raretés et de la difficulté des tests qui y sont liés, et donne quelques exemples. La **table 5-2 : modificateurs aux tests de rareté** regroupe les modificateurs qui s'appliquent en fonction de la planète et de son niveau technologique. Bien entendu, la nature particulière de certains systèmes stellaires peut imposer des modifications qui vont bien au-delà de celles qui sont répertoriées ici. Avec les modificateurs, il arrive parfois que l'indice de rareté dépasse 10. Lorsque c'est le cas, le test reste Exceptionnel, mais s'il le souhaite, le MJ peut tout de même améliorer un dé de difficulté pour chaque point au-delà de 10.

LE MARCHÉ NOIR

Il n'est pas toujours facile de trouver ce que l'on cherche. Certaines villes n'hésitent pas, par exemple, à interdire les armes à l'intérieur de leur enceinte et les détonateurs thermiques sont illégaux dans presque toute la galaxie. De fait, et bien qu'il reste très risqué, le trafic d'objets prohibés est une activité lucrative pour tous ceux qui sont assez courageux ou assez fous pour le pratiquer. Quoi qu'il en soit, pour mettre la main sur certaines marchandises, il faut parfois être prêt à traiter avec des criminels et des bandits tous plus cupides les uns que les autres.

Vous trouverez généralement des détails sur ce qui est illégal ou pas dans le descriptif de chaque planète. Lorsque ce n'est pas le cas, c'est toujours le MJ qui a le dernier mot à ce sujet. En règle générale, pour trouver un objet illicite, il faut réussir un test de Système D dont la difficulté dépend du type de marchandise et de sa rareté (cf. **Table 5-1**). Mais cette dernière peut aussi augmenter en fonction de l'efficacité des forces de l'ordre (si le MJ décide de les mettre en scène).

Pour vendre un objet illégal, il faut réussir un test de Système D de même difficulté que lorsque l'on veut l'acheter. En revanche, si les joueurs obtiennent trois ⚙ ou un ▽, la transaction tourne mal. L'acheteur essaie de les voler, à moins que la police locale ne choisisse ce moment pour faire une descente.

Pour trouver un objet au marché noir, il faut là encore réussir un test de Système D. Son prix sera bien plus élevé que ce qu'indique la liste. Il va dépendre, entre autres choses, de la rareté de la marchandise sur place, car elle varie d'un système stellaire à l'autre. C'est presque toujours au MJ qu'il revient de décider si l'objet est prohibé ou pas, à quel point il l'est et à quel point il est difficile de l'obtenir. La seule exception à cette règle advient lorsqu'un (I) précède le prix d'un objet dans la liste. Cela signifie qu'il est illégal et qu'il est uniquement disponible au marché noir.

TABLE 5-2 : MODIFICATEURS AUX TESTS DE RARETÉ

Modificateurs	Circonstances
-2	Planète majeure du Noyau comme Coruscant, Duro ou Corellia
-1	Autre planète du Noyau
-1	Planète d'un des grands axes commerciaux
+0	Colonie ou planète de la Bordure intérieure
+0	Planète civilisée
+1	Planète en plein cœur de la Bordure
+1	Planète récemment colonisée, planète isolée
+2	Planète de la Bordure extérieure
+2	Planète des frontières de l'Empire
+3	Planète de l'Espace sauvage
+4	Planète primitive

TABLE 5-3 : COMMERCE ET PRIX DE REVENTE

Augmentation de rareté	Augmentation de coût
+0-1	x1
+2	x2
+3	x3
+4 ou plus	x4

ENTRETENIR L'ENVIE D'AVENTURE

Contrôler les finances des joueurs se révélera souvent un exercice difficile pour le MJ. D'un côté, il doit encourager l'équipage à économiser pour les choses importantes, comme acquérir un nouveau vaisseau, acheter le croupier d'une partie de sabacc essentielle pour l'aventure ou payer les frais d'inscription d'une course de modules. De l'autre, il doit s'assurer que les personnages n'en gagnent pas trop et restent prêts à tout pour en obtenir. Il est en effet très difficile de faire accepter une mission dangereuse à un groupe qui croule sous les crédits.

Pour parvenir à cet équilibre, le plus simple reste encore d'éviter les récompenses en liquide. Au lieu d'octroyer 10 000 crédits à des PJ qui viennent de réussir à ramener des passagers sains et sauf jusqu'à Duro ou d'accomplir une passe dans l'orbite de Sisar, mieux vaut leur donner du matériel pour leur vaisseau, ou des objets sans valeur marchande, mais susceptibles de les défaire d'une de leurs Obligations. Une cargaison de fusils blasters usagés ne vaut peut-être que 1000 crédits, mais Borga le Hutt les échangera sans problème contre 5 points d'Obligation.

Pour contourner le problème, le MJ peut aussi directement donner aux personnages ce qu'ils veulent (ou ce dont ils ont besoin pour continuer l'aventure). Par exemple, s'ils souhaitent obtenir un nouveau vaisseau, ils peuvent très bien en découvrir un qui leur plaît entre les mains d'une bande de pirates. S'ils réussissent à s'en emparer, l'appareil est à eux... et les anciens propriétaires se lanceront à leur poursuite.

Bien entendu, ces stratagèmes ne fonctionneront pas éternellement et un équipage compétent finira tôt ou tard avec pas mal de crédits en poche. Pour maintenir l'équipe à court d'argent tout en lui accordant de quoi s'offrir ou gagner ce que les PJ désirent vraiment, le MJ devra donc s'attaquer de temps en temps à ses économies (et donner une chance aux PJ de s'en prendre à celles des autres).

Faire la fête : lorsque les personnages se rendent au spatioport le plus proche pour se détendre et prendre un peu de repos, ils peuvent en profiter pour s'amuser et obtenir des renseignements. Ils dépenseront ainsi leurs crédits durement gagnés dans des bars, des restaurants et à des tables de jeu. Pour obtenir des informations, ils doivent réussir un test de Charme. Les succès coûtent autant d'argent que les échecs, mais ils peuvent mettre l'équipe sur des pistes intéressantes. C'est au MJ de décider du prix des réjouissances en fonction de l'établissement. Il devrait toutefois être compris entre 50 et 100 crédits.

Un ✲ permet au PJ d'obtenir des renseignements liés à son emploi ou à sa situation actuelle, comme des informations sur des gardes, le nom d'un contact, ou les allées et venues d'une cible. Avec un ❤, il apprend quelque chose d'inattendu et de précieux, comme le nombre d'hommes qui protègent sa cible et l'heure précise de leur relève ou le nom d'une planète ou d'une ville dans laquelle il trouvera l'objet rare qu'il convoite.

Pour finir, les ⚙ doublent le nombre de crédits dépensés et créent des ennuis aux personnages. Des ennuis qui peuvent aller d'une simple bagarre de bar à de sérieux démêlés avec les criminels locaux...

Les Obligations : lorsque l'équipe (ou l'un des personnages) se fait rattraper par son passé, elle peut dépenser des crédits pour gagner un peu de temps (si le MJ le permet). Soudoyer un chasseur de primes, payer un intermédiaire pour qu'il mette les créanciers sur une fausse piste, ou acheter le silence de quelqu'un, tout est possible. Toutefois, quoi qu'il arrive, c'est au MJ de déterminer le prix de l'opération en fonction de la nature de l'Obligation et de son importance. Mettre momentanément les plus légères de côté ne coûtera sans doute pas grand-chose, mais il n'en ira pas de même pour les autres.

L'entretien des vaisseaux : au quotidien, posséder un vaisseau est onéreux. Une bataille spatiale qui tourne mal ou une course-poursuite qui passe par un champ d'astéroïdes peuvent rapidement mettre un capitaine sur la paille s'il n'y prend pas garde. Vous trouverez les règles de réparation et d'entretien des vaisseaux en page 244.

La plupart des trafiquants ont mis en place un réseau. Ils ont une clientèle et des modes opératoires précis qui leur permettent de commercer sans se faire prendre. Malheureusement, ce ne sera certainement pas le cas des PJ : ils n'auront sans doute pas suffisamment de contacts et il est même possible qu'ils se fassent escroquer par un criminel qui fera une jolie plus value avec son achat. En conséquence, les personnages n'obtiennent jamais un bon prix quand ils essaient d'écouler un objet au marché noir. Lorsqu'ils réussissent leur test de Système D, ils le vendent pour un quart de sa valeur, pour la moitié lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲, et pour les trois quarts lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲ ✲ ou plus.

Les marchandises les plus exotiques et illégales, comme les bêtes et les animaux rares, peuvent être vendues plus cher. Mais tout dépend alors de l'histoire et du mal que les PJ se sont donné pour les acquérir. Les règles ci-dessus ne s'appliquent évidemment pas à ces cas un peu particuliers.

VENDRE ET ACHETER

Vendre des objets légaux et illégaux ne fait pas une grande différence pour les personnages. Lorsqu'ils réussissent leur test de Négociation, ils vendent leur marchandise pour un quart de son prix, pour la moitié lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲, et pour les trois quarts lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲ ✲ ou plus.

Ils voudront peut-être parfois se lancer dans le commerce : acheter plusieurs objets à un endroit pour les

revendre sur un monde où ils sont plus rares. Il n'est pas nécessaire de recourir aux dés pour mettre cela en scène, mais si le MJ y tient, il peut utiliser les règles qui suivent.

Faire des affaires au marché noir (avec de la marchandise prohibée) ou au grand jour revient au même. Le système de vente reste soumis aux mêmes règles. En revanche, le prix est calculé différemment. Il est déterminé par le résultat du test de Négociation et la différence entre la rareté de la marchandise sur son lieu d'achat et sur son lieu de revente (cf. **Table 5-2 : Modificateurs aux tests de rareté** et **Table 5-3 : Commerce et prix de revente**). En pratique, multipliez le coût de l'objet par la différence entre la rareté sur le monde d'achat et celle sur le monde de revente (il faut bien sûr que le produit soit plus rare sur le monde de revente). Ceci sert de base pour établir le nouveau prix de l'objet en fonction du résultat du jet de Négociation.

Bien sûr, ces règles ne prennent pas tout en considération. La taille des commandes, la publicité et bien d'autres détails sont susceptibles d'influer sur les prix d'achat et de revente. Et c'est bien pour cela que les MJ sont libres de modifier toutes les règles liées au commerce ! D'ailleurs, ces règles n'ont court que lorsque les personnages font affaire. Si les PJ venaient à vendre une cargaison de blasters à l'aide de ces règles sur une planète et si l'un d'eux décidait plus tard d'en acheter un pour lui sur place, il paierait le prix de base sans modifications.

N'oubliez jamais que dès qu'il est question de commerce intergalactique, les besoins de l'histoire et le bon sens du MJ ont toujours le dernier mot. Si, par exemple, les personnages récupèrent des blasters à répétition E-11 sur les cadavres de stormtroopers, ils sont en droit d'essayer de les revendre. Ces derniers n'ont rien d'illégal, mais ce sont des armes impériales et certains marchands pourraient donc refuser de les acheter. D'autres proposeront des prix ridiculement bas quel que soit le résultat du test de Négociation. Évidemment, certains commerçants offriront peut-être aussi un prix honnête... pour mieux dénoncer les PJ à l'Empire ensuite.

L'ENCOMBREMENT

Dans ***Star Wars*** : **Aux Confins de l'Empire**, on privilégie l'aventure et l'action. jeu d'aventure. Rebondissements et histoires haletantes sont à l'ordre du jour et il n'est certainement pas question de s'intéresser au poids de chaque médikit. Ce n'est ni intéressant ni amusant. En revanche, savoir qu'un joueur est ralenti par les armes qu'il vient de voler pour la Rébellion est loin d'être un simple détail. C'est presque aussi important que de connaître le nombre de rations qu'il reste à un imprudent égaré dans le désert du Jundland.

Le plus souvent, les joueurs et le MJ n'auront pas à s'occuper de l'encombrement des personnages (ni du nombre d'objets qu'ils ont sur eux). Toutefois, de temps en temps, cela jouera un rôle dans l'histoire et il faudra déterminer si oui ou non, ils sont gênés par tout ce qu'ils transportent.

VALEUR D'ENCOMBREMENT

Toutes les pièces de matériel décrites dans ce chapitre possèdent une valeur d'encombrement. Des puces aux vêtements les plus légers et des fusils blasters aux bâtons gaderffii les plus lourds, la plupart des objets peuvent être transportés facilement et leurs valeurs d'encombrement vont de 0 à 5. Celles des armures sont traitées à part plus loin. En effet, elles diffèrent selon que les personnages les portent sur eux (et que leur poids est donc bien réparti) ou qu'ils les transportent dans des sacs comme des objets classiques.

En tant que statistique, la valeur d'encombrement n'est toutefois pas une simple affaire de poids. Elle représente aussi la taille et la facilité avec laquelle on peut porter l'objet en question. Pour prendre un exemple, une armure bien ajustée ne gêne que très peu celui qui la porte, alors qu'une brassée de simples bâtons de bois de gimmer est très fragile et délicate à transporter.

En règle générale, les petits objets comme les tablettes de données et la plupart des couteaux et des pistolets ont une valeur d'encombrement de 1 ou 2. Les objets de taille moyenne, comme un fusil blaster, un sac de grenades incendiaires ou une corde équipée d'un grappin, ont une valeur d'encombrement de 3 ou 4. Pour finir, les objets les plus lourds, comme les caisses pleines de matériel, un fusil blaster à répétition ou les grosses boîtes à outils ont une valeur d'encombrement de 5 ou 6.

Si, pour une raison ou une autre, il s'avère nécessaire de rentrer dans les détails, on considère alors que 10 petits accessoires ont une valeur d'encombrement de 1. S'ils sont bien rangés (comme des carreaux d'arbalètes glissés dans un carquois ou des cristaux dans une bourse, par exemple), il en faut 20 pour arriver à une valeur d'encombrement de 1. À l'inverse, si quelque chose empêche le personnage de mettre de l'ordre dans ses affaires, le MJ peut augmenter les valeurs d'encombrement de plusieurs points.

Vis-à-vis des véhicules, les personnages organiques ont habituellement une valeur d'encombrement égale à 5 plus leur Vigueur. Un humain, comme un soldat de l'Alliance Rebelle avec une Vigueur de 2, aura par exemple une valeur d'encombrement de 7, tandis qu'un érudit de Garos IV avec une Vigueur de 1, aura lui une valeur d'encombrement de 6. Mais attention, cette règle ne sert qu'à donner des ordres d'idée. Du corps graisseux des Hutt aux os creux de certaines races, les particularités de chaque espèce ont toujours une influence sur leur valeur d'encombrement.



SEUIL D'ENCOMBREMENT

Tous les personnages possèdent un « seuil d'encombrement ». Il est égal à 5 plus leur Vigueur et limite le nombre d'objets qu'ils peuvent porter sans recevoir de malus. Dès qu'ils dépassent ce seuil, les PJ deviennent « encombrés ». Pour chaque point d'encombrement en trop, ils doivent alors rajouter un dé d'infortune ■ à leurs tests d'Agilité et de Vigueur, quel que soit le nombre de dés d'infortune ■ déjà dans leurs réserves à cause du stress ou d'autres facteurs.

Lorsqu'un personnage est encombré d'un montant de points d'encombrement supérieur ou égal à sa Vigueur, il perd aussitôt le bénéfice de sa manœuvre gratuite. Il peut toujours effectuer deux manœuvres quand vient son tour de jeu, mais il subit deux points de stress pour chacune d'elles. Par exemple, avec sa Vigueur de 2, Luke ne pourra plus bénéficier de sa manœuvre gratuite s'il transporte 9 points d'encombrement ou plus (seuil d'encombrement 7 + Vigueur).

SOULEVER ET TRANSPORTER DES OBJETS TROP LOURDS

En temps normal, les personnages n'ont aucune raison de dépasser leur seuil d'encombrement. Mais s'ils y sont contraints, ils peuvent le faire durant un court moment (et en subir les effets néfastes décrits ci-dessus).

Pour soulever quelqu'un ou quelque chose qui fait dépasser le seuil d'encombrement, comme un allié sur le point de tomber d'une hauteur, il faut tout d'abord réussir un test d'Athlétisme. Lorsque la valeur d'encombrement de l'objet ou du personnage est inférieure ou égale au seuil d'encombrement de l'aventurier courageux, la tâche est Simple (-). Ajoutez un dé de difficulté pour chaque point d'encombrement au-delà du seuil jusqu'à un maximum de 4 (**Intimidante** ◆◆◆◆). Si un aventurier avec une Vigueur de 2 et un seuil d'encombrement de 7 essaie de soulever un rocher qui a une valeur d'encombrement de 10, il dépasse son seuil de trois points et doit donc effectuer un **test Difficile (◆◆◆)**.

Les personnages, PJ et PNJ, peuvent aussi s'y mettre à plusieurs. Dans ce cas, on rajoute la Vigueur de tous ceux qui aident au seuil d'encombrement de celui qui effectue la tâche. Dans l'exemple précédent, l'intervention d'un Wookie avec une Vigueur de 4 rajouterait ainsi +4 au seuil d'encombrement de l'aventurier courageux.

EXEMPLE D'ENCOMBREMENT

Imaginons par exemple que Pash et Lowhhrick, le wookie, se fassent engager pour kidnapper Kappo, un Rodien au service d'un baron du crime local. Au cours de l'opération, Lowhhrick, qui porte Kappo inconscient sur l'épaule, essaie de courir. Il possède un seuil d'encombrement de 9 (5 plus sa Vigueur de 4) et le Rodien une valeur d'encombrement de 7. Entre le brigand et son arbalète (d'une valeur d'encombrement de 5), Lowwhrick dépasse son seuil d'encombrement de 3 points. Pour se mettre à courir, il lui faut donc réussir un **test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**. Bien sûr, puisqu'il est encombré, il doit aussi rajouter ■■■ à tous ses tests de compétence basés sur l'Agilité et la Vigueur tant qu'il n'a pas posé son prisonnier.

DISSIMULER SON MATÉRIEL

Dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**, la plupart des personnages transportent fréquemment un petit arsenal. Parfois, ils tiendront à ce que tout le monde le voie : avec un peu de chance, l'énorme disrupteur qu'ils portent en bandoulière et le blaster lourd qui pend à leur ceinture dissuaderont un ou deux imbéciles de s'en prendre à eux. Mais à d'autres moments, ils souhaiteront au contraire que personne ne le sache, comme Leia lorsqu'elle s'introduit dans le palais de Jabba avec un détonateur thermique.

Les objets dotés d'une valeur d'encombrement inférieure ou égale à 1 sont faciles à cacher. Aucun test n'est nécessaire tant que personne n'y regarde de près ou ne se lance dans une fouille au corps. Lorsque cela arrive, le personnage qui inspecte doit effectuer un **test opposé de Perception** contre la Discrétion du personnage inspecté. Si l'objet a une valeur d'encombrement supérieure à 1, ajoutez un dé de fortune ☐ au test du fouineur pour chaque point au-delà du premier. Lorsqu'un personnage cache plusieurs objets sur lui, c'est celui qui a la plus haute valeur d'encombrement qui sert de référence. Le MJ peut bien sûr moduler ces tests en fonction de la situation. Une espèce très imposante aura évidemment moins de mal à cacher quelque chose sur elle, même si les objets ont une valeur d'encombrement de 2 ou plus.

La même règle peut s'appliquer à différentes situations, comme cacher un fusil blaster (valeur d'encombrement 4) dans un chariot de vieilles pièces de droïdes. Dans ce cas, le MJ peut décider quelle valeur d'encombrement peut être cachée sans problème et ajouter un dé de fortune ☐ au test de la personne qui fouille par point au-delà.

L'ENCOMBREMENT ET LES VÉHICULES

Au même titre que les êtres vivants, les soutes des véhicules possèdent un seuil d'encombrement et comme vous le verrez dans le profil des appareils, leur capacité varie énormément. Quant aux compartiments cachés qui servent à la contrebande, ils ont eux aussi des limites en fonction de leur taille et de leur emplacement. En règle générale, ils peuvent dissimuler des marchandises pour une valeur située entre 2 et 30 points d'encombrement.

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

Chaque compétence de combat représente l'aptitude à utiliser, réparer et entretenir une catégorie d'arme. La compétence d'Artillerie sert par exemple à manier les grosses armes fixes comme les tourelles laser sol-air. Elle permet donc de tirer, mais aussi de diagnostiquer les pannes ou de réinitialiser les systèmes en cas de surchauffe. Cette section traite de ces compétences et de leurs relations avec le matériel.

ARMES DE PUGILAT

Pour la plupart légères, les armes de pugilat recouvrent les mains de ceux qui s'en servent. Elles sont très efficaces dans les lieux exigus et souvent conçues avec des garde-mains et des poignées permettant à leur propriétaire de ne pas les perdre, même lors des rixes les plus sauvages. Les cestes, les coups-de-poings, les griffes de



métal, les vibropoings et les gantelets lestés ne sont que quelques exemples de ces armes privilégiées par les spécialistes en arts martiaux. Les animaux sauvages et les membres des espèces non-humaines les plus agressives qui se battent avec leurs griffes ou leurs serres se servent eux aussi de cette compétence de combat.

Il faut se trouver au contact de son adversaire pour pouvoir utiliser une arme de pugilat.

ARTILLERIE

Les armes massives qui équipent les véhicules dépendent de la compétence Artillerie. Outre les systèmes d'armements des véhicules et des vaisseaux, cette compétence concerne aussi les armes qu'il faut déployer au sol comme les blasters lourds à répétition E-web, les blasters d'assaut, les canons ioniques, les lance-missiles, les tourelles laser, les torpilles à protons et toutes les armes d'artillerie.

Les armes dépendant de la compétence Artillerie ne peuvent pas être utilisées contre des cibles au contact.

ARMES À DISTANCES LÉGÈRES

Cette catégorie regroupe les pistolets blaster et les armes à feu que l'on peut utiliser à une main, ainsi que les petites armes de jet comme les bolas, les couteaux et les grenades.

Lorsqu'on utilise une arme à distance légère contre un adversaire au contact, on ajoute 1 dé de difficulté au test.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps peuvent être à une ou à deux mains. En règle générale, elles mesurent plus de 30 cm. Des bâtons gaderffis aux hallebardes, en passant par les barres de Cortosis et les vibrolames, elles sont, en revanche, très diverses.

Il faut être au contact pour attaquer avec une arme de corps à corps.

ARMES À DISTANCE LOURDES

Il faut utiliser ses deux mains pour manier la plupart des armes à distances lourdes. Cette catégorie regroupe les arbalètes, les blasters lourds et les lance-flammes ainsi que les armes de jet imposantes comme les lances et les haches.

Lorsque l'on utilise une arme à distance lourde contre une cible en contact, on ajoute 2 dés de difficulté au test d'attaque.

ATTRIBUTS DES ARMES

Certaines armes possèdent des attributs hors du commun qui leur donnent un peu plus de caractère (et confèrent du même coup plus de couleur à l'univers de ***Star Wars*** : **Aux Confins de l'Empire**). Il existe des particularités qui sont inhérentes à certaines armes. D'autres sont plus générales et peuvent se retrouver sur n'importe quel article. Tout dépend de l'humeur du MJ et des besoins de l'histoire.

Les attributs sont soit passifs, soit déclenchés. Les attributs passifs fonctionnent en permanence et ne requièrent pas d'activation de la part de leur utilisateur. À l'inverse, les attributs déclenchés doivent être activés à l'aide d'avantages .

Pour activer un attribut déclenché, il faut dépenser deux avantages (sauf indication contraire dans sa description).

Les attributs sont souvent suivis d'un chiffre qui représente leur **niveau,** et dont l'effet dépend de l'attribut en question.

AUTOMATIQUE (DÉCLENCHÉ)

Une arme automatique peut être réglée pour tirer des fléchettes, des balles ou n'importe quel autre type de projectiles, en rafale. L'avantage avec ces tirs de zone, c'est qu'ils ont des chances de toucher plusieurs cibles, ou d'en toucher une à plusieurs reprises.

En règle générale, les armes automatiques sont assez peu précises et le personnage qui s'en sert doit donc ajouter un dé de difficulté à son test d'attaque. Il peut choisir de ne pas tirer en rafale et d'effectuer ainsi une attaque normale. Dans ce cas, il ne pourra pas déclencher l'attribut, mais ne subit pas non plus de malus.

Lorsqu'un personnage touche sa cible avec une arme automatique, il peut dépenser deux avantages pour déclencher l'attribut (et il peut le faire à plusieurs reprises s'il dispose d'assez d'avantages). Pour chaque déclenchement, l'arme inflige un coup supplémentaire dont les dégâts correspondent aux dégâts de base plus le nombre de succès nets obtenus au test.

Ces coups supplémentaires peuvent toucher plusieurs fois la même cible, plusieurs cibles, ou plusieurs fois plusieurs cibles dans la limite de la portée de l'arme. Si le personnage souhaite tirer en rafale sur plus d'un ennemi, il doit le déclarer avant d'effectuer son test. Dans ce cas, le premier coup devra toujours frapper la cible qui bénéficie du plus haut niveau de difficulté pour être touché et de la meilleure défense (quand ce n'est pas le même ennemi qui possède les deux, le MJ est libre de choisir lequel sert de référence pour le test). Les coups supplémentaires peuvent frapper n'importe quelle(s) cible(s) de la rafale, mais le premier coup, lui, doit toujours viser la cible de référence.

Les armes automatiques peuvent infliger des blessures critiques à chaque coup pour le coût normal, mais chaque coup porté doit être traité séparément.

BONNE QUALITÉ (PASSIF)

Les objets de bonne qualité sont des pièces superbes. Les personnages qui manient une arme de bonne qualité rajoutent automatiquement un ⟲ à tous leurs tests d'attaque et les dégâts de base de l'arme sont augmentés de 1 point. S'il s'agit d'une armure de bonne qualité, sa valeur d'encaissement est augmentée de 1 et sa valeur d'encombrement est diminuée de l.

BRÈCHE (PASSIF)

Les attaques portées à l'aide d'armes dotées de l'attribut Brèche traversent les armures et les blindages les plus résistants. Le plus souvent, elles sont l'apanage des armes lourdes et des vaisseaux.

Les attaques portées par les armes de Brèche ignorent 1 point d'armure (et donc 10 points d'encaissements) par niveau d'attribut.

BRISEUR (DÉCLENCHÉ)

Quand l'attribut est déclenché, l'assaillant choisit un des objets les plus exposés de sa cible (comme une arme, un bouclier ou quelque chose qui pend à sa ceinture) et l'endommage d'un cran. L'objet peut passer d'intact à endommagé légèrement, d'endommagé légèrement à endommagé modérément et d'endommagé modérément à endommagé gravement. Un objet endommagé gravement qui subit une nouvelle fois les effets de l'attribut Briseur est détruit.

Un avantage ⟲ est nécessaire pour activer l'attribut. Il peut être déclenché plusieurs fois au cours de la même attaque, ce qui peut permettre de briser un objet en un unique round.

CADENCE LENTE (PASSIF)

Certaines armes, comme les turboblasters des croiseurs et les canons de défense orbitale, sont gigantesques, et bien qu'elles soient incroyablement puissantes, elles ont besoin de temps pour refroidir ou être rechargées entre chaque tir. C'est ce laps de temps en rounds que détermine l'attribut Cadence Lente. Par exemple, après avoir attaqué avec un turboblaster doté de l'attribut Cadence lente 2, il faut attendre deux rounds avant de pouvoir faire feu de nouveau.

CHOC (DÉCLENCHÉ)

Les attaques dotées de l'attribut Choc peuvent infliger des commotions. Ceux qui goûtent à leur puissance d'impact et à leurs terribles ondes de choc sont tout juste capables de rester debout. En terme de mécanique de jeu, la victime de l'arme est étourdie (cf. page 218) pour 1 round par niveau de Choc de l'arme. Un personnage étourdi ne peut pas entreprendre d'action.

CORTOSIS (PASSIF)

Le Cortosis est un minerai très précieux que l'on trouve parfois sur les planètes de la Bordure extérieur. À l'origine, il a servi à combattre les chevaliers Jedi pendant la Guerre des Clones. Il existe deux variétés de Cortosis. La plus rare est littéralement capable de court-circuiter la lame d'un sabre laser. La variété plus commune reste une vraie merveille : façonnée en plaques d'armures, elle agit à un niveau moléculaire, les rendant extrêmement résistantes aux armes énergétiques.

Les armes fondues en Cortosis sont immunisées contre l'attribut Briseur. Les armures forgées dans ce métal immunisent l'encaissement du porteur contre les attributs Brèche et Perforant.

DÉFLEXION (PASSIF)

Les objets munis de cet attribut sont très efficaces contre les projectiles. Les personnages qui les utilisent augmentent leur défense contre les attaques à distance d'un nombre de points égal au niveau d'attribut de l'objet.

DÉGÂTS ÉTOURDISSANT (PASSIF)

Certaines armes infligent non pas des dégâts normaux, mais des dégâts étourdissants, c'est-à-dire qu'elles infligent du stress et non des blessures. L'encaissement de la cible réduit toutefois également ces dégâts.

Le réglage étourdissant est une variante de cet attribut. Au prix d'une Broutille, l'utilisateur peut régler son arme sur le mode « étourdissant ». Cette dernière change alors de type de dégâts et ne fonctionne plus qu'à portée courte.

DÉPLOIEMENT (PASSIF)

Ces armes nécessitent du temps pour être mises en place avant de fonctionner. Les personnages qui les manient doivent effectuer un nombre de manœuvres de préparation égal au niveau d'attribut de l'arme avant de pouvoir tirer avec.

DÉSORIENTATION (DÉCLENCHÉ)

Une arme dotée de cet attribut peut hébéter ses victimes. Lorsque l'effet est déclenché, la victime de l'attaque est désorientée pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'attribut de l'arme. Un personnage subissant cet effet ajoute un dé d'infortune ■ à tous ses tests de compétences.

ENCHEVÊTREMENT (DÉCLENCHÉ)

Une arme munie de cet attribut est capable d'enchevêtrer ses victimes et de réduire leur mobilité. Lorsque l'effet est activé, la cible est immobilisée (cf. page 218) pendant un nombre de rounds égal au niveau d'attribut. Un personnage enchevêtré peut essayer de se libérer quand vient son tour au moyen d'une action. Pour ce faire, il doit réussir un **test d'Athlétisme difficile (◆◆◆)**. Une cible immobilisée ne peut pas exécuter de manœuvre.

ENCOMBRANT (PASSIF)

Une arme encombrante est imposante, difficile à manipuler, gênante ou très lourde. Pour manier un tel équipement, il faut avoir une Vigueur supérieure ou égale à son niveau d'attribut. Pour chaque point de Vigueur manquant, le personnage doit ajouter 1 dé de difficulté à tous les tests effectués pour se servir de cette arme.

ÉTOURDISSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Certaines armes infligent du stress à leur cible. Lorsque l'attribut est déclenché, la victime de l'attaque subit un nombre point de stress égal au niveau d'attribut Étourdissement de l'arme.

IMPRÉCIS (PASSIF)

Les armes imprécises sont rudimentaires ou mal conçues. Les personnages qui les manient ont plus de mal à atteindre leur cible. Ils doivent ajouter un dé d'infortune ■ à tous leurs tests d'attaque pour chaque niveau de cet attribut que possède l'arme.

INCENDIAIRE (DÉCLENCHÉ)

Les armes incendiaires blessent sur la durée. Lorsque l'attaque réussit, la cible continue de subir les dégâts de base pendant 1 round par niveau d'attribut. Ils sont infligés juste avant que la cible n'entreprenne ses actions du tour.

La victime d'une arme incendiaire peut essayer d'étouffer les flammes en se roulant par terre. Pour ce faire, elle doit dépenser une action et réussir un test de Coordination. Si le sol est dur, comme celui d'un bâtiment ou d'un vaisseau, il s'agit d'un **test de Coordination Moyen (◆◆)**. Si le sol est meuble, comme de l'herbe, c'est un **test de Coordination Facile (◆)** Sauter dans de l'eau met immédiatement un terme aux dégâts. Dans les cas présentés précédemment, on considère que les flammes résultent d'une simple combustion. Elles sont impossibles à étouffer si elles s'avèrent d'origine chimique.

IONIQUE (PASSIF)

Les armes ioniques ne sont pas conçues pour infliger des dégâts, mais pour neutraliser les systèmes électriques. En règle générale, elles équipent les vaisseaux et servent à mettre les boucliers, les senseurs et les moteurs ennemis hors d'usage. Plus puissantes que les armes laser, leur portée est aussi moins importante. Les dégâts qu'elles infligent s'attaquent au seuil de stress mécanique des engins et droïdes, mais l'armure et l'encaissement peuvent les réduire.

JUMELÉ (DÉCLENCHÉ)

Certaines armes, comme celles qui sont montées sur les chasseurs de têtes Z-95, sont conçues pour tirer de concert sur une même cible. En pratique, cela augmente les chances de toucher et le montant de dégâts infligés. Lorsque l'attaque atteint son but, l'arme inflige un premier coup. Le tireur peut ensuite infliger des coups supplémentaires en dépensant deux avantages ⟲ ⟲ par tir additionnel. Le nombre de coups maximum est égal au niveau d'attribut de l'arme. Les coups supplémentaires des armes jumelées ne peuvent frapper que la cible initiale. Ils infligent tous les dégâts de base de l'arme modifiée en y ajoutant le nombre de succès ✲ obtenus au test.

MAUVAISE QUALITÉ (PASSIF)

Les objets de mauvaise qualité brillent par leur fabrication douteuse. Les personnages qui les manient rajoutent automatiquement un ⚙ au résultat de tous leurs tests d'attaque. Les dégâts de base des armes et la défense des armures sont également diminués de 1 (ces dernières voient leur valeur d'encombrement augmenter de 1). Si l'armure n'a pas de défense, c'est sa valeur d'encaissement qui diminue de 1 jusqu'à un minimum de 0.

MUNITIONS LIMITÉES (PASSIF)

Certaines armes utilisent des munitions complexes, massives ou onéreuses. D'autres sont tout simplement à usage unique. Dans les deux cas, elles ne peuvent être utilisées que pour porter un nombre d'attaques égal à leur niveau d'attribut avant de devoir être rechargées au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, chaque tir utilise une de ces munitions qui, une fois épuisées, doivent être obtenues avant que l'arme ne puisse être réutilisée. Cette mécanique de jeu s'applique aussi aux grenades et aux autres armes à « usage unique » qui ont l'attribut Munitions limitées 1 (dans ce cas, le personnage ne la recharge pas, mais en prend une autre).

PARADE (PASSIF)

Les armes munies de cet attribut permettent de se défendre plus efficacement au corps à corps. Les personnages qui les utilisent augmentent leur défense contre les attaques au contact d'un nombre de points égal au niveau d'attribut de l'arme.

PERFORANT (PASSIF)

Ces armes ignorent un point d'encaissement par niveau d'attribut. Si le niveau d'attribut de l'arme est supérieur au niveau d'encaissement de sa cible, elle l'ignore entièrement. Exemple : si l'attribut Perforant est de 3 et l'encaissement de la cible de 2, l'attaque ignore les 2 points d'encaissement et le point en surplus ne sert à rien.

PRÉCIS (PASSIF)

Du fait de leur conception et de leur technologie avancée, les armes précises sont faciles à manier et améliorent la visée. Les personnages qui les utilisent rajoutent un dé de fortune □ à leur jet d'attaque par niveau d'attribut.



PROJECTILE GUIDÉ (DÉCLENCHÉ)

À l'image des missiles guidés, certains projectiles sont équipés de systèmes qui leur permettent de changer de trajectoire en vol. En déclenchant cet attribut, un personnage qui a raté sa cible peut effectuer un nouveau test d'attaque à la fin du round. La difficulté de ce second test va dépendre de la différence entre le gabarit de l'arme (0) et celui de la cible (cf. page 235). Le nombre de dés d'aptitude à utiliser est quant à lui égal au niveau d'attribut de l'arme. En cas de succès lors de ce test, le projectile atteint sa cible et inflige ses dégâts normalement.

Trois avantages sont nécessaires pour activer l'attribut (sauf indication contraire dans le profil de l'arme). Souvenez-vous que cet attribut peut être activé plusieurs fois, ce qui représente, par exemple, un missile continuant à suivre sa cible.

Les « leurres » sont des systèmes de contre-mesure conçus pour neutraliser ce type de projectile. Leur utilisation augmente directement la défense de la cible contre les armes munies de l'attribut Projectile guidé.

RENVERSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Lorsque cet attribut est activé, la victime de l'attaque se retrouve à terre. Pour utiliser l'attribut, et sauf indication contraire, il faut utiliser un avantage plus un avantage par point de gabarit au-delà de 1.

SANGUINAIRE (PASSIF)

Lorsque les armes possédant cet attribut provoquent une blessure critique, la cible ajoute dix fois le niveau d'attribut à son jet de blessure critique. Exemple : si une arme possède l'attribut Sanguinaire 3, la victime ajoute +30 à son jet de blessure critique.

SOUFFLE (DÉCLENCHÉ)

Comme dans le cas d'un lancer de grenade ou d'un tir de lance-roquettes, une arme dotée de l'attribut Souffle peut provoquer une explosion recouvrant une certaine zone. Si l'attaque est réussie et que l'attribut est déclenché, chaque personnage (ami ou ennemi) au contact de la cible initiale subit un nombre de blessures égal au niveau de Souffle de l'arme (plus les dégâts normaux, à savoir une blessure par succès net).

Si l'endroit est confiné, le MJ peut décider que tous ceux qui se trouvent dans la pièce sont touchés.

Si l'attribut n'est pas activé, l'explosion a lieu, mais seule la cible initiale est touchée. Cela peut être dû à la malchance, à la maladresse du tireur ou au fait que toutes les autres cibles potentielles se sont rapidement mises à couvert. Si le personnage qui manie l'arme rate son attaque, il peut tout de même déclencher l'attribut en dépensant trois avantages . Dans ce cas, la cible initiale et tous les personnages au contact subissent un nombre de points de dégâts égal au niveau de Souffle de l'arme.

TRACTEUR (PASSIF)

Certaines armes ne tirent ni laser ni décharges ioniques. Elles projettent plutôt des faisceaux d'énergie électromagnétique. Relativement inoffensifs, ils sont conçus pour immobiliser les vaisseaux dans l'espace. Pour utiliser un rayon tracteur, il est nécessaire d'effectuer un test d'attaque avec la compétence appropriée (le plus souvent d'Artillerie) et d'appliquer tous les modificateurs habituels. Lorsque le tir atteint sa cible, elle est immobilisée jusqu'à ce que son pilote réussisse un test de Pilotage d'une difficulté égale au niveau d'attribut de l'arme. Le niveau d'attribut du rayon tracteur est toujours indiqué entre parenthèses dans ses statistiques.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Chaque arme dispose de caractéristiques qui la définissent et la rendent unique. Toutes partagent certaines valeurs, mais beaucoup disposent d'attributs spéciaux qui ajoutent des règles supplémentaires.

NOM

Le nom usuel de l'arme. Ce peut-être un terme général qui concerne plusieurs modèles d'une même catégorie.

COMPÉTENCE UTILISÉE

La compétence de combat à utiliser pour attaquer avec l'arme.

DÉGÂTS DE BASE

Les dégâts de base de l'arme. Il s'agit du minimum de dégâts qu'elle inflige lorsqu'elle touche sa cible. Chaque succès net obtenu pendant le jet d'attaque se traduit par 1 point de dégât supplémentaire.

PORTÉE

La portée effective de l'arme. Les armes de corps à corps s'utilisent au contact tandis que les armes à distance peuvent toucher leur cible à portée courte, moyenne, longue ou extrême.

NIVEAU DE CRITIQUE (CRIT)

Il indique le nombre d'avantages nécessaires pour provoquer une blessure critique. Les personnages victimes d'une blessure critique doivent effectuer un jet sur la table des blessures critiques pour en déterminer les effets au moyen des dés de pourcentage. Une blessure critique ne peut être déclenchée que lors d'une attaque réussie dont les dommages ont excédé la valeur d'encaissement de la cible.

Certaines armes et certains talents modifient le jet sur la table des blessures critiques et peuvent rendre ces dernières plus ou moins mortelles. Notez bien qu'il est impossible d'infliger plus d'une blessure critique par

MUNITIONS

Dans l'univers de *Star Wars* beaucoup d'armes sont énergétiques. Et si l'on garde en plus à l'esprit qu'**Aux Confins de l'Empire** est un jeu d'aventure effréné, il est facile de comprendre pourquoi les joueurs n'ont pas besoin de noter les munitions qui restent à leurs personnages et pourquoi ces derniers ont toujours assez de cellules énergétiques et de chargeurs sur eux.

Il existe toutefois deux grandes exceptions à ce principe. La première concerne les armes dotées de l'attribut Munitions limitées, comme les armes ayant un chargeur à petite capacité (lance-roquettes, lance torpilles à protons), et celles à usage unique (grenades, filets, etc.).

N'oubliez pas non plus que les armes peuvent tomber à court de munitions en plein combat à cause d'un désastre ▽. Dans ce cas l'arme reste inutilisable jusqu'à la fin de la rencontre, sauf si le personnage à pensé à se procurer d'autres munitions (cf. page 183).

coup porté. Si, lors de son jet d'attaque, l'assaillant obtient assez de succès ✲ pour déclencher plus d'une fois les effets critiques de son arme, il peut obliger sa cible à ajouter +10 au jet sur la table des critiques chaque fois que l'effet critique aurait dû être déclenché en plus de la première.

EXEMPLE DE CRITIQUES MULTIPLES

Imaginons que Pash tire avec son blaster sur un mercenaire rodien. Par chance, il obtient assez de succès pour infliger trois blessures critiques ! Sa victime n'effectue qu'un seul jet sur la table des blessures critiques, mais ajoute +20 au résultat.

ENCOMBREMENT (ENC)

En pratique, l'encombrement sert de mesure abstraite pour savoir à quel point un objet est difficile à transporter. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 152.

EMPLACEMENTS (EMP)

De nombreux objets peuvent être améliorés et personnalisés. Le nombre d'emplacements sert à déterminer la quantité et le type d'améliorations qu'ils peuvent recevoir. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 188.

PRIX

Le prix de vente de l'objet. Lorsqu'il est précédé d'un (I), cela signifie que l'objet est illégal et qu'il ne peut être trouvé qu'au marché noir (le prix indiqué est alors celui qui est généralement pratiqué).

RARETÉ

La rareté de l'objet avant d'appliquer les modificateurs (cf. page 149).

SPÉCIAL

Les autres attributs et les règles spéciales liées à l'arme. Pour plus de détails sur les attributs, reportez-vous à la page 155. Pour ce qui est des règles spéciales spécifiques à certains modèles, reportez-vous à leurs descriptions, qui commencent dès la page suivante.

TABLE 5-4 : ÉQUIPEMENT ENDOMMAGÉ

Dommages	Difficulté des réparations	Malus de maniement
Légers	◆	Le personnage ajoute un dé d'infortune ■ à ses tests d'attaque
Modérés	◆◆	Le personnage ajoute un dé de difficulté ◆ à ses tests d'attaque
Graves	◆◆◆	Hors service

ENTRETIEN DES ARMES

Les armes finissent toujours par s'abîmer. Obtenir un désastre ▽ lors du jet d'attaque peut signifier que l'arme n'a pas bien fonctionné, qu'elle s'est enrayée, qu'elle a surchauffé ou même qu'elle est désormais complètement inutilisable jusqu'à ce qu'on la répare. Les armes les plus élémentaires, celles qui n'utilisent ni énergie ni programmes complexes (comme les arbalètes primitives et les bâtons des hommes des sables), peuvent être réparées avec la compétence Mécanique ou en utilisant la compétence de combat qui sert à les manier. Les autres, les plus élaborées, celles qui fonctionnent grâce à des circuits informatiques et à de l'électronique (comme les tourelles laser et les lance-missiles), peuvent être réparées avec la compétence Informatique ou la compétence de combat qui sert à les manier (bien que la compétence Mécanique puisse également être utilisée).

Selon l'ampleur des dégâts, l'objet est considéré comme endommagé légèrement, endommagé modérément ou endommagé gravement. Ces niveaux servent à déterminer deux choses : l'importance des malus subis par ceux qui essaient d'utiliser l'arme endommagée et

TABLE 5-5 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster de poche	Distance (Lég.)	5	4	Courte	1	1	200	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster léger	Distance (Lég.)	5	4	Moyenne	1	2	300	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster	Distance (Lég.)	6	3	Moyenne	1	3	400	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd	Distance (Lég.)	7	3	Moyenne	2	3	700	6	Réglage étourdissant
Carabine blaster	Distance (Lou.)	9	3	Moyenne	3	4	850	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster	Distance (Lou.)	9	3	Longue	4	4	900	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster lourd	Distance (Lou.)	10	3	Longue	6	4	1500	6	Automatique, Encombrant 3
Blaster léger à répétition	Distance (Lou.)	11	3	Longue	7	4	(I) 2250	7	Automatique, Encombrant 4, Perforant 1
Blaster lourd à répétition	Artillerie	15	2	Longue	9	4	(I) 6000	8	Automatique, Encombrant 5, Perforant 2, Sanguinaire 1
Arbalète	Distance (Lou.)	10	3	Moyenne	5	2	1250	7	Encombrant 3, Renversement
Blaster à ionisation	Distance (Lég.)	10	5	Courte	3	3	250	3	Désorientation 5, Dégâts étourdissants (contre les droïdes uniquement)
Pistolet disrupteur	Distance (Lég.)	10	2	Courte	2	2	(I) 3000	6	Sanguinaire 4
Fusil disrupteur	Distance (Lou.)	10	2	Longue	5	4	(I) 5000	6	Encombrant 2, Sanguinaire 5
Armes à percussion									
Pistolet à percussion	Distance (Lég.)	4	5	Courte	1	0	100	3	
Fusil à percussion	Distance (Lou.)	7	5	Moyenne	5	1	250	3	Encombrant 2
Armes de jet									
Bolas / Filet	Distance (Lég.)	2	-	Courte	1/3	2	20	2	Enchevêtrement 3, Renversement, Munitions limitées 1
Explosifs et autres armes									
Détonateur thermique	Distance (Lég.)	20	2	Courte	1	0	(I) 2000	8	Brèche 1, Munitions limitées 1, Sanguinaire 4, Souffle 15
Grenade à fragmentation	Distance (Lég.)	8	4	Courte	1	0	50	5	Munitions limitées 1, Souffle 6
Grenade étourdissante	Distance (Lég.)	8	Aucun	Courte	1	0	75	4	Désorientation 3, Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 8
Lance-flammes	Distance (Lou.)	8	2	Courte	6	2	1000	6	Incendiaire 3, Souffle 8
Lance-missiles	Artillerie	20	2	Extrême	7	4	(I) 7500	8	Brèche 1, Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 10

TABLE 5-6 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes de pugilat									
Coup-de-poing	Pugilat	+1	4	Au contact	1	0	25	0	Désorientation 3
Gants à décharges	Pugilat	+0	5	Au contact	0	1	300	2	Étourdissement 3
Armes de corps à corps									
Bâton Gaderffii	Corps à corps	+2	3	Au contact	3	0	100	2	Désorientation 3, Parade 1
Couteau de combat	Corps à corps	+1	3	Au contact	1	0	25	1	
Lance de force	Corps à corps	+3	2	Au contact	3	3	500	4	Perforant 2, Réglage étourdissant
Matraque	Corps à corps	+2	5	Au contact	2	0	15	1	Désorientation 2
Sabre laser	Sabre laser	10	1	Au contact	1	0	(I) 10000	10	Brèche 1, Briseur, Sanguinaire 2
Vibroépée	Corps à corps	+2	2	Au contact	3	3	750	5	Parade, Perforant 2, Sanguinaire 1
Vibrohache	Corps à corps	+3	2	Au contact	4	3	750	5	Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3
Vibrolame	Corps à corps	+1	2	Au contact	1	2	250	3	Perforant 2, Sanguinaire 1

le niveau de difficulté du test de réparation. Quoi qu'il en soit, une réparation demande du temps et des outils adéquats. En règle générale, il faut compter une à deux heures de travail par niveau de difficulté. Si un personnage veut essayer de faire plus vite ou sans les outils, il ajoute 1 dé de difficulté à son test. Mais attention, ce principe est cumulatif : essayer de réparer un blaster sans outils et le plus rapidement possible ajoute donc 2 dés de difficulté.

Le prix de réparation équivaut à un pourcentage du prix de base de l'arme. La réparation d'une arme endommagée légèrement coûte 25% de son prix neuf, 50% pour une arme endommagée modérément et 100% pour la réparation d'une arme endommagée gravement. Réduisez ce prix de 10% pour chaque avantage obtenu lors du test de réparation si le PJ officie lui même (un PNJ armurier ne réduira pas ses prix).

À vrai dire, il est souvent plus facile de racheter une arme que de la faire réparer, mais bien sûr, ce n'est pas toujours possible. D'ailleurs, les pourcentages présentés ici ne prennent pas en considération le prix des améliorations qui ont été installées sur l'arme, s'il y en a.

EXEMPLE DE RÉPARATIONS

Imaginons que le pistolet favori de Pash a subi une panne (il est endommagé gravement). Le prix de base de l'arme est de 1000 crédits. La réparation couterait 250 crédits pour des dommages légers et 500 crédits pour des dommages modérés. Hélas, loin de ses contacts du Soleil Noir, qui lui ont fourni l'arme, il doit acheter des pièces détachées pour 1000 crédits dans la ville voisine.



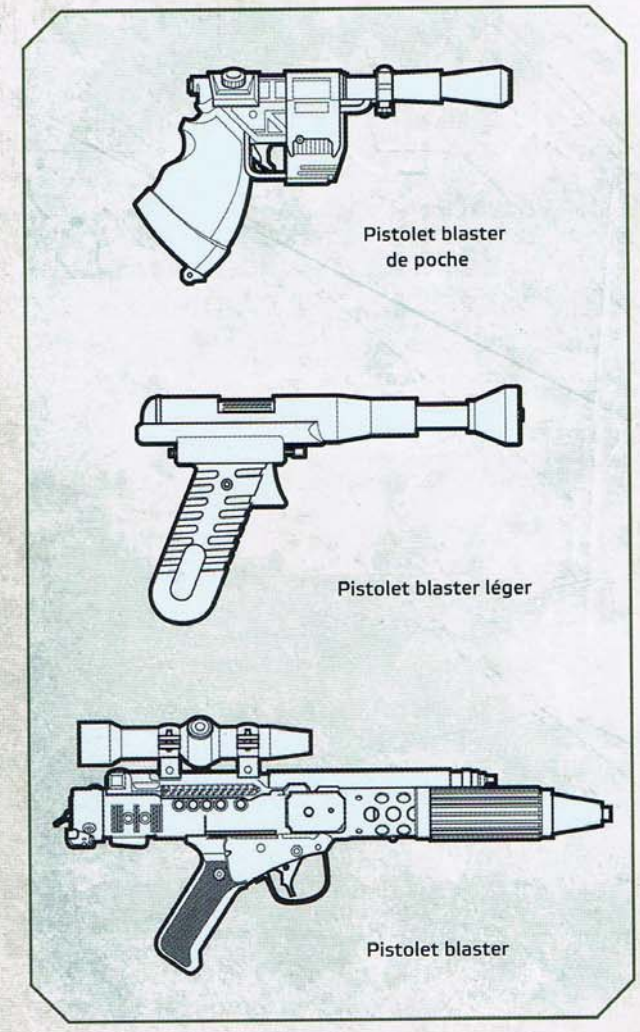
DESCRIPTION DES ARMES

La galaxie est pleine d'objets étranges et merveilleux. Nombre d'entre eux sont conçus pour désintégrer, annihiler ou au moins intimider. Vous trouverez ci-après une liste des armes les plus courantes sur les planètes de la Bordure extérieure.

BLASTERS

Les blasters sont les armes les plus courantes de la galaxie. Des petits pistolets « d'appoint » aux lourds fusils à répétition, ils adoptent toutes les tailles et toutes les formes. Ils fonctionnent grâce à un gaz combustible (par exemple le Tibanna de Bespin) contenu dans une chambre : au moment du tir, il est poussé dans un compartiment dans lequel ses molécules sont « agitées ». Là, d'abord converti en particules puis concentré à travers un cristal, il se transforme en décharge d'énergie à haute vélocité capable de brûler les chairs et de détruire le métal.

Cette technologie n'est bien sûr plus un secret pour personne dans l'univers et il suffit d'en connaître les bases pour pouvoir fabriquer, modifier et réparer un blaster.



La plupart peuvent aussi être réglés pour étourdir. Au lieu de tuer, ils génèrent une surcharge dans le système nerveux de leur victime, ce qui la paralyse (cf. attribut Dégâts étourdissants page 156). Lorsqu'une arme possède cette fonction, vous trouverez la mention « Réglage étourdissant » dans la rubrique « **Spécial** » de son profil. Le rayon étourdissant ne peut être utilisé qu'à portée courte, quelle que soit la portée d'origine de l'arme. Il est très simple de changer le réglage d'un blaster et cela ne nécessite qu'une Broutille.

Parfois surnommés « blasters à blanc » ou « blasters paralysants », certains modèles ne possèdent que le réglage étourdissant. Le regretté sénateur Bail Prestor Organa d'Aldérande utilisait une telle arme, et seuls les pacifistes impénitents ou les chasseurs de primes préférant ramener leur proie vivante font de même. Les carabines et tous les pistolets blasters (à l'exception des blasters lourds) existent en version paralysante. Ils coûtent la moitié du prix de la version normale.

PISTOLET BLASTER DE POCHE

Les blasters de poche sont les plus petits et faciles à cacher de leur catégorie, mais ils n'en sont pas moins dangereux. Leur canon court et leur poids réduit nuisent plus à leur portée qu'à leur puissance et à leur précision. Lorsqu'un personnage en fouille un autre à la recherche d'une de ces armes, ajoutez un dé d'infortune ■ à son test de Perception.

Modèles typiques : Pisolet blaster de reconnaissance de l'armée impériale, Blaster de poche Merr-Sonn Q2.

PISTOLET BLASTER LÉGER

Bon compromis entre puissance et discrétion, les blasters légers sont appréciés de ceux qui ont régulièrement besoin d'une arme et qui ne souhaitent pas que cela se sache. On les trouve souvent entre les mains des trafiquants et des espions qui souhaitent faire profil bas. Pour des raisons évidentes, c'est aussi l'arme favorite des espèces de petite taille.

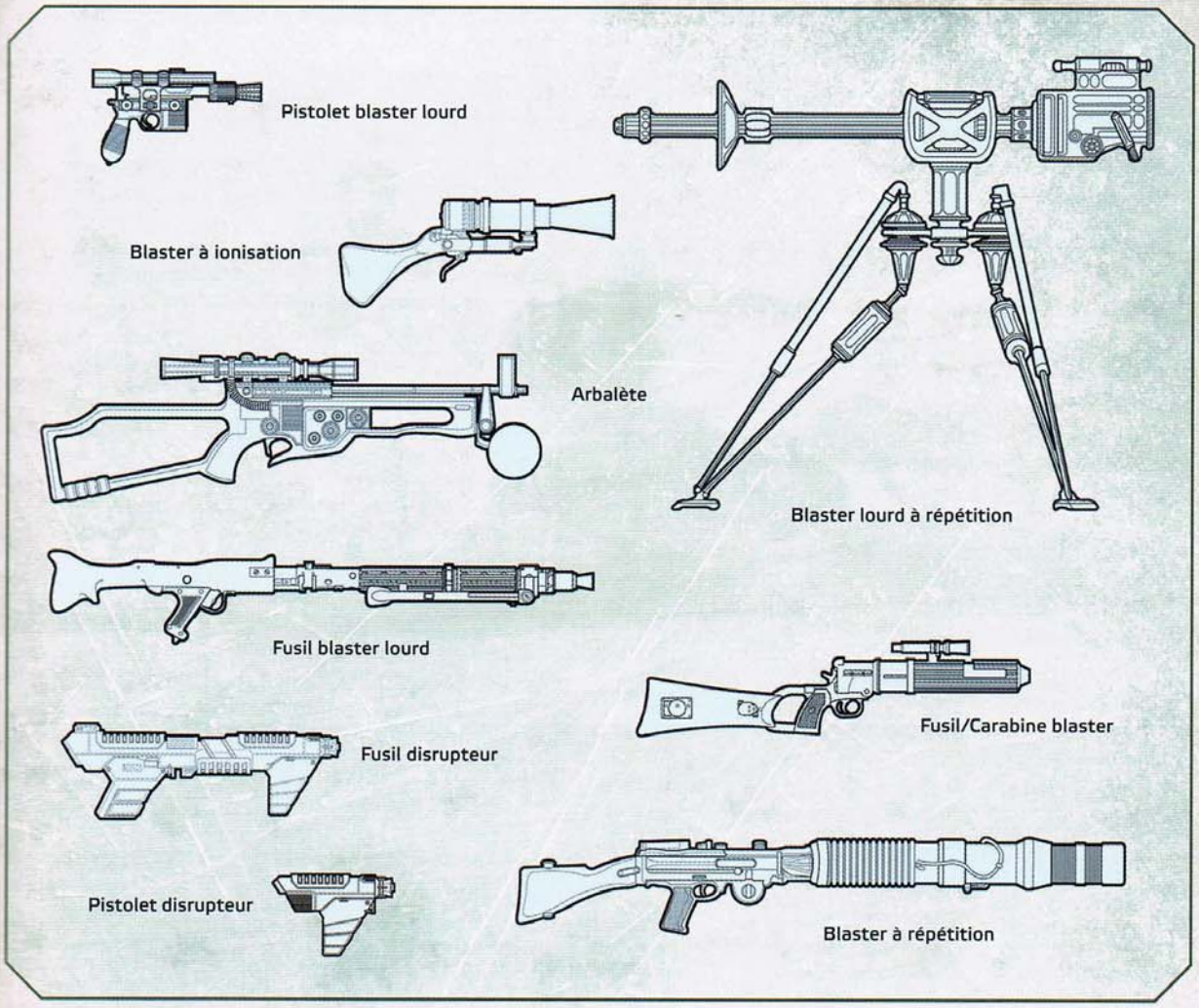
Modèles typiques : Pistolet Blaster Merr-Sonn modèle 44, Pistolet blaster Blastech DL-18.

PISTOLET BLASTER

La plupart des aventuriers utilisent un pistolet blaster standard. Ces armes produisent de bonnes décharges, ont une portée convenable et restent suffisamment légères pour être portées en permanence. Alors pourquoi se priver du plaisir d'arborer un blaster usé à la ceinture comme un desperado...

Les spationautes qui doivent fréquemment se battre à bord de vaisseaux portent ce genre d'arme car elles s'avèrent efficaces contre de nombreux types d'armures sans toutefois être assez puissantes pour percer la coque.

Modèles typiques : Blaster BlasTech DH-17, Blaster BlasTech SE-14 et SE14C.



PISTOLET BLASTER LOURD

Les pistolets blaster lourds sont faits pour ceux qui aiment être armés... et qui veulent que cela se sache. Ces armes sont encombrantes, peu discrètes et ne tirent pas très loin, mais elles sont intimidantes et capables de faire de gros trous dans tout ce qui est moins épais qu'une porte anti-explosion. Les pistolets blaster lourds sont conçus pour allier la puissance d'un fusil à la maniabilité d'un pistolet. Même s'ils n'y parviennent pas complètement (les fusils restent plus puissants et les pistolets plus maniables), ils constituent une vraie réussite. Leur seul véritable inconvénient est leur autonomie réduite.

En dépensant trois menaces ⚙ ⚙ ⚙ ou un désastre ▽ le MJ peut faire tomber l'arme à court de munitions (cf. page 159).

Modèles typiques : Pistolet blaster lourd BlasTech DL-44, Merr-Sonn modèle 434.

FUSIL / CARABINE BLASTER

Les fusils (ou carabines) blaster sont les armes à feu standards des soldats et des forces de sécurités. Équipés de longs canons et de cellules énergétiques à grande capacité, ils ont une meilleure portée que les pistolets et tirent des décharges plus puissantes.

Les stormtroopers impériaux utilisent des fusils blaster E-11 à crosse dépliable. À courte portée, ils peuvent s'en servir à une seule main, comme s'il s'agissait de pistolets lourds, et contre les cibles lointaines, ils n'ont qu'à déployer la crosse pour stabiliser leur tir.

Modèles typiques : Fusil blaster E-11 (plusieurs fabricants), Fusil blaster BlasTech A280.

FUSIL BLASTER LOURD

Appréciés des chasseurs et des tireurs d'élite, les fusils blaster lourds utilisent des gaz accélérateurs rares, une technologie Xciter de pointe, et des cristaux à large prisme. Ils sont conçus pour projeter des décharges surpuissantes sur des cibles lourdement blindées et s'avèrent capables de tirer en rafale. Les fusils blaster lourds font aussi de parfaites armes d'assassinat. Les terribles dégâts qu'ils infligent aux humanoïdes ont tendance à envoyer un message très clair aux associés de la victime.

Modèle typiques : BlasTech DLT-19, Fusil blaster lourd BlasTech RT-97C.

BLASTER À RÉPÉTITION LÉGER

Utilisés par les militaires comme par les mercenaires, les blasters à répétition légers servent à soutenir les unités d'assauts au sol. Capables de produire un feu nourri, ce sont des armes conçues pour blesser et éliminer l'infanterie légère. Habituellement, ceux sur qui elles se déchaînent se jettent à terre à la simple vue de « la grêle de lumière » de leurs tirs en rafale.

Modèles types : Blaster à répétition BlasTech T-21.

BLASTER LOURD À RÉPÉTITION

Ces armes meurtrières sont conçues pour détruire les structures légères, et les cibles portant une armure ou jouissant d'un abri. À l'image des blasters E-Web des stormtroopers impériaux, les blasters lourds à répétition sont des pièces d'artillerie à part entière. Ils doivent être installés sur un trépied, reliés à un générateur portable, et il faut une équipe de deux hommes pour les manier. Le premier servant tire tandis que l'autre s'occupe des générateurs et des couplages d'énergies. Dans l'armée, ils ont aussi accès à un terminal de communication qui leur indique une sélection de cibles.

À moins de se retrouver entre les mains d'une force de la nature, les blasters lourds à répétition sont inutilisables tant qu'ils n'ont pas été mis en place. Il faut consacrer trois actions à leur déploiement. Le trépied dont ils sont équipés est identique à celui décrit page 193. Il est inclus dans le prix de l'arme.

Modèles typiquees : Blaster lourd à répétition BlasTech E-Web.

ARBALÈTE

Emblématiques des Wookies de Kashyyyk comme les bâtons gaderffiis le sont pour les Hommes des Sables de Tatooine, les arbalètes peuvent tirer des carreaux munis de toutes sortes de pointes.

Les projectiles eux-mêmes sont des carreaux de métal équipées de polariseurs qui en augmentent la vitesse et la puissance jusqu'à les rendre aussi mortels que des décharges d'énergie.

Mise au point pour chasser les créatures gigantesques qui habitent les jungles de Kashyyyk, la pointe standard est un micro-explosif capable de pénétrer le métal et les cuirs les plus épais. Le reste du temps, les carreaux peuvent être équipés de détonateurs soniques, de charges aveuglantes et même de fumigènes servant à couvrir l'avancée des guerriers Wookie.

Chaque arbalète est fabriquée à la main, sur mesure, ce qui explique leur prix exorbitant. Les tendre demande tant de force que la plupart ont été équipées de mécanisme de réarmement automatique (Chewbacca avait d'ailleurs monté un mécanisme similaire sur la sienne, en plus de son viseur infrarouge).

L'arbalète décrite dans ce chapitre tire des carreaux micro-explosifs standards et n'est pas équipée de mécanisme de réarmement automatique. De fait, le personnage qui s'en sert doit exécuter une manœuvre pour la recharger avant chaque tir.

Modèles typiques : aucun, les arbalètes sont toutes uniques.

BLASTER À IONISATION

Ces armes anti-droïdes mettent la puissance de leurs cellules énergétiques au service de la technologie d'entrave informatique. En effet et contrairement à ce que leur nom laisse penser, les fameux bouchons d'entraves n'ont jamais mis les droïdes hors service par des moyens électromécaniques, mais bien en leur communiquant un ordre prioritaire : celui de s'éteindre. En utilisant l'énergie de leur cellule, les blasters à ionisation libèrent un ordre similaire lors d'un tir prenant la forme d'un arc de cercle et ayant une portée d'une douzaine de mètres.

Les organiques pris dans la zone d'effet ressentent juste un léger picotement, mais lorsque des droïdes essuient la vague d'énergie, leurs éventuels boucliers s'abaissent et la commande d'arrêt pénètre leurs systèmes internes. Habituellement, ils sont ensuite inertes pour une bonne demi-heure (et reçoivent les dégâts étourdissants correspondants).

Pour résumer, les blasters à ionisation ne fonctionnent que contre les droïdes et les cyborgs, et ne provoquent que du stress dû à l'attribut Étourdissement. Ils n'ont aucun effet sur les créatures organiques, mis à part un bref et douloureux picotement.

Modèles typiques : Blaster à ions Jawa, Carabine à ions Merr-Sonn DEMP 2.

FUSIL / PISTOLET DISRUPTEUR

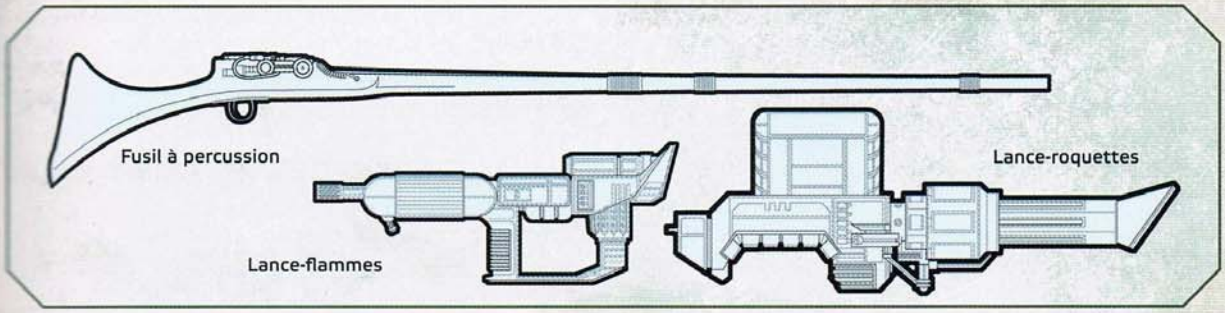
Illégaux dans presque tous les mondes civilisés, les disrupteurs produisent des décharges d'énergie si concentrée qu'elles sont capables de désintégrer des parties entières de leurs victimes. Bien qu'ils fonctionnent avec la même technologie que les blasters, les disrupteurs ne leur ressemblent en rien : leurs énormes modules Xciter sont capables de traiter un volume de gaz bien plus important, et leurs gigantesques cylindres galven génèrent des décharges d'une tout autre densité. La plupart ont une portée très limitée, mais il existe tout de même quelques modèles munis des cylindres renforcés afin de traiter ce problème. On les trouve généralement entre les mains des meilleurs tireurs d'élite de la galaxie.

Le Syndicat Tenloss est la seule organisation à fabriquer des disrupteurs en masse : les fusils DXR-6 et les pistolets DX-2. Ces armes servent principalement aux agents du *Soleil Noir* et à une poignée de bandits sans foi ni loi. On a aussi vu quelques inquisiteurs et interrogateurs impériaux en brandir, mais c'était sans doute plus pour exploiter la terreur que ces armes inspirent que pour leur facilité d'utilisation.

Lorsqu'un personnage est touché par un tir disrupteur, toutes les blessures critiques infligent l'effet Infirmité (96-100), à moins que le jet sur la **Table 6-10** n'indique une blessure plus grave.

Les disrupteurs ne peuvent pas recevoir d'amélioration ou de kit qui augmente la portée et la cadence de tir.

Modèles typiques : Fusil disrupteur Tenloss DXR-6, Pistolet disrupteur Tenloss DX-2.



ARMES À PERCUSSION

Bien qu'elles soient considérées comme « primitives », les armes à percussion comptent parmi les plus faciles à concevoir, à fabriquer et à réparer. Elles ne nécessitent ni matériaux rares ni technologie avancée. Leur principe de fonctionnement est extrêmement simple : un combustible est scellé dans une cartouche. Une fois heurté par un percuteur, il explose et propulse un projectile, le plus souvent un morceau de métal, dans le canon de l'arme. La taille de la « balle » et la puissance de l'explosif déterminent la force de pénétration tandis que la longueur du canon, et la présence ou l'absence de rayures, font varier la portée et la précision.

Bien qu'elles soient méprisées, ces armes d'un autre temps sont souvent employées par les assassins et les snipers. Dans l'obscurité, le bruit et la fumée qu'elles produisent au point d'origine du tir ne sont rien à côté de la traîné de lumière que laisse derrière elle une décharge de blaster, rendant le tireur beaucoup plus difficile à repérer.

PISTOLET À PERCUSSION

Petits, légers et bruyants, les pistolets à percussion ne courent pas les rues. Ceux qui en portent un à la ceinture le font souvent pour des raisons sentimentales. Peut-être qu'il en ont hérité un d'un parent qui vivait sur un monde primitif, ou qu'il leur rappelle leur planète natale ?

Modèles typiques : Revolver d'Orionalis, Pistolet à percussion

FUSIL À PERCUSSION

Proches des pistolets à percussion, ils sont simplement plus volumineux. Pour le reste, ils utilisent les mêmes principes chimiques, les mêmes mécanismes, et projettent eux aussi des « balles » à haute vélocité sur leurs cibles. Les fusils à percussion possèdent un canon plus long, leur chambre peut accueillir des cartouches de plus gros calibre et ils atteignent donc une meilleure portée. Cela dit, leur précision et leur force de pénétration laissent à désirer et il leur faut des munitions rares, souvent artisanales, peu fiables et hors de prix.

Les fusils à percussion existent surtout au sein des tribus nomades des mondes les plus primitifs. On les retrouve par exemple aux mains des pillards Tusken de Tatooine. Ce peuple sauvage et violent n'a évidemment pas accès aux gaz à blaster et encore moins à la technologie Xciter. Et même si les membres des tribus récupèrent parfois quelques munitions au cours d'un raid contre une ferme à moisissure, ils se contentent de les glisser dans un de leurs fusils rudimentaires. En définitive, leurs armes sont seulement efficaces contre les voyageurs isolés, les Jawas et les rats womp qui arpentent le désert aride.

Modèles typiques : Fusil à projectiles Dresselien, Fusil de chasse Czerka Arms 6-2Aug2.

BOLAS ET FILETS

Les chasseurs de primes préfèrent parfois garder leur cible en vie. C'est en général là qu'entrent en jeu les bolas et les filets. Conçues pour être lancées à la main, ces armes servent à immobiliser leurs victimes, de manière à pouvoir les approcher, les capturer et les ramener intactes aux autorités... ou à une organisation criminelle. Bien que les armes étourdissantes soient plus faciles à manier, les bolas et les filets possèdent deux avantages : leur simplicité les rend presque invisibles aux scanners et ils sont si rudimentaires, qu'ils ne risquent vraiment pas de causer de dégâts par accident.

Bolas et filets immobilisent grâce leur attribut Enchevêtrement, ce qui veut dire qu'il ne leur suffit pas d'atteindre leur cible pour fonctionner. À vrai dire, ces armes demandent tant d'adresse que seuls les plus talentueux et les plus désespérés se risquent à les employer. Tous les autres se contentent du réglage étourdissant de leur blaster.

Lorsqu'un personnage utilise des bolas ou un filet, il peut dépenser un triomphe ⊕ afin d'enchevêtrer sa cible à coup sûr. Quand vient leur tour, les victimes de ces armes ne peuvent plus entreprendre de manœuvre et elles n'ont plus accès qu'à une seule action : essayer de se dégager en effectuant **un test d'Athlétisme Exceptionnel (◆◆◆◆◆) au prix d'une action**.

LANCE-FLAMMES ET EXPLOSIFS

Bien que les blasters soient les armes les plus employées dans la galaxie, nombreux sont les individus qui ont recours à d'autres engins plus ésotériques : explosifs, lance-flammes et autres machines de mort plus redoutables les unes que les autres.

LANCE-FLAMMES

Les armes incendiaires servent plus à détruire des bâtiments, du matériel ou même des récoltes qu'à combattre des êtres vivants. Mais elles sont bien sûr tout à fait capables de réduire la chair et les os en cendres.

Les lance-flammes sont particulièrement populaires en raison de leur large zone de tir. Ils ne font pas de quartier et sont capables de toucher plusieurs cibles à la fois. Lorsqu'il déclenche l'attribut Incendiaire, le personnage qui manie le lance-flamme en fait subir les effets à n'importe quelle cible qu'il a touchée. L'attribut peut bien sûr être activé à plusieurs reprises et frapper à chaque fois une cible différente. De son côté, le MJ peut aussi dépenser deux menaces ⚙ ⚙ ou un désastre ▽ pour appliquer l'attribut à un allié qui se serait fait malencontreusement prendre dans les flammes lors de l'attaque initiale.

Modèles typiques : Carabine incendiaire Merr-Sonn C-22, Fusil incendiaire Merr-Sonn Cr-24.

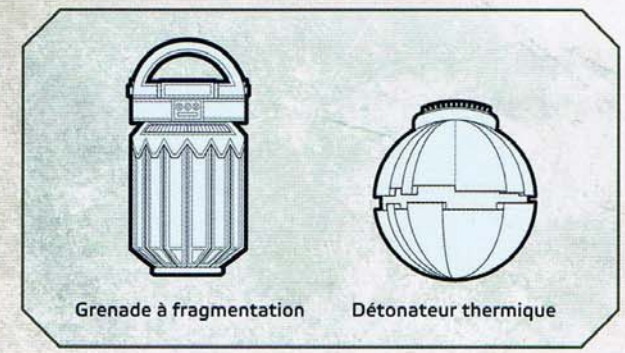
LANCE-MISSILES

Lourds mais portables, les lance-missiles tirent des projectiles autopropulsés. En règle générale, ce sont des ogives avec des charges à proton conçues pour détruire de petits transports. Toutefois, même si cela s'avère plus rare, ils peuvent également utiliser d'autres types de munitions.

Les lance-roquettes sont des armes complexes. Ils sont équipés de mini-répulseurs qui aident les troupes d'infanterie à les manier et de senseurs élaborés capables d'identifier la vitesse, la trajectoire et la signature énergétique d'une cible. Cet appareillage est très important, car les lance-missiles ont trois modes de tir différents. Le premier est un mode infrarouge. Il permet à ces armes de se verrouiller sur la signature thermique de leur cible. Le second localise les ondes antigravitationnelles, ou en d'autres termes, les répulseurs. Mais malgré leur technicité, ces deux types d'attaque restent vulnérables aux leurres. Quelques fusées éclairantes suffisent à contrecarrer la traque thermique, et une poignée de mini-modules munis de répulseurs peut facilement saturer les détecteurs d'ondes antigravitationnelles. Pour plus de détails, référez-vous à l'attribut Projectile guidé.

Le troisième mode d'attaque est le tir direct. Il demande plus d'adresse, mais en contrepartie, l'attaque ne peut pas être déroutée par des leurres (l'arme perd l'attribut Projectile guidé). Bien entendu, si quelqu'un ou quelque chose coupe la trajectoire du tir, ou si le tireur vise mal, le projectile explosera contre ce qui aura été touché. Les personnages qui utilisent un lance-missiles doivent exécuter une manœuvre avant chaque tir afin de le préparer.

Modèles typiques : Lance-missiles Merr-Sonn PLX-2M.



Grenade à fragmentation — Détonateur thermique

GRENADE À FRAGMENTATION

Il existe une grande variété de grenades. Des explosifs fait main à partir de coquillages sur les mondes primitifs aux modèles de série emplis de fragments métalliques qui sortent des usines des planètes avancées, les grenades ne manquent pas dans la galaxie. Toutes servent cependant à une seule et même chose : causer le plus dégâts de zone possible.

Les grenades à fragmentation sont très efficaces contre les cibles sans armure, car elles sont alors capables de déchiqueter les chairs et d'infliger des traumatismes terribles. En revanche, leur efficacité est très sérieusement réduite par les protections comme celles que portent les stormtroopers. Ceux qui se demandent encore pourquoi l'infanterie impériale s'encombre d'une armure laminée incapable d'arrêter un tir de blaster n'ont clairement jamais vu les stormtroopers sortir indemnes d'une déflagration de grenade.

Une grenade à fragmentation peut être réglée pour exploser à l'impact ou à retardement. Dans ce second cas, le système doit être activé au moyen d'une action. La minuterie dure ensuite de 1 à 3 rounds. Enfin, certaines grenades sont aussi équipées d'un dispositif « de l'homme mort » : un détonateur à pression qui déclenche l'explosion dès qu'il est relâché.

Modèles typiques : Merr-Sonn C-22.

GRENADE ÉTOURDISSANTE

Ces explosifs étourdissent leurs cibles grâce à des vibrations soniques, des ondes de choc, et bien d'autres dispositifs.

Tout comme les grenades à fragmentation, elles peuvent être réglées pour exploser à l'impact ou activées en début d'action pour sauter dans les 3 rounds. En revanche, elles n'ont que très rarement un détonateur à pression.

Modèles typiques : Grenade étourdissante Merr-Sonn C-10.

DÉTONATEUR THERMIQUE

Ces explosifs insidieux mesurent la même taille qu'une grenade à fragmentation. Ils sont constitués d'un noyau de barradium entouré d'une enveloppe thermoréactive en barradium elle aussi. Lors de la détonation, l'arme entière entre en fusion et libère une vague de particules qui désintègre tout sur son passage. Un seul détonateur suffit à faire sauter tout un bâtiment. Cela dit, s'ils sont interdits presque partout, cela est dû à l'instabilité du barradium plutôt qu'à la puissance de l'arme.

Lorsqu'un personnage utilise un détonateur thermique, un désastre ▽ obtenu au test d'attaque signifie que l'appareil explose prématurément. Le lanceur essuie alors les dégâts de l'arme de plein fouet, à moins de réussir à exécuter une manœuvre pour s'écarter, auquel cas il ne subit que les dégâts de l'attribut Souffle.

Un détonateur thermique peut-être réglé pour exploser à l'impact, ou être activé en début d'action pour sauter dans les 3 rounds (au prix d'une action). Certains sont aussi munis de détonateurs à pression qui déclenchent l'explosion dès qu'on les relâche. L'explosion de ces armes est si puissante que l'attribut Souffle affecte tous ceux qui sont à portée courte de la cible initiale.

Modèles typiques : Détonateur thermique Merr-Sonn Classe-A.

ARMES DE PUGILAT

Les armes conçues pour être passées aux mains rentrent toutes dans cette catégorie. Coup-de-poing et gants à décharges sont monnaie courante parmi les bandits endurcis qui parcourent la galaxie.

Lorsqu'un personnage utilise une arme de pugilat et sauf indication contraire, il ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés. (Dans le descriptif, c'est la présence d'un symbole + dans la colonne des dégâts qui indique que l'on doit ajouter la Vigueur du personnage aux dégâts de l'arme.)

COUP-DE-POING

Les adeptes des bonnes vieilles bagarres, et tous ceux qui souhaitent se protéger les mains du cuir épais de certaines espèces exotiques se servent de coups-de-poing métalliques, de gantelets ou d'autres objets du même genre. Quelques truands à travers la galaxie les appellent même des « outils de négociation ».

Le plus grand avantage des coups-de-poing en métal est sans doute leur discrétion. Ils sont très faciles à cacher au fond d'une poche, par exemple. Lorsqu'un personnage en fouille un autre à la recherche d'une de ces armes, ajoutez un dé d'infortune ■ à son test de Perception.

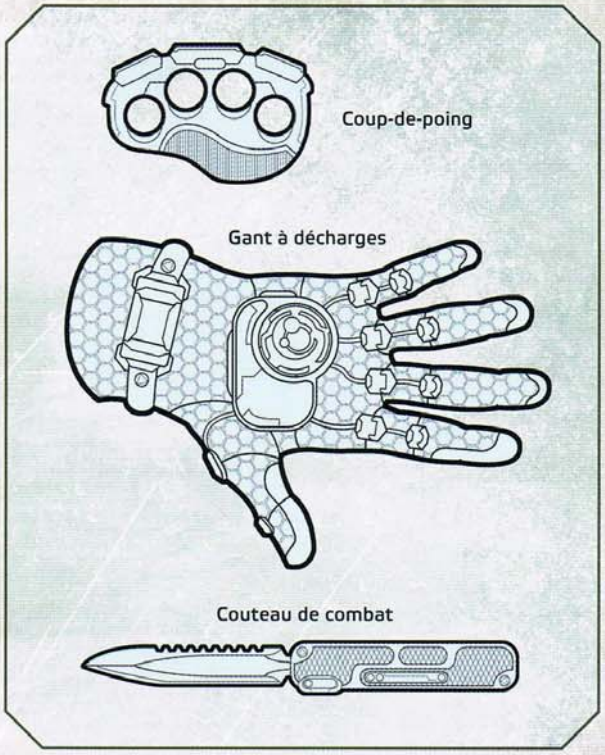
GANT À DÉCHARGES

Quelques fins câbles électriques suffisent à transformer un simple vêtement isolant en gant à décharges. Les férus d'arts martiaux peuvent s'en servir pour augmenter la puissance de leurs attaques et plus d'un bandit a « conclu une affaire » par une poignée de main... qui a laissé son rival en train de se tordre de douleur sur le sol.

Modèles typiques : Gant d'autodéfense X-21 Corellien.

ARMES DE CORPS À CORPS

Dans une galaxie où blasters, arbalètes et détonateurs thermiques règnent en maîtres, qui s'attendrait à croiser des armes de corps à corps à tous les coins de rue ? Et pourtant, certains préfèrent de loin une lame aux armes élaborées. Selon eux, entre les bonnes mains, elles sont aussi meurtrières qu'un laser. D'autres savent aussi que jamais un pistolet ne donnera autant de prestance ni n'inspirera autant de respect qu'une hallebarde ou une sinistre vibrohache. Un détail utile pour ceux qui souhaitent ressortir vivants d'un repaire de voleurs et de brigands.



Lorsqu'un personnage utilise une arme de corps à corps, et sauf indication contraire, il ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés. (Dans le descriptif, c'est la présence d'un symbole + dans la colonne des dégâts qui indique que l'on doit ajouter la Vigueur aux dégâts de l'arme.)

COUTEAU DE COMBAT

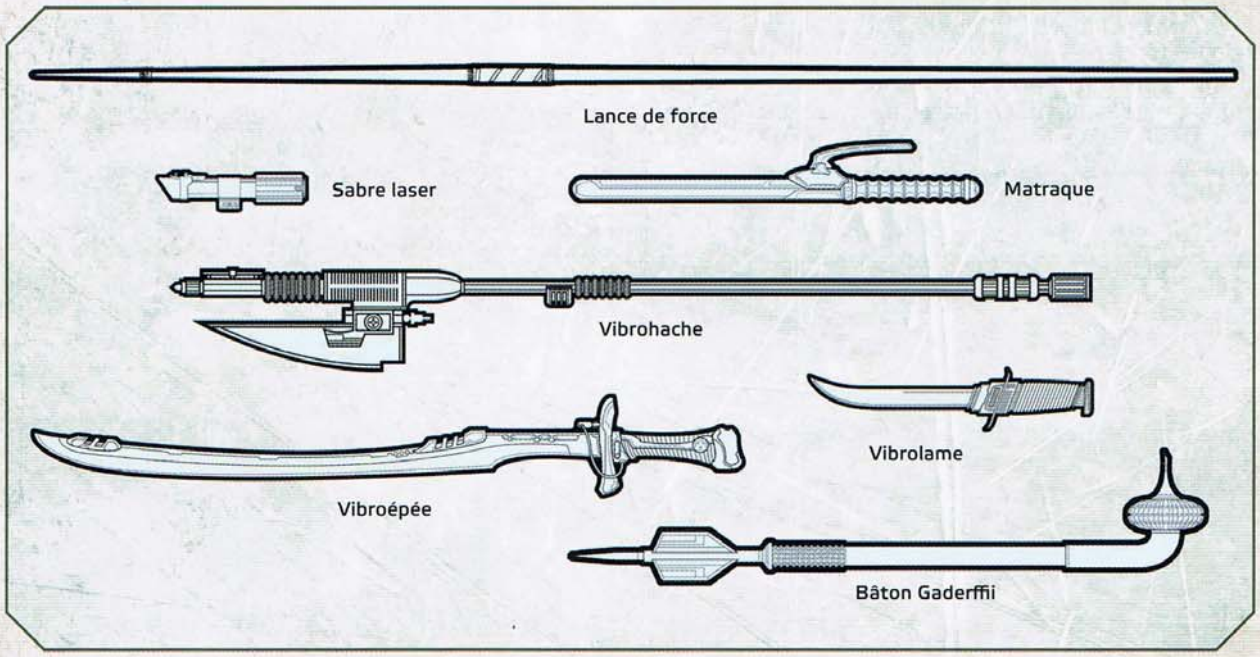
Les guerriers les plus sanguinaires adorent tailler et éventrer leur adversaires à coups de couteau. Mortelles dans les mains de ceux qui savent les manier, les lames sont aussi bien plus faciles à cacher que les armes à feu.

Beaucoup considèrent le couteau comme l'arme des gens de basse extraction, des voleurs et des assassins. En arborer un ouvertement peut être stigmatisant en bonne compagnie, ou au contraire, apporter de la prestance dans les bas-fonds où règnent les voleurs et les mécréants.

BÂTON GADERFFII

Armes barbares des Hommes des sables de Tatooine, les Gaderffii sont de grands bâtons faits de métal récupéré, de tracti, un bois durcit par les soleils du désert, de défenses d'animaux et d'os de Dragon Krayt. Une des extrémités est hérissée de lames saillantes qui servent à déchiqueter et à éventrer. L'autre se termine par une pointe acérée recourbée vers l'intérieur qui permet d'assommer comme d'attraper un individu. Derrière leur apparence rudimentaire, les bâtons Gaderffii sont aussi bien conçus que versatiles : ce sont des merveilles qui peuvent au besoin servir de poignard ou de gourdin. En plus, ce sont aussi des bâtons de marche d'une aide inestimable sur les terres arides, et l'outil idéal pour guider les immenses banthas.

Les Gaderffii sont des armes qui se manient à deux mains.



LANCE DE FORCE

Les lances de force sont des armes en métal d'un mètre de long munies d'une pointe que l'on peut régler de deux façons. La première la fait vibrer si fort qu'elle en devient capable de déchiqueter aussi bien les chairs que les métaux ou la pierre. L'autre lui fait émettre une décharge électrique. À faible puissance, le choc est idéal pour mener un animal à la baguette. À pleine puissance, elle cause une douleur insoutenable qui a tué plus d'une fois. Quel que soit son réglage, l'arme est conçue pour être facile à utiliser. La faire tournoyer à pleine puissance ne demande pas beaucoup d'adresse et provoque souvent beaucoup de dégâts. Entre les mains d'un expert, une lance de force est presque aussi meurtrière qu'un sabre laser.

Lorsqu'on utilise le réglage Étourdissant de la lance, celle-ci perd son attribut Perforant 2. Les lances de force se manient à deux mains.

Modèles typiques : Lance antiémeute SoroSubb FP.

SABRE LASER

Il est rare de voir l'arme des Jedi dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**. Les bandits et les aventuriers qui parcourent la galaxie n'évoluent pas dans les mêmes cercles que ces nobles chevaliers de l'Ancienne République. Et même lorsqu'ils en croisent un, ils préfèrent ne pas s'attarder de peur de subir les dégâts infligés par ces terribles sabres à la lame de pure énergie auxquels rien ne résiste, pas même une porte blindée.

Pour manier un sable laser, il faut normalement posséder la compétence Sabre laser. Mais puisque ce livre ne la propose pas aux personnages, ceux qui s'y essaieront devront le faire à leurs risques et périls, sans entraînement (avec Vigueur ou Agilité comme caractéristique de base). Ce choix est volontaire. Rares sont ceux qui savent se battre au sabre laser et c'est là une manière de le mettre en scène. Cela dit, si le MJ le souhaite, il peut créer une compétence personnalisée pour les PJ qui participent à l'aventure. La lame des sabres lasers ne peut pas subir l'effet de l'attribut Briseur.

MATRAQUE

Les matraques peuvent être fabriquées en métal, bois, os ou n'importe quoi d'autre. Elles ont toutes la même fonction première : occasionner de vilains bleus, casser des os et briser des crânes. Les forces de l'ordre les apprécient beaucoup et les utilisent souvent pour contenir des foules et intimider des délinquants. En règle générale, les lieux civilisés les ont toujours préférées aux armes mortelles.

VIBROHACHE

Arme de prédilection des infâmes Gamorréens à la solde des Hutts, ce sont de longues haches équipées de la technologie à vibrations. La plupart sont si lourdes qu'elles nécessitent une force considérable et un centre de gravité bas (les espèces particulièrement grandes et les êtres doués d'une élégance raffinée ont énormément de mal à les brandir sans perdre l'équilibre).

Les vibrohaches causent des dégâts énormes, des entailles profondes et des blessures atroces. C'est pour cette raison que ces armes sanguinaires ont autant de chances de provoquer une blessure critique.

Une vibrohache se manie à deux mains.

Modèles typiques : Vibrohache SoroSuub BD-1 Cutter

VIBROLAME

À l'origine, les vibrolames étaient de simples couteaux de combat modifiés, mais elles se sont révélées si efficaces qu'on les fabrique maintenant dans toute la galaxie. Leur principe de fonctionnement est plutôt simple : un dispositif installé dans le manche fait vibrer la lame à très haute fréquence et la transforme en véritable scie miniature. Les vibrolames ne sont pas aussi puissantes contre toutes les substances que les sabres laser, mais il n'est pas nécessaire d'être un Jedi pour pouvoir s'en servir.

Modèles typiques : Vibrolame Merr-Sonn Treppus-2.

VIBROÉPÉE

Partout dans la galaxie, les civilisations ont entrepris d'améliorer les lames simples et efficaces de jadis. Leurs incarnations modernes utilisent des vibrations ultrasoniques qui les rendent capables de trancher presque n'importe quoi.

Il existe aujourd'hui des vibrolames de toutes formes et de toutes sortes, mais on retrouve surtout les vibroépées entre les mains de ceux qui aiment se prétendre duellistes.

Modèles typiques : Épée de duel Merr-Sonn Damask-4.

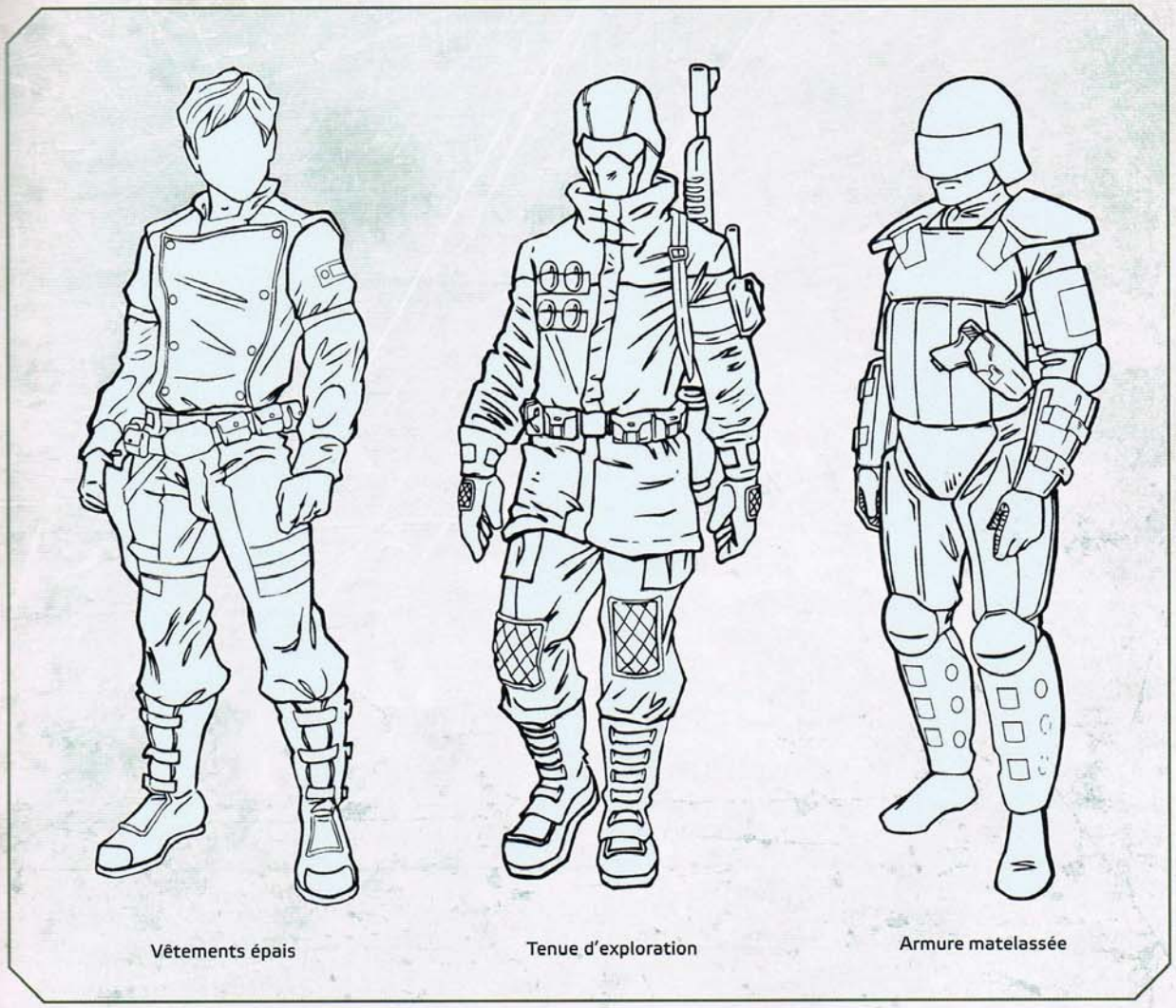
ARMURES

Rares sont les aventuriers et les bandits à s'encombrer d'armures... car elles ne résistent tout simplement pas à la plupart des armes existantes. Cependant, il peut arriver que dans le feu de l'action, une armure laminée ou même une simple veste en cuir puisse suffire à protéger un individu d'une décharge de blaster qui vient de ricocher ou des armes rouillées d'un peuple peu avancé.

Certains, comme les stormtroopers impériaux, portent des armures en tant qu'uniforme. Leurs tenues ne servent pas seulement à les protéger des armes à zone d'effets comme les grenades à fragmentation, elles les déshumanisent. Grâce à elles, ils ne présentent qu'un seul et même visage aux planètes que l'Empire galactique essaie de mettre sous sa coupe.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Qu'il soit question de casques ou de vestes, toutes les pièces d'armures ont des caractéristiques en commun. De plus, elles en partagent certaines avec les armes, notamment le prix, l'encombrement, le nombre d'emplacements et la rareté (cf. page 158).



Vêtements épais

Tenue d'exploration

Armure matelassée



DÉFENSE

La défense d'une armure ajoute un nombre de dés d'infortune ■ égal à son niveau à la réserve de l'assaillant lors des attaques. C'est de cette manière que l'on représente sa capacité à protéger contre une partie des dégâts reçus.

ENCAISSEMENT

La valeur d'encaissement est ajoutée à la Vigueur de la cible et on soustrait le total des dégâts subis. Exemple : si une attaque inflige 10 points de dégâts à un personnage qui dispose d'un encaissement de 2 et d'une Vigueur de 2 également, les dégâts subis sont diminués de 4, pour un total de 6.

ENCOMBREMENT

Toutes les pièces d'armures ont une valeur d'encombrement. Celle-ci correspond à l'encombrement de l'armure lorsqu'on la transporte. Cette valeur n'est pas la même lorsqu'un personnage porte la protection sur lui et que son poids est bien réparti. Pour refléter cette différence, les armures perdent 3 points d'encombrement dès qu'on les revêt.

TYPES D'ARMURES

Voici quelques-unes des amures les plus courantes de la galaxie.

VÊTEMENTS ÉPAIS

Une bonne veste en cuir, une combinaison de mécanicien ou un épais manteau en laine ne réduiront pas franchement les dégâts, mais c'est déjà mieux que rien. La plupart de ceux qui vivent aux frontières de l'Empire portent des vêtements épais au quotidien.

TENUE D'EXPLORATION

Ceux qui s'aventurent loin des mondes civilisés devraient se méfier et emmener de quoi affronter les climats hostiles. Lorsqu'on se rend dans les déserts arides, l'équipement standard comprend en général de grandes robes, des visières polarisées, des turbans, des packs réfrigérants et des recycleurs d'eau. Pour les voyages sur les planètes glaciaires, il inclut vêtements isolants, casque chauffé, lunettes de protection et pantalon matelassé.

Un personnage qui possède une tenue d'exploration appropriée à un environnement hostile particulier ignore un dé d'infortune ■ imposé par les mauvaises conditions climatiques.

Modèles typiques : Tenue Petormin Froz 350 et Équipement complet ScorSear 200.

ARMURE MATELASSÉE

Parcourues de solides fibres anti-énergie, les armures matelassées sont utilisées par les hommes de l'Alliance Rebelle et par de nombreuses forces de l'ordre planétaires. Épaisses et résistantes aux chocs, elles offrent une bonne protection lors des combats à mains nues et sont capables d'absorber une partie des décharges d'énergie des blasters. En revanche, elles sont presque inutiles contre les impacts directs de ces derniers. Les armures matelassées sont également confortables et plutôt discrètes. Elles n'attirent presque jamais l'attention sur les planètes de la Bordure.

Modèles typiques : Armure antiémeute TaggeCo. « Protector X ».

VÊTEMENTS RENFORCÉS

Cette catégorie d'armure regroupe les vestes légères et les pantalons renforcés de petites plaques de plastoïde ou de céramique. Parfois, elles sont recouvertes d'une ou deux épaisseurs de tissu supplémentaires capables de disperser l'énergie. Bien que léger, ce type d'armure

TABLE 5-7 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Armure de combat lourde	1	2	(I) 5000	6	4	7
Armure laminée	0	2	2500	4	3	5
Armure matelassée	0	2	500	2	0	1
Bouclier déflecteur individuel	2	0	10000	3	0	8
Tenue d'exploration	0	1	500	2	1	1
Vêtements renforcés	1	1	1000	3	1	6
Vêtements épais	0	1	50	1	0	0

protège les organes vitaux et s'avère presque indécelable si la coupe en est suffisamment volumineuse. Il faut réussir un **test de Perception Moyen (◆ ◆)** pour remarquer que les vêtements d'un personnage sont renforcés.

Les plaques dissimulées dans l'étoffe protègent bien sûr au corps à corps, mais elles sont surtout capables de dévier les tirs d'armes énergétiques visant les zones vitales.

Modèles typiques : Armure « Rôdeur des Ombres » du syndicat Tenloss.

ARMURE LAMINÉE (ARMURE DES STORMTROOPERS)

Les troupes de choc impériales portent des armures laminées qui recouvrent le corps entier. Elles n'arrêteront jamais un tir direct de blaster, mais sont plutôt efficaces contre les souffles d'explosions et les shrapnels. En général, elles incluent aussi un système de visée longue portée et un comlink réglé sur la fréquence de l'unité. Ces armures étant conçues pour fonctionner avec de l'énergie, il est facile d'y installer des kits.



Armure de combat lourde



Armure laminée

Les combinaisons moulantes sur lesquelles sont fixées les pièces d'armure offrent un bon degré d'isolation contre les conditions climatiques. Il existe des variantes spécifiquement adaptées aux environnements extrêmes de certaines planètes.

Modèles typiques : Armure de stormtrooper du Département impérial de Recherche Militaire.

ARMURE DE COMBAT LOURDE

Certains stormtroopers, chasseurs de primes ou droïdes portent des armures lourdes. Sans conteste capables de résister aux blasters standards, elles ont tout de même un peu de retard dans la course qui les oppose à la puissance des armes.

Les armures de combat lourdes peuvent être complètes, hermétiques et offrir les mêmes avantages qu'une armure laminée, ou prendre la forme d'une veste lourde accompagnée d'un casque anti-explosion.

Modèles typiques : armure des troupes de choc mandaloriennes.

BOUCLIER DÉFLECTEUR INDIVIDUEL

Bien qu'ils soient volumineux, rares et difficiles à utiliser, les boucliers déflecteurs individuels sont l'une des seules protections à vraiment pouvoir s'opposer aux rafales des blasters. Ces appareils génèrent un champ de particules capable de dévier ou d'arrêter n'importe quelle décharge. S'ils sont délicats à employer, c'est parce qu'ils demandent énormément d'énergie et qu'ils ne fonctionnent que pendant très peu de temps. En dépensant un désastre, le MJ peut à tout moment les faire tomber à court d'énergie pour le reste de l'affrontement.

Les boucliers ont assez d'énergie pour rester activés 10 minutes. Pour les recharger, il faut ensuite les brancher 3 heures sur une source d'électricité.

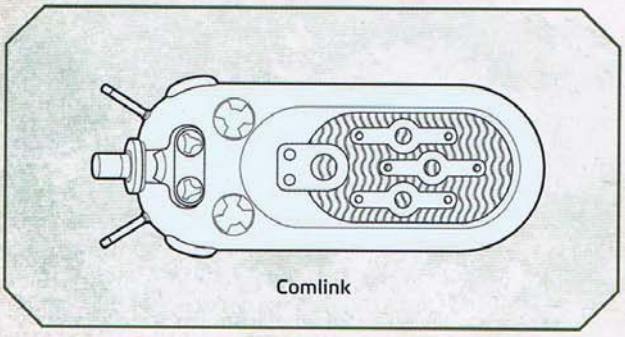
Aucune entreprise dans la galaxie n'est connue pour en produire. Fabriquer un bouclier déflecteur individuel dont les radiations ne sont pas mortelles pour celui qui s'en sert relève du tour de force. Ces dispositifs sont de fait très rares et presque toujours de confection artisanale.

MATÉRIEL

Il n'est peut-être pas aussi excitant qu'un nouveau blaster ou un chasseur flambant neuf, mais le matériel fait souvent toute la différence entre la victoire et l'échec, surtout quand les affaires et les combats vont de pair. Comment rester en contact, survivre en milieu hostile, réparer des droïdes récalcitrants ou venir en aide à ses alliés mourants quand les choses ont dégénéré si l'on ne porte pas assez d'attention au matériel ? Après tout, même un bon blaster sera inutile si sa source d'énergie tombe en panne.

OUTILS DE COMMUNICATIONS

Étant donné l'échelle à laquelle nombre d'opérations sont conduites, un bon réseau de communication est d'une importance capitale. De nombreux appareils permettent à des individus éloignés de converser en toute sécurité. En matière de communications, tout n'est pas question de distances : il est parfois nécessaire de se montrer discret grâce à de minuscules comlinks, ou d'utiliser une fréquence qui ne peut pas se faire repérer.



Comlink

COMLINK

Les comlinks sont monnaie courante dans la galaxie. Il en existe de toutes formes et de toutes sortes et il est facile d'en trouver un adapté à la situation ou à la morphologie de l'utilisateur. Les comlinks permettent d'assurer

LES BONS OUTILS AU BON MOMENT

Le système de jeu de **Stars Wars : Aux Confins de l'Empire** est basé essentiellement sur des mécaniques de narration. L'équipement ne confère donc pas toujours des bonus aux personnages. Une paire de macrojumelles peut simplement aider un PJ à mieux distinguer un élément lointain. Néanmoins, chaque fois qu'un personnage s'aide d'un objet alors qu'il pourrait réaliser sa tâche sans, le joueur peut, avec l'accord du MJ, ajouter un dé de fortune à sa réserve.

Parfois, l'équipement permet d'accomplir des tâches tout bonnement impossibles lorsqu'on en est dépourvu. Un comlink autorise des communications avec un personnage hors de portée de voix. Dans ces cas de figure, le matériel n'apporte pas de bonus, puisque sans lui, l'action ne pourrait même pas avoir lieu.

Pour finir, il existe des objets qui confèrent des bonus spécifiques dans certaines situations. Ceux-ci s'ajoutent alors aux autres avantages décrits ci-dessus. Vous trouverez la nature de ces bonus ainsi que la façon dont ils s'appliquent dans le descriptif de chaque pièce de matériel.

ALIMENTATION

Les préparatifs d'une mission et les sauts dans l'hyperespace feraient presque parfois oublier le prochain repas. Mais à quoi sert une cargaison d'inestimables épices de Kessel si les contrebandiers meurent de faim avant d'avoir pu la revendre ? Les consommables ne sont pas qu'une simple question de survie. Les poisons sont par exemple très utiles pour tuer des ennemis, tandis que la bière corellienne permet également de se débarrasser des personnes encombrantes... quoique d'une manière bien plus amusante.

Dans la galaxie, rien n'est aussi varié que l'alcool. Même s'il existe quelques variantes synthétiques, la grande majorité des spiritueux est encore aujourd'hui d'origine naturelle et produite par fermentation. Selon la planète, l'alcool peut être une substance légale et commune ou rare et illégale, un tabou religieux, ou faire partie intégrante de rituels locaux. Le prix des boissons varie lui aussi beaucoup.

La nourriture est elle aussi très variée. Des simples mais copieux sandwichs de gorba aux infâmes gaufres de palpe en passant par les frites de synthèse et les choux à la crème de crabe des Mon Calamari, il y en a pour tous les goûts, quelle que soit la finesse de votre palais.

Les repas les plus modestes ne valent presque rien et les plus luxueux de vraies fortunes. Il est donc impossible de proposer des tarifs fixes. D'ailleurs, le prix d'un repas ne devrait presque jamais poser de problème. Commander ou non un verre dans une cantina ne change rien à l'intrigue. Mais bien sûr, il n'en va pas de même lorsqu'il s'agit de réunir de quoi organiser un somptueux dîner afin de s'approcher d'une cible que l'on souhaite cambrioler...

une liaison entre deux individus ou un petit groupe, mais certains modèles avancés peuvent donner accès à des réseaux de communication entiers. En règle générale, les comlinks individuels prennent la forme de cylindres tenant dans une main et sont capables d'émettre jusqu'en orbite basse. Certains modèles sont même directement intégrés dans des casques ou des pièces d'armures. Les comlinks longue portée font la taille d'un gros sac à dos et peuvent communiquer du sol jusqu'aux vaisseaux en orbite haute (ou même situés encore plus loin dans un système stellaire). La plupart couvrent un large éventail de fréquences qu'il est possible de régler si l'on désire éviter de se faire repérer.

HOLO-DISQUES

Habituellement réservés aux échanges protocolaires et aux affaires des gens riches, ces petits disques permettent de restituer sous forme d'hologramme une communication en direct ou un enregistrement. Ils tiennent facilement dans la paume de la main. Bien que rares, ils jouent souvent un grand rôle dans les complots.



POISONS

Vicieux et immoraux, les poisons servent pourtant à neutraliser et à tuer depuis des millénaires. Il en existe de bien des sortes : certains se glissent dans la nourriture, d'autres agissent par voie cutanée ou aérienne. Un poison standard tue en quelques minutes et laisse des traces évidentes de mort non naturelle.

Contrairement aux substances basiques, les concoctions de grande qualité ne risquent pas de causer une simple indigestion ou de se trahir par accident. Elles ne laissent rien paraître et peuvent même être dosées de manière à emporter leur victime à moment précis. Les poisons ne sont pas juste employés pour tuer : des individus en utilisent certains pour simplement neutraliser leurs cibles.

Tous les poisons de la galaxie ne sont pas décrits ici. Ceci dit, ils suivent tous quelques règles communes. Ils ont tous une difficulté et des effets. La difficulté correspond à la difficulté du test de Résistance que l'on doit effectuer pour leur résister. Les effets sont tout simplement ce qui attend la victime en cas d'échec au test. En règle générale, ces effets sont décrits en deux parties. La première présente l'effet principal, et la seconde les effets secondaires qui peuvent être déclenchés au moyen de menaces et de désastres .

Vous trouverez ci-dessous une liste des plus grandes catégories de poisons. Leur nom et leur composition changeront sûrement d'une planète à l'autre, mais leurs effets et leur mode d'administration resteront les mêmes.

NEUROTOXINE DE SYNTHÈSE STANDARD

Présentes sur des centaines de planètes (et presque toujours illégales), les neurotoxines de synthèse s'attaquent aux réactions biochimiques des métabolismes organiques. Elles leur sont même parfois fatales. Ce type de

poison peut être ingéré, administré par voie respiratoire ou injecté (grâce à une seringue ou un dard). Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆)**. Lorsque la quantité reçue est plus importante, le test devient **Difficile (◆◆◆)**. En cas d'échec, la victime reçoit 5 blessures. Pour chaque menace ⚙ obtenue, elle subit également 1 point de stress tandis que son organisme tente de combattre la substance. De plus, en dépensant un désastre ▽ le MJ peut obliger le personnage à effectuer un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son corps.

ANESTHÉSIQUE DE SYNTHÈSE STANDARD

Utilisés sur des centaines de planètes à des fins médicales, les anesthésiques de synthèse servent à faire perdre connaissance à un individu. De fait, ils ont toujours beaucoup intéressé les criminels. Ce type de poison peut être ingéré, administré par voies respiratoires ou injecté (grâce à une seringue ou un dard). Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆)**. Lorsque la quantité reçue est plus importante, le test devient **Difficile (◆◆◆)**. En cas d'échec, la victime subit 5 points de stress. Si elle obtient une ou deux menaces ⚙ lors du test, elle perd en plus le bénéfice de sa manœuvre gratuite (mais peut toujours effectuer deux manœuvres grâce aux points de stress) ; si elle obtient trois menaces ou plus ⚙ ⚙ ⚙, elle est étourdie durant son prochain tour. Pour finir, en dépensant un désastre ▽ le MJ peut obliger le personnage à effectuer un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son corps.

NEUROPARALYSANT DE SYNTHÈSE STANDARD

Les substances capables de paralyser leur cible sans nuire aux fonctions cognitives sont difficiles à synthétiser et à administrer. Elles existent cependant. Ce type de poison peut seulement être injecté (grâce à une seringue ou un dard). Quelle que soit l'importance de la dose, il faut réussir un **test Difficile (◆◆◆)** pour y résister. En cas d'échec, la victime du poison est immobilisée pendant 3 rounds et reçoit un point de stress par menace ⚙ obtenue. De plus, en dépensant un désastre ▽ le MJ peut obliger le personnage à effectuer un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son corps.

IMPLANTS ET AMÉLIORATIONS CYBERNÉTIQUES

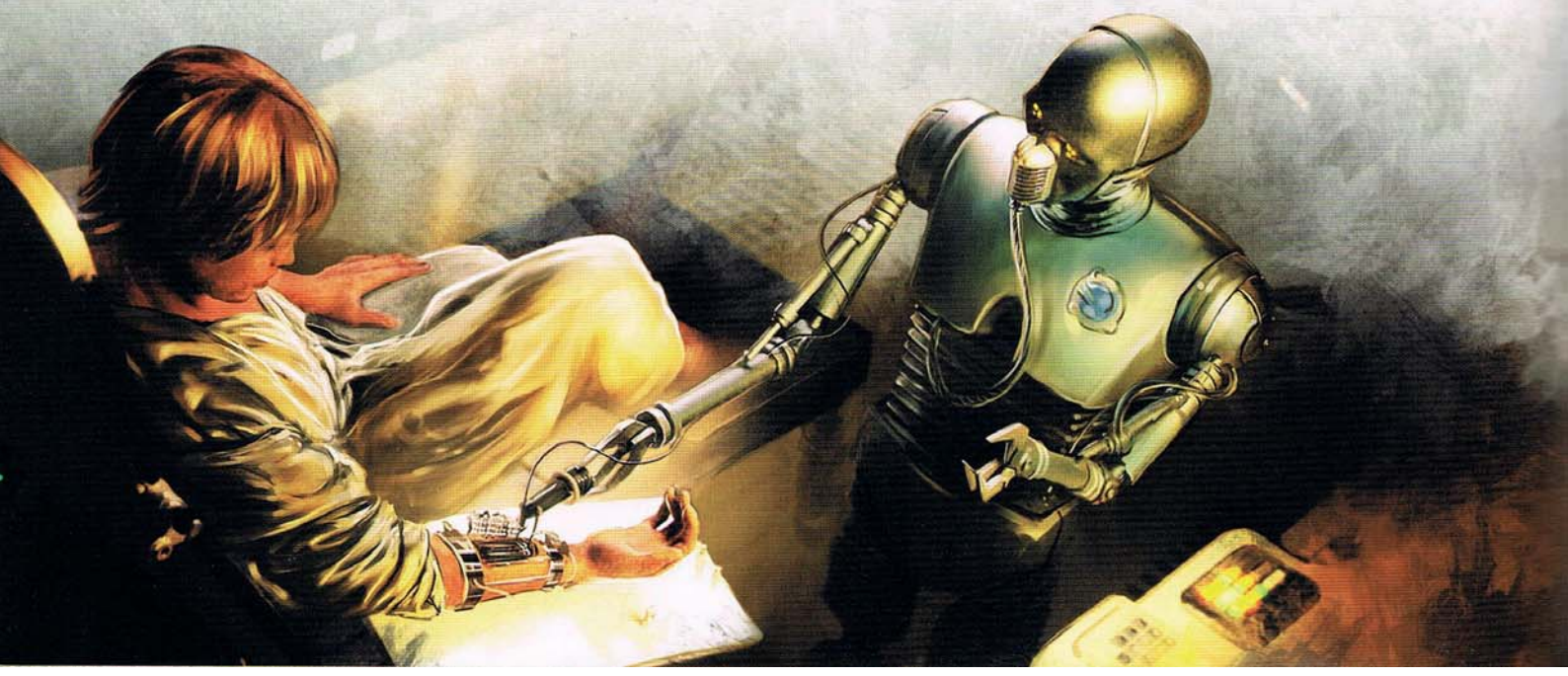
La technologie fait partie intégrante de la vie quotidienne sur la majorité des planètes, et pour certains individus, elle fait également partie d'eux-mêmes. Les améliorations cybernétiques ne se ressemblent pas toutes. Certaines sont visibles, soit parce que ceux qui les possèdent se moquent de ce que les autres peuvent penser, soit parce qu'ils n'ont pas les moyens de s'offrir mieux. D'autres, au contraire, sont des copies quasi parfaites des membres qu'elles remplacent ou des implants si bien dissimulés dans les chairs que personne ne peut savoir qu'ils sont là sans un scanner.

En règle générale, les implants et les améliorations cybernétiques ajoutent un bonus à une compétence ou à une caractéristique de base. En combinant la cybernétique et les dépenses d'expérience, il est donc possible d'augmenter une caractéristique d'un point au-delà du maximum de 7, et une compétence d'un point au-delà de 6.

Les personnages ne peuvent pas recevoir un nombre d'implants ou d'améliorations cybernétiques supérieur à leur valeur de Vigueur.

Les pièces cybernétiques décrites dans ce chapitre sont toutes d'une nature mécanique évidente, à l'exception des prothèses répliques de membres des industries BioTech. D'ailleurs, celles-ci n'augmentent pas les capacités des personnages qui les possèdent. Conçues pour remplacer des membres perdus, leur seul avantage est d'être recouvertes de chair synthétique, ce qui rend leur nature artificielle impossible à déceler à l'œil nu.

L'un des principaux désavantages de la cybernétique est qu'elle est sensible aux armes qui affectent les systèmes électriques, comme les blasters à ionisation et



les canons ioniques. Lorsqu'elles sont touchées par ces armes qui n'affectent normalement que les droïdes, les pièces cybernétiques cessent de fonctionner jusqu'à la fin de la scène. Les conséquences directes de la panne dépendent ensuite de la situation et de la décision du MJ, mais elles doivent rester pertinentes (pour prendre un exemple, un personnage dont les jambes cybernétiques se désactiveraient perdrait non seulement ses bonus associés, mais aussi la capacité de marcher).

BRAS CYBERNÉTIQUES (MOD V ET MOD VI)

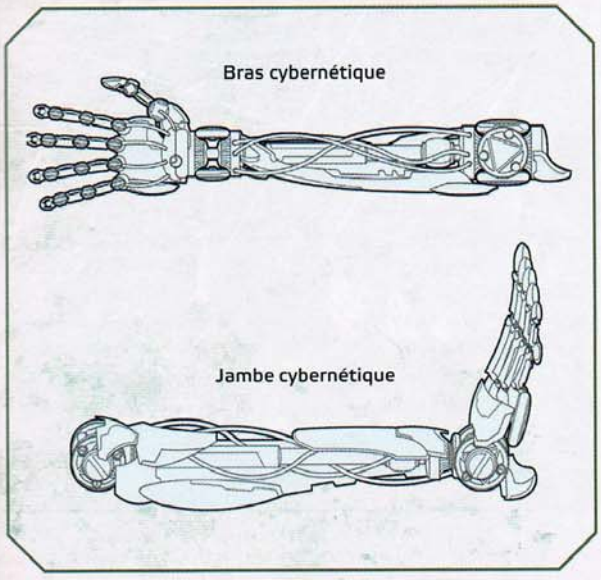
BioTech est le plus grand producteur de matériel cybernétique de la galaxie : ses prothèses de bras existent pour des centaines d'espèces humanoïdes. Elles confèrent plus de force (dans le cas des Mod V) ou plus de dextérité (dans le cas des Mod VI), et bien qu'ils soient à l'origine conçue à des fins médicales, ces équipements servent aussi à tout ceux qui souhaitent simplement remplacer leurs membres organiques par des appendices mécaniques.

Les bras cybernétiques Mod V confèrent +1 en Vigueur et les Mod VI +1 en Agilité. Lorsqu'un personnage remplace ses deux bras, il doit utiliser deux fois le même modèle, car ils sont conçus pour fonctionner par paire. Le bonus, lui, ne double pas.

Modèles typiques : Bras cybernétiques Mod V et Mod VI de Biotech.

JAMBES CYBERNÉTIQUES (MOD II ET MOD III)

L'expertise en cybernétique de Biotech s'étend aussi aux membres inférieurs. Pour ceux qui en ont les moyens, perdre une jambe n'est plus synonyme d'infirmité et peut même conduire à une mobilité accrue au final. En effet, les modèles de jambes cybernétiques les plus avancés comme les Mod II confèrent plus de puissance, alors que les Mod III sont équipés d'un système gyroscopique complexe qui augmente la vitesse.



Les jambes cybernétiques ne s'installent que par deux. Les Mod II confèrent +1 en Vigueur et les Mod III +1 en Agilité. S'il ne remplace qu'une seule de ses jambes, le personnage ne reçoit aucun bonus.

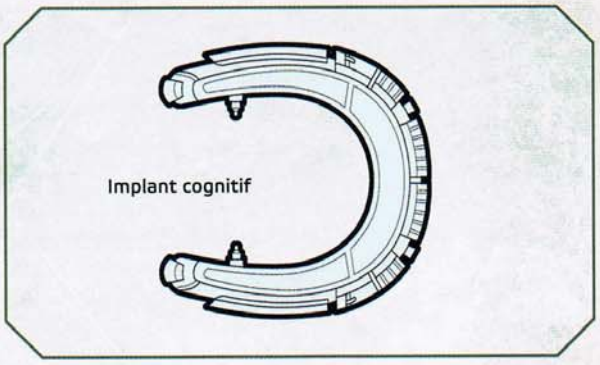
Modèles typiques : Jambes cybernétiques Mod II et Mod III de Biotech.

IMPLANT COGNITIF

Les implants cognitifs sont l'une des inventions les plus surprenantes de la cybernétique. Ce sont des modules informatiques capables d'augmenter les capacités intellectuelles. L'un des meilleurs exemples est sans doute l'AJ^6. On retrouve principalement ce modèle sur ceux qui sont en charge de tâches fastidieuses et qui doivent chaque jour gérer d'important flux de données. L'implant s'installe sur les oreilles et l'arrière du crâne. Une fois en place, le dispositif se connecte aux ondes cérébrales, accélère les processus cognitifs et stocke les excès d'information pour plus tard. Il permet aussi de contrôler les terminaux informatiques à distance et renferme un comlink intégré.

Les implants cognitifs confèrent +1 en Intelligence et sont considérés comme équipés de comlink et d'un point d'accès informatique.

Modèles typiques : Implant cognitif Biotech Aj^6 Borg.



AMURE IMPLANTÉE

Énième création de la TaggeCo et également disponible chez d'autres consortiums commerciaux, les armures implantées servent quand des protections sont nécessaires, mais qu'il ne faut pas froisser ses partenaires en affaires. Une fois glissées sous la peau, ces fines plaques sont capables d'absorber le feu ennemi et de protéger les organes vitaux.

Les armures implantées confèrent +1 en Encaissement.

Modèles typiques : Armure implantée TaggeCo Mod V, Implant « Duraskin » de BioTech.

YEUX CYBERNÉTIQUES

En cybernétique, les yeux sont sans doute les organes les plus difficiles à remplacer. La moindre variation se remarque immédiatement. De l'avis général, les prothèses

mises au point par Athakam MedTech sont toutefois proches de la perfection, et les Mod III de loin leur meilleur modèle. Bien qu'ils soient visiblement artificiels, ces organes cybernétiques donnent à ceux qui les possèdent une acuité visuelle sans pareille.

Les personnages équipés avec des yeux cybernétiques gagnent +1 en Vigilance et +1 en Perception.

Modèles Typiques : Yeux cybernétiques Mod III de Athakam MedTech.

IMPLANTS IMMUNOLOGIQUES

Devant la diversité des formes de vies et la vitesse à laquelle beaucoup voyagent dans toute la galaxie, c'est un vrai miracle qu'il y ait si peu d'épidémie. Pour se prémunir contre les maladies, la plupart des organiques recourent à des traitements ou à des formes de médicaments anti-infectieux. Cela dit, rares sont les produits adaptés à tous les écosystèmes. C'est là qu'interviennent les implants immunologiques subdermiques. Mis au point par Athakam MedTech, ces bijoux cybernétiques règlent le problème de manière simple en diffusant des antiviraux à large spectre capables de neutraliser la plupart des agents pathogènes connus. Le Mod I, sans conteste la version la plus répandue, est de plus d'une efficacité longue durée.

Les personnages qui possèdent un implant immunologique gagnent +1 en Résistance.

Modèles typiques : Implant immunologique Mod I de Athakam Medtech.

ARMES CYBERNÉTIQUES

Il a fallu six prototypes aux armuriers de BlasTech pour mettre au point les Mod VII ; les fameux « bras blaster » équipés d'une arme mortelle. Pour les créer, la société à utilisé des membres cybernétiques standards issus d'autres sociétés, auxquels elle a intégré ses propres systèmes d'armes. Populaire parmi les chasseurs des primes et les assassins, ces avant-bras cybernétiques sont capables de s'ouvrir, de révéler un blaster à portée courte et de cribler leurs victimes de décharges avant qu'elles n'aient pu se rendre compte de quoi que ce soit.

Le modèle standard ressemble à un bras cybernétique standard, mais renferme un pistolet blaster qui peut être déployé au prix d'une Broutille. L'arme fait partie intégrante du corps de son utilisateur et on ne peut ni la détacher, ni la faire tomber, ni désarmer son possesseur.

Modèles typiques : Bras armé cybernétique BlastTech Mod VII, Blaster semi-organique de Athakam Medtech.

BRAS SCANNER CYBERNÉTIQUE

En plus de remplacer un bras, cette amélioration cybernétique intègre un scanner standard de portée moyenne au corps du personnage qu'elle équipe. Dotés d'un système d'affichage holographique qui se déploie au-dessus de la paume de la main, les scanners cybernétiques sont capables de détecter les formes de vies, les traces de mouvements, les signatures énergiques et les autres anomalies.

Le bras scanner Mod IV renferme un scanner potable. Contrairement à la plupart des implants cybernétiques, il est entièrement dissimulé sous la chair synthétique et rien ne laisse deviner sa présence.

Modèles typiques : Bras scanner cybernétique Neuro-Saav, Bras modèle Scanmaster NeuroFatritech.

PROTHÈSES RÉPLIQUES

Avec la violence qui règne partout dans la galaxie et la puissance des armes qu'on y trouve, rares sont ceux qui parviennent à se sortir indemnes d'un désaccord. Perdants comme vainqueurs y laissent souvent des doigts, des jambes, un organe interne et même parfois la vue. Le clonage et les régénérateurs de tissus peuvent toujours soigner les blessures, mais ces technologies sont souvent illégales et presque toujours hors de prix. La plupart des mutilés finissent donc par se rabattre sur la cybernétique.

Les prothèses répliques de BioTech comptent parmi les plus répandues. Elles sont conçues pour remplacer un membre ou un organe et recouvertes de chair synthétique afin de ne rien laisser paraître de leur véritable nature.

Les membres et les organes vitaux (y compris les oreilles, les yeux, le cœur, le foie et les poumons) peuvent tous être remplacés par leurs équivalents synthétiques. Ces prothèses ne confèrent ni bonus ni amélioration, mais redonnent aux personnages leurs fonctions physiques et vitales normales. Elles sont divisées en deux gammes de prix : une pour les membres de remplacements et une pour les organes. Cela dit, le MJ est libre de modifier les tarifs selon les besoins de l'histoire.

Modèles typiques : Prothèses répliques des industries BioTech.

MATÉRIEL DE DÉTECTION

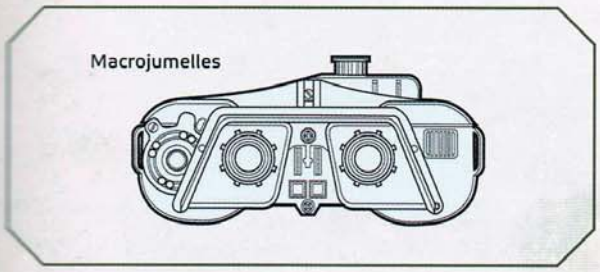
Il est bon de savoir qui est son ennemi ; mais il est aussi important de connaître ses agissements. Le matériel de détection regroupe tous les appareils qui permettent d'éviter les invités surprise lors d'opérations illégales et les mauvaises rencontres dans les zones désertes.

ÉLECTROJUMELLES

Les électrojumelles peuvent revêtir différentes formes et tailles. Tout dépend de l'espèce qui s'en sert et du rôle qui leur est dédié. Le modèle TD2.3S de Neuro-Saav permet, par exemple, d'effectuer des zooms importants aussi bien que des plans panoramiques. Ces jumelles fonctionnent également dans la quasi obscurité avec leur mode imagerie thermique et, pour les versions les plus chères, une fonction enregistrement et rediffusion est disponible. Elles indiquent presque toujours en surimpression la distance, l'altitude, et la vitesse des objets en mouvement.

En termes de jeu, les électrojumelles permettent de voir normalement lorsque la lumière est très faible ou très intense, et peuvent zoomer sur une dizaine de kilomètres. Les personnages qui les utilisent ignorent un dé d'infortune ■ imposé par la distance et les mauvaises conditions de lumière.

Modèles typiques : Électrojumelles Neuro-Saav Modèle TD2.3, «Longue-vue» Fabritech, TaggeCo. Modèle 3 de l'armée impériale.



MACROJUMELLES

Plus simples que les électrojumelles, les macrojumelles permettent de discerner des objets lointains grâce à des systèmes optiques basiques. Du fait que moins de pièces risquent de tomber en panne, elles sont aussi beaucoup plus fiables que leurs homologues électroniques. En revanche, elles n'ont aucun moyen d'améliorer l'image ni de pallier le manque de lumière. Les modèles de macrojumelles sont innombrables, mais les différences sont le plus souvent purement cosmétiques.

Modèle typiques : Aucun.

JUMELLES SCANNER

Plus simples que les électrojumelles et plus complexes que les macrojumelles, les jumelles scanner mêlent imagerie thermique et systèmes d'amplification de lumière. Faciles à utiliser d'une seule main, elles sont populaires parmi les bandits et appréciées au combat.

Les jumelles scanner permettent à ceux qui les utilisent de voir dans la pénombre.

Modèles typiques : Jumelles scanner Fabritech X-2000, Torjka B3, TaggeCo. Luminator.

DÉTECTEUR UNIVERSEL

Conçus pour servir aux éclaireurs et aux explorateurs, la plupart de ces détecteurs sont simples, solides et suffisamment petits pour être manipulés d'une main. Selon le modèle, ils repèrent les formes de vie, les sources de chaleur, la présence de radiations, les émissions d'ondes, ou plusieurs de ces choses à la fois. Certains sont multidirectionnels et affichent leurs résultats sur des écrans ou au moyen de projections holographiques, d'autres ne peuvent couvrir qu'une seule direction à la fois. Un bon exemple de ce type d'appareil est le Cryoncorp Superscan. Léger et adapté à l'usage individuel, il détecte les formes de vie, les mouvements, les métaux, et peut intercepter les transmissions comlink non protégées. Son capteur de mouvements fonctionne sur un demi-kilomètre, ses autres systèmes sur un kilomètre et demi et sa radio sur près de cinq.

Modèles typiques : Détecteur universel CryonCorp SuperScan, Détecteur de minerai des industries Crozo, CUE GenScan.

DÉTECTEUR DE POCHE

Le terme « détecteurs de poche » sert à désigner les plus petits dispositifs, ceux qui sont conçus pour un usage très précis. Les médisenseurs RFX/K de BioTech en sont certainement l'exemple le plus répandu. Ils sont utilisables seuls ou reliés à un datapad ou un médipack, et permettent tout simplement d'obtenir les biosignaux des patients. D'autres modèles servent à déceler les contaminants dans l'atmosphère, les agents pathogènes, les parasites, les microfractures d'un alliage ou même les zones d'usure des machines.

Modèles typiques : Médisenseur RFX/K

TRACEUR

Inestimables outils de traque, ces petites balises (de moins de trois centimètres de diamètre) se fixent à l'aide d'une fléchette ou d'une autre manière discrète. Elles restent ensuite en place grâce à des systèmes adhésifs ou magnétiques et relaient en permanence leur position, leur vitesse et leur cap. Les modèles plus chers, comme le Pisteur de Rhinsome Tracking Corp, peuvent émettre à travers des obstacles et sur des dizaines de kilomètres. Les moins chers, comme les Rovers et les Trailmasters d'Astroserver ou les Observers de Mechblaze ont une portée plus courte. Leurs signaux ne franchissent ni les immeubles, ni les masses de pierres, ni les métaux.

Modèles typiques : Pisteurs de Rhinsome Tracking Corp, Rovers et Trailmasters d'Astroserver, Observers de MechBlaze.

MATÉRIEL MÉDICAL

Mener une mission lucrative à bien ne sert à rien si plus personne n'est en état de profiter des crédits. Le matériel médical est là pour s'assurer que les personnages sont toujours prêts à repartir, même si la dernière aventure a mal tourné. La plupart des instruments de soins sont prévus pour améliorer (ou tout simplement utiliser) la compétence Médecine.

CUVE À BACTA

Le Bacta est un liquide de soin miraculeux. Composé de bactéries de synthèse créées il y a des millénaires, il fonctionne sur un nombre incroyable d'espèces et guérit les blessures les plus graves sans laisser de cicatrices. Il est souvent utilisé en cuve pour une immersion totale, mais peut aussi être appliqué par patch, injecté, réduit en poudre et même avalé. Bien que les cuves soient rares en dehors des grands complexes médicaux, certains vaisseaux sont malgré tout équipés de bacs mobiles et la plupart des trousses de secours et des médipacks renferment quelques bandes prétraitées.

Le Bacta accélère la vitesse de régénération cellulaire. Pour plus de détails, référez-vous à la page 220.

Modèles typiques : aucun.

MÉDIPACK DE SECOURS

Les médipacks sont faciles à utiliser, soignent les blessures et sauvent parfois des vies. Marchands ou brigands, tous les équipages en possèdent plusieurs. Ils font partie du matériel de survie le plus fondamental. Les médipacks standards contiennent des bandages, des patchs de Bacta, des antiseptiques, des médicaments, des anticoagulants basiques, des instruments médicaux et des scalpels, ainsi que des applicateurs de chair synthétique. Tout ce qu'ils renferment est pensé pour les situations d'urgence et sert à rapidement stabiliser les patients. Le KSS (kit de survie standard) est également équipé d'un mini-moniteur de signes vitaux et d'un ordinateur capable de suggérer un traitement. Ce médipack est conçu comme un outil de premiers soins sur le terrain.

Lorsqu'un personnage utilise un médipack pour soigner un blessé, il effectue ses tests de Médecine sans malus (cf. page 219).

Modèles typiques : Médipack de secours d'Athakam MedTech, Médipack de Secours KSS Chiewab.

MÉDIPACK

À l'image du Fastflesh, les médipack utilisés par les vrais médecins sont un peu plus grands et beaucoup plus performants que les médipack de secours. Ils renferment assez de matériel pour réaliser des opérations chirurgicales d'urgence, de meilleurs appareils de diagnostic, des nutriments de synthèse capables de subvenir aux besoins alimentaires fondamentaux, des sprays pour immobiliser les fractures, des médicaments antiradiations et des remèdes contre les poisons biologiques.

Les médipacks permettent de réaliser des opérations médicales relativement complexes. En définitive, ils sont aussi efficaces que les infirmeries des petits vaisseaux. Lorsqu'un personnage se sert d'une de ces trousses pour soigner un blessé, il effectue ses tests de Médecine sans malus (cf. page 219) et bénéficie même d'un dé de fortune ◻ supplémentaire. De plus, les doses de stimulants que les médipacks renferment sont équivalentes à un stimpack par scène (cela dit, si les joueurs en usent et en abusent, le MJ peut y mettre un terme en déclarant qu'ils ont tout utilisé).

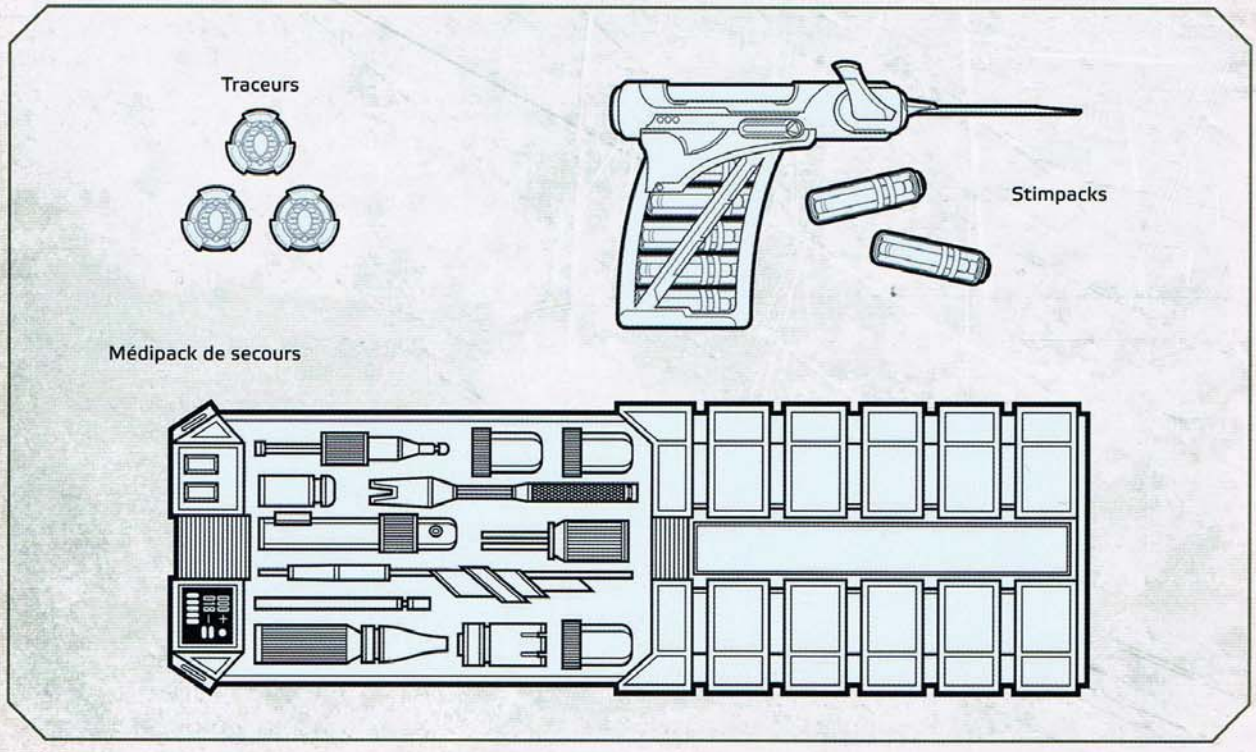
Modèles typiques : Médipack d'intervention d'Athakam MedTech, Médipack Fastflesh de BioTech.

STIMPACK

Les stimpacks sont des tubes auto-injecteurs remplis d'antibiotiques, de Bacta et d'antidouleurs. Ce sont des dispositifs d'urgence conçus pour servir dans le feu de l'action. La Chiewab Pharmaceuticals, l'Athakam MedTech et d'innombrables autres compagnies en produisent.

Il faut dépenser une Manœuvre pour s'injecter ou injecter un stimpack à autrui. Ce sont des objets à usage unique qui soignent automatiquement 5 points de blessure. Il est possible d'utiliser plusieurs stimpacks à la suite, mais lorsque c'est le cas, ils guérissent une blessure de moins chaque fois (le second stimpack soigne 4 blessures, le troisième 3, et ainsi de suite). À partir du sixième, ils n'ont plus aucun effet, car le corps est saturé de principes actifs. Il faut une journée pour assimiler complètement les substances. Une étape nécessaire avant de pouvoir de nouveau tirer les pleins bénéfices d'un stimpack. Pour plus de détail, rendez-vous à la page 220.

Modèles typiques : aucun.



PEAU ET CHAIR SYNTHÉTIQUE

Ces matières de synthèse servent à la fois à soigner les blessures et à recouvrir les membres cybernétiques. La peau synthétique est conçue pour se lier avec la vraie et sert surtout d'aide à la guérison. À l'inverse, la chair synthétique permet de recouvrir entièrement des pièces mécaniques et à leur donner une apparence organique. Il est même possible de l'appliquer sur des droïdes. Comme les stimpacks, ces tissus de synthèses sont fabriqués par de nombreuses compagnies, bien que ce soit encore BioTech qui tienne le haut du pavé.

Les applicateurs de peau synthétique peuvent servir lors des premiers secours, en cas de coupures et de contusions. Ils sont à usage unique.

Modèles typiques : aucun.

LE MATÉRIEL DE SÉCURITÉ

Les questions de sécurité s'abordent de deux manières. D'un côté, il y a ceux qui souhaitent protéger leurs données, leurs crédits et leurs autres biens. De l'autre, ceux qui veulent percer les coffres-forts, s'emparer des informations cryptées et briser les systèmes de protection physiques et électroniques. Et dans ces conflits, les rôles s'inversent souvent. En effet, lorsqu'on s'empare de quelque chose de valeur, mieux vaut vite le mettre à l'abri avant qu'il n'intéresse quelqu'un d'autre.

BROUILLEUR

Les brouilleurs servent chaque fois que quelqu'un veut communiquer et que quelqu'un d'autre souhaite l'en empêcher. Les modèles les plus simples sont capables d'interrompre des liaisons proches, et les plus puissants de couper des planètes entières du reste de l'univers. Le Miradyne « Déluge » fait partie des modèles les plus anciens, un appareil pas trop encombrant capable de brouiller les fréquences standards de comlinks sur environ 250 mètres. On peut également concentrer ses effets sur une cible unique (un immeuble par exemple) ou les étendre sur une surface de 3 kilomètres.

Pour déjouer les interférences d'un brouilleur, il faut réussir un test d'Informatique dont la difficulté dépend de la puissance et de la position de l'appareil. Plus il est proche et performant, plus l'entreprise est délicate. Le fameux « Déluge » impose ainsi un **test Moyen (◆◆)** qui devient plus difficile si l'on s'approche de la source (La difficulté exacte reste à la discrétion du MJ, mais pourrait passer à Difficile ou Intimidant, à portée moyenne ou encore plus près).

Modèles typiques : Brouilleur de senseurs 1x-Déluge de Myradine.

TROUSSE DE DÉGUISEMENT

Malgré (ou à cause de) leur apparence frappante, certains souhaitent parfois se rendre méconnaissables. C'est là qu'interviennent les trousses de déguisement. Elles sont remplies de maquillage, de postiches et de lentilles de couleurs. Quelques-unes parmi les plus sophistiquées renferment aussi de fausses empreintes et du camouflage ADN. D'autres comprennent de quoi se mêler à la foule des villes et se fondre dans la nature sauvage. Les trousses de déguisement ne manquent pas dans la galaxie. Après tout, il en faut bien pour toutes les espèces. Leur prix et leur contenu sont toutefois toujours les mêmes.

Modèles typiques : Aucun.

PASSE-PARTOUT ÉLECTRONIQUE

La galaxie est remplie d'objets précieux, de marchandises de prix et de systèmes pour les protéger. Mais comme le savent si bien les voleurs, plus la sécurité importante, plus la valeur du butin est grande... et plus il est tentant de s'en emparer. Loin des mécaniques d'autrefois, la plupart des verrous fonctionnent depuis longtemps grâce à circuits très complexes. Les passe-partout électroniques, comme ceux que fabrique BanditTech (un consortium autoproclamé de slicers et de criminels high-tech), sont des outils d'intrusion capables de déjouer les systèmes de fermeture et les verrous électroniques standards. Les

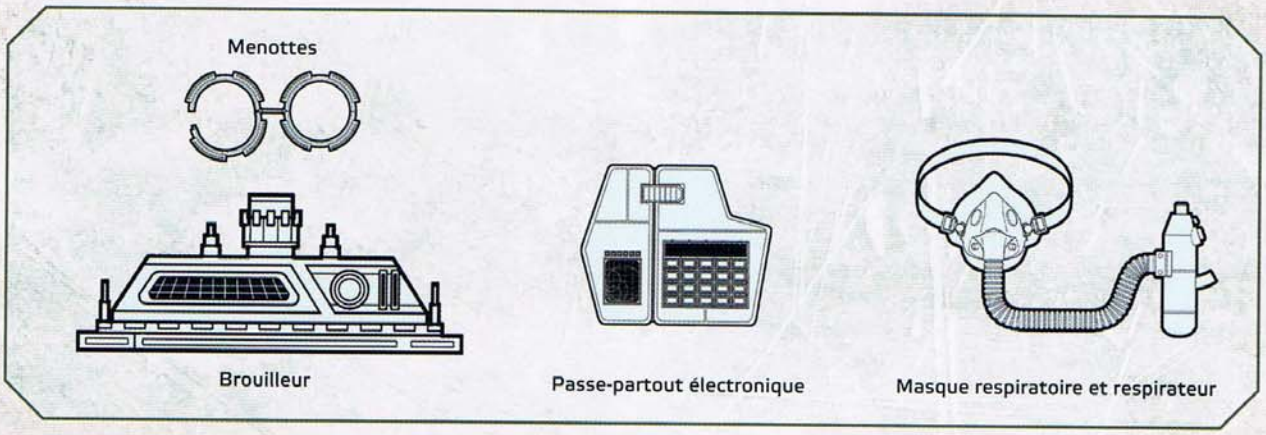
LOISIRS ET DIVERTISSEMENTS

Bien que rude, la vie dans l'univers de *Star Wars* n'est pas non plus une épreuve sans fin. Même les plus acharnés et les plus avides des aventuriers savent se divertir pendant un long voyage entre les étoiles. Les jeux de hasard ou d'adresse et les paris sont très courants : ils permettent de garder l'esprit alerte (et si tout se passe bien, de conserver des crédisticks bien pleins).

Dejarik : le Dejarik se joue sur une table holographique et ce sont des représentations de monstres mythologiques qui servent de pions. C'est le plus populaire des jeux à deux, notamment parce que son système d'imagerie avancé permet à l'assistance ébahie de voir les pièces s'entretuer. D'ailleurs, ce spectacle est souvent plus apprécié que les véritables talents stratégiques des joueurs.

Sabacc : le sabacc est un jeu de cartes très répandu parmi les parieurs de toute la galaxie. Pour l'emporter, il faut obtenir d'une manière ou d'une autre un total de +23 ou de -23 (et parfois des combinaisons plus étranges comme des 2 ou des 3 naturels). Il se joue cependant avec des cartes électroniques dont la valeur change en cours de partie. En d'autres termes, gagner au Sabacc est autant une question de bluff et d'audace que de calcul. Et à moins d'être un Jedi, réussir à tricher ou à compter les cartes relève de l'exploit.

Les Cubes du Destin : ce sont de simples dés rouges et bleus à six faces. Ils permettent de parier sur les résultats que les uns et les autres vont obtenir. C'est leur simplicité qui fait leur intérêt. Les Cubes du Destin sont très appréciés sur les mondes des frontières de l'Empire et sur les longs courriers, car ils ne tombent jamais en panne.



meilleurs modèles sont si performants que même entre les mains d'un novice, ils peuvent presque tout ouvrir.

Modèles typiques : Passe-partout électronique BanditTech.

MENOTTES

Il existe de nombreuses sortes de menottes. Bien sûr, elles servent toutes à entraver un prisonnier conscient et à restreindre ses mouvements. Les modèles de base sont assez solides pour résister à la force d'un Wookie et font partie de l'équipement de tous les chasseurs de primes dignes de ce nom. Plusieurs compagnies les fabriquent, comme le syndicat Locris Sécurité, mais en définitive, toute suivent à peu près le même modèle.

Pour se défaire d'une paire de menottes, il faut faire preuve d'une grande adresse ou d'une force incroyable et donc réussir **un test d'Athlétisme ou de Coordination Intimidant (◆◆◆◆)**.

Modèles typiques : Entraves-1 de Locris Securité

BOUCHON D'ENTRAVE

Les bouchons d'entrave jouent le même rôle à l'égard des droïdes que les menottes avec les êtres organiques. Une fois fixés, ils prennent le contrôle de leurs programmes. Dans leurs variantes les plus simples, ils ordonnent tout simplement aux divers systèmes de se couper. Mais dans l'absolu, ils peuvent permettre de diriger un droïde à distance si on le souhaite. Même si des millions de compagnies fabriquent des bouchons d'entraves, les plus célèbres restent ceux d'Industrial Automaton.

Peu de droïdes sont capables de résister à un bouchon d'entrave une fois qu'on l'a fixé (ce qui ne nécessite que quelques secondes et un soudeur portable). Toutefois, les PJ droïdes sont bien sûr d'une autre trempe. Ils peuvent donc effectuer **un test de Sang-Froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour passer outre le dispositif et continuer à agir normalement. Si le MJ l'autorise, ils peuvent retenter le test plusieurs fois.

Modèles typiques : aucun.

CRYPTEUR

Comme leur nom l'indique, ces appareils servent à crypter les communications importantes ou privées. Ils se fixent facilement à la plupart des comlinks et autres équipements du même type. Une fois en place, seuls ceux qui ont un décrypteur lié peuvent continuer à suivre la communication. Leur petite taille les rend aussi faciles à cacher. Un détail d'importance, car ils sont illégaux sur le marché civil de presque toutes les planètes civilisées. À l'image des modèles Mark 5 fabriqués par Chedak, les crypteurs sont exclusivement produits à des fins militaires ou de maintien de l'ordre, même s'ils sont finalement faciles à trouver au marché noir.

Lorsqu'un personnage utilise un crypteur, tous ceux qui essaient d'écouter ou de décoder la transmission rajoutent deux dés d'infortunes ■■ à leurs tests de compétence.

Modèles typiques : Crypteur Mark 5 de Chedak.

MATÉRIEL DE SLICER

Les slicers sont capables de prendre le contrôle des ordinateurs. Tous ne se ressemblent pas et le matériel qu'ils utilisent non plus. Leurs armes sont des terminaux sur mesure équipés des meilleurs logiciels pour tracer, décrypter et compiler les données, parfois accompagnés de faux crédisticks qui permettent d'accéder aux ressources monétaires des autres. Ils sont tous tellement uniques que les slicers sont même capables de se reconnaître entre eux grâce à la signature électronique que laissent leurs outils.

Modèles typiques : aucun.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

Rien ne sert d'être prêt à survivre aux décharges d'énergie si l'on se retrouve à court d'eau, de nourriture et sans aucun moyen d'en trouver. L'équipement de survie prend toute son importance dès qu'il faut traverser des déserts arides et des terres inhospitalières. Il rend les voyages moins dangereux.

RATIONS

Bien qu'elles soient aussi fades et insipides que l'existence d'un stormtrooper, les rations sont souvent au menu sur les petits vaisseaux. Elles y remplacent la nourriture de bord ou servent du moins à la compléter.

Une fois légèrement réhydratée, chaque ration autochauffante équivaut à un repas complet. Tous les vaisseaux sans exception en stockent pour les cas d'urgence, comme les atterrissages forcés et les pannes de moteurs. Qu'elles aient été fabriquées pour l'armée impériale ou pas, elles partagent toutes la même composition standard. Les rations sont bien sûr à usage unique.

Modèles typiques : Packs de rations de l'armée impériale

MASQUES RESPIRATOIRES ET RESPIRATEURS

De nombreuses planètes ne sont pas hospitalières pour toutes les espèces et il est parfois nécessaire d'avoir un équipement qui permet d'y respirer. Les accessoires les plus rudimentaires sont de simple filtres nasals capable de filtrer les particules en suspension, mais il existe des dispositifs bien plus élaborés, comme des masques intégraux munis de bonbonnes de gaz ou de filtres antipoison. Il existe également des respirateurs aquatiques.

Très fréquents sur les vaisseaux, les Vagabonds-6 de Ganhorthral Atmosphérique permettent de filtrer les particules et de maintenir le taux du mélange oxygène/nitrogène constant. D'autres modèles (en particulier ceux qui équipent les espèces contraintes de vivre dans un milieu inadapté) sont parfois plus contraignants ou au contraire, plus confortables à porter. Quoi qu'il en soit, ils remplissent tous la même fonction.

Bien qu'ils servent surtout aux humanoïdes, les systèmes respiratoires peuvent être réglés pour simuler presque n'importe quelle atmosphère. Certains Gands les utilisent par exemple pour inhaler un mélange d'ammoniac identique à celui de leur planète natale.

Modèles typiques : Vagabond-6 de Gandorthral Atmosphérique.

COMBINAISON SPATIALE

Les combinaisons spatiales sont vitales si l'on souhaite s'aventurer dans l'espace. Elles permettent de réparer les dégâts sur la coque en cours de voyage et de pénétrer dans des atmosphères inconnues sans prendre de risques. La combinaison standard X de la TaggeCo (qui est en fait fabriquée par des dizaines de sous-traitants sur Kuat, Fondor, Bilbringi et Corellia) est la plus répandue dans les vaisseaux et les stations orbitales. Elle n'a pas énormément d'autonomie, mais reste parfaite pour les brèves sorties dans l'espace. Elle est équipée de micropropulseurs d'appoint, de bottes magnétiques, d'un comlink et de poches à micro-outils. Comme presque toutes les combinaisons, elle s'accompagne aussi d'une trousse de réparation qui permet de sceller les déchirures et les fuites.

Modèles typiques : Combinaison spatiale TaggeCo standard X.

KIT DE SURVIE EN CAS DE CRASH

Bien que les environnements soient presque partout confortables et artificiellement contrôlés, il arrive que rester en vie devienne un défi. Un atterrissage forcé peut très bien laisser un équipage perdu en plein désert sur Tatooine et une panne de speeder peut facilement contraindre un aventurier à passer plusieurs jours dans les neiges d'un monde polaire.

La plupart des vaisseaux, en particulier les petits appareils de type chasseur et capsule de secours, renferment des kits de survie. Ils donnent suffisamment de temps aux occupants pour effectuer les réparations ou à leurs amis pour les retrouver. Pretormin Environnemental (une compagnie spécialisée dans le matériel de survie et d'exploration) fabrique un des modèles les plus populaires. Suffisamment compact pour tenir dans une capsule ou une Aile-X, il contient une couverture thermique, un couteau multifonction, une balise de détresse, deux comlinks d'appoint, une bobine de fil renforcé, des barres énergétiques, un médipack de secours (identique au KSS), deux respirateurs, un filtreur d'eau, une gourde, un bâton luisant, 50 mètres de tissu microfibre ultra élastique, dix packs de rations et un pistolet de détresse. Par précaution, certains pirates n'hésitent pas non plus à y glisser un ou deux blasters compacts ou même d'autres armes. Pretormin, quant à elle, ne les inclut pas dans ses kits.

Modèles typiques : Kit de survie en cas de crash de Pretormin Environnemental.

TENTE

Les tentes complètent les plus gros kits de survies. Elles offrent une protection contre les éléments et peuvent abriter une personne ou plus. En cas de besoin, il est facile d'en improviser une : n'importe quel bout d'étoffe ou presque fait l'affaire. Bien sûr, ces abris de fortune ne rivalisent en rien avec les modèles à mémoire de forme en durasoie qui se déploient instantanément.

Modèles typiques : aucun.

COUVERTURE THERMIQUE

Indispensable pour les espèces qui craignent les températures extrêmes, les couvertures thermiques servent aussi bien de manteau en journée que de couverture la nuit ou même d'abri. En fonction de l'avancement technologique de ceux qui les ont fabriquées, elles vont de la simple couverture en tissu aux modèles en fibres synthétiques ultrafines qui tiennent en boule dans la poche. Toutes protègent du froid, mais seules les plus avancées sont recouvertes de matériaux capables de réfléchir et de dissiper la chaleur excessive.

Les couvertures thermiques permettent d'ignorer jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés par de mauvaises conditions climatiques.

Modèles typiques : aucun.

LES OUTILS

L'usage d'outils sépare les êtres conscients des formes de vie sauvages ; savoir bien s'en servir sépare parfois même les êtres conscients qui arrivent à leurs fins des autres. Les outils servent à accomplir une tâche précise ou à la rendre plus facile à effectuer. Il en existe de toutes

sortes, des simples marteaux archaïques aux sources d'énergie à fusion. Bien sûr, tout peut servir d'outil dans les situations désespérées.

SAC À DOS

Un sac à dos peut servir à porter bien des choses, du matériel de survie aux petits droïdes ou humanoïdes. Les plus primitifs ne sont que de simples sacs en tissu munis de sangles. Les plus élaborés possèdent des renforts et une armature interne qui permettent de porter des charges plus lourdes plus longtemps.

Les sacs à dos augmentent de 4 points le seuil d'encombrement d'un PJ.

Modèles typiques : Aucun.

MATÉRIEL D'ESCALADE

Bien que le matériel d'escalade serve surtout dans les étendues sauvages, loin des turbolifts et du moindre escalier, il peut se révéler utile aux opérations clandestines qui se déroulent au cœur des cités. En général, l'équipement standard comprend un rouleau de corde synthétique ou un pack de câble liquide et un système d'attache pour l'arrimer. Le kit de base de Pretormin Environmental inclut également quatre pitons auto-adhérents adaptés à presque toutes les surfaces.

Modèles typiques : Kit d'escalade de base de Pretormin Environnemental.

DATAPAD

Communs sur la plupart des planètes civilisées, les datapads servent à enregistrer, stocker, organiser et consulter tous les types de données, du texte de base aux enregistrements holographiques. Ils sont presque tous équipés d'un écran d'affichage et se manient à une ou deux mains selon les modèles. Quelques-uns possèdent aussi un holoprojecteur. En règle générale, un code ou un cryptage est là pour s'assurer que seul leur propriétaire légitime accède aux données ; certains datapads sont même programmés pour tout effacer en cas d'accès non autorisé.

Modèles typiques : aucun.

ÉQUIPEMENT DIVERS

De nombreux objets sont banals ou sans valeur et un personnage peut les posséder sans qu'il soit nécessaire de les noter sur sa fiche. Matériel d'écriture, chrono, canif, sandwich et crédistick, vêtements de tous les jours, chaussures, chapeau, babioles et bijoux en toc, souvenirs et hologrammes de ses proches : tout cela peut servir à décrire un personnage et à lui donner un peu de couleur, mais ce n'est pas assez important pour qu'on en fasse le détail. Les joueurs peuvent considérer que leurs personnages possèdent tous les objets insignifiants qu'ils devraient avoir sur eux.

LANTERNE À FUSION

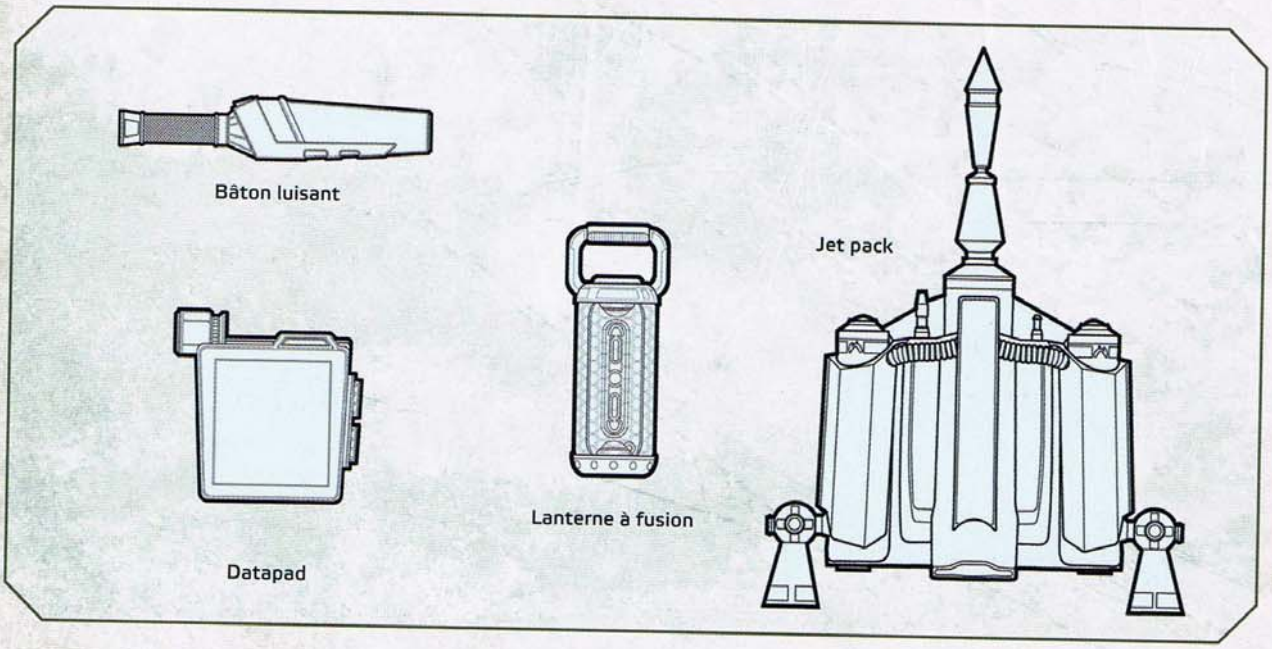
Petites et compactes, les lanternes à fusion servent de source de lumière et de chaleur. Elles sont robustes, plutôt fiables et font souvent partie du matériel d'expédition et des plus gros de kit de survie. Elles peuvent aussi servir à recharger d'autres appareils comme des datapads, des petits détecteurs et des bâtons luisants.

Modèles typiques : Lanterne à fusion Powermax de SoroSuub.

BÂTON LUISANT

Ces petits objets éclairent la zone située dans leurs rayons directionnels. Ils sont très communs et les modèles ne manquent pas. Ils fonctionnent par combustion chimique ou grâce à des cellules d'énergie rechargeables.

Modèles typiques : aucun.



JET PACK

Les jet packs sont les outils idéaux pour manœuvrer rapidement et lancer des attaques surprises. Ce sont de curieux assemblages de propulseurs d'appoint et de système antigravité permettant de voler durant de courtes périodes. Leurs désavantages résident dans leur poids, leur encombrement, leur manque d'autonomie et le talent nécessaire pour s'en servir sans risque.

Pour se propulser, le fameux modèle Z-6 utilise des turbines à air comprimé couplées à des gyrostabilisateurs autoalimentés. Son utilisateur le dirige grâce à des micropropulseurs directionnels, une interface vocale et un dispositif de poignet.

Les jet packs sont considérés comme des appareils atmosphériques. Ils sont de gabarit 1, disposent d'une vitesse de 2, d'une maniabilité de 0 et d'un seuil de stress mécanique de 3. Il faut posséder la compétence de pilotage (planétaire) pour pouvoir les utiliser.

Modèles typiques : Jet pack Z-6 de Mitrinomon.

MUNITIONS / CELLULES ÉNERGÉTIQUES

Tous les objets technologiquement avancés ont besoin d'énergie. La plupart possèdent des sources d'alimentation internes, mais il arrive que ces cellules s'épuisent. Les plus petites ont la forme d'un disque et prolongent l'autonomie des accessoires ; les plus grosses sont capables d'alimenter des blasters et autres objets à forte consommation d'énergie. Les munitions supplémentaires permettent d'ignorer un résultat ▽ provoquant une pénurie de munitions avec une arme à distance. Il faut cependant dépenser une Manœuvre pour recharger et pouvoir reprendre le combat.

Modèles typiques : aucun.

TROUSSE À OUTILS

Dans une galaxie où la technologie est reine et dans laquelle il peut être risqué de lancer des appels de détresse, posséder une trousse à outils est presque essentiel. Chaque vaisseau, quelles que soient sa taille et sa mission, dispose à son bord de quoi réparer les dysfonctionnements mécaniques et les pannes d'énergie. Les trousses à outils sont aussi utiles pour « soigner » les petits droïdes et les implants cybernétiques un peu trop modifiés pour être encore légaux. Devant satisfaire mécaniciens, bandits et aventuriers, les trousses renferment finalement beaucoup d'outils différents (et d'armes improvisées potentielles). La liste est plutôt longue : marteaux, hydrocompresseurs, repolarisateurs de coupleurs d'énergie, bouchons d'entrave, scies à fusion, matériel de soudure laser et sonique, câbles et pièces de rechange en tous genres, calibreurs de puissance, lunettes et gants de protection, etc. Les modèles destinés aux travaux d'envergure contiennent même des sondes de diagnostic et de quoi analyser les pannes en détail. Avec une bonne trousse à outils et un peu de temps devant lui (ce qui constitue un problème à part entière), un bon mécanicien peut faire des merveilles.

Un personnage équipé d'une trousse à outils peut effectuer tous les tests de Mécanique nécessaire à une réparation et « soigner » les droïdes.

Modèles typiques : aucun.

PLAQUE DE RÉPARATION D'URGENCE

À l'image des Pocket Techs de SoroSuub, les plaques de réparation sont pensées pour être facile à transporter et à utiliser, même au beau milieu d'une dépressurisation. Disques de duracier semi-rigides, enduits de soudure thermique autoréactive (et parfois remplis d'une substance inerte d'isolation), ces plaques de secours se fixent en quelques secondes sur les appareils comme sur les droïdes. Une fois en place, elles colmatent les brèches et renforcent l'intégrité structurelle d'un châssis afin de protéger les fragiles composants internes d'une machine.

Les plaques de réparation d'urgence sont des dispositifs à usage unique que les mécaniciens utilisent pour

TABLE 5-8 : MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Encombrement	Rareté
Matériel de communication			
Comlink (longue-portée)	200	2	1
Comlink (standard)	25	0	0
Holo-disque	250	0	4
Poisons			
Anesthésique de synthèse standard (1 dose)	35	0	4
Neuroparalysant de synthèse standard (1 dose)	(I) 75	0	6
Neurotoxine de synthèse standard (1 dose)	(I) 50	0	6
Matériel de détection			
Détecteur de poche	100	0	2
Détecteur universel	500	2	3
Électrojumelles	250	1	1
Jumelles scanner	150	0	3
Macrojumelles	75	1	2
Traceur	(I) 175	0	4

TABLE 5-8: MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT (SUITE)

Objet	Prix	Encombrement	Rareté
Matériel médical			
Bacta (cuve entière)	4000	12	1
Bacta (litre)	20	1	1
Médipack de secours	100	1	1
Médipack	400	2	2
Peau synthétique	10	-	1
Stimpack	25	0	1
Cybernétique			
Arme cybernétique	4000	-	7
Armure implantée	7500	-	6
Bras cybernétique (Mod V et Mod VI)	10000	-	6
Bras scanner cybernétique	4000	-	7
Implant cognitif	10000	-	6
Implant immunologique	5000	-	6
Jambe cybernétique (Mod II et Mod III)	10000	-	6
Prothèse réplique (membre)	2000	-	4
Prothèse réplique (organe)	1000	-	4
Yeux cybernétiques	7500	-	6
Matériel de détente et de divertissement			
Cubes du destin	1	0	0
Jeu de cartes de Sabacc	40	0	0
Table de Dejarik	350	10	1
Matériel de sécurité			
Bouchon d'entrave	35	0	0
Brouilleur	400	4	3
Crypteur	1000	0	5
Matériel de slicer	500	2	4
Menottes	25	0	0
Passe-partout électronique	(I) 1000	1	5
Trousse de déguisement	100	2	4
Matériel de survie			
Combinaison spatiale	100	4	1
Couverture thermique	200	2	1
Kit de survie en cas de crash	300	5	2
Pack de ration	5	0	0
Respirateur	25	1	1
Tente	100	4	1
Outils			
Bâton luisant	10	1	0
Ceinture multi-usages	25	-	0
Datapad	75	1	1
Jet pack	4500	2	7
Lanterne à fusion	150	2	2
Matériel d'escalade	50	1	2
Munitions / cellules énergétiques	25	1	1
Plaque de réparation d'urgence	25	0	1
Sac à dos	50	-	0
Trousse à outils	350	4	2

réparer des fissures sur le matériel et les véhicules et avec lesquels les droïdes soignent leurs blessures. Il faut dépenser une Manœuvre pour les mettre en place. Les droïdes peuvent en recevoir jusqu'à cinq par jour. Chacune soigne automatiquement 3 blessures. Une sixième plaque est sans effet, car la place commence sérieusement à manquer. À ce stade, il faut attendre une journée entière que les systèmes de diagnostic internes du droïde aient rétabli une partie des fonctions physiques (ou effectuer de vraies réparations) avant de pouvoir appliquer de nouvelles plaques de réparation d'urgence. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 220.

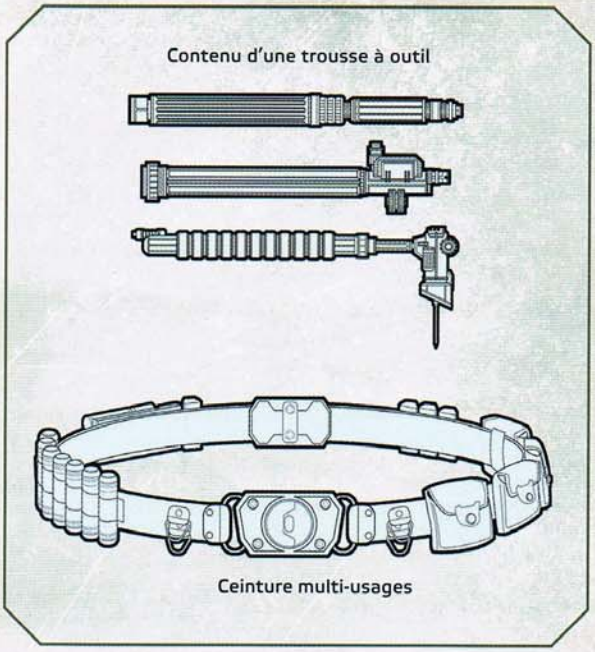
Modèles typiques : Pocket Techs de SoroSuub.

CEINTURE MULTI-USAGES

Très répandues, ces ceintures servent à tous ceux qui ont besoin d'avoir accès à leurs outils tout en restant en mouvement. Même les stormtroopers de l'Empire y ont recours. Leur contenu dépend beaucoup de qui les utilise et de la mission à l'ordre du jour : un saboteur transportera sûrement des explosifs et des puces de piratage, alors qu'un mécanicien garnira la sienne d'outils. Certains modèles sont aussi munis d'étuis pour les armes et les chargeurs.

Une ceinture multi-usages augmente le seuil d'encombrement de 1 point.

Modèles typiques : aucun.



MATÉRIEL DU MARCHÉ NOIR

Des planètes de la Bordure aux recoins des forteresses impériales, le marché noir existe partout. Il est possible de s'y rendre pour éviter les taxes impériales et les douanes planétaires comme pour y écouler de la marchandise volée loin du regard des autorités. Bien sûr, c'est aussi là que s'échangent et s'achètent les objets illégaux indisponibles ailleurs.

LES ÉPICES ET LES DROGUES

Parmi les contrebandiers, le terme « épices » sert à désigner des mixtures aussi diverses et étranges que les planètes qui orbitent dans l'univers. Bien qu'elles aient des origines et des propriétés très différentes, ces substances chimiques ont un point commun : elles apportent un grand plaisir au prix d'effets secondaires nuisibles. Même les variantes thérapeutiques présentent des risques d'accoutumance. La plupart des drogues induisent tout simplement une brève extase, mais certaines, comme le célèbre glitterstim extrait des mines de Kessel, ont des effets nettement plus exotiques et parfois imprévisibles. C'est pour toutes ces raisons que même si la plupart des épices sont légales, leur commerce est toujours très contrôlé.

La dureté des réglementations a fait de l'épice une marchandise de choix pour tous les contrebandiers. De son côté, même si l'Empire en interdit officiellement de nombreuses variétés dans ses rangs, ses soldats, pilotes et scientifiques ne sont pas tous étrangers aux stimulants (qu'ils prennent parfois sur ordre de leurs supérieurs ou même sans permission). Dans l'absolu, le trafic d'épices est moins dangereux que la contrebande d'armes, mais il reste une activité à risque. Les organisations criminelles impliquées dans la production et la distribution de ces drogues ne sont pas réputées pour leur grand cœur et leur patience. Han Solo lui-même a d'ailleurs eu de sérieux démêlés avec Jabba le Hutt à cause d'une cargaison de glitterstim dont il avait dû se défaire en catastrophe, juste avant qu'une patrouille impériale n'aborde son vaisseau. Le célèbre contrebandier récolta même un contrat sur sa tête...

ÉPICE D'AVABUSH

L'épice d'Avabsuh détend et plonge dans la léthargie. Certains l'utilisent comme somnifère illicite. Contrairement à la plupart des autres épices, elle n'a pas de propriété hallucinogène et seules quelques rares espèces peuvent en devenir dépendantes. En revanche, elle possède un effet secondaire qui en fait une substance unique : ceux qui en prennent ont du mal à mentir. Associée aux bonnes

questions, elle peut donc servir à obtenir des informations. Bien qu'elle ne soit pas très précieuse, l'Avabush ne pousse que sur la planète Baros et dans quelques serres disséminées dans la galaxie. De l'avis général, elle est moins efficace que les sérums de vérité employés par l'Empire, mais aussi beaucoup plus difficile à détecter, et bien plus agréable à avaler.

Les personnages qui consomment de l'épice d'Avabush sombrent dans la léthargie. La torpeur qui s'empare de leur esprit les empêche d'améliorer plus d'un dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬡ lorsqu'ils entreprennent un test. De plus, chaque fois qu'ils essaient sciemment de mentir ou de dissimuler la vérité, le MJ peut améliorer un dé de difficulté ◆ en dé de défi ⬢. Les effets de l'épice d'Avabush perdurent pendant au moins une scène ou un affrontement.

Réglementation : l'épice d'Avabush est interdite ou contrôlée sur la plupart des planètes disposant d'une importante présence impériale.

BOOSTER BLEU

Le booster bleu est un dérivé de la peinture industrielle utilisée sur les coques des vaisseaux et autres engins d'envergures. C'est un stimulant très populaire parmi les pilotes et les artilleurs. En règle générale, la drogue est distribuée sous forme de canettes de liquide bleu pour éviter qu'elle marque la peau ou d'autres surfaces sensibles. Personne ne connaît plus son origine, mais il semblerait qu'une ou deux têtes brûlées aient un jour découvert qu'avaler le liquide qui sert à peindre les appareils augmentait la vitesse de réaction... chez les humains et chez bon nombre d'autres espèces. Bien sûr, tout ceci à un prix. Le booster bleu a de graves effets secondaires et les overdoses sont monnaie courante, en particulier chez les pilotes qui doublent les doses pendant les missions de longue durée.

Lorsqu'un personnage prend du booster bleu, il profite d'une acuité et d'une concentration accrue et peut améliorer une fois la compétence qu'il utilise lorsqu'il entreprend un test lié à l'Agilité, l'Intelligence ou la Ruse. Cela dit, son esprit en paie aussi le prix et il ne plus récupérer aucun point de stress à la fin des rencontres ou des scènes jusqu'au terme de la session de jeu en cours. Les effets du Booster bleu durent pendant une scène ou un affrontement.

Réglementation : le booster bleu est illégal sur la plupart des planètes.

GLITTERSTIM

Le glitterstim est une épice rare et en voie de disparition. Elle est raffinée à partir des toiles tissées par les araignées d'énergie de Kessel que les infortunés condamnés récoltent dans les profondeurs. Photoréactive, la substance ne doit être exposée à la lumière qu'au dernier moment. Elle est donc préparée avec le plus grand soin et passe des ténèbres de la mine à des conteneurs spéciaux avant d'être finalement vendue dans des sachets opaques. L'Empire a la mainmise sur toute la production et une cargaison détournée de glitterstim est inestimable. Mais encore faut-il trouver un contrebandier assez audacieux pour essayer d'en vendre.

La valeur du glitterstim provient autant de sa rareté que de sa propriété unique dans la galaxie. La drogue provoque, comme toutes les autres, extase et dépendance, mais à en croire les rumeurs, elle aurait aussi un effet bien plus intéressant : elle donnerait accès à une forme de télépathie limitée. Pour certains, ces prétendues capacités ne sont que le fruit du délire des drogués, mais d'autres ne jurent que par la clairvoyance que confère la substance. Que ses pouvoirs soient réels ou non, le glitterstim a malheureusement un grave inconvénient : ses principes actifs brûlent lentement les nerfs et les voies synaptiques des centres de la vue et de l'équilibre. Bref, elle détruit le cerveau et fait perdre la raison.

Le glitterstim est une drogue hallucinogène à très forte dépendance. Lorsqu'un personnage en consomme, il rajoute trois dés de fortune ▢ à tous ses tests de Perception et de Vigilance jusqu'à la fin de la scène. De plus, si le MJ le souhaite, il peut lui accorder des capacités de télépathie.

Réglementation : le glitterstim est illégal sur de nombreux mondes et les autorités impériales surveillent de très près son commerce.

TABLE 5-9 : MATÉRIEL DU MARCHÉ NOIR

Objet	Prix	Encombrement	Rareté
Bâton de la mort (1 dose)	(l) 5	0	1
Bâton de la mort (Caisse de 100 doses)	(l) 250	3	2
Booster bleu (1 dose)	(l) 10	0	5
Booster bleu (caisse de 100 doses)	(l) 750	3	6
Épice d'Avabush (1 dose)	(l) 25	0	6
Épice d'Avabush (caisse de 100 doses)	(l) 2000	3	7
Glitterstim (1 dose)	(l) 100	0	7
Glitterstim (caisse de 100 doses)	(l) 5000	5	8
Lesai (1 dose)	(l) 500	0	9
Lesai (Pack de 20 doses enviro-scellées)	(l) 7500	2	10
Yarrock (1 dose)	(l) 350	0	8
Yarrock (caisse de 100 doses)	(l) 20 000	3	9

LESAI

La lesai n'est pas minée mais récoltée. Elle se développe dans une moisissure que l'on ne trouve que sur certains lézards des planètes Zebitrope IV et VIII. D'un violet caractéristique, la substance s'applique directement sous la mâchoire et elle supprime le besoin de dormir chez la plupart des espèces conscientes. Les marques laissées par le champignon sont difficiles à cacher, mais il a un autre effet secondaire plus gênant. Presque tout le monde en devient très rapidement dépendant, et il n'est pas rare que sans leur dose, les accros s'effondrent et ne reviennent à eux qu'après plusieurs jours.

Un personnage qui utilise la lesai au moins une fois toutes les vingt-quatre heures n'a plus besoin de dormir. Il ne subit plus ni stress ni malus à cause du manque de sommeil et peut se débarrasser de tout son stress (comme après une bonne nuit de repos) chaque fois qu'il passe 8 heures au calme, loin des activités éprouvantes (comme les combats, les efforts de concentration et les disputes). En dehors des étranges taches violettes, la lesai n'a aucun effet apparent sur ceux qui s'en servent. Lorsque la dernière prise remonte à plus de vingt-quatre heures, les personnages dépendants ont de plus en plus de mal à rester réveiller jusqu'à ce qu'ils se reposent (ou reprennent une dose). Selon certains officiels impériaux, la lesai transformerait ceux qui la consomment en monstres dénués de sentiments et de pitié. C'est au MJ de décider si cette rumeur est vraie ou non, et il est bien sûr libre de ne rien dire de son choix aux joueurs.

Réglementation : la lesai est illégale sur la plupart des planètes bénéficiant d'une importante présence impériale.

YARROCK

Depuis des temps immémoriaux, les chamans d'Iridonia préparent le yarrock, l'épice qui confère puissance et sang-froid aux guerriers. Des drogues identiques existent ailleurs dans la galaxie, mais aucune n'inspire autant de respect et de peur aux vieux guerriers que les boulettes noires de yarrock. Sous l'effet de l'épice, un combattant devient impitoyable et capable des plus grandes prouesses physiques. Malheureusement, il y a un revers à toutes les médailles. Dans le cas du yarrock, les effets s'inversent avec le temps, chaque pas devenant alors une épreuve jusqu'à ce que la substance ait enfin été métabolisée ou que le guerrier se soit effondré, épuisé. Certains racontent que la drogue s'empare littéralement de l'âme et l'entraîne peu à peu dans les ténèbres, mais les données scientifiques manquent sur ce sujet.

Les effets du yarrock durent le temps d'une scène. Un personnage qui en prend ne peut plus céder à la peur et n'a plus à effectuer de test pour lui résister ; on considère qu'il les réussit automatiquement. Cela dit, une fois que la drogue ne fait plus effet, il doit ajouter un dé d'infortune ■ à tous ses tests liés à la Présence et à la Volonté jusqu'à la fin de la session.

Réglementation : le yarrock est si rare que peu de gouvernements se sont donné la peine de le réglementer. De toute manière, on ne le trouve qu'au marché noir.

BÂTON DE LA MORT

Le bâton de la mort (ou plus scientifiquement létadone) est une création malsaine. Fabriquée à partir du champignon balo de la planète Balosar et gardée à l'état liquide, cette substance est distribuée dans des tubes rouges et jaunes caractéristiques. Bien qu'elle ne soit que légèrement hallucinogène, la substance porte bien son nom : son principe actif, l'Ixetal Cilona, est aussi accoutumant que nocif. Chaque dose rapproche de la mort et plonge un peu plus dans la dépendance. Les bâtons de la mort sont bien entendu illégaux partout. La plupart des contrebandiers préfèrent ne pas y toucher pour des « raisons morales » et n'hésitent pas à se jeter sur la première course venue pour se défiler. Un bâton de la mort affaiblit aussi temporairement la connexion avec la Force, mais rares sont les consommateurs ou même les dealers à connaître ce détail.

À long terme, les bâtons de la mort ont des effets dévastateurs. Ils conduisent aux pires affres du manque et à la mort. Mais à moins que la campagne ne se déroule sur une décennie, ou qu'un des personnages ne soit déjà dépendant depuis plusieurs années, cela ne concerne en rien les joueurs. Certaines espèces sont plus vulnérables à l'Ixetal Cilona que d'autres ; cela dit, en règle générale, la dépendance à la létadone réduit l'espérance de vie de moitié. À court terme, les effets de la drogue durent pendant une scène. Le personnage qui la consomme rajoute un dé d'infortune ■ à tous ses jets, et si le MJ le souhaite, il perd aussi une partie de ses liens avec la Force.

Réglementation : la létadone est une substance réglementée sur presque toutes les planètes. Elle est parfois seulement interdite aux mineurs, mais la plupart du temps, elle tout simplement illégale, en particulier dans les lieux où la santé est prise au sérieux.

OBJETS ILLÉGAUX UNIQUES

Certains objets sont trop puissants, dangereux ou nuisibles pour que les autorités les laissent aux mains des civils. Pour prendre un exemple : dans une ville où le moindre tir est un crime, les armes militaires lourdes seront certainement considérées comme des objets de contrebande. Quelle que soit la planète, le matériel décrit dans cette partie se trouve presque exclusivement au marché noir.



TABLE 5-10 : ÉQUIPEMENT INDIVIDUEL

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Briseur de codes	(I) 1000	1	6
Trousse de camouflage techno-organique	(I) 2500	2	7
Système d'occultation personnel	(I) 20 000	1	9

BRISEUR DE CODES BANDITTECH

Les briseurs de codes sont utilisés par presque tous les slicers. Contrairement à leurs comparses droïdes aux programmes capables de compiler de larges séquences de données, les « organiques » n'ont pas de telles capacités innées. Pour forcer les codes d'accès, ils se rabattent donc sur les briseurs, et ce n'est qu'une fois à l'intérieur des systèmes qu'ils laissent leurs talents s'exprimer. Ces appareils sont aussi capables d'enregistrer des flux de données et peuvent donc extraire des quantités d'informations d'un terminal non-protégé en quelques secondes. Les slicers droïdes ont la possibilité de faire installer un briseur de code (ou un programme équivalent) au cœur de leurs systèmes internes. Dans ce cas, le prix est le même que pour la version externe. Les personnages qui utilisent un briseur de codes rajoutent deux dés de fortune □□ à leurs tests de piratage (à la place du dé unique ajouté pour avoir « juste » l'outil approprié).

Réglementation : l'Empire et de nombreux gouvernements planétaires réglementent de près la technologie de piratage, et en règle générale, seuls les militaires et les forces de l'ordre ont le droit de s'en servir.

TROUSSE DE CAMOUFLAGE TECHNO-ORGANIQUE BANDITTECH

Les trousses de camouflage techno-organique sont essentiellement des trousses de déguisement avancées. Elles permettent à ceux qui les utilisent de modifier drastiquement leur apparence et même tromper les bioscanners. En pratique, elles dissimulent le code génétique et le remplacent par celui d'un autre, quelqu'un qui s'est montré assez généreux pour « donner » un échantillon. Le camouflage techno-organique est si efficace que tous les tests effectués pour deviner la véritable identité du personnage qui y a recours sont de difficulté **Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**.

Réglementation : Pris un par un, les éléments de la trousse sont tout à fait légaux, mais l'Empire et la plupart des gouvernements ont tendance à se méfier de ceux qui transportent de quoi dissimuler leur identité jusqu'au niveau génétique.

SYSTÈME D'OCCULTATION PERSONNEL BANDITTECH

Comme leur nom le laisse deviner, les systèmes d'occultation personnels génèrent des champs d'invisibilité individuels. Ils permettent de se soustraire à la vue des organiques et des droïdes qui ne possèdent pas d'outils optiques avancés. D'un bout à l'autre de la galaxie, des organisations militaires ont essayé de recréer cette technologie, mais la plupart des systèmes d'occultation personnels sont aujourd'hui des reliques de jadis.

Bien qu'ils soient d'une efficacité redoutable, ces dispositifs ont un défaut de taille : leur effet se dissipe facilement. De l'avis des scientifiques, cette fragilité est due au processus de miniaturisation d'une technologie à l'origine conçue pour les vaisseaux... ou vient tout simplement du fait que ces appareils sont des antiquités. Quoi qu'il en soit, ces équipements sont rares et leur manque de fiabilité légendaire incite leurs propriétaires à la prudence.

Lorsqu'un personnage utilise un système d'occultation personnel, il est quasiment indétectable par la vue. De plus, tous les tests pour le localiser d'une autre façon (grâce au bruit, à l'odeur, ou aux traces qu'il laisserait dans l'environnement) sont de difficulté **Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**.

Réglementation : les systèmes d'occultation personnels sont si rares que peu de gouvernements se sont donné la peine de les interdire. Certains sont de vraies reliques, d'autres des dispositifs militaires volés. En théorie, c'est donc leur origine qui devrait dicter leur légalité. Mais en pratique, les forces de l'ordre ne s'encombrent pas de ces distinctions quand un crime a été commis.

MODIFICATIONS ET AMÉLIORATIONS

Dans l'univers de *Star Wars*, le matériel et les armes peuvent avoir bien des origines. Certaines armes sont des pièces uniques faites main comme les arbalètes des Wookies de Kashyyyk. alors que d'autres sortent en masse des lignes d'assemblage des usines de Coruscant. Mais même les modèles de série peuvent ne pas se ressembler suivant le monde d'où ils viennent : le pistolet blaster de Han Solo n'a quasiment rien à voir avec celui porté par Lando Calrissian.

Par souci de simplicité, le matériel décrit dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire** est regroupé en catégories, et chaque objet, chaque arme suit des règles précises. Les joueurs sont cependant libres de personnaliser leurs équipements, tant en apparence (ce qui est sans incidence) que vis-à-vis du système de jeu (ce qui change leurs capacités et statistiques).

Pour ce faire, ils doivent acheter des kits, des pièces qui s'installent sur les objets, les armes et les véhicules afin de les rendre plus polyvalents ou plus performants. Une fois en place, chacun d'eux fait subir un modificateur prédéterminé (ou plusieurs). Pour peu qu'ils soient bien conçus, ils ne sont pas très difficiles à poser et, à moins d'être interrompue, l'opération ne prend que quelques minutes.

Les kits se glissent dans les emplacements (emp) prévus pour les recevoir (vous en trouverez le nombre dans le descriptif de chaque objet). Ils confèrent tous un bonus ou un avantage : augmentant d'un point ou deux la vitesse d'un bolide de l'espace, ou donnant plus de points d'encaissement à une armure. Les choses vont rarement plus loin. Les personnages acquièrent un kit, l'installent, et se retrouvent avec une pièce unique adaptée à leurs besoins. Cela dit, s'ils souhaitent personnaliser encore leur matériel, ils peuvent se tourner vers le système de modificateurs (ou mods).

MODIFIER LES KITS

La plupart des kits peuvent recevoir un certain nombre de **modificateurs ou « mods »**. Ce sont les modifications qu'un bon mécanicien peut leur apporter afin de les rendre encore plus dangereux ou performants. Vous en trouverez la liste dans la description de chaque augmentation, dans la rubrique **mods possibles**.

La plupart des mods sont suivis d'un nombre entre crochets. Ceci indique le nombre de fois que l'option en question peut être installée.

Les mods servent à mettre en scène le doigté des techniciens et des mécanos, leur talent pour bricoler et transformer le matériel. Bien sûr, la technologie a toujours ses limites et la liste des modifications possibles est là pour le rappeler discrètement.

INSTALLER LES MODS

Pour mettre en place un mod, il faut en choisir un qui n'est pas encore installé, dépenser 100 crédits afin de réunir les pièces nécessaires, posséder une trousse à outils, avoir quelques heures devant soi et se lancer dans un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**.

En cas de réussite, le mod est installé et l'objet bénéfice désormais des bonus qu'il confère. En cas d'échec, il est impossible d'essayer de l'effectuer une seconde fois : c'est un échec. Si un ou plusieurs désastres ▽ sont obtenus, l'opération échoue à tel point que le kit est hors service.

Pour chaque mod supplémentaire après le premier, les composants coûtent 100 crédits de plus et on ajoute 1 dé de difficulté au test de Mécanique.

TYPES DE MODS

Les Mods peuvent être classés en plusieurs grandes catégories.

- **Les mods de dégâts** : qui augmentent les dommages infligés par une arme.
- **Les mods d'attribut d'arme** : qui confèrent un nouvel attribut à une arme. La mention « Attribut (+1) » signifie que le mod octroie l'attribut au niveau 1 ou l'augmente de 1 si l'arme la possède déjà.
- **Les mods de talent inné** : qui confèrent un talent unique à celui qui utilise la pièce modifiée (mais uniquement lorsqu'il s'en sert). Exemple : si un personnage manie un blaster équipé du Talent inné (Arme en main), il peut le dégainer ou le rengainer comme s'il possédait le talent Arme en main, mais cela ne marchera qu'avec ce blaster en particulier.
- **Les mods de bonus de compétences et de caractéristiques** : qui confèrent un bonus de +1 à une compétence ou une caractéristique de celui qui utilise l'objet modifié.
- **Les mods Supplémentaires** : qui n'appartiennent à aucune autre catégorie. En règle générale, ce sont ceux dont les effets sont uniques ou très spécifiques.

KITS D'ARMES

Plus un bourlingeur passe de temps avec une arme, plus il y a de chances pour qu'il la modifie afin de la rendre plus puissante ou de mieux l'adapter à ses goûts et à ses besoins. Vous trouverez dans cette section les améliorations et les modifications d'armes les plus répandues. En matière de personnalisation, il est toutefois difficile de dresser le catalogue complet de tout ce qu'il est possible de faire. Et bien qu'elle soit très détaillée, la liste qui suit est loin d'être exhaustive.

Au-delà du nombre d'emplacements, la taille et le type de l'arme influent aussi sur ce que l'on peut ou non y fixer. Pour prendre un exemple, les trépieds, les systèmes de tir auxiliaires et toutes les améliorations qui s'installent sous le canon ne peuvent être adaptés que sur les armes dont la forme le permet : dans ce cas précis les fusils. De plus, et pour reprendre le même exemple, il est bien sûr impossible d'en installer deux : aucune arme dans la galaxie n'est assez grande pour ça. En matière de compatibilité, les joueurs et les MJ doivent donc tenir compte de l'amélioration, de ses statistiques, et faire preuve de bon sens.

Note : le nombre de mods possibles est indiqué entre crochets pour chaque mod.

ARME SUR MESURE

Un artisan peut modifier même la plus simple des armes, l'adapter aux besoins de son propriétaire, et en faire un terrible instrument de mort et de guerre.

Modèles typiques : aucun.
Effets : confère à l'arme l'attribut Bonne qualité.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits.

BIPIED

Les bipieds sont de simples tubes de métal qui se placent sous le canon. Ils permettent de stabiliser les armes lourdes et encombrantes afin d'en améliorer le tir. Très utiles pour mettre les pièces en batterie, ils servent surtout aux équipes de support d'infanterie et aux tireurs

d'élite isolés. Ces kits ne peuvent être installés que sur les fusils, les carabines et les blasters à répétition légers. Il faut dépenser une manœuvre pour les déployer.

Modèles typiques : Bipied classique Galactic Arms XA, Bipied de précision Czerka AA20.
Effets : Diminuez le niveau de l'attribut Encombrant de l'arme de 2 lorsque le bipied est déployé sur une surface stable (au sol comme sur une position en hauteur).
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 100 crédits.

CANON À DISPERSION LARGE

Très répandu parmi les spationautes et les bourlingueurs de la Bordure, le « canon scié » BlasTech a été spécialement pensé pour le combat rapproché. Plus court et plus large que les canons standards, il est équipé d'un réducteur de flash et d'un système galven entièrement reconfiguré. Son réseau de prismes diffractant disperse la décharge énergétique et, dans les endroits confinés, les armes qui en sont équipées sont susceptibles de frapper plusieurs cibles à chaque tir. Malheureusement, les canons à dispersion large réduisent aussi la portée des armes. Seuls les fusils et les carabines blaster peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : « Canon scié » BlasTech 8405, « Tromblon » Sorosuub 800, Canon à dispersion Arakyd modèle 70 « Déluge d'énergie ».
Effets : confère l'attribut d'arme Souffle (4), réduit la porté de l'arme d'un niveau de portée jusqu'à un minimum de « Au contact ».
Mods possibles : Attribut d'arme (Souffle + 1) [2].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1725 crédits.

TABLE 5-11: KITS D'ARME ET D'ARMURE

Kit	Prix	Enc.	Emplacements nécessaires	Rareté
Kit d'arme				
Arme sur mesure	5000	-	1	6
Bipied	100	-	1	1
Canon à dispersion large	1725	-	2	4
Canon accélérateur	1750	-	2	4
Canon court	250	-	1	4
Canon longue portée	1200	-	2	4
Crosse équilibrée	1500	-	2	5
Harnais	500	-	2	2
Lame crantée	50	-	1	1
Lame monomoléculaire	1000	-	1	5
Lance-flammes amovible	(I) 3000	-	2	5
Lance-grenades amovible	(I) 2000	-	2	5
Mire retirée	25	-	1	0
Module de mise à feu pour blaster	500	-	1	4
Poignée frontale	250	-	1	1
Sangle	100	-	1	0
Système d'accélération pour arbalète	250	-	1	4
Système de réarment automatique d'arbalète	500	-	1	3
Tête lestée	250	-	2	3
Trépied	250	-	2	3
Viseur multi-optiques	2000	-	1	3
Viseur télescopique	250	-	1	1
Kit d'armure				
Armature en Cortosis	10000	-	2	8
Armure sur mesure	5000	-	1	6
Bouclier thermique	1000	-	1	3
Dispositif de camouflage optique	5500	-	2	6
Dispositif de renfort musculaire	5500	-	2	4
Dispositif optique amélioré	1750	-	1	3
Hermétique	1000	-	1	3
Isolation au froid	1000	-	1	3

CANON ACCÉLÉRATEUR

Équipés des bobines galven à flux linéaires et de convertisseurs de pulsations militaires, ces canons augmentent à la fois les dégâts et la force de pénétration des fusils blaster et des fusils blaster lourds. En contrepartie, ils mettent les systèmes et la structure de l'arme à rude épreuve. Les armes modifiées demandent donc plus d'entretien et mettent plus longtemps pour refroidir entre les tirs. Ce kit peut seulement être monté sur les fusils blaster et les fusils blaster lourds.

Modèles typiques : Canon accélérateur 234X « Perforateur » de Dolmax, Canon HotShot HH780 de Arakyd, Canon à pénétration modèle 213 de BlasTech.
Effets : Augmentez les dégâts de l'arme de 1. Ajoutez un dé d'infortune ■ à tous les tests de Mécaniques liés à l'entretien de l'arme.
Mods possibles : Dégâts +1 [2], Attribut d'arme (Précis +1) [1], Attribut d'arme (Perforant +1) [1].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1750 crédits.

CANON COURT

Les canons courts sont idéaux pour les espions, les forces de l'ordre en civil, et tous ceux qui souhaitent porter une arme sans que cela se sache. Remplacer le canon d'origine par sa variante courte rend tout simplement les armes plus faciles à cacher et à dégainer. Seules les armes légères de type pistolet peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : SB4 « Fuseur » d'Arakyd, Canon à longueur réduite SoroSuub SBSS.
Effets : réduit la difficulté des tests pour dissimuler l'arme d'un niveau. Réduit la portée d'un niveau de portée jusqu'à un minimum de portée courte. Si l'arme est déjà à portée courte, rajoute un dé d'infortune ■ aux tests d'attaque.
Mods possibles : Talent inné (Arme en main) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits.

CANON LONGUE PORTÉE

Le canon longue portée Merr-Sonn KX765 a été conçu pour répondre aux besoins des pionniers des planètes isolées. Également populaire parmi les chasseurs de primes et les assassins, il est construit dans des matériaux légers et mesure près de deux mètres de long. Un système galven renforcé et des convertisseurs de pulsations performants augmentent sa portée et sa précision. Mais en contrepartie, il est encombrant et presque impossible à cacher en raison de sa taille. Seuls les fusils blaster peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : Canon longue portée KX756 de Merr-Sonn, Canon « long shot » WQ80 de SoroSuub, Canon 3300 Faucon d'Arakyd.
Effets : la portée de l'arme augmente d'un niveau de portée. L'arme gagne également l'attribut Encombrant 2.
Mods possibles : Attribut d'arme (Précis +1) [2], Talent inné (Tireur d'élite) [1].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1200 crédits.

CROSSE ÉQUILIBRÉE

L'équilibre est l'une des marques des armes de qualité. Les grands armuriers savent forger haches et épées dans des matériaux ultralégers qui les rendent plus maniables et plus précises entre les mains d'un vrai guerrier. Cette amélioration ne s'installe que sur les armes de corps à corps.

Modèles typiques : aucun
Effets : donne à l'arme l'attribut Précis (+1).
Mods possibles : Attribut d'arme (Précis +1) [1], Réduire la valeur d'encombrement de l'arme de 1 jusqu'à un minimum de 1 [1].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1500 crédits.

HARNAIS

Conçus pour permettre de porter les armes les plus lourdes qui soient, les harnais sont rares sur les planètes de la Bordure extérieure. Ils passent par dessus les épaules et le dos, se ferment au moyen d'une ceinture et enserrent le buste de sangles reliées à un bras articulé automatisé et autostabilisé. Fonctionnant grâce à de petites cellules énergétiques, les harnais confèrent la force et l'équilibre nécessaire au bon maniement des armes les plus encombrantes. Ils ne peuvent être affectés qu'à des armes utilisant les compétences Distance (Armes lourdes) et Artillerie.

Modèles typiques : Harnais WW480 « Goliath » de Arakyd, Harnais automatisé Galatic Arms HR12, Harnais auxiliaire pour armes lourdes SoroSuub.
Effets : diminue la valeur d'encombrement de l'arme de 2.
Mods possibles : Talent inné (Stabilité) [1].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 500 crédits.

LAME CRANTÉE

Cette modification est aussi simple que perverse. Presque n'importe qui est capable de faire des entailles dans une lame et de la rendre ainsi capable de déchiqueter la chair et les os. Toutes les armes de corps à corps tranchantes peuvent recevoir cette amélioration.

Modèles typiques : aucun.
Effets : confère à l'arme l'attribut Sanguinaire (+1).
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 50 crédits.



LAME MONOMOLÉCULAIRE

Toutes les lames peuvent être affûtées jusqu'au niveau moléculaire et renforcées au laser. Toutes les armes de mêlée possédant un tranchant peuvent recevoir cette amélioration.

Modèles typiques : aucun.
Effets : le niveau de critique de l'arme diminue de 1 jusqu'à un minimum de 1.
Mods possibles : Attribut d'arme (Perforant +1) [2].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits.

LANCE-FLAMMES AMOVIBLE

Rare mais redoutable, le Czerka « Pryo » est conçu pour semer la mort à portée courte. Illégaux sur bien des planètes et considérés comme des armes de terreur, on ne retrouve les lance-flammes qu'aux mains des plus désespérés ou des plus cruels. Seules les armes de la taille d'un fusil peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : Lance-flammes amovible Czerka « Pyro », Lance-flamme Merr-Sonn XR14 « Éruption », Lance-flammes auxiliaire « Fournaise » de SoroSuub.
Effets : l'arme peut projeter des flammes. Le lance-flamme possède le profil suivant : (Distance (armes lourdes) ; Dégâts 10 ; Critique 2 ; Portée [Courte], Incendiaire 5, Souffle 2). L'arme acquiert aussi l'attribut Encombrant (1).
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 3000 crédits.

LANCE-GRENADES AMOVIBLE

Les lance-grenades amovibles sont conçus pour servir à la fois d'arme anti-infanterie et de moyen de défense contre les véhicules légers. Ils sont utilisés par les soldats comme les bandes criminelles. Ils prennent la forme d'un canon lisse connecté à un chargeur automatique pouvant contenir jusqu'à six grenades, et se déclenchant d'une simple pression sur un bouton. Ils sont toutefois assez lourds et ont tendance à déséquilibrer les armes sur lesquels on les monte. Seules les armes lourdes à distance de type fusils peuvent en être équipées.

Modèles typiques : Lance-grenades amovible Czerka « Percuteur », Lance-grenades auxiliaire XA203 de SoroSuub, Lance-grenade amovible « Vipère » de Zone Control.
Effets : l'arme est désormais capable de lancer des grenades à portée moyenne. Les grenades elles-mêmes conservent leurs statistiques normales, mais le tir dépend de la compétence Distance (armes lourdes) du tireur. L'arme reçoit également l'attribut Encombrant (+1) et sa valeur d'encombrement augmente de 2. Bien sûr, puisque les grenades sont des armes à Munitions limitées 1, le lance-grenades l'est aussi (du moins dans sa version de base, cf. mod).
Mods possibles : Attribut d'arme (Munitions limitées +1) [5].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 2000 crédits.

MIRE RETIRÉE

Retirer la mire d'un pistolet blaster (ainsi que son numéro de série) est une pratique assez courante. Cette vieille astuce d'assassin permet de dégainer plus vite et d'éviter que l'arme s'accroche aux vêtements. Malheureusement, si cette modification rend le pistolet plus maniable, elle diminue aussi sa précision (puisqu'on ne peut plus réellement viser avec). Elle ne peut être effectuée que sur des armes de la taille d'un pistolet. Pour la faire soi-même, il faut réussir un **test de Mécanique Moyen (◆◆)**. Sinon, il est toujours possible de payer quelqu'un.

Modèles typiques : aucun.
Effets : Talent inné (Armes en main), ajoutez 1 dé de difficulté aux tests d'attaque dès que la cible est à portée moyenne ou plus.
Mods possibles : Retirer 1 dé de difficulté aux tests visant à dissimuler l'arme [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 25 crédits.

MODULE DE MISE À FEU POUR BLASTER

Les modules de mise à feu sont très répandus parmi les mercenaires, les chasseurs de primes et tous ceux qui tiennent à frapper les premiers. Adaptables à presque n'importe quel blaster, ces modules sont de simples systèmes de mise à feu améliorés. Munis de microprogrammes et de bobines d'accélérations électromagnétiques modifiées, ils sont capables de générer des décharges plus puissantes et dotées d'une meilleure force de pénétration. Malheureusement, ils éprouvent aussi le matériel. Les armes qui en sont équipées perdent en fiabilité avec le temps. Ces améliorations ne peuvent être installées que sur les pistolets blaster utilisant la compétence Distance (armes légères).

Modèles typiques : Module de mise à feu X440 « Bulldog » de SoroSubb, Module de mise à feu pour blasters lourds de Dolmax, Module de mise à feu amélioré 97R d'Arakyd.
Effets : Augmentez les dégâts de l'arme de 1. Ajoutez un dé d'infortune ■ à tous les tests de Distance (armes légères) effectués avec cette arme.
Mods possibles : Dégâts +1 [2], Attribut d'arme (Perforant +1) [2].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 500 crédits.

POIGNÉE FRONTALE

Les poignées frontales se fixent tout simplement sous le canon des fusils. Très appréciées des mercenaires, elles donnent une meilleure prise en main pour l'arme. Elles ne peuvent être installées que sur les fusils (mais pas les fusils lourds) et les carabines.

Modèles typiques : Poignée frontale Galactic Arms Modèle 9, poignée amovible Dolmax 14A, poignée tactique ergonomique AG44S de Merr-Sonn.
Effets : la difficulté supplémentaire attribuée aux tests d'attaque à distance (armes lourdes) lorsqu'on est au contact se limite à ◆ au lieu de ◆◆.

Mods possibles : Talent inné (Bout portant +1) [1], Attribut d'arme (Précis +1) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits.

SANGLE

Les sangles sont des longueurs de cuir ou de tissu synthétique. Elles permettent de transporter plus facilement les armes longues, comme les fusils blaster et les fusils à percussion. Des modèles artisanaux à peine ajustables aux sangles en tissu spécialisées à multiples réglages, il en existe des milliers. Seules les armes à distance (Armes lourdes) peuvent en être équipées.

Modèles typiques : Sangle artisanale en cuir de Bantha, Sangle tactique 3 points, Sangle 1 point à décrochage rapide.
Effets : diminue la valeur d'encombrement de 1.
Mods possibles : Talent inné (Arme en main) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 100 crédits.

SYSTÈME D'ACCÉLÉRATION POUR ARBALÈTE

Construit à partir de pièces détachées de blasters et de répulseurs de récupération, le système d'accélération pour arbalète est le deuxième kit le plus courant pour ce type d'arme après le système de réarmement automatique. En pratique, ce dispositif permet à l'arme de propulser les carreaux avec plus de force et de puissance. Ce kit ne peut être installé que sur les arbalètes wookie. Il ne se trouve pas dans le commerce et doit être fabriqué par le propriétaire de l'arme ou l'armurier qui la construit pour lui. Pour y parvenir, il faut réussir un **test de Mécanique Moyen (◆◆)**.

Modèles typiques : aucun.
Effets : Augmentez les dégâts de l'arme de 1 point.
Mods possibles : Dégâts +1 [2], Attribut d'arme (Perforant +1) [2].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : non disponible à la vente, les pièces détachées reviennent à 250 crédits.

SYSTÈME DE RÉARMENT AUTOMATIQUE D'ARBALÈTE

Peu d'armes sont autant associées à un peuple que les arbalètes des Wookies. Mais les manier n'est pas facile. Les recharger et les tendre demande beaucoup de force. Les systèmes de réarmement automatique sont conçus pour rendre cette tâche éreintante plus facile. Le kit lui-même consiste en une série de mécanismes qui permettent à l'arbalète de tirer, de remplacer le carreau et de se réarmer en un seul mouvement. Ces améliorations ne peuvent être installées que sur les arbalètes wookie. Elles ne se trouvent pas dans le commerce et doivent être fabriquée par le propriétaire de l'arme ou l'armurier qui la construit pour lui. Pour y parvenir, il faut réussir un **test de Mécanique Moyen (◆◆)**.

Modèles typiques : aucun.
Effets : il n'est plus nécessaire d'exécuter de manœuvre de recharge pour pouvoir tirer avec l'arbalète.
Mods possibles : Attribut d'arme (Automatique) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : non disponible à la vente, les pièces détachées reviennent à 500 crédits.

TÊTE LESTÉE

Les armes contondantes conçues pour assommer ou tuer peuvent toutes bénéficier d'un peu de lest en plus. Il est possible de les forger dans des métaux plus lourds dès le départ, d'y fixer plus tard des plaques de métal supplémentaires et des clous. Il est même possible de renforcer ainsi des « coups-de-poing ». Cette amélioration ne peut-être appliquée qu'aux armes de pugilat et aux armes de corps à corps contondantes.

Modèles typiques : aucun.
Effets : Dégâts +1.
Mods possibles : Dégâts +1 [1], Attribut d'arme (Étourdissement +1) [1].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 250 crédits.

TRÉPIED

Créés pour stabiliser les plus grosses armes que les organiques puissent manier, les trépieds sont courants dans les unités d'infanterie. Ils sont idéaux pour mettre les armes de soutien lourd, comme les blasters E-Web de l'Empire, en batterie. En matière de technologie, les trépieds mêlent tubes hydrauliques auto-ajustés et réseaux de répulseurs d'appoint à faible intensité. Ils ne peuvent être installés que sur les blasters à répétition, les blasters lourds à répétition et les pièces d'artillerie portables. Il faut deux manœuvres de préparation pour les déployer.

Modèles typiques : trépied pour arme lourde BlasTech 3R.
Effets : diminue la valeur d'encombrement de l'arme de 3. Une fois déployée, l'arme pivote, mais ne peut plus être déplacée.
Mods possibles : Attribut d'arme (Encombrant -1) [2].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 250 crédits.

VISEUR MULTI-OPTIQUES

Complexes et sophistiqués, les viseurs multi-optiques sont des merveilles de technologie. Conçus pour être vendus aux soldats exigeants, ce sont d'imposants dispositifs de visée équipés de systèmes de vision nocturne, d'imagerie thermique, de capteurs d'ultrasons, de détecteurs de vibrations, d'enregistreurs vidéo et d'un objectif traditionnel. L'image améliorée du viseur est relayée à une paire de lunettes grâce à une fibre optique renforcée. Les viseurs multi-optiques permettent de voir jusque dans les moindres recoins et même à travers certains obstacles. Ils peuvent être installés sur toutes les armes à distance.

Modèles typiques : Viseur de combat Galactic Arms Model 44, SoroSuub XAD « Vision totale », Viseur multi-optiques 480.z1 de Merr-Sonn.
Effets : retire deux des dés d'infortune ■■ imposés par la fumée, l'obscurité, et toutes les autres mauvaises conditions climatiques qui réduisent la vision.
Mods possibles : Compétence (Perception) [2].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 2000 crédits.

VISEUR TÉLESCOPIQUE

Appréciés des tireurs d'élite, les viseurs télescopiques ressemblent à de longs tubes qui se fixent au-dessus des armes. Dans leurs boîtiers antichocs, ils renferment un jeu de prismes, de verres dépolis et de lentilles à fort pouvoir grossissant. Toutes les armes à distance peuvent en être équipées (à l'exception des armes à usage unique, comme les grenades, et de celles qui n'en auraient aucun usage, comme les lance-flammes.)

Modèles types : Viseur télescopique Merr-Sonn 80z, Viseur longue portée Zikon Optics modèle 40.
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests d'attaque à portée longue et à portée extrême.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits.

AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Comme les armes, les armures disposent d'emplacements qui leur permettent de recevoir des kits. Par nature plus défensifs que ceux qui équipent les fusils blaster et les pistolets à percussion, ils prennent le plus souvent la forme de revêtements spéciaux, de matériaux isolants et de systèmes de vision et de communications. Ici aussi, les joueurs et les MJ devront faire appel à leur bon sens en matière de compatibilité. En règle générale, une pièce d'armure ne peut être adaptée qu'à un seul milieu et ne peut prémunir que contre le chaud ou le froid, et les casques ne peuvent recevoir qu'un seul système optique.

ARMATURE EN CORTOSIS

Bien qu'elles soient plutôt rares et considérées comme archaïques, certains armuriers savent encore forger les mythiques armatures en Cortosis. Elles augmentent la résistance de la protection (en particulier contre les décharges d'énergie), mais le prix du kit n'en vaut malheureusement pas la chandelle.

Modèles typiques : aucun.
Effets : la pièce d'armure gagne l'attribut Cortosis.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 10000 crédits.

BOUCLIER THERMIQUE

Les boucliers thermiques mêlent systèmes de refroidissement actifs et passifs, combinaison isolante et revêtements spéciaux. Ils permettent de supporter des températures extrêmement élevées, protègent contre le minerai et le métal en fusion et arrêtent même certaines radiations. Les boucliers thermiques s'installent uniquement sur les armures qui recouvrent le corps entier et qui peuvent être hermétiquement scellées.

Modèles typiques : Modèle 451 HeatExchanger de Atlas Corp, Combinaison volcanique Min-Dal 3100, Bouclier thermique des Armuriers Kaminoan.
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance au feu et aux chaleurs extrêmes. Retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ aux tests effectués par chaleur extrême ou dans le feu.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits.

ISOLATION AU FROID

À l'inverse des boucliers thermiques, les systèmes d'isolation au froid permettent de survivre dans les milieux glacials. Ils mêlent mécanismes chauffants intégrés à une double couche isolante et peuvent résister à des températures qui descendent loin en dessous de zéro. Le plus célèbre de tous est sans doute celui qui équipe les armures laminées des soldats des neiges de l'Empire. Les systèmes d'isolation s'installent sur les armures qui recouvrent le corps entier et qui peuvent être scellées.

Modèles typiques : Combinaison de combat des glaces DL87 de Atlas Corp, Système d'isolation au froid Min-Dal modèle 00.
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance au froid extrême. d'un cran. Retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés à des tests effectués par froid extrême.
Modifs possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits.

DISPOSITIF OPTIQUE AMÉLIORÉ

Ces dispositifs, équipés de multiples senseurs, s'adaptent sur les casques. Ils sont constitués de systèmes de vision nocturne, d'imagerie thermique, de capteurs d'ultrasons, de détecteurs de vibrations, d'enregistreurs vidéo et d'un objectif traditionnel. Ils peuvent être installés sur tous les casques sans exception.

Modèles typiques : Dispositif optique multi amélioré BioTech, Dispositif de visée à large spectre Atlas Corp, Dispositif optique And-Y de Neuro-Saav.
Effets : au cours des tests de Perception, de Vigilance, de Surveillance et de combat, retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés par la fumée, l'obscurité, et toutes les autres conditions environnementales qui réduisent la vision.
Mods possibles : Compétence (Vigilance) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1750 crédits.

DISPOSITIF DE RENFORT MUSCULAIRE

Les dispositifs de renfort musculaire peuvent transformer de simples armures en exosquelettes robotiques. Constitué d'une matrice de fibres musculaires synthétiques myomer électro-contrôlée renforcée par des systèmes nanohydrauliques, le DRM augmente la force physique et permet de porter des charges plus lourdes pendant plus longtemps. Les dispositifs de renforts musculaires peuvent être montés sur les armures laminées et toutes les amures rigides qui recouvrent le corps entier.

Modèles typiques : Dispositif d'assistance physique Xr5 de Industrial Automaton, Dispositif de renfort musculaire Biotech, Dispositif de renfort musculaire Myomer de Atlas Corp.

Effets : l'armure augmente la Vigueur de celui qui la porte de 1 point. Ce kit n'affecte ni le seuil d'encaissement ni le seuil de blessure.
Mods possibles : Compétence (Athlétisme) [2], Talent inné (Stabilité) [2].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 5500 crédits.

DISPOSITIF DE CAMOUFLAGE OPTIQUE

Populaires chez les éclaireurs de l'armée comme parmi les assassins, les dispositifs de camouflage optique sont des merveilles technologiques. Grâce à leurs générateurs d'images à phases, leurs réducteurs de sons et leur système de masque thermique et radiologique, les DCO « Fantômes » de Mer-Sonn peuvent rendre n'importe qui invisible à l'œil nu. En effet, en reproduisant l'environnement en temps réel, les générateurs IP permettent de se fondre dans la nature, comme le font les espèces douées de capacité de mimétisme, tandis que les divers masques dissimulent les signatures thermiques et bioélectriques susceptibles d'alerter les senseurs et les appareils de détection en tous genres. Malheureusement, le système est aussi très fragile et il est délicat de l'utiliser au combat. Les DCO peuvent être installés sur tous les types d'armures. Ils sont toutefois inutiles sur les amures laminées et les lourdes armures en plastoïde, par nature trop bruyantes et massives pour être camouflées efficacement.

Modèles typiques : Champs de distorsion visuel « Trompe l'œil » de BioTech, Système furtif personnel « Ombre » de Atlas Corp, Dispositif de camouflage optique « Fantôme » de Merr-Sonn.
Effets : améliore deux dés d'aptitude lors des tests de Discrétion.
Mods possibles : Talent inné (Expert en discrétion) [1], Compétence (Discrétion) [1].
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 5500 crédits.

ARMURE SUR MESURE

Un artisan peut modifier même la plus simple des armures, la couvrir de plastoïde, la renforcer de duracier, réduire son poids et diminuer son encombrement. Naturellement, un tel travail d'orfèvre peut aussi la rendre plus difficile à modifier par la suite.

Modèles typiques : aucun.
Effets : confère l'attribut d'armure Bonne qualité.
Mods possibles : aucune.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits.

HERMÉTIQUE

Il est possible de rendre les armures complètes hermétiques afin de protéger leurs propriétaires contre les dangers du vide, ce qui autorise même les sorties spatiales. Ce kit fournit de l'oxygène et une protection suffisante pour survivre pendant 10 minutes. Évidemment, la protection fonctionne aussi contre les conditions atmosphériques hostiles.

Seules les armures laminées et les armures de combat lourdes peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : aucun.
Effets : Permet d'ignorer les effets du vide et des atmosphères toxiques pendant 10 minutes.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits.





VI

COMBAT ET CONFLITS

« Ah... un grand guerrier...
personne par la guerre ne devient grand. »

— Maître Yoda

La galaxie est un endroit dangereux. La guerre qui oppose l'Empire galactique à l'Alliance rebelle fait rage dans nombre de ses secteurs. Barons du crime, pirates, mercenaires et brigands prospèrent dans les confins obscurs où la loi n'a pas cours. Ces prédateurs s'attaquent aux faibles, sans oublier de se harceler mutuellement. Les marchés douteux, les réunions clandestines et les luttes pour le pouvoir, aussi modestes soient-elles, animent le quotidien de la marge.

En d'autres termes, la galaxie tend les bras aux aventuriers.

JEU NARRATIF ET JEU STRUCTURÉ

Si la majeure partie du jeu dans **Aux Confins de l'Empire** est narrative et prend corps grâce aux descriptions que le MJ et les joueurs donnent, tant des situations que des actions et réactions des personnages à ces situations, le combat nécessite cependant un cadre beaucoup plus structuré.

Le jeu narratif n'attend pas du MJ ni des joueurs qu'ils évaluent à tout moment l'écoulement précis du temps, ce dont on peut très bien se passer dans la plupart des cas. Il suffit en général de savoir que telle action demandera plusieurs minutes, telle autre plusieurs heures, jours ou semaines, etc. Le jeu narratif est celui qu'on pratique le plus souvent pour les situations où l'ordre et le timing précis des actions ne sont pas cruciaux.

Le jeu structuré, en revanche, est essentiellement régi par un système de règles qui fractionnent les actions du personnage selon ce qu'il peut raisonnablement accomplir dans un laps de temps donné. Il offre aussi à tous les personnages présents dans une scène l'occasion d'effectuer leurs actions tour à tour. C'est un système que l'on emploie surtout pour les combats, mais rien n'empêche le MJ d'y recourir pour certaines scènes hors combat s'il estime que les joueurs gagneront à bien structurer leurs actions dans le respect des règles.

APERÇU DU JEU STRUCTURÉ

Lorsque le jeu est structuré, il est divisé en **rounds**, eux-mêmes divisés en **tours**. À chaque round, chaque personnage joueur et personnage non joueur a droit à un tour de jeu, durant lequel il peut effectuer des tâches et entreprendre des actions.

Les rounds peuvent s'étendre sur l'équivalent d'une minute, mais le temps écoulé demeurera volontairement vague. Les joueurs doivent juste comprendre qu'un round dure assez longtemps pour que leur personnage se déplace et effectue une action significative. Ils doivent aussi se rappeler que chaque round est divisé en tours décrits successivement pour des raisons pratiques, mais que ces tours, dans l'action, sont censés se dérouler à peu près simultanément.

Les événements structurés (aussi appelés rencontres) tels que les combats ont lieu comme suit.

1ÈRE ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (-) de Calme ou de Vigilance** (pour plus de détails sur cette question, reportez-vous à l'encadré **Calme ou Vigilance ?**). Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus de ❤ l'emporte. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.

2E ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

3E ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour. Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour.

4E ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, certains effets qui durent « jusqu'à la fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si l'action en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'action est résolue et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.



CALME OU VIGILANCE ?

Deux compétences peuvent servir à déterminer l'Initiative dans **Aux Confins de l'Empire** : Calme et Vigilance. C'est la situation qui dicte laquelle des deux sera employée.

Les personnages recourent à la compétence Calme lorsqu'ils sont sur le qui-vive et prêts à se battre (ou à affronter la situation faisant intervenir le jeu structuré). Ainsi, lorsqu'il faut déterminer qui tire le premier dans un duel au pistolet, ou que les personnages bondissent sur un ennemi qui ne s'y attend pas, Calme s'impose, car c'est la compétence qui représente la capacité à rester concentré sans se précipiter.

C'est en revanche la compétence Vigilance qui entre en jeu quand le combat (ou toute situation appelant un jeu structuré) se déclare sans prévenir. Deux ennemis qui se retrouvent face à face au détour d'une rue vont ainsi recourir à Vigilance. De même, celui qui est victime d'un guet-apens détermine son Initiative par Vigilance (s'il se retrouve mieux placé dans l'ordre d'initiative que l'auteur de l'embuscade, c'est simplement qu'il aura su la détecter à la dernière seconde).

Notez bien qu'en fonction de leur propre situation, deux personnages ne s'appuieront pas forcément sur la même compétence pour déterminer qui aura l'initiative lors d'une même rencontre. Par ailleurs, si le MJ et les joueurs ne parviennent pas à définir laquelle des deux compétences s'applique le mieux à la situation, Vigilance prime par défaut.

5E ÉTAPE: FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'action résolue, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables et celles qui durent « jusqu'à la fin de la rencontre » prennent fin. Le personnage peut reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

LE TOUR

Tous les personnages (PJ et PNJ) ont droit à un tour d'action par round. C'est à ce moment-là qu'ils ont la possibilité d'entreprendre toutes sortes de tâches, qu'il s'agisse de se déplacer, de se servir de leurs compétences ou de passer à l'attaque. Ces différentes tâches rentrent dans trois grandes catégories : les broutilles, les manœuvres et les actions.

BROUTILLES

Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de broutilles que peut entreprendre un personnage à son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà ou décider qu'elles sont assez complexes pour être qualifiées de manœuvres. Voici quelques exemples de broutilles :

- s'adresser à un autre personnage ;
- lâcher un objet ;
- lâcher quelqu'un ;
- mouvements mineurs, comme se retourner, jeter un coup d'œil à un coin ou regarder derrière quelqu'un.

MANŒUVRES

Les manœuvres sont des actes simples qui n'exigent pas de test de compétence, mais demandent un minimum d'efforts et de temps au personnage. On dispose d'une manœuvre par tour, certaines circonstances pouvant en accorder une seconde (voir plus loin). Voici quelques exemples de manœuvres :

- viser avec une arme ;
- se décaler d'un niveau de portée en moins ou en plus par rapport à l'ennemi (cf. page 208) ;
- ouvrir une porte ;
- se précipiter à l'abri ;
- se relever.

ACTIONS

Les actions représentent des actes significatifs dont le personnage ne peut se passer pour accomplir certains objectifs. Chaque personnage ne peut normalement ef-

COMBATS CINÉMATOGRAPHIQUES

Aux Confins de l'Empire s'efforce de retranscrire le grand spectacle de l'univers de *Star Wars*. Les combats y sont fréquents, rythmés et servent à mettre en avant les talents et aptitudes des personnages joueurs.

Le système de dés unique du jeu permet de mettre l'emphase sur la narration. Le plus simple des jets d'attaque suscite de nombreuses perspectives (bonnes et mauvaises) parmi lesquelles le MJ va pouvoir puiser pour que les affrontements ne se limitent pas à des lancers pour toucher et des calculs de dégâts. Les joueurs sont également invités à détailler les mouvements de leurs personnages avant de jeter les dés, de manière à ce que le MJ puisse en décrire les résultats de manière captivante. Le combat reste par ailleurs léger en termes de règles afin que le jeu ne soit pas ralenti par des dilemmes tactiques trop fréquents et fastidieux : la description des actions et les dés suffisent à visualiser affrontement.

fectuer à son tour qu'une seule action, qui constituera probablement son acte le plus important. Les actions passent presque toujours par un test de compétence, mais certaines capacités de personnage ne s'activent qu'en y consacrant une action. Voici quelques exemples d'actions :

- pirater un ordinateur ;
- crocheter une serrure ;
- tirer avec une arme ;
- frapper ou saisir un adversaire ;
- donner une série d'instructions à des alliés ;
- prodiguer les premiers soins à un allié ;
- approcher discrètement d'un adversaire vigilant ;
- gravir un escarpement.

De toutes ces possibilités, la plus fréquemment employée au combat consiste à attaquer un adversaire, ce qui passe par un test de compétence de combat, que l'on désigne plus simplement par l'appellation **test de combat** ou **attaque**.

MANŒUVRES

Aux Confins de l'Empire recourant à une approche abstraite pour décrire les combats, les déplacements et mouvements sont évalués sommairement, eux aussi. Les combattants se contentent rarement d'échanger des tirs de blaster. Ils sortent des stimpacks pour soigner leurs compagnons blessés, piratent des systèmes informatiques pour ouvrir une porte anti-explosion ou gravissent une paroi pour bénéficier d'une position avantageuse.

Toutes les entreprises ne se traduisent pas par un test. Les tâches mineures, appelées manœuvres, regroupent un large éventail d'activités. Elles nécessitent un minimum de temps et d'efforts de la part des personnages, mais s'avèrent si simples que les chances d'échec sont nulles. D'un point de vue purement technique, les personnages exécutent des manœuvres pendant les phases narratives, mais aussi durant les rencontres. Elles sont toutefois plus encadrées lors des rencontres, parce que le temps et les efforts des personnages y sont comptés.

LIMITES INHÉRENTES AUX MANŒUVRES

Un personnage peut effectuer gratuitement une manœuvre par tour. Il peut ensuite en exécuter une seconde, mais il devra pour cela subir 2 points de stress. Certains tests de compétence peuvent également autoriser une seconde manœuvre, de même que d'autres moyens indiqués ailleurs. **Un personnage ne peut en aucun cas exécuter plus de deux manœuvres lors de son tour**.

MANŒUVRES HORS TOUR

Il arrive même qu'un personnage puisse effectuer une manœuvre alors que ce n'est pas son tour. Imaginons un stormtrooper qui réalise un test de Discrétion pitoyable (plusieurs échecs) en tentant de prendre un personnage par surprise. Le MJ peut alors décider que la balourdise est si flagrante que la cible du guet-apens est en droit d'exécuter une manœuvre, alors que c'est encore le tour du stormtrooper.

Les manœuvres supplémentaires octroyées en dehors du tour du personnage bénéficiaire ne sont pas prises en compte dans de la limite mentionnée plus haut (deux manœuvres par tour et par personnage). Ces manœuvres sont généralement accordées à la discrétion du MJ, si bien qu'il n'y a pas de limite définie à leur nombre. Le MJ serait toutefois avisé de ne pas en abuser et de s'en tenir au mieux à une ou deux par round et par personnage.

TYPES DE MANŒUVRES

Voici la liste des manœuvres les plus courantes qu'un personnage peut exécuter en situation de combat. Notez bien que celle-ci n'est pas exhaustive. Les manœuvres sont faites pour couvrir toutes les activités dont l'exécution reste simple tout en demandant un minimum de temps et d'efforts. La liste reste volontairement générique, de manière à englober autant d'options que possible, mais si un joueur pense pour son personnage à quelque chose qui n'y figure pas, cela ne signifie pas que son idée n'est pas valide. Il faut dans ce cas qu'il explique ce qu'il souhaite accomplir au MJ, qui décide alors si cela paraît raisonnable pour une simple manœuvre.

MANŒUVRES PERSONNELLES ET MANŒUVRES DE VAISSEAU

Cette section s'intéresse essentiellement aux manœuvres exécutées par des personnes. Les vaisseaux peuvent également effectuer des manœuvres représentant leur mobilité, leur vélocité et leurs mouvements spéciaux. Pour plus de simplicité, nous utiliserons le terme de « manœuvre » sans autre qualificatif pour désigner les manœuvres personnelles. Les manœuvres concernant les véhicules spatiaux seront spécifiquement assorties du mot « vaisseau » pour éviter la confusion. Vous trouverez plus de détails sur les manœuvres de vaisseau au **Chapitre VII : Vaisseaux Spatiaux et Véhicules**.

Certains actes peuvent en outre demander plusieurs manœuvres. En général, pour que la tâche soit menée à bien, le personnage devra alors les effectuer d'une seule traite, sans s'arrêter pour effectuer d'autres manœuvres ou actions.

ASSISTER

Cette manœuvre permet d'ajouter ▢ au prochain test d'un allié au contact. Plusieurs personnages peuvent l'exécuter pour ajouter d'autres ▢ supplémentaires au prochain test de l'allié au contact. Tous les dés ainsi accordés doivent être utilisés au prochain tour du personnage assisté, sans quoi ils sont perdus. Au MJ de décider si un joueur peut en aider un autre, car certaines situations ne se prêtent tout simplement pas à ce genre de manœuvre.

GÉRER L'ÉQUIPEMENT

On gère l'équipement par l'intermédiaire de cette manœuvre qui couvre notamment les possibilités suivantes :

- **Dégainer, rengainer, préparer ou charger une arme.** Cette manœuvre correspond aux manipulations de base de la plupart des armes, comme sortir une vibrolame de son fourreau, recharger la cellule énergétique d'un fusil blaster (à condition d'avoir les munitions sous la main, cf. page 181) ou apprêter un détonateur thermique.
- **Sortir un objet rangé ou le mettre à l'abri.** Le personnage peut, par une manœuvre, récupérer un objet contenu dans une bourse, un sac à dos, une sacoche, un sac en bandoulière ou autre contenant accessible. À l'inverse, la manœuvre est aussi valable pour ranger un objet.

INTERAGIR AVEC SON ENVIRONNEMENT

Bien souvent, une simple manœuvre suffit au personnage pour interagir avec son environnement. Il s'agit d'une catégorie fourre-tout qui regroupe toutes sortes d'interactions possibles : ouvrir une porte anti-explosion, se cacher derrière un mur, appuyer sur un bouton précis d'une console informatique ou ramasser un blaster tombé par terre. Voici quelques exemples plus spécifiques :

- **Déplacer un objet imposant.** Retourner une table, renverser un tonneau derrière soi durant une poursuite, soulever une caisse : tout cela demande une manœuvre.
- **Ouvrir ou fermer une porte.** Qu'il s'agisse d'un système électronique anti-explosion ou d'un panneau plus rudimentaire avec gonds et loquet, l'ouverture d'une porte nécessite une manœuvre, de même que sa fermeture.
- **S'abriter.** Plonger derrière le chambranle d'une porte, s'accroupir derrière une caisse ou jeter un œil de l'autre côté d'un arbre : tout cela permet au personnage de bénéficier d'une défense à distance de 1 (certains abris peuvent même accorder une défense à distance supérieure s'ils sont particulièrement solides). Il faut une manœuvre pour se mettre à l'abri, mais une fois abrité, le personnage conserve son bonus tant qu'il reste à couvert. Il le perd si les circonstances (un déplacement ou autre événement) l'empêchent de bénéficier de l'abri.

MONTER OU DESCENDRE

Monter sur un animal domestique (ou en descendre) comme un dewback apprivoisé ou un tauntaun, nécessite une manœuvre. En revanche, monter un animal **non dressé** demande de réussir un **test de Survie Moyen (◆◆)**, voire plus difficile si le MJ pense que l'animal est particulièrement têtu. De même, monter dans un véhicule, se glisser dans un cockpit ou se mettre aux commandes d'un vaisseau ou d'un poste de tir se fait au prix d'une manœuvre.

POSTURE DÉFENSIVE

Le personnage peut exécuter une manœuvre pour adopter une posture défensive, ce qui lui permet de se protéger contre les attaques au corps à corps. Un personnage qui exécute cette manœuvre ajoute ■ aux tests de combat qu'il effectue jusqu'à la fin de son tour suivant. En contrepartie, il bénéficie d'une défense au corps à corps de 1 jusqu'à la fin de son tour suivant.



PRÉPARATION

L'exécution de certaines tâches demande une préparation supplémentaire. Cette manœuvre s'effectue généralement en coordination avec une autre capacité conférant un bonus, atténuant un malus ou remplissant une condition. Le talent ou la capacité qui profite de la manœuvre de préparation en détermine les effets spécifiques.

SE DÉPLACER

Cette manœuvre permet au personnage d'évoluer dans son environnement. Le jeu prend en compte plusieurs types de déplacement. Quand un personnage se déplace, il fait l'une des choses suivantes :

- **Changer le niveau de portée.** Avec cette manœuvre, le personnage passe de portée courte à moyenne (et vice versa) par rapport à un autre personnage ou objet. Il peut aussi passer de portée moyenne à longue (et vice versa), ou de portée longue à extrême (et vice versa), en effectuant deux manœuvres. Notez que lorsqu'on se déplace d'un niveau de portée à un autre, toutes les manœuvres ne doivent pas obligatoirement être effectuées au même tour. Toutefois, le personnage ne se retrouve à la portée souhaitée qu'une fois toutes les manœuvres nécessaires exécutées. Reportez-vous à **Niveaux de portée**, page 208.
- **Aller et venir au contact d'un adversaire.** Si une cible est déjà à portée courte d'un personnage, ce dernier peut effectuer une manœuvre pour aller au contact ou, au contraire, pour prendre du champ. Si le personnage est au contact avec un adversaire, il doit consacrer une manœuvre pour ne plus l'être avant de se déplacer ailleurs. Son niveau de portée ne change que relativement à son adversaire, passant de « au contact » à « courte », ce qui représente les efforts demandés par une retraite vigilante. Les personnages n'ont pas besoin de recourir à cette manœuvre s'ils ne sont au contact qu'avec des alliés ou amis.
- **Se déplacer à portée courte.** Cette manœuvre permet à un personnage qui n'est pas au contact de se déplacer vers une nouvelle position située à portée courte de sa position actuelle.

SE LAISSER TOMBER OU SE RELEVER

Pour se laisser tomber ou se relever, il faut exécuter une manœuvre. En se laissant tomber, le personnage ajoute ■ aux tests de combat à distance qui sont effectués contre lui, mais il ajoute aussi □ aux attaques de corps à corps qui le visent.

VISER

En combat, un personnage peut viser pour stabiliser une arme ou assurer son tir, ce qui lui confère un bonus à son prochain test de combat. Le personnage ne profite de ce bonus que s'il ne change pas de position et n'effectue aucune autre manœuvre ou action avant son prochain test de combat. S'il subit des dégâts dépassant sa valeur d'encaissement, il perd également le bénéfice de sa visée.

VOLER

Aux Confins de l'Empire gère le vol de deux manières différentes. Les véhicules capables de voler et les vaisseaux ont recours aux règles du Chapitre VII pour leurs déplacements. Certains dispositifs permettent à des individus de se déplacer d'une manière semblable, selon les mêmes règles.

Il existe également des créatures et des personnes capables de voler, mais pas à des vitesses comparables à celle des véhicules, ni même à celle que confèrent des équipements comme les jet packs. Ces êtres peuvent simplement se déplacer d'un endroit à un autre en volant, mais doivent observer les règles du présent chapitre pour les situations comme le combat. On décrit leurs déplacements de manière narrative, selon ce que dicte le bon sens. C'est ainsi qu'une créature volante peut facilement passer outre un terrain difficile ou infranchissable, ou traverser un plan d'eau sans avoir besoin de nager. Elle pourra parcourir des distances verticales de la même manière que la plupart des individus se déplacent à l'horizontale. Il faut toutefois observer certaines règles dans la gestion des créatures volantes.

Celles qui peuvent faire du **vol stationnaire** (comme les insectes et les Toydarians) se servent d'ailes aux mouvements ultra-rapides, de poches remplies de gaz plus léger que l'air ou d'un autre système pour évoluer au-dessus du sol. Elles se déplacent comme la plupart des autres créatures, à quelques exceptions près. Les créatures capables de vol stationnaire ne sont pas gênées par les terrains difficiles et infranchissables si l'on considère qu'elles peuvent les survoler, et ne sont pas soumises aux malus liés aux déplacements dans l'eau. Sauf indication contraire, elles doivent rester relativement près du sol (à portée moyenne).

Les créatures qui peuvent faire du **vol plané** (comme la plupart des oiseaux et les mynocks) profitent de principes aérodynamiques comme la portance pour rester dans les airs. Concernant les terrains, elles obéissent aux mêmes règles que les créatures qui font du vol stationnaire. Elles doivent toutefois conserver à tout instant une vitesse minimale pour rester en l'air, ce qui les oblige à consacrer chaque tour une manœuvre à se déplacer (elles peuvent changer de position ou tournoyer pour rester sensiblement au même endroit). La plupart des créatures qui font du vol plané se déplacent plus vite que celles qui peuvent faire du vol stationnaire et que les créatures terrestres, ce qui leur permet de passer d'une portée longue à courte au prix d'une simple manœuvre.

Viser procure au personnage l'un des deux bonus suivants :

- ◻ à son prochain test de combat. Si le personnage consacre deux manœuvres consécutives à viser, il bénéficie de ◻◻ à son prochain test de combat.
- Il peut viser une partie précise de la cible ou un objet spécifique porté par elle. Cela peut par exemple lui permettre de toucher l'arme de son adversaire pour la lui faire lâcher, ou de frapper l'un de ses membres pour l'handicaper. Si le personnage consacre une manœuvre à viser ainsi, son prochain test de combat subit ■■. S'il y consacre deux manœuvres consécutives, le test de combat n'est assorti que de ■.



ACTIONS

Habituellement, chaque personnage a droit à une activité principale à son tour de jeu. C'est ce qu'on appelle son action. Les actions correspondent à toutes les activités dont la complexité justifie un test de compétence, ce qui peut aller de pirater un système informatique à tirer avec un blaster.

LIMITES

Un même personnage ne peut exécuter qu'une seule action par tour. Certains disposent de capacités leur permettant d'effectuer une action au prix d'une manœuvre. Cela ne constitue toutefois pas une exception à cette limite, puisque l'action en question est alors considérée comme une manœuvre.

TYPES D'ACTION

Il existe cinq grands types d'action qu'un personnage peut accomplir à son tour : effectuer une manœuvre à la place de son action, dépenser une action pour activer une capacité ou un talent, activer un pouvoir de la Force, effectuer un test de compétence et effectuer un test de combat. Le cinquième type (test de combat) n'est en fait qu'une variante du quatrième (test de compétence). Il est toutefois assorti de tant de spécificités qu'une rubrique à part entière lui est consacrée.

ÉCHANGER UNE ACTION CONTRE UNE MANŒUVRE

Durant son tour, un personnage peut choisir d'effectuer une manœuvre supplémentaire à la place de son action. Il peut effectuer n'importe quelle manœuvre plausible, et doit observer les règles qui les régissent ordinairement. Néanmoins, il ne peut toujours pas dépasser la limite de deux manœuvres par tour, quelle que soit la manière dont il obtient la deuxième.

DÉPENSER UNE ACTION POUR ACTIVER UNE CAPACITÉ

Un personnage doit parfois dépenser une action pour activer certains talents et capacités. Même si dépenser une action de la sorte ne nécessite ni test ni quoi que ce soit d'autre de la part du personnage, celui qui utilise son action pour activer un talent ou une capacité ne peut pas disposer d'une seconde action, sauf s'il possède une capacité spécifique qui la lui octroie.

ACTIVER UN POUVOIR DE LA FORCE

La plupart des Pouvoirs de la Force ne peuvent être activés qu'au prix d'une action. Ce point est abordé plus en détail au **Chapitre VIII : la Force.**

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Les actions les plus courantes que les joueurs entreprennent à leur tour sont les tests de compétence. En d'autres termes, un succès n'est jamais garanti et un échec peut être lourd de conséquences sur la suite de l'histoire. Se rendre d'un endroit à un autre ne comporte normalement pas de risque d'échec (les personnages sont censés savoir marcher) et même dans le cas contraire, l'histoire n'en serait pas bouleversée. En revanche, si les personnages tentent de franchir un gouffre en équilibre sur une corde pour échapper à leurs poursuivants, le risque d'échec existe bien (il se traduit par une chute, voire la mort) et la suite de l'histoire (que les



personnages parviennent à s'enfuir ou non) en dépend. C'est pourquoi un test de Coordination est justifié, au prix d'une action s'il intervient durant une rencontre.

La plupart des tests de compétence et leurs applications sont décrits au **Chapitre III : Compétences**. Les personnages peuvent accomplir à peu près les mêmes choses durant les rencontres et en dehors. La seule différence réside dans la contrainte de temps inhérente aux rencontres. Dans les faits, le MJ peut décider que certaines tâches demandent plus d'une action, surtout si elles prennent normalement beaucoup de temps. Si on considère qu'il n'est pas raisonnablement envisageable d'achever une tâche avant la fin de la rencontre, le personnage devra attendre que celle-ci se termine pour tenter de mener l'activité concernée à bien.

Les tests de combat se distinguent suffisamment pour justifier une rubrique spéciale.

EFFECTUER UN TEST DE COMBAT

Un joueur effectue un **test de combat** quand il se sert d'une compétence de combat pour attaquer une cible. C'est ce qu'on appelle également une **attaque**. Les compétences de combat de **Aux Confins de l'Empire** sont les suivantes : Artillerie, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) et Pugilat. Elles sont toutes détaillées au **Chapitre III : Compétences**. Pour résumer, Pugilat traite du combat au corps à corps sans armes, Corps à corps de ces mêmes combats mais assortis d'armes comme des couteaux et des vibrohaches, Artillerie des armes imposantes dont le maniement nécessite une équipe, Distance (armes légères) des pistolets et Distance (armes lourdes) des fusils et autres armes à distance de grande taille.

Il convient avant tout de se rappeler que le test de combat reste un test de compétence. Il observe les règles du test de compétence, notamment la constitution de la réserve de dés, mais il s'accompagne aussi des phases suivantes.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage décide de porter une attaque. Il choisit la compétence adéquate et, le cas échéant, l'arme dont il va se servir. Puis il désigne la cible de son attaque.

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Ensuite, le joueur constitue sa réserve de dés, basée sur la compétence, la caractéristique à laquelle elle est rattachée, et les talents et autres capacités applicables de son personnage. Certaines conditions, comme le fait de subir une blessure critique ou un effet lié à l'environnement, peuvent également se répercuter sur la réserve de dés. Pour plus de détails sur la constitution de la réserve de dés, reportez-vous à la page 18.

La difficulté d'un test de combat dépend de la nature de l'attaque: à distance (Distance [armes légères], Distance [armes lourdes] ou Artillerie) ou au contact (Corps à corps ou Pugilat). La difficulté des attaques au contact est toujours **Moyenne (◆◆)**. Celle des attaques à distance dépend de la distance qui sépare la cible du personnage actif, c'est à dire de son niveau de portée. La **Table 6–1 : Difficulté des Attaques à Distance** dresse la liste des niveaux de portée et des difficultés. Pour plus de détails sur les niveaux de portée, reportez-vous à la page 208.

3. RÉSULTATS ET DÉGÂTS

Une fois les dés lancés pour son personnage, le joueur examine le résultat. Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de ✲ que de ▼.

Lorsque vous effectuez un test de combat, s'il est réussi, chaque ✲ net (les succès restants après annulation des échecs) ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires.

4. RÉSOUDRE LES ☋ ET LES ⊕

Comme lors de n'importe quel test de compétence, le personnage actif pourra bénéficier d'effets divers grâce aux ☋ et aux ⊕. Toutefois, les règles concernant les rencontres étant plus strictes que celles du jeu narratif, certaines des options associées à la conversion des ☋ et des ⊕ sont plus clairement définies. Dans les rencontres, c'est le joueur qui contrôle le personnage actif qui décide comment dépenser les ☋ et ⊕, sauf si le MJ a une raison particulière de choisir à sa place.

L'utilisation la plus évidente des ☋ et ⊕ consiste à activer une blessure critique ou les attributs de l'arme utilisée. Comme on le voit aux pages 158 et 218, chaque

TABLE 6-1 : DIFFICULTÉ DES ATTAQUES À DISTANCE

Portée	Difficulté
Au contact	**Facile (◆)**, plus modificateurs dépendant de l'arme utilisée (cf. page 210).
Courte	**Facile (◆)**
Moyen	**Moyenne (◆◆)**
Longue	**Difficile (◆◆◆)**
Extrême	**Intimidante (◆◆◆◆)**

arme présente un niveau de critique sous la forme d'une valeur numérique. L'utilisateur peut alors dépenser autant de ⟲ que cette valeur pour infliger une blessure critique à la cible, en plus des effets et dégâts normaux. N'oubliez pas qu'on ne peut déclencher une blessure critique qu'en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à la valeur d'encaissement de la cible. Pour plus de détails sur les blessures critiques, reportez-vous à la page 216.

Les attributs d'arme sont des effets et capacités qui ne s'appliquent qu'en utilisant les armes en question. Ils se présentent sous deux formes : passifs et actifs. Les attributs actifs ne se déclenchent que si l'utilisateur dépense un certain nombre de ⟲ pour ce faire. En général, il faut y consacrer ⟲ ⟲, mais certains attributs en demandent davantage, d'autres moins. Les attributs passifs confèrent systématiquement leurs effets. Pour les attributs qui infligent des effets à la cible, sauf indication contraire, ceux-ci s'appliquent en plus des autres effets éventuels, blessures critiques et dégâts.

Outre le fait de compter automatiquement pour autant de ✲, les ⊕ peuvent être dépensés pour activer ces mêmes capacités. Un ⊕ peut être converti en blessure critique (quel que soit le niveau de critique de l'arme). De même, un ⊕ peut être dépensé pour activer un attribut d'arme, quel que soit le nombre de ⟲ normalement demandé pour ce faire.

Il reste toutefois d'autres manières de dépenser les ⟲ et ⊕. La **Table 6–2 : Utilisation des ⟲ et ⊕ au Combat**, page 206, dresse la liste des plus fréquentes. Il ne faut pas penser pour autant qu'il s'agit des seules. Une fois encore, MJ et joueurs peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser les ⟲ et ⊕ au gré des circonstances spécifiques d'une rencontre, sachant que toute option est valable du moment qu'elle est acceptée par tout le monde autour de la table de jeu.

5. RÉSOUDRE LES ⚙ ET LES ▽

Si le joueur actif choisit comment utiliser ses ⟲ et ⊕, c'est au MJ de décider comment se servir des ⚙ et ▽ produits par le test. Par défaut, il incombe toujours au MJ de déterminer comment utiliser ⚙ et ▽, même si dans certains cas (comme les tests effectués par les PNJ), il peut déléguer cette tâche aux joueurs.

Contrairement à ce qui se passe pour les ✲ et les ⊕, la plupart des armes n'ont rien de prévu pour la dépense des ⚙ et ▽. C'est toutefois le cas de certaines armes particulièrement dangereuses ou peu fiables. Le cas échéant, la description de l'arme détaille cette particularité. ⚙ et ▽ offrent des options bien précises, mais les plus courantes apparaissent sur la **Table 6–3 : Utilisation des ⚙ et ▽ au Combat** (page 207). Là encore, notez bien qu'il ne s'agit pas des seules options offertes aux personnages. MJ et joueurs peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser les ⚙ et ▽ au gré des circonstances spécifiques d'une rencontre, sachant que toute option est valable du moment qu'elle est acceptée par tout le monde autour de la table de jeu.

ATTAQUES À DISTANCE ET ATTAQUES AU CORPS À CORPS

L'attaque à distance et l'**attaque au corps à corps** sont deux types d'**attaque** bien distincts, qui se traduisent par différents types de **test de combat**. L'attaque à distance est portée à l'aide d'une arme à distance, notamment avec les compétences Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) et Artillerie. L'attaque au corps à corps, quant à elle, implique d'aller au contact de l'adversaire avec une arme adéquate, et se résout le plus souvent avec Corps à corps ou Pugilat.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES BLESSURES ET LES BLESSURES CRITIQUES

Quand un personnage subit des dégâts, il les réduit de sa valeur d'encaissement. Il subit ensuite autant de blessures qu'il reste de dégâts. Si le résultat net est égal à 0 ou moins, il ne subit aucune blessure. Si le personnage subit des dégâts cumulés de plusieurs coups réussis lors d'une attaque, sa valeur d'encaissement s'applique individuellement contre chacune de ces réussites. Pour plus de détails sur l'encaissement, les dégâts et les blessures, reportez-vous à **Blessures, Stress et État de santé**, page 215.

EXEMPLE : APPLIQUER LA VALEUR D'ENCAISSEMENT

Lowhrick porte une armure matelassée et avec sa Vigueur naturelle, il a un encaissement total de 6. Un tir de blaster lui inflige 9 points de dégâts. Sa valeur d'encaissement lui permet d'en annuler 6, si bien qu'il ne subit que 3 blessures.

Un peu plus tard, il subit une attaque au couteau, qui touche, mais ne lui inflige que cinq points de dégâts. Sa valeur d'encaissement (6) lui permet de tout absorber et donc de ne recevoir aucune blessure.

Une attaque est susceptible de produire une blessure critique. C'est le cas lorsque le niveau de critique de l'arme s'active ou que la cible a subi plus de blessures que son seuil de blessure. L'étape **4. Résoudre les ◐ et les ⊕** donne plus de détails sur les niveaux de critique.

Lorsqu'il inflige une blessure critique, l'attaquant lance un dé de pourcentage et consulte la **Table 6–10 : Blessures Critiques**, page 217. Le résultat du jet lui indique quelle blessure critique s'applique.

Certains talents et armes modifient ce jet de blessure critique, pour le rendre plus ou moins efficace. Quand une attaque produit assez de ◐ pour déclencher plus d'un critique, le personnage n'effectue qu'un jet de critique, mais ajoute au résultat +10 par activation supplémentaire du niveau de critique.

DÉFENSE

La défense, ou plus exactement le **niveau de défense**, est l'un des critères déterminant la difficulté d'une attaque lors d'un combat. Le niveau de défense représente la capacité des boucliers, armures et autres dispositifs défensifs à totalement dévier les attaques ou à absorber ou atténuer les coups.

Ce sont le plus souvent les boucliers qui contribuent au niveau de défense, qui ne concerne généralement que les véhicules et les vaisseaux. Les personnages peuvent néanmoins bénéficier d'un niveau de défense, soit par le biais de talents qui accroissent leur capacité à esquiver et à amortir les coups, soit grâce à une armure conçue pour dévier les tirs ou limiter leur impact, soit encore par l'emploi de très coûteux générateurs de bouclier.

Le personnage ajoute aux tests de combat qui le prennent pour cible un nombre de ■ égal à son niveau de défense.

TABLE 6-2 : UTILISATION DES ◐ ET ⊕ AU COMBAT

Coût	Options
◐ ou ⊕	Éliminer 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). Ajouter □ au test du personnage allié actif suivant. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion ou le point faible d'un speeder d'attaque. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encaissement de la cible (coût en ◐ variable). Activer un attribut de l'arme (coût en ◐ variable).
◐ ◐ ou ⊕	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter ■ au prochain test du personnage visé. Ajouter □ au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
◐ ◐ ◐ ou ⊕	Annuler les bonus défensifs de l'ennemi visé (comme la défense que procure un abri, du matériel ou la manœuvre de posture défensive) jusqu'à la fin du round en cours. Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques, une gravité nulle ou autres désagréments du type jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque neutralise l'adversaire ou un élément de son équipement au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Il peut s'agir d'un tir dans la jambe qui l'entrave, d'un comlink bloqué, etc. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord, sachant que c'est le MJ qui choisit les effets (la table des blessures critiques peut donner de bonnes idées). Ces effets sont censés être temporaires et modérés. Bénéficier de +1 en défense au corps à corps ou à distance jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. La cible lâche une arme tenue, de corps à corps ou à distance.
⊕	Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosion pour les refermer.
⊕ ⊕	Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.

TABLE 6-3 : UTILISATION DES ⚙ ET ▽ AU COMBAT

Coût	Options
⚙ ou ▽	Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). Le personnage actif perd tout le bénéfice d'une manœuvre effectuée précédemment (comme une mise à l'abri ou une posture défensive) jusqu'à ce qu'il l'exécute à nouveau.
⚙ ⚙ ou ▽	Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter ■ au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié subit ■ à sa prochaine action.
⚙ ⚙ ⚙ ou ▽	Le personnage actif tombe à terre. Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).
▽	L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé (cf. page 159).

DÉFENSE AU CORPS À CORPS ET À DISTANCE

Le niveau de défense du personnage se décline en trois types : défense générale, défense au corps à corps et défense à distance. Le niveau de défense générale est valable pour tous les tests de combat visant le personnage. Le niveau de défense au corps à corps concerne uniquement les tests de combat rapproché (tests de Pugilat et de Corps à corps) visant le personnage. Le niveau de défense à distance ne s'applique quant à lui qu'aux tests de combat à distance (tests d'Artillerie, de Distance (armes légères) et de Distance (armes lourdes) visant le personnage.

Les différentes défenses ne se cumulent en aucun cas : le personnage ne prend en compte que la plus élevée pour la situation. Ainsi, un personnage qui a un niveau de défense générale de 1 et un niveau de défense au corps à corps de 2 bénéficie d'une défense de 2 contre les attaques de combat rapproché.

ENCAISSEMENT

Pour se prémunir contre les blessures, un personnage compte avant tout sur sa valeur d'encaissement. La plupart des créatures ont une valeur d'encaissement par défaut égale à leur Vigueur. Les armures et d'autres types de protection offrent cependant un encaissement supplémentaire (cf. **Chapitre V : Équipement**).

Lorsqu'il subit les dégâts d'une attaque (toute action faisant intervenir un test de compétence de combat) ou une autre forme de dégâts physiques (victime d'une chute de pierres, heurté par un landspeeder, etc.), le personnage peut réduire ces dégâts grâce à sa valeur d'encaissement. Soustrayez la valeur d'encaissement totale de la quantité de dégâts physiques infligés. Le résultat est le nombre de blessures que le personnage subit. Si l'encaissement réduit les dégâts à 0 ou moins, alors le personnage n'est pas blessé. Si le personnage subit des dégâts cumulés de plusieurs coups réussis lors d'une attaque, sa valeur d'encaissement s'applique individuellement contre chacune de ces réussites.

Les valeurs d'encaissement de différentes sources se cumulent, comme celui que fournit une armure d'assaut lourde et celui que procure un blindage sous-cutané. On ne peut en revanche cumuler celles de sources équivalentes : un même personnage ne pourra ainsi porter trois armures d'assaut lourdes superposées et espérer cumuler leurs valeurs d'encaissement.

L'encaissement ne réduit aucunement le stress infligé à la cible, sauf exceptions (comme dans le cas d'armes dotées de l'attribut Dégâts étourdissants).



NIVEAUX DE PORTÉE

Aux Confins de l'Empire s'appuie sur des termes généraux pour aborder portées et distances. Plutôt que d'accaparer les joueurs avec un quadrillage, en les astreignant à compter les cases, ce jeu recourt à des moyens plus abstraits pour représenter les positions, les distances et les portées, laissant tout loisir aux joueurs de se concentrer sur l'action et l'aventure.

La distance entre deux points – des gens, objets ou adversaires – est exprimée sous la forme de grandes catégories qu'on utilise pour déterminer la portée d'une attaque, la distance qui sépare deux personnes, les efforts nécessaires pour se rendre d'un point à un autre, etc. Les portées les plus courantes sont : courte, moyenne, longue et extrême. Il existe une autre position relative : au contact, que l'on emploie quand un personnage est tout près d'un autre.

LES CINQ NIVEAUX DE PORTÉE

Pour plus de simplicité, il existe cinq niveaux de portée, qui vont de « au contact » à « extrême ». Là encore, le MJ a le dernier mot pour déterminer la distance qui sépare un assaillant de sa cible.

Grâce au statut au contact et aux niveaux de portée, le MJ peut décrire l'action sans casser le rythme et mettre en place les scènes sans se soucier des distances précises. En effet, les distances telles qu'elles sont habituellement exprimées en mètres n'ont aucune importance. L'aventure et le récit priment et le tableau brossé aux joueurs doit donc être le plus vivant possible, d'autant que cela permet au MJ de leur offrir rapidement les informations techniques dont les PJ ont besoin pour prévoir leur stratégie et entreprendre leurs actions.

AU CONTACT

Quand deux personnages sont si près l'un de l'autre qu'ils peuvent interagir, un niveau de portée spécial s'applique : au contact. Deux personnages au contact sont très proches physiquement l'un de l'autre. Par exemple, un soldat doit être au contact avec sa cible pour lui porter un coup de vibroépée. Quand au moins deux personnages sont au contact les uns des autres, on parle d'un « engagement ».

« Au contact » est aussi une expression utilisée pour une personne assez proche d'un objet pour s'en servir. Par exemple, un slicer doit être au contact d'un terminal de sécurité pour tenter de le pirater. Un pilote devra être au contact avec son vaisseau pour monter à bord. Un chasseur de primes devra être au contact d'un arbre s'il souhaite se cacher derrière en filant sa proie. Ce niveau de portée indique simplement que deux choses sont proches au point de pouvoir interagir directement.

Le meilleur moyen d'envisager ce cas particulier consiste à le voir comme une sous-catégorie de la portée courte. On comprend facilement que celui qui est à portée courte est juste un peu plus loin qu'un autre qui serait au contact, même si la distance reste faible. Si le personnage consacre une manœuvre pour venir

POSITIONNEMENT RELATIF

En raison de cette évaluation abstraite et narrative des distances, les joueurs et le MJ doivent bien comprendre comment on estime les positions relatives des cibles. Quand un combat débute, le maître du jeu explique à chaque joueur comment il est placé par rapport à ses adversaires. Il appartient ensuite au joueur de surveiller l'évolution de sa portée vis-à-vis de ses adversaires au fil de la bataille.

Par exemple, lors d'un combat dans un gigantesque hangar, les personnages tombent dans une embuscade tendue par quatre stormtroopers : deux approchent d'un côté et deux de l'autre, et on les considère à portée moyenne des personnages. À leur tour de jeu, les personnages se séparent. Deux des PJ se dirigent vers un premier groupe d'ennemis et arrivent à portée courte. Les autres partent dans le sens opposé, pour aller à la rencontre du second groupe de stormtroopers. Les deux groupes de personnages sont maintenant à portée courte de leurs cibles respectives, mais à portée moyenne des cibles de leurs camarades.

Les échelles de portée personnelle et planétaire doivent être traitées séparément. À l'échelle planétaire, lorsque deux vaisseaux stellaires s'affrontent à portée courte, cela ne signifie pas que leurs occupants le sont à l'échelle personnelle. La distance qui sépare les deux pilotes est ainsi bien supérieure à une portée extrême, trop grande même pour des armes à distance lourdes. De même, si l'on prend deux navires arrimés que l'on considère comme au contact à l'échelle planétaire et que leurs équipages respectifs échangent des tirs, les personnages concernés feront probablement intervenir les portées longues, voire extrêmes, à l'échelle personnelle.

au contact, c'est autant pour le déplacement physique que parce qu'il fait attention d'éviter les coups (ou qu'il accède à un appareil et se concentre sur son utilisation). La même logique est valable quand le personnage est au contact et passe à portée courte.

PORTÉE COURTE

Quelques mètres séparent les cibles. De nombreuses armes de jet et de petites armes à feu sont plus précises à portée courte. Deux personnes situées à une telle portée peuvent se parler sans élever la voix. Se déplacer vers un autre point situé à portée courte est généralement un jeu d'enfant et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

PORTÉE MOYENNE

Quelques dizaines de mètres séparent les cibles. Les pistolets fiables peuvent tirer à portée moyenne, mais c'est plus rare pour les armes de jet. Deux personnes situées à portée moyenne peuvent discuter en haussant la voix. Passer de portée courte à portée moyenne (et vice versa) demande peu d'efforts et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

PORTÉE LONGUE

On dépasse maintenant les quelques dizaines de mètres séparant deux cibles. Les fusils blaster, armes montées et armes s'appuyant sur la compétence Artillerie peuvent tirer à cette distance sans trop de problème. Deux personnes situées à portée longue doivent hurler pour s'entendre. Demandant plus de temps qu'un déplacement de portée moyenne à courte, se déplacer de portée moyenne à portée longue (et vice versa) nécessite deux manœuvres. Ainsi, dans la plupart des cas, un personnage ne pourra pas parcourir assez de distance dans un même round pour passer de portée courte à longue, car cela lui demanderait trois manœuvres (une pour passer de courte à moyenne, et deux entre moyenne et longue).

PORTÉE EXTRÊME

C'est le dernier niveau de portée auquel deux cibles peuvent interagir. Les armes de sniper de haute technologie et l'armement de certains véhicules peuvent tirer à cette portée. Deux personnes situées à portée extrême ne s'entendront probablement pas, même en s'époumonant. Se déplacer de portée longue à portée extrême (et vice versa) n'est pas une mince affaire et nécessite deux manœuvres. Ainsi, dans la plupart des cas, un personnage pourra couvrir la distance suffisante pour passer de portée longue à extrême en un seul round, mais il devra pour cela subir du stress ou renoncer à son action.

NIVEAUX DE PORTÉE PLANÉTAIRES

Les distances et niveaux de portée présentés jusqu'ici sont mesurés à l'échelle des personnages. Les vaisseaux

COMPÉTENCES « MAISON » ET COMBAT

Il peut arriver que des joueurs disposent de compétences de combat personnalisées, ce qui est parfaitement acceptable tant que le MJ n'y voit pas d'objection. Il faut toutefois se souvenir que la plupart des règles de ce chapitre ont été conçues pour les cinq compétences de combat de base et n'intègrent pas d'emblée la notion de compétences « maison ». Il faut donc que les joueurs décident dès le départ si ces compétences sont employées à distance ou en combat rapproché. Le plus simple consiste à définir de quelle compétence existante leur compétence personnalisée se rapproche le plus et d'appliquer à cette dernière les modificateurs qui sont associés à la première.

et véhicules peuvent recourir à la même ou se baser sur une échelle bien supérieure, selon les besoins de l'histoire. À la surface d'une planète, l'échelle personnelle peut s'avérer suffisante, mais au fin fond de l'espace, quand une bataille stellaire fait rage, les portées et les distances se calculent à une toute autre échelle. Reportez-vous à la section consacrée aux vaisseaux stellaires pour plus de détails concernant l'échelle planétaire.

On peut en gros considérer que la portée courte de l'échelle planétaire débute là où prend fin la portée extrême de l'échelle personnelle, devenant ainsi le stade suivant des niveaux de portée. On traite alors de distances qui ne permettent plus à un individu de se déplacer au prix de manœuvres et par ses propres moyens vers une cible considérée comme « proche » (dans l'échelle planétaire). Cette « proximité » peut en effet représenter plusieurs kilomètres et donc plusieurs heures de marche, sans parler des niveaux de portée supérieurs de l'échelle planétaire. Vous trouverez plus de détails sur les niveaux de portée planétaire à la page 238 du **Chapitre VII : Vaisseaux Spatiaux et Véhicules**.

AUTRES MODIFICATEURS AUX TESTS DE COMBAT

Les sections précédentes traitaient des bases du test de combat. Les affrontements ont toutefois rarement lieu dans le vide absolu. Bien des facteurs peuvent influer sur un test de combat, de l'environnement aux choix opérés par le personnage.

Cette section aborde donc ces modificateurs. Dans la première partie, nous parlerons des modificateurs de conditions et de situation, tandis que la seconde traitera de facteurs extérieurs comme l'environnement.

MODIFICATEURS DE CONDITIONS ET DE SITUATION

Les choix des personnages peuvent influer sur les tests de combat de bien des manières, favorables ou non. Ces décisions peuvent même souvent se révéler des aubaines pour les personnages.

ATTAQUES À DISTANCE CONTRE DES CIBLES AU CONTACT

Il arrive qu'un personnage souhaite attaquer une cible qui se trouve au contact avec un autre personnage. Si les deux personnes au contact sont ses ennemis, l'attaquant n'a pas besoin d'être prudent. Si l'une d'entre elles est son alliée, en revanche, les choses deviennent hasardeuses.

TABLE 6-4 : MODIFICATEURS PAR DISTANCE

Condition	Modificateur
Au contact, avec Distance (armes légères)	difficulté + ◆
Au contact, avec Distance (armes lourdes)	difficulté + ◆◆
Au contact, avec Artillerie	Impossible d'effectuer des tests d'Artillerie lorsqu'on est au contact avec un adversaire.

Lorsque vous attaquez une cible au contact avec un allié, le MJ améliore un dé de difficulté (pour plus de détails sur l'amélioration de la difficulté, cf. page 21). En outre, si votre test est réussi, mais qu'il produit au moins ▽, ce ▽ est aussitôt exploité, si bien que vous touchez en fait l'une des personnes au contact avec la cible (au choix du MJ) plutôt que cette dernière.

ATTAQUES À DISTANCE LORSQU'ON EST AU CONTACT

Il arrive qu'un personnage souhaite effectuer une attaque à distance alors qu'il se trouve lui-même au contact avec un adversaire. Cette action n'est pas sans risque : il n'est pas toujours facile de viser sereinement quand un ennemi cherche frénétiquement à vous planter sa vibro-hache dans la tête.

Tout adversaire au contact avec vous lorsque vous effectuez une attaque à distance (quelle que soit la cible) peut ajouter □ à son prochain test de Pugilat ou Corps à corps contre vous. Il perd automatiquement ce bonus dès que vous n'êtes plus au contact l'un de l'autre.

Par ailleurs, la difficulté de certaines attaques à distance augmente quand vous êtes au contact ; elles peuvent même s'avérer impossibles (cf. **Table 6–4 : Modificateurs par Distance**).

ATTAQUER UNE CIBLE À TERRE ET ATTAQUER EN ÉTANT À TERRE

Un personnage que l'on a renversé, laissé sans connaissance ou qui s'est jeté au sol est considéré comme « à terre ».

Les personnes à terre sont plus faciles à toucher dans le cas de certains tests de combat et ont plus de difficulté pour recourir à certaines compétences de combat. Vous bénéficiez de □ lorsque vous attaquez une cible à terre au moyen d'un test de Corps à corps ou de Pugilat. À l'inverse, vous subissez ■ lorsque vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat alors que vous êtes à terre.

SAISIE

Aux Confins de l'Empire étant un jeu à vocation narrative, il ne propose pas de règles spécifiques pour gérer les saisies. Ce sont donc les règles de combat à mains nues, conçues pour traiter narrativement toute une palette de techniques sans arme, qui s'en chargent. C'est pour cela que l'attaque de Pugilat classique permet aux personnages d'infliger des dégâts au seuil de stress de la cible, de la mettre à terre ou de l'étourdir. Cela vous permet de narrer une scène de lutte (dont le but est souvent de neutraliser l'adversaire sans le tuer) en vous affranchissant de règles supplémentaires.

Les personnes à terre sont plus difficiles à toucher à distance, mais ne subissent aucun malus quand elles attaquent elles-mêmes à distance. Vous subissez ■ lorsque vous attaquez une cible à terre au moyen d'un test d'Artillerie, de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

Certaines attaques et armes peuvent mettre un personnage à terre, ce qui est indiqué dans la description du talent, de l'arme ou de la créature en question. On peut se retrouver à terre à la suite d'un test de Coordination raté ou de l'activation d'un attribut d'arme.

COMBAT À DEUX ARMES

Il est possible de porter dans chaque main une arme à distance légère ou une arme de corps à corps à une main, ce qui accroît la puissance des attaques au détriment de leur précision.

Lorsque vous attaquez avec deux armes, ce ne peut être qu'avec des armes qu'on l'on peut raisonnablement manier d'une seule main. En général, il s'agit d'armes à distance légères (souvent des pistolets ou des grenades) et d'armes de corps à corps ou de pugilat à une main. Si vous n'êtes pas certain qu'une arme donnée puisse se manier d'une main, le MJ tranchera la question.

L'attaque se traduit par un **test combiné**. Pour commencer, vous désignez l'une des armes comme principale ; lors du test combiné, c'est avec cette arme que vous attaquerez. Vous déterminez ensuite les compétences et caractéristiques employées pour effectuer des attaques avec cette arme principale, et avec l'arme secondaire (l'autre arme, donc). Enfin, vous déterminez la cible.

Lors de la constitution de la réserve de dés, comparez les compétences respectivement associées à chacune des armes d'un côté, et les caractéristiques employées pour chacune d'entre elles de l'autre. Sélectionnez la compétence et la caractéristique pour lesquelles vous disposez du rang le plus faible. Ce sont celles que vous prendrez en compte pour la constitution de la réserve de dés. Il est fort probable que les rangs de compétence ou de caractéristique des deux armes soient égaux, auquel cas vous pourrez sélectionner celles que vous souhaitez. Si les deux armes recourent normalement à la même compétence ou caractéristique, c'est forcément elle qui s'appliquera.

Comparez ensuite les difficultés des deux tests de combat que vous effectueriez si vous utilisiez séparément chacune des deux armes pour attaquer la même cible, et sélectionnez la difficulté la plus haute (celle qui compte le plus de ◆). Ajoutez un dé de difficulté si les compétences des deux armes sont les mêmes, ou deux si elles sont différentes. Vous procédez alors au test.

En cas de réussite, vous touchez normalement avec votre arme principale. Vous pouvez également dépenser ⟳ ⟳ ou ⊕ pour toucher avec votre arme secondaire. Si les deux armes touchent, vous pouvez dépenser des ⟳ ou ⊕ supplémentaires pour activer les attributs d'une arme ou de l'autre. Chaque coup réussi inflige ses dégâts de base, +1 point de dégâts par succès net.



TABLE 6-5 : ARMES IMPROVISÉES

Taille	Dégâts	Crit	Portée	Encombrement	Spécial	Exemple
Petite	+1	5	Au contact	1	–	Bouteille, pierre de la taille du poing, hydrocompresseur
Moyenne	+2	5	Au contact	3	Encombrant 2	Pierre tenue à deux mains, chaise, écran holovid
Grande	+3	5	Au contact	4	Encombrant 4	Pelle, grosse branche, table, caisse

COMBAT À MAINS NUES

Tous les personnages ou presque préfèrent avoir un blaster en main quand les choses tournent mal, mais il arrive que l'on doive compter sur ses poings, ses pieds ou autres appendices. Et puis, il ne faut pas oublier que certaines espèces, comme les Wookies, affectionnent particulièrement ce genre d'empoignade.

Les personnages qui combattent à mains nues recourent généralement à la compétence Pugilat. Contrairement à la plupart des autres compétences de combat, Pugilat n'implique pas l'usage d'une arme (même s'il en existe que l'on peut employer avec cette compétence).

Les personnages qui combattent à mains nues en utilisant la compétence Pugilat infligent des dégâts de base égaux à leur Vigueur. Les belligérants doivent se trouver au contact ; l'attaque possède un niveau de critique de 5 ainsi que les attributs Désorientation 1 et Renversement. Enfin, l'assaillant peut décider d'entamer le stress plutôt que les blessures de la cible (dont l'encaissement joue néanmoins son rôle habituel).

Contrairement aux autres armes, les armes de Pugilat améliorent cette attaque de base. Elles permettent d'y ajouter des dégâts (comme indiqué dans la description des armes de Pugilat, page 166), mais disposent également d'un niveau de critique amélioré et d'autres attributs. Quand il utilise une telle arme, l'assaillant peut utiliser le niveau de critique de celle-ci plutôt que celui de Pugilat. En outre, il ajoute les attributs de l'arme à ceux que lui confère déjà l'attaque de Pugilat. Si l'arme en question propose une version améliorée d'un attribut existant, c'est bien celle-ci que le personnage utilise.

TABLE 6-6 : GABARITS ET PERSONNAGES

Gabarit	Exemples
0	Jawas, Ewoks, droïdes astromech, toute créature de petite taille.
1	Humains, Wookies, Gands, Rodiens, Trandosiens, Twi'leks, droïdes humanoïdes, Bothans et la plupart des espèces humanoïdes.
2	Dewbacks, wampas, tauntauns, banthas et la plupart des montures.
3	Rancors, dragons krayt et autres créatures imposantes et dangereuses.
4+	Certaines créatures de la galaxie sont encore plus grandes que les précédentes.

ARMES IMPROVISÉES

Parfois, les personnages ne disposent pas de véritables armes et doivent se contenter de ce qui leur tombe sous la main. Il peut s'agir de tessons de bouteille, pierres et autres branches. Les armes improvisées dépendent de la compétence Corps à corps et, comme pour toutes les armes de corps à corps, l'assaillant ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés. Comme pour les armes de mauvaise qualité, l'utilisation d'une arme improvisée est automatiquement assortie d'une ⚙. Les dégâts infligés par les armes improvisées dépendent de leur taille et de leur poids, comme indiqué sur la **Table 6-5 : Armes Improvisées**. Si le jet d'attaque produit ▽ ou ⚙ ⚙, l'arme improvisée se brise et devient alors inutilisable. Les armes de grande taille se manient en outre à deux mains si le porteur est de gabarit 1.

TAILLES DIFFÉRENTES (GABARITS)

Si la compétence d'un personnage permet de déterminer ses chances de toucher sa cible, certaines cibles sont toutefois plus faciles à atteindre que d'autres, notamment lorsqu'elles sont grandes. La taille, ou le **gabarit**, sert généralement à calculer la difficulté des attaques effectuées par les véhicules et vaisseaux (cf. **Chapitre VII : Vaisseaux Spatiaux et Véhicules**), car les armes montées sur ces engins ont une puissance et une portée telles que la taille relative importe plus que la distance. Les gabarits peuvent aussi parfois influer sur la difficulté des combats plus classiques.

Lorsqu'un personnage effectue une attaque contre une cible dont le gabarit dépasse le sien d'au moins deux points, la difficulté du test est diminuée d'un dé. Si le gabarit de la cible est d'au moins deux points inférieur au sien, la difficulté du test est augmentée d'un dé. Pour les véhicules et les vaisseaux, les différences de gabarit très marquées peuvent se traduire par des difficultés encore plus corsées, alors que cela reste modeste à l'échelle des personnages.

La **Table 6-6 : Gabarits et personnages** donne une liste d'exemples de gabarits concernant les créatures les plus fréquemment rencontrées par les PJ. Gardez surtout à l'esprit que la plupart des personnages ont un gabarit de 1.

EFFETS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

La galaxie présente les environnements les plus variés, des étendues gelées de Hoth aux jungles torrides de Yavin 4, en passant par les gratte-ciels de Coruscant dont la hauteur se mesure en kilomètres. Les personnages vont probablement se battre dans des conditions périlleuses ou exotiques, comme le vide glacial de l'espace ou la chaleur infernale d'une planète volcanique. Les plus futés savent que la victoire revient souvent à celui qui sait tirer profit de l'environnement. Les sections qui suivent présentent les règles propres à ces environnements.

CAMOUFLAGE (OBSCURITÉ, FUMÉE ET OCCULTATIONS DE TERRAIN)

On parle de camouflage quand un personnage se distingue moins facilement en raison d'effets environnementaux comme la pénombre, la fumée, les herbes hautes ou la brume. Le camouflage impose des malus aux attaques à distance et aux tests de compétence associés à la vision comme Perception. À l'inverse, il peut conférer des bonus aux tests de certaines compétences comme Discrétion.

Les bonus et malus peuvent bien entendu être ajustés par le MJ, mais en général, ils dépendent directement de l'occultation produite. La **Table 6-7 : Camouflage** donne quelques exemples de ces niveaux d'occultation. Chaque type de camouflage ajoute un certain nombres de ■ (colonne « Dés Ajoutés ») aux tests de Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Artillerie et Perception effectués contre une cible qui en bénéficie. À l'inverse, il faut ajouter le même nombre de □ aux tests de Discrétion effectués par un personnage jouissant de ce camouflage. Ces bonus et malus peuvent s'appliquer à d'autres compétences si le MJ l'estime souhaitable.

TABLE 6-7 : CAMOUFLAGE

Dés Ajoutés	Exemples
+1	Brume, ombre, herbes jusqu'à la taille.
+2	Brouillard, pénombre de l'aube ou du crépuscule, herbes denses jusqu'aux épaules.
+3	Brouillard épais, fumée grasse et étouffante, cœur de la nuit, broussailles et herbes très denses aussi hautes que le personnage.

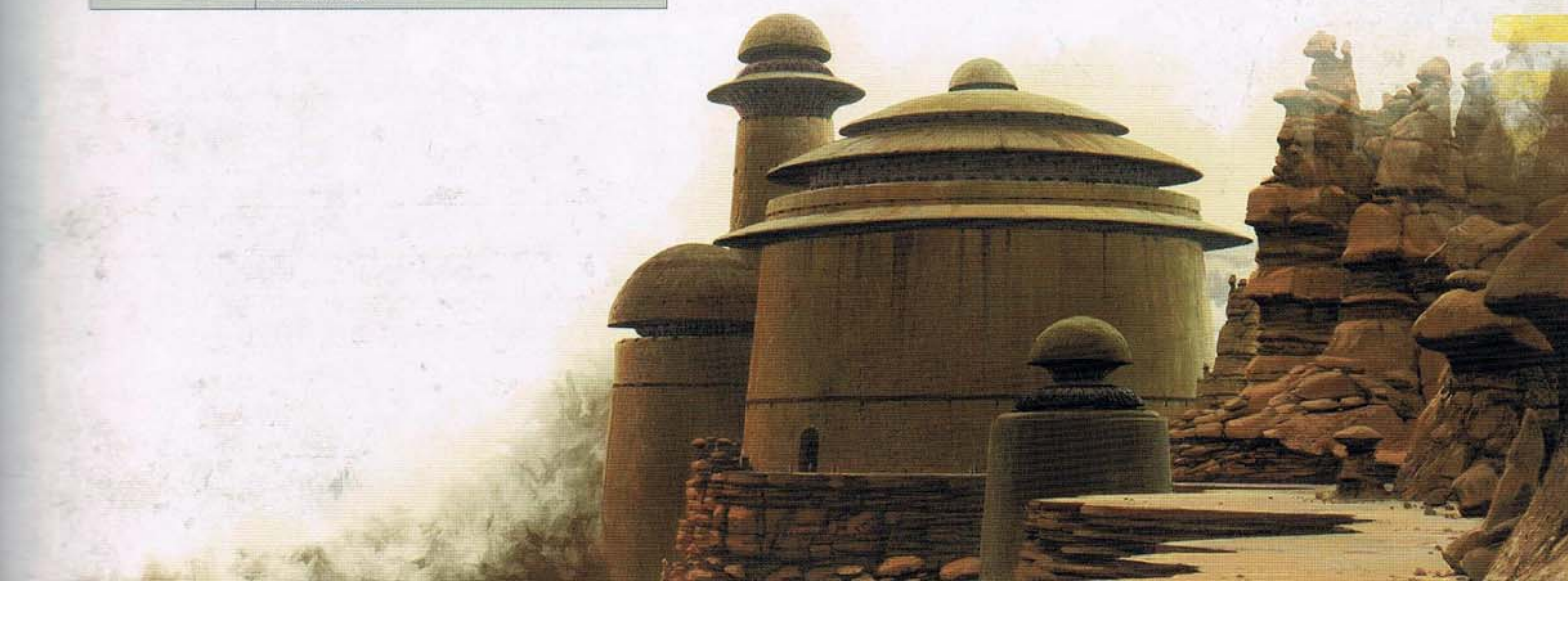
ABRI

Quand les tirs de blasters commencent à fuser, la plupart des personnages s'empressent de s'abriter. Pour que les choses restent simples, il suffit d'augmenter d'un point la défense à distance des cibles qui se placent à couvert (derrière un rocher, une caisse, un mur ou un véhicule) et d'ajouter ■ à certains tests de compétence contre elles, comme Perception. Un seul ■ suffit pour la plupart des situations, mais le MJ peut en ajouter un deuxième s'il estime que la cible est particulièrement bien abritée (si elle tire depuis le fond d'une tranchée, un blockhaus ou autre position sécurisée de la sorte). La défense à distance peut être accrue de la même manière.

TERRAIN DIFFICILE ET INFRANCHISSABLE

Le terme « terrain difficile » désigne toute surface dont la traversée est délicate. Il peut s'agir d'un passage étroit, d'une zone recouverte de glace, de sous-bois épais, d'un espace jonché de gravats, de sables mouvants, d'une salle inondée par plus d'un mètre d'eau, et ainsi de suite. Quand il est évident que les personnages vont être ralentis dans leur progression, c'est un terrain difficile. Se déplacer en terrain difficile demande deux fois plus de manœuvres que dans des conditions normales.

« Terrain infranchissable » décrit un terrain que l'on ne peut parcourir par de simples manœuvres. Cela inclut les à-pics, les murs dont le personnage ne pourra atteindre le sommet par un saut et les fosses profondes. Un terrain « infranchissable » n'est pas systématiquement un obstacle insurmontable, mais il ne pourra pas être franchi sans aptitudes spéciales. Selon le terrain en question et les moyens dont dispose le personnage, le MJ peut lui permettre de le traverser grâce à une compétence comme Athlétisme ou Coordination (cf. **Chapitre III : Compétences**). Au cours d'une rencontre, cela implique que le personnage y consacre au moins une action (ainsi que probablement une ou plusieurs manœuvres).



GRAVITÉ

Bien que l'antigravitation existe dans la galaxie depuis des milliers d'années, les personnages ne sont pas à l'abri d'une situation où ils se retrouveraient sans un tel dispositif, flottant dans le vide spatial ou accablés par la pesanteur à la surface d'une planète géante.

Par défaut, on considère que la gravité est normale, et elle n'influe donc pas sur les tests de compétence, attaques et autres. La plupart des planètes habitables présentent une gravité si proche de la normale que la différence est insensible. Les vaisseaux stellaires et les stations spatiales disposent également d'appareils assurant une gravité normale. Il arrive toutefois que les personnages visitent des environnements où la gravité est sensiblement différente.

En cas de gravité accrue, le MJ peut ajouter jusqu'à ■■■ à tous les tests de Coordination ou d'une compétence associée à la Vigueur (hormis Résistance). Sous une gravité réduite, il pourra au contraire ajouter jusqu'à □□□ à tous les tests de Coordination ou d'une compétence associée à la Vigueur (hormis Résistance).

Une gravité nulle ne confère toutefois ni ■ ni □ aux tests d'une compétence associée à la Vigueur ou l'Agilité, car les mouvements en apesanteur n'ont plus grand-chose à voir avec ce qu'on connaît dans un champ de gravitation. On peut en effet se déplacer dans les trois dimensions dans ces conditions, mais tout mouvement est considéré comme effectué en terrain difficile, car il faut sans cesse s'aider de prises, tirer, pousser, évaluer ses trajectoires, etc.

Le seuil d'encombrement des personnages ne change pas selon la gravité et tous les objets conservent leur valeur d'encombrement. Cela s'explique par le fait que si le poids des objets change, leur taille et leur masse (et donc leur inertie) restent les mêmes. Ces petits désagréments risquent de décevoir les voyageurs inexpérimentés qui comptent déplacer des paquetages lourds et encombrants en apesanteur.

TABLE 6-8 : FEU, ACIDE ET ATMOSPHÈRES CORROSIVES

Degré	Exemples
1-2	Feu de camp, substances modérément caustiques comme les détergents industriels, atmosphère chargée de cendres et d'émanations d'une fournaise
3-5	Liquides inflammables et projecteurs de flammes, substances dangereuses comme les acides industriels, atmosphère contaminée par des fuites chimiques.
6-9	Fer à souder, acides militaires, atmosphères chargées de gaz dangereux comme l'ammoniac.
10+	Lave, fourneaux anti-explosion, atmosphères parfaitement irrespirables et caustiques tels que les mélanges de méthane et d'ammoniac provoquant des vapeurs acides.

EAU ET NAGE

On trouve des plans et cours d'eau comme les lacs, rivières, océans et marécages sur la plupart des planètes de la galaxie, et il faut parfois les traverser. La plupart des espèces sont capables de traverser les plans d'eau à la nage, même si certaines y sont plus adaptées que d'autres. Sauf indication contraire, les plans d'eau sont considérés comme terrain difficile pour les personnages. Le MJ peut également décider que certains déplacements à la nage, comme dans une rivière à fort courant et une mer démontée, demandent de réussir un test d'Athlétisme. Dans ce cas, la traversée demande au moins une action et un certain nombre de manœuvres.

Un personnage totalement immergé dans l'eau peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur. Après cela, il commence à se noyer et on considère qu'il est en état d'asphyxie lors des rounds qui suivent, jusqu'à ce qu'il retrouve la surface ou une source d'air.

VIDE

Le vide reste pour les aventuriers de l'espace cet environnement à la fois bien familier et très dangereux qui les attend dès qu'ils passent la coque protectrice de leur vaisseau. Le vide n'est pas juste l'absence d'air respirable, il est également synonyme de pression nulle associée à un froid ou une chaleur intense pouvant provoquer l'éclatement de veines, l'ébullition du sang et la rupture des membranes les moins robustes.

Un personnage exposé au vide sans équipement de protection peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur. Après cela, il entre en état d'asphyxie. En outre, chaque round passé en exposition au vide inflige trois blessures au personnage. Une fois son seuil de blessure atteint, il est considéré comme neutralisé et subit une blessure critique selon la règle normale, à laquelle s'ajoute une autre blessure critique par round passé ainsi exposé au vide (ce qui se traduit normalement vite par sa mort). Cela s'ajoute aux blessures critiques infligées par l'asphyxie.

FEU, ACIDE ET ATMOSPHÈRES CORROSIVES

Les effets du feu, des acides et des milieux corrosifs sont couverts par les mêmes règles. Lors d'une telle exposition, le MJ situe sa dangerosité sur une échelle allant de 1 à 10 (voire plus éventuellement). Une valeur faible correspond à de petites flammes ou à une atmosphère modérément corrosive. Plus le degré est élevé, plus les flammes seront vives et brûlantes, et plus l'atmosphère sera corrosive. La **Table 6-8 : Feu, acide et atmosphères corrosives** donne quelques exemples de situations et les valeurs associées.

À chaque round, un personnage exposé à l'un de ces dangers subit au début de son tour un nombre de blessures égal à cette valeur. Ces dégâts persistent jusqu'à ce qu'il ne soit plus exposé au danger. Le MJ peut décider, dans le cas de certaines atmosphères corrosives, qu'elles n'infligent de dégâts qu'en cas d'inhalation. Le person-

nage peut alors retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur, après quoi il devra respirer et subir les dégâts.

Il revient au MJ de décider combien de temps persistent les dégâts causés par ces effets. L'acide finit généralement par se résorber, parfois après quelques rounds, mais cela peut prendre plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Les flammes brûlent tant qu'elles sont alimentées, ce qui peut être très court ou très long. Les atmosphères corrosives, en revanche, infligent généralement leurs dégâts tant que le personnage y reste exposé.

Étouffer des flammes/contenir de l'acide : une personne qui a pris feu peut tenter de mettre un terme aux dégâts en se roulant par terre. Cela se traduit par un **test de Coordination Moyen (◆◆)** sur une surface dure comme le pont d'un vaisseau spatial ou **Facile (◆)** sur l'herbe ou un sol meuble. S'immerger dans l'eau arrête aussitôt l'accumulation de dégâts. Dans le cas des acides, c'est au MJ de décider si ces mêmes opérations suffisent à annuler les dégâts ou s'il faut appliquer certaines substances pour en neutraliser les effets. Le seul moyen d'éviter les dégâts des atmosphères corrosives consiste à ne pas y rester.

ASPHYXIE

Un personnage en état d'asphyxie subit trois points de stress au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce que cesse l'asphyxie. Un personnage peut généralement sortir de l'état d'asphyxie en retrouvant une atmosphère respirable ou en se débarrassant d'un obstacle qui l'empêchait de respirer, mais d'autres conditions peuvent intervenir, selon la situation. Une fois son seuil de stress atteint, le personnage est neutralisé. Par ailleurs, au début de chacun de ses tours suivants, s'il se trouve toujours en état d'asphyxie, il subit une blessure critique, jusqu'à ce qu'il sorte de cet état ou qu'il meure.

TABLE 6-9 : DÉGÂTS DE CHUTE

Portée	Dégâts	Stress
Courte	10	10
Moyenne	30	20
Longue	Neutralisé, blessure critique à +50	30
Extrême	Neutralisé, blessure critique à +75 (ou mort, à l'appréciation du MJ)	40

CHUTES

La pesanteur tue. Quand un personnage fait une chute, le MJ doit en déterminer la hauteur, pour la traduire en termes de niveau de portée. Il consulte ensuite la **Table 6-9 : Dégâts de Chute** pour définir les dégâts subis. Ces dégâts sont réduits par l'encaissement, ce qui n'est pas le cas du stress subi.

Le personnage qui fait une chute peut en réduire les dégâts en réussissant un **test d'Athlétisme ou de Coordination (◆◆) Moyen**. Chaque ✲ réduit les dégâts d'un point, tandis que chaque 🔱 réduit le stress subi d'un point. Le MJ peut décider qu'un ⊕ réduise la hauteur de chute d'un niveau de portée, le personnage parvenant d'une manière ou d'une autre à se raccrocher à quelque chose ou à ralentir sa chute.

BLESSURES, STRESS ET ÉTATS DE SANTÉ



Aux Confins de l'Empire privilégiant le rythme et l'action, les personnages doivent s'attendre à se retrouver régulièrement plongés dans des situations dont ils ne sortiront pas forcément indemnes. Deux paramètres distincts quoique similaires permettent d'évaluer leur santé : le stress et les blessures.

BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE

Bien des choses peuvent infliger des dégâts physiques : les tirs de blaster, les griffes d'un wampa enragé, les grenades à fragmentation, les chutes, etc. Les dégâts physiques qu'un personnage subit prennent le nom de blessures. Chaque point de dégâts se traduit donc par une blessure. Un personnage ne peut toutefois en encaisser qu'un certain nombre avant d'être neutralisé, ce qui est symbolisé par son seuil de blessure.

DÉPASSEMENT DU SEUIL DE BLESSURE

Quand les blessures d'un personnage joueur dépassent son seuil de blessure, il sombre dans l'inconscience et se trouve neutralisé jusqu'à ce que le nombre de ses blessures soit réduit (grâce à des soins, par exemple) et ne dépasse plus son seuil de blessure. Par ailleurs, **il subit aussitôt une blessure critique**. Dans certains cas extrêmes, cela peut même entraîner la mort du PJ.

Quand les blessures des PNJ et des créatures dépassent leur seuil de blessure, ils sont vaincus (sauf s'il s'agit d'adversaires de haut niveau comme les Némésis). Les créatures ainsi vaincues sont généralement considérées comme mortes, mais l'interprétation revient au MJ, qui peut décider qu'elles se sont simplement évanouies, qu'elles sont diminuées au point de ne plus pouvoir combattre, qu'on les a assommées ou autre variation adaptée à la scène et à l'histoire. Les PNJ (sauf les Némésis) ne séparent pas le stress des blessures. Les deux doivent donc être appliqués à leur seuil de blessure. Il peut toutefois être intéressant d'ajuster l'interprétation de leur défaite selon qu'elle fait suite à une accumulation de stress ou de blessures.

Lorsque les blessures dépassent le seuil de blessure d'un personnage, ce dernier doit noter de combien de blessures il dépasse son seuil (maximum de deux fois le seuil de blessure). Il reste considéré comme neutralisé tant qu'il n'a pas soigné ses blessures jusqu'à être repassé sous son seuil de blessure.

STRESS ET SEUIL DE STRESS

Les blessures représentent les dégâts physiques potentiellement mortels, mais il existe d'autres facteurs et effets pouvant diminuer un personnage. On parle alors de stress. Tout ce qui handicape le personnage sans pour autant lui infliger de blessures physiques est appelé stress. Errer dans les déserts torrides de Tatooine pendant des heures, subir un petit choc électrique au contact d'une console, se faire malmener dans un compresseur à déchets, tout cela peut entraîner du stress. Les armes qui ont une fonction étourdissante et d'autres effets qui peuvent entraver le personnage génèrent aussi du stress.

Par ailleurs, tout ce qui angoisse, inquiète, effraie ou provoque un trouble émotionnel génère du stress. Perdre son sang-froid lors d'un bombardement, être réprimandé par un officier supérieur, se réveiller prisonnier des Hutts ou voir son vaisseau abordé par une équipe de limiers impériaux alors qu'on transporte de la contrebande est susceptible d'infliger du stress.

Le stress peut s'accumuler lentement en tant qu'effet lié à l'environnement ou s'acquérir d'un coup, quand le personnage est par exemple accablé par quelque chose qui ne le blesse pas physiquement mais le diminue sensiblement.

Un joueur peut également faire volontairement subir du stress à son personnage. L'application la plus courante consiste à encaisser deux points de stress pour bénéficier, à son tour de jeu, d'une manœuvre supplémentaire.

L'activation de certains talents implique qu'un personnage subisse ainsi un ou plusieurs points de stress.

DÉPASSEMENT DU SEUIL DE STRESS

Quand le stress d'un personnage joueur dépasse son seuil de stress, ce PJ est neutralisé jusqu'à ce que son stress redescende à la valeur de ce seuil ou en dessous. Dans ce cas, il se retrouve souvent sans connaissance, mais il peut aussi être si hébété ou stupéfait qu'il n'est plus conscient de ce qui se passe autour de lui et ne peut donc agir en conséquence.

Le stress subi par les PNJ et les créatures, en revanche, est appliqué directement à leur seuil de blessure (sauf s'il s'agit de Némésis, qui notent séparément leur stress).

ÉTAT DE SANTÉ

Au fil de leurs aventures, les personnages vont passer par divers états de santé représentant leur forme physique et leur bien-être général.

Un personnage est **indemne** et en pleine forme lorsqu'il ne souffre d'aucune blessure.

Un personnage est **blessé** lorsqu'il a des blessures dont le total est inférieur à son seuil de blessure. Il a probablement subi quelques entailles, contusions et autres coups mineurs, mais pas de dégâts permanents ou vraiment handicapants. Il est certes un peu meurtri, mais reste vigoureux et plein d'élan.

Un personnage est **grièvement blessé** s'il souffre d'une ou plusieurs blessures critiques, quel que soit le total de ses autres blessures. Les blessures critiques sont des maux sérieux qui ont des répercussions défavorables. On peut être à la fois blessé et grièvement blessé.

Un personnage est **neutralisé** lorsque ses blessures dépassent son seuil de blessure ou que son stress dépasse son seuil de stress. L'intéressé sombre alors dans l'inconscience et ne peut plus agir jusqu'à ce que ses blessures redescendent à un nombre inférieur ou égal au seuil de blessure.

Dépasser son seuil de blessure entraîne un test de blessure critique, c'est pourquoi on peut être à la fois neutralisé et grièvement blessé.

TABLE 6-10 : BLESSURES CRITIQUES

1d100	Gravité	Résultat
01-05	Facile (◆)	**Petite entaille :** la cible subit 1 stress
06-10	Facile (◆)	**Ralentissement :** la cible ne pourra agir à son prochain tour que durant le dernier créneau d'initiative allié.
11-15	Facile (◆)	**Choc :** la cible lâche ce qu'elle tient.
16-20	Facile (◆)	**Distraction :** la cible ne peut exécuter de manœuvre gratuite à son prochain tour.
21-25	Facile (◆)	**Déséquilibre :** la cible ajoute ■ à son prochain test de compétence.
26-30	Facile (◆)	**Blessure Accablante :** prenez un point de Destin côté lumineux et retournez-le côté obscur (l'inverse dans le cas d'un PNJ).
31-35	Facile (◆)	**Étourdissement :** la cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
36-40	Facile (◆)	**Piqûre :** la cible ajoute un dé de difficulté à son prochain test.
41-45	Moyenne (◆◆)	**Renversement :** la cible se retrouve à terre et subit 1 stress.
46-50	Moyenne (◆◆)	**Mal de Crâne :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
51-55	Moyenne (◆◆)	**Blessure Effroyable :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
56-60	Moyenne (◆◆)	**Blessure Lancinante :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
61-65	Moyenne (◆◆)	**Hébétement :** la cible est désorientée jusqu'à la fin de la rencontre.
66-70	Moyenne (◆◆)	**Confusion :** la cible retire tous les □ de ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
71-75	Moyenne (◆◆)	**Paralysé :** la cible perd sa manœuvre gratuite jusqu'à la fin de la rencontre.
76-80	Moyenne (◆◆)	**Aux Abois :** la cible ouvre sa garde, offrant aussitôt à l'attaquant une attaque gratuite contre elle avec la même réserve de dés que l'attaque responsable.
81-85	Moyenne (◆◆)	**Hors d'Haleine :** jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut s'infliger volontairement du stress pour activer une capacité ou bénéficier de manœuvres supplémentaires.
86-90	Moyenne (◆◆)	**À Mal :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
91-95	Difficile (◆◆◆)	**Exténuation :** la cible subit 1 stress chaque fois qu'elle exécute une action.
96-100	Difficile (◆◆◆)	**Infirmité :** l'un des membres de la cible (choisi par le MJ) est infirme jusqu'à ce qu'on le soigne ou le remplace. La cible ajoute un dé de difficulté à tous les tests faisant intervenir ce membre.
101-105	Difficile (◆◆◆)	**Mutilation :** la cible perd définitivement l'un de ses membres (choisi par le MJ). À moins qu'elle ne dispose d'une prothèse cybernétique, elle ne pourra plus exécuter d'action faisant intervenir ce membre. Toutes ses autres actions reçoivent ■.
106-110	Difficile (◆◆◆)	**Blessure Épouvantable :** lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Tant que cette blessure critique n'a pas été soignée, la caractéristique en question est réduite d'un point.
111-115	Difficile (◆◆◆)	**Invalidité :** tant que cette blessure critique n'est pas soignée, la cible ne peut effectuer plus d'une manœuvre à son tour.
116-120	Difficile (◆◆◆)	**Aveuglé :** la cible est privée de la vue. Améliorez 2 dés de difficulté sur tous ses tests (3 dés pour les tests de Perception et Vigilance).
121-125	Difficile (◆◆◆)	**Perte de Connaissance :** la cible est étourdie jusqu'à la fin de la rencontre.
126-130	Intimidante (◆◆◆◆)	**Blessure de Cauchemar :** lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Réduisez d'un point la caractéristique en question, de façon permanente (conservez un minimum de 1).
131-140	Intimidante (◆◆◆◆)	**Hémorragie :** à chaque round, la cible subit 1 blessure et 1 stress au début de son tour. Elle subit une blessure critique par tranche de cinq blessures reçues au-delà de son seuil de blessure. Lancez alors les dés et consultez cette table : si par ce biais elle retombe sur ce résultat, relancez les dés.
141-150	Intimidante (◆◆◆◆)	**La Fin est Proche :** la cible va mourir après le dernier créneau d'initiative du prochain round.
151+	-	**Mort :** décès irréversible.

BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques, particulièrement redoutables, résultent habituellement d'un coup critique, mais les personnages peuvent aussi en subir quand leur seuil de blessure est franchi et par d'autres biais. Chaque fois qu'un personnage encaisse une blessure critique, il lance un d100 et consulte la **Table 6–10 : Blessures critiques** pour connaître la forme prise par cette complication.

Les effets à court terme de certaines blessures restent temporaires, ne faisant parfois que désorienter ou affecter le personnage quelques brefs instants. D'autres blessures sont plus graves, se traduisant par un handicap durable. Elles affectent dans ce cas le personnage jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins médicaux adaptés.

Quoi qu'il en soit, le personnage conserve sa blessure critique jusqu'à ce qu'elle ait été soignée. Même quand les effets à court terme sont passés, le personnage est toujours considéré comme grièvement blessé. Il ajoute +10 à ses jets sur la Table 6–10 pour chaque blessure critique dont il souffre déjà. Ainsi, les blessures critiques se cumulent et si on ne les soigne pas, le fait de les multiplier, même quand elles paraissent bénignes, peut s'avérer désastreux.

STRESS ET BLESSURES CRITIQUES

Même si le cas se présente rarement, certaines attaques infligeant du stress peuvent également provoquer des blessures critiques (notamment dans le cas d'armes étourdissantes). Cela peut paraître étrange, mais c'est en fait parfaitement cohérent. Quand un personnage joueur inflige une blessure critique à un adversaire qui peut être neutralisé d'une seule blessure critique (comme un sbire), ce dernier perd en fait connaissance. Quand un PJ ou une Némésis subit une blessure critique causée par une arme étourdissante, cela peut se traduire par des effets durables provoqués par l'arme ou par des blessures plus indirectes (l'étourdissement a renversé le personnage, qui s'est fendu le crâne en heurtant le sol, par exemple). C'est bien entendu le MJ ou les joueurs qui déclenchent la blessure critique et, selon les circonstances, ils peuvent s'accorder sur le fait qu'elle n'a pas sa place dans une scène donnée et donc choisir de ne pas la faire intervenir.

AUTRES ÉTATS

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les personnages peuvent subir d'autres états de santé que blessé et neutralisé. Ces autres états peuvent avoir une influence sur les possibilités s'offrant aux personnages lors des combats, et peuvent aussi s'avérer très dangereuses. Si vous savez les faire subir à vos adversaires, vous disposez également d'un sérieux atout.

ÉTOURDI

Un personnage **étourdi** ne peut pas effectuer d'action (ni dégrader une action en manœuvre). La plupart des effets qui étourdissent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, l'étourdissement persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est étourdi plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

IMMOBILISÉ

Un personnage **immobilisé** ne peut pas effectuer de manœuvre (y compris en dépensant du stress ou des). La plupart des effets qui immobilisent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, l'immobilisation persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est immobilisé plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

DÉSORIENTÉ

Un personnage désorienté ajoute ■ à tous ses tests. La plupart des effets qui désorientent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, la désorientation persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est désorienté plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

MORT

La galaxie de **Aux Confins de l'Empire** expose souvent les personnages joueurs à des situations périlleuses, dont certaines n'épargneront pas les plus aguerris des héros. Tout PJ doit s'attendre au jour où la mort viendra frapper à sa porte.

Si jamais un personnage obtient un résultat supérieur ou égal à 141 en consultant la **Table 6–10 : Blessures Critiques**, par un simple jet ou par accumulation de plusieurs blessures critiques non soignées, il meurt. Un personnage mort ne peut être ramené à la vie. De même, un personnage droïde détruit ne peut être restauré : on considère que son processeur principal est endommagé de manière irréversible. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur n'a plus qu'à créer un nouveau personnage s'il veut reprendre l'aventure.

Pour plus de détails sur la mort des personnages joueurs, reportez-vous au **Chapitre IX : Le Maître du Jeu**.



RÉCUPÉRATION ET SOINS

Si les personnages risquent d'en voir de toutes les couleurs et de subir de nombreuses blessures, ils disposent heureusement de plusieurs moyens pour s'en remettre. Cette récupération n'est pas toujours efficace et prompte selon les ressources et les compétences disponibles, mais avec des soins appropriés et le temps nécessaire, les personnages pourront normalement se remettre des pires rencontres.

RÉCUPÉRER DES BLESSURES

Il existe différents moyens de récupérer de ses blessures. Il s'agira dans certains cas d'une lente récupération naturelle, et dans d'autres, d'un recours à des technologies médicales de pointe.

REPOS NATUREL

Pour chaque nuit de repos complet, le personnage élimine 1 blessure, quel que soit son état de santé actuel. À la fin de chaque semaine de repos complet, le personnage a droit à un test de Résistance pour éliminer 1 blessure critique. La difficulté du test est égale à la gravité de la blessure critique. Si le test est réussi, la blessure critique est soignée et n'affecte plus le personnage. En cas d'échec, le personnage conserve la blessure critique, mais soigne tout de même une blessure. Un ⊕ permet de soigner une blessure critique de plus.

Les droïdes bénéficient du repos naturel comme tous les autres personnages, car leurs sous-programmes et systèmes automatisés tentent de se réparer eux-mêmes.

SOINS MÉDICAUX

Un personnage peut tenter un test de Médecine visant à accélérer la guérison des blessures. Chaque personnage ne peut bénéficier que d'un test de Médecine par rencontre, les premiers secours restant limités dans leur efficacité.

La difficulté du test dépend de l'état de santé actuel du patient. Si le test est réussi, la cible élimine un nombre de blessures égal au nombre de ✲ produits par le test de Médecine et un nombre de points de stress égal au nombre de ☯.

On peut aussi tenter d'aider un personnage à récupérer d'une blessure critique par un test de Médecine dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure critique (cf. **Table 6-11**, page 220). Un même personnage ne peut tenter qu'un test de Médecine par semaine pour une blessure critique donnée.

Un personnage peut tenter de soigner ses propres blessures et blessures critiques, mais le niveau de difficulté du test de Médecine augmente alors de deux dés. Par ailleurs, tenter un test de Médecine sans disposer du matériel adapté (cf. page 176) augmente la difficulté d'un dé.

Les droïdes ne peuvent bénéficier de soins médicaux. Néanmoins, la compétence Mécanique leur offre les mêmes avantages. Ces tests de Mécanique se soumettent aux mêmes règles et difficultés que ceux de Médecine, sauf que les droïdes qui se soignent eux-mêmes ajoutent un dé de difficulté et non deux. Cela s'explique simplement par le fait que la plupart des droïdes ne sont pas sujets à la « douleur » et disposent d'algorithmes de diagnostic intégrés qui leur permettent de mieux appréhender leur propre réparation.

TABLE 6-11 : DIFFICULTÉ DU TEST DE MÉDECINE

État de santé	Test de Médecine
Blessures actuelles inférieures ou égales à la moitié du seuil	Facile (◆)
Blessures actuelles supérieurs à la moitié du seuil	Moyenne (◆◆)
Blessures actuelles supérieurs au seuil	Difficile (◆◆◆)
Récupération de blessure critique	Gravité de la blessure critique

CUVE À BACTA

Les personnages peuvent aussi récupérer dans les cuves à bacta. Le rythme de récupération dépend de l'état de santé actuel du personnage. Un personnage blessé récupère au rythme de 1 blessure toutes les deux heures. Un personnage neutralisé récupère au rythme de 1 blessure toutes les six heures.

Au bout de 24 heures, le personnage a droit à un test de Résistance pour se débarrasser de 1 blessure critique. La difficulté du test est égale à la gravité de la blessure critique. Si le test est réussi, la blessure critique est soignée et n'affecte plus le personnage. En cas d'échec, le personnage conserve la blessure critique, mais élimine tout de même une blessure.

BAINS D'HUILE (DROÏDES UNIQUEMENT)

Les droïdes ne peuvent bénéficier du bacta. Néanmoins, un bain d'huile leur offre des avantages similaires. Ces bains sont spécialement conçus pour permettre aux droïdes de récupérer des dommages et autres effets préjudiciables. Chaque heure passée dans un bain d'huile élimine une blessure, le lubrifiant facilitant les routines de restauration du droïde. Les bains d'huile ne soignent pas les blessures critiques, en revanche, ce qui reste le domaine des tests de Mécanique.

STIMPACK

Les stimpacks sont des seringues remplies de remèdes, de bacta et d'antalgiques, spécialement conçues pour soigner dans le feu de l'action. Les stimpacks soignent un nombre fixe de blessures, sans nécessiter le moindre jet

de dés. En revanche, multiplier le recours aux stimpacks dans une même journée s'avère de moins en moins efficace. Il faut en effet une nuit complète de repos ou attendre au moins vingt-quatre heures pour pouvoir profiter de nouveau de la pleine efficacité des stimpacks.

Sans cela, dans une même journée, le premier stimpack consommé par le personnage lui retire cinq blessures. Le deuxième ne soigne plus que quatre blessures, le troisième trois blessures, et ainsi de suite. C'est ainsi qu'à partir du sixième consommé dans une même journée, les stimpacks n'ont plus aucun effet, l'organisme du sujet étant saturé de ces substances.

L'injection d'un stimpack se fait au prix d'une manœuvre. Le personnage qui l'administre doit être au contact du sujet à traiter. Un personnage qui a une main ou un appendice préhensile libre peut s'appliquer lui-même un stimpack au prix d'une manœuvre.

Les stimpacks restent sans effet sur les blessures critiques, qui ne se soignent que par un test de Médecine réussi, dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure.

TROUSSE DE RÉPARATION D'URGENCE (DROÏDES UNIQUEMENT)

Les droïdes ne peuvent bénéficier de stimpacks. Néanmoins, les kits de réparation leur offrent des avantages similaires. Comme les stimpacks, ces dispositifs ne peuvent être utilisés que cinq fois par jour, mais ils n'éliminent que trois blessures (valeur qui, dans leur cas, ne diminue pas au fil des utilisations). La réparation des blessures critiques d'un droïde demande de réussir un test de Mécanique dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure critique.

SE REMETTRE DU STRESS

Heureusement, il est assez facile de se remettre du stress en reprenant son souffle, en se détendant avec ses amis ou en prenant un bon repas, entre autres méthodes.

À la fin d'une rencontre, chaque joueur peut tenter un **test de Calme ou de Sang-froid Simple (-)**. Chaque succès permet d'éliminer un point de stress. Par ailleurs, une bonne nuit de repos permet généralement de se débarrasser de tout son stress. On raconte également que certains Jedi maîtriseraient une technique leur permettant de passer outre tous les effets du stress ou d'apaiser les autres et de faciliter ainsi leur récupération.

SE REMETTRE DES BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques persistantes rendent les suivantes de plus en plus dangereuses. Il faut donc les traiter le plus vite et efficacement possible. Leur gravité est variable et détermine la difficulté des tests de Médecine visant à les soigner.

Il ne faut pas oublier que même si les effets d'une blessure critique ont été dissipés, la blessure elle-même persiste tant qu'elle n'a pas été traitée. Par exemple, un résultat de « 23 » sur la table des blessures critiques, ce qui correspond à « Déséquilibre », inflige un ■ au prochain test de compétence du personnage.

Une fois le dé de malus appliqué et le test passé, la blessure critique Déséquilibre persiste tant qu'elle n'a pas été traitée, si bien que les jets de blessure critique de ce personnage se traduiront par des états de plus en plus graves.







VII

VAISSEAUX ET VÉHICULES

« Peut-être que ce coucou est moche à voir, mais il en a dans le ventre, c'est ce qui compte. »

– Han Solo

De vifs landspeeders suspendus à un mètre au-dessus du sol par leur générateur à répulsion noircissent les rues des mégalopoles. D'élégants airspeeders patrouillent les cieux de mille mondes, lancés à des vitesses époustouflantes par leur puissant moteur ionique. Des vaisseaux de toutes tailles gagnent l'espace depuis les petits spatioports de planètes arriérées, puis foncent dans l'hyperespace, franchissant des distances longues de plusieurs années-lumière sans plus d'effort qu'il n'en faut pour se rendre au marché.

L'univers de *Star Wars* est indissociable de ces moyens de transport, tant il dépend d'eux. Les vaisseaux font presque figure de talismans aux yeux des capitaines et des équipages, qui les traitent et les aiment comme de véritables êtres vivants. Pour bon nombre de voyageurs de l'espace, ils représentent aussi l'unique forme de foyer qu'ils aient jamais connue.

Ce chapitre décrit les types d'appareils les plus courants de la galaxie, ainsi que les règles qui les gouvernent.

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Qu'il s'agisse d'un minuscule swoop ou d'un titanesque destroyer stellaire impérial, tout véhicule ou vaisseau dispose de certaines caractéristiques communes. Elles permettent de déterminer certains attributs, comme la puissance des boucliers d'un navire ou sa vitesse. Ces caractéristiques couvrent tous les points les plus importants du point de vue du système de jeu.

Maniabilité : la mesure de l'agilité d'un vaisseau et de sa réactivité aux commandes du pilote.

Vitesse : la rapidité brute d'un vaisseau ou d'un véhicule, ainsi que l'accélération dont il est capable.

Gabarit : une mesure abstraite des dimensions de l'appareil.

Défense : la protection dont un vaisseau bénéficie en cas d'accident ou d'attaque. Cette caractéristique indique généralement la présence d'un bouclier à rayon ou à particules, mais elle désigne aussi n'importe quel procédé (technologique ou non) permettant de prévenir les dégâts de coque.

Blindage : cette caractéristique analogue à la valeur d'encaissement détermine la résistance du blindage d'un véhicule ou d'un vaisseau.

Seuil de dégâts de coque (DC) : décrit la robustesse d'un vaisseau ou d'un véhicule et sa capacité à continuer de fonctionner en dépit des dégâts subis.

Seuil de stress mécanique (SM) : mesure combien le vaisseau peut endurer en termes de chocs et d'accélération soudaine avant que ses systèmes ne commencent à défaillir.

Emplacements disponibles pour les modifications : le nombre d'améliorations ou de modifications qu'un vaisseau ou un véhicule peut recevoir.

MANIABILITÉ

La maniabilité recouvre, de manière générale, la souplesse d'un vaisseau et sa réactivité aux commandes émises par le pilote ou l'équipage. Plusieurs facteurs influent sur cette caractéristique. La taille est le plus évident d'entre eux : un Chasseur de Têtes Z-95 ou un vaisseau de patrouille et d'attaque Firespray sont par nature plus manœuvrables qu'un destroyer stellaire de classe Victoire. D'autres facteurs peuvent jouer sur la maniabilité d'un appareil, comme sa forme, son système de guidage et sa masse, ou même un manque général d'ergonomie.

En termes de jeu, cette caractéristique indique le nombre de dés de fortune ◻ ou d'infortune ■ que celui-ci ajoute à la réserve de dés d'un joueur. Elle est égale à 0 par défaut et les appareils extrêmement vifs ajoutent généralement des dés de fortune ◻, tandis que les vaisseaux lents ou pesants ajoutent des dés d'infortune ■ aux tests de Pilotage. Si cette caractéristique est positive, c'est le nombre de dés de fortune ◻ que le pilote ajoute à son test de Pilotage. En revanche, s'il s'agit d'un nombre négatif, c'est le nombre de dés d'infortune ■ qu'il ajoute à sa réserve de dés.

VITESSE

Cette caractéristique, qui englobe la vitesse à proprement parler ainsi que l'accélération, détermine à quelle allure un appareil peut se déplacer par rapport à son environnement, mais aussi le type de manœuvre que son pilote peut effectuer. La valeur indiquée correspond à la vitesse « maximale » qu'un vaisseau ou véhicule peut atteindre, ce qui veut bien sûr dire qu'un pilote peut choisir d'avancer moins rapidement. Lorsque cette valeur est 0, cela signifie que le vaisseau ou le véhicule est stationnaire. En revanche, plus elle est élevée, plus un appareil peut aller vite. Une valeur égale à 1 traduit la lenteur pachydermique d'un marcheur TB-TT ou d'un gros transport, tandis qu'à 5, cette caractéristique décrit un vaisseau virevoltant comme un chasseur TIE ou une voiture des nuages.

GABARIT

Le gabarit est une valeur abstraite qui permet de représenter la taille et la masse relatives d'un véhicule ou d'un vaisseau. Cette caractéristique donne une idée de l'échelle d'un appareil et détermine en grande partie la difficulté des attaques effectuées contre celui-ci. De manière générale, les bâtiments de grande envergure sont faciles à toucher, tandis que les vaisseaux de petite dimension sont durs à atteindre. La taille et la puissance des armes sont généralement proportionnelles au gabarit, mais certains appareils spécialisés, comme la frégate anti-chasseur de classe Lancier, font néanmoins exception à la règle. Ces gros navires de guerre disposent d'un armement moins

VAISSEAUX, VÉHICULES ET ÉCHELLE

Dans leurs interactions, les vaisseaux et véhicules sont soumis aux mêmes règles de base que celles du **Chapitre 1 : Le jeu** et du **Chapitre VI : Combat et conflits**. En raison de leur taille et de leur masse supérieures, ces appareils sont néanmoins mesurés à une autre échelle, l'échelle planétaire.

Chaque fois qu'il est question des armes, du blindage et du Seuil de stress mécanique d'un vaisseau ou d'un véhicule, chaque point vaut dix fois son équivalent à l'échelle personnelle. Par exemple, si un canon laser installé sur un chasseur est doté d'une valeur de dégâts de base de 3, cela veut dire qu'il inflige 3 points de dégâts lorsqu'il est employé contre un autre appareil ou 30 points de dégâts contre une cible humaine. À l'inverse, un fusil blaster normal doit infliger 10 points de dégâts à un vaisseau pour lui faire subir 1 point de dégâts de coque.

Vous aurez sans doute remarqué que cela veut dire que les armes à échelle planétaire infligent des dégâts phénoménaux aux individus. La plupart du temps, il suffit de toucher avec l'une d'entre elles pour excéder le seuil de blessure d'un PJ, mettant celui-ci hors de combat jusqu'à la fin de l'affrontement. En tant que MJ, vous aurez peut-être le sentiment que cette règle ne rend pas justice à la puissance phénoménale des armes employées dans les batailles spatiales ; dans ce cas, n'hésitez pas à rajouter +50 au résultat du jet sur la table des blessures critiques. Cela dit, il est toujours possible d'expliquer qu'un personnage s'en tire relativement bien après avoir subi une attaque faite au moyen d'une arme à l'échelle planétaire parce qu'il se trouvait en périphérie de la zone recouverte par une explosion.

Pour empêcher que des armes comme les pistolets laser infligent des dégâts critiques à des vaisseaux lourdement blindés, n'oubliez pas qu'elles doivent infliger des dégâts supérieurs à la valeur de blindage de ceux-ci.

Bien que leur rayon explosif ne leur permette pas d'atteindre plusieurs cibles dans l'espace, les armes à l'échelle planétaire disposant de l'attribut Souffle sont particulièrement dévastatrices contre les ennemis au sol. En plus de toucher les personnages au contact avec l'individu visé, les armes de ce genre affectent aussi quiconque se trouve à portée courte de celui-ci.

VAISSEAUX ET ÉCHELLE INDIVIDUELLE

Ce n'est pas parce que les vaisseaux et véhicules opèrent normalement à l'échelle planétaire que vous ne pouvez pas les utiliser à l'échelle individuelle. Deux véhicules situés à courte portée l'un de l'autre peuvent en même temps être à portée moyenne à l'échelle individuelle, ou même au contact (comme deux speeders filant côte à côte). Le plus important, c'est de se rappeler que les portées utilisées au niveau individuel correspondent à la portée proche dans l'échelle planétaire. C'est d'ailleurs l'un des rares cas de figure où il devient logique, du point de vue de la description, qu'une arme pourvue de l'attribut Souffle (comme une torpille à protons) soit capable de toucher plusieurs véhicules à la fois.

dévastateur et imposant que les bâtiments de leur taille, ce qui leur permet de remplir un rôle spécifique.

Le gabarit varie de 0 à 10. À 0, il correspond à un objet ou à une créature dont la taille est inférieure à celle d'un être humain, comme un jawa, un droïde astromech ou un composant bien précis du navire, tandis qu'une cible de la taille d'un adulte humain possède un gabarit de 1. La plupart des chasseurs et des transports légers ont un gabarit de 3 ou 4. La valeur maximale est réservée aux plus gros vaisseaux et aux stations spatiales, comme l'Étoile noire.

SEUIL DE DÉGÂTS DE COQUE (DC)

Cette caractéristique décrit la robustesse d'un appareil ainsi que sa capacité à encaisser les dégâts. La force de la quille, la résistance du châssis d'un camion speeder ou la solidité générale du carénage d'un chasseur sont toutes mesurées par le Seuil de DC. Tout comme le seuil de blessure d'un personnage joueur, cette caractéristique détermine la quantité de dégâts physiques qu'un vaisseau ou un véhicule peut endurer avant d'être détruit ou mis hors d'état de nuire. Le seuil de dégâts de coque est une caractéristique mesurée à l'échelle planétaire, ce qui veut dire que 1 point de dégâts de coque est l'équivalent de 10 blessures pour un personnage.

SEUIL DE STRESS MÉCANIQUE (SM)

Cette caractéristique détermine la résistance des systèmes internes d'un vaisseau ou d'un véhicule aux mauvais traitements que leur infligent quotidiennement leurs utilisateurs et la galaxie en général. Elle représente de façon globale l'efficacité des ordinateurs, des outils de navigation, des propulseurs, du moteur hyperspatial et des divers systèmes qui sont nécessaires pour assurer des performances optimales à l'appareil. Lorsqu'un vaisseau ou un véhicule subit plus de stress mécanique que son seuil ne le permet, ses systèmes surchargent et s'arrêtent les uns après les autres jusqu'à ce qu'il soit possible de les redémarrer ou de les réparer. Ceci nuit aux performances de l'appareil et peut même parfois le handicaper lourdement, entraînant des complications pour l'équipage et les passagers.

Le stress mécanique peut avoir des causes extrêmement variées. La plupart du temps, il se manifeste quand l'équipage tente de pousser son vaisseau à la limite de ses capacités ou au-delà. C'est par exemple le cas quand on fait tourner un moteur subluminique en surrégime pour échapper à des poursuivants ou quand on fait feu avec des lasers jusqu'à ce que les canons soient chauffés à blanc. Un vaisseau peut aussi encaisser du stress mécanique en raison d'un accident qui se déclenche suite à l'obtention d'un symbole de menace, à cause d'un astéroïde surgi de nulle part, ou parce qu'il a été touché par certaines armes, comme les canons ioniques notamment.

La principale différence entre cette caractéristique et le stress « normal » est que **le stress mécanique ne peut pas être éliminé en dépensant des avantages**. Pour s'en débarrasser, il faut soit que l'équipage intervienne et procède à des réparations, soit qu'un jour entier s'écoule sans que le vaisseau encaisse le moindre point de stress.

EMPLACEMENTS DISPONIBLES POUR LES MODIFICATIONS

Tous les vaisseaux et véhicules produits dans la galaxie sont susceptibles d'être plus ou moins modifiés. Bon nombre d'entre eux, notamment les chasseurs et les vaisseaux militaires, sont construits pour remplir une

VITESSE ATMOSPHÉRIQUE ET SUBLUMINIQUE

Toutes les vitesses ne naissent pas égales dans l'univers de ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**. Elles sont nécessairement moindres dans l'atmosphère ou à la surface d'une planète que dans l'espace, car dans ce deuxième cas de figure, les moteurs n'ont pas besoin de compenser la gravité ou la résistance de l'air et peuvent atteindre des vélocités supérieures. Par exemple, un airspeeder (vitesse 4) voyageant dans l'atmosphère ira moins vite qu'un vaisseau avançant à vitesse 4 dans l'espace. De plus, les vaisseaux capables d'effectuer des déplacements transatmosphériques (ce qui est le cas de presque tous les appareils de gabarit 5 ou moins) se meuvent nettement moins rapidement dans l'atmosphère, même si leur vitesse demeure la même du point de vue des règles ; par exemple, un chasseur qui se déplace à vitesse 5 dans l'atmosphère avance moins vite que s'il volait à vitesse 5 dans l'espace. Ceci s'explique par le fait que ces appareils ne sont pas optimisés pour évoluer en atmosphère, bien qu'ils en soient capables. Comme ils ne disposent ni d'un fuselage aérodynamique ni d'ailes pourvues d'ailerons ajustables, ils doivent compter sur la puissance brute de leur moteur ionique et de leur générateur à répulsion pour évoluer dans les airs.

fonction précise et ne laissent que peu de place aux modifications ; à l'inverse, certains appareils individuels ou commerciaux sont faits pour être modulaires et facilement personnalisables. La majorité des cargos et des transports s'inscrivent résolument dans cette seconde catégorie, étant pourvus d'une coque modulaire qui peut être reconfigurée à loisir afin de transporter tous les chargements possibles et imaginables. Tous les vaisseaux et véhicules disposent donc d'un certain nombre de ports pour les modifications qui permettent à leur propriétaire de changer leurs performances, leurs caractéristiques ou leur armement en fonction de ses besoins.

Le nombre d'emplacements disponibles est déterminé par le modèle plutôt que par la taille d'un véhicule ou d'un appareil. En dépit de ses dimensions relativement modestes, un V.A.P. Firespray est aisé à modifier, tandis qu'un destroyer stellaire de classe Impérial-II ne permet presque aucun changement malgré sa taille, car il est de conception trop spécialisée et accomplit des missions d'un type bien précis.

PROTECTION

Les vaisseaux et véhicules de la galaxie emploient divers procédés permettant d'éviter ou de défléchir les dégâts pour protéger leurs passagers, leur équipage et leur précieuse cargaison. De manière générale, cette protection représente la synthèse de la manœuvrabilité d'un vaisseau, de la durabilité de sa coque ou de son châssis, de la puissance de ses boucliers et de l'épaisseur de son blindage. Certains appareils emploient des méthodes défensives un peu exotiques comme des ondes gravitationnelles concentrées, des batteries de lasers intercepteurs ou des lanceurs de micromissiles capables d'intercepter les chasseurs, navettes et missiles qui menacent un appareil. Quels que soient les procédés utilisés, ***Star Wars :* Aux confins de l'Empire** représente la protection qu'ils accordent au moyen de deux valeurs numériques : la défense et le blindage.

DÉFENSE

La défense d'un vaisseau ou d'un véhicule détermine s'il est capable de défléchir ou de réduire les dégâts d'une attaque ou d'une collision grâce à ses boucliers déflecteurs, à ses systèmes intercepteurs et à sa vitesse, ou au moyen de technologies plus sophistiquées encore. Cette caractéristique joue un rôle crucial, car elle correspond à la première ligne de défense de la plupart des vaisseaux spatiaux et d'un certain nombre de véhicules. Elle fonctionne exactement comme expliqué page 206 : chaque point ajoute un dé d'infortune ■ à tous les jets d'attaque visant le vaisseau ou le véhicule. Le nombre de symboles d'échec ▼ ainsi obtenus peut grandement réduire les dégâts d'une attaque ou d'une collision, et même les annuler complètement. Les symboles de menace ⚙ réduisent aussi les risques de subir des dégâts critiques.

GABARIT ET ZONES DE DÉFENSE

Les vaisseaux et les quelques véhicules dotés d'une caractéristique de défense sont découpés en plusieurs zones de défense en fonction de leur gabarit. De 1 à 4, tout appareil est divisé en deux zones : partie avant et partie arrière ; de 5 à 10, il compte quatre sections : partie avant, partie arrière, bâbord et tribord. Le profil de chaque appareil attribue une valeur de défense à ces zones, laquelle est en fait déterminée par ses systèmes informatiques et le réglage par défaut de ses boucliers. Quelle que soit sa taille, un vaisseau ou un véhicule ne peut jamais disposer de plus de 4 en défense sur une seule zone. Avec son gabarit de 3, le robuste Y-wing BTL-A4 compte par exemple deux zones de défense, la partie avant et la partie arrière. Comme l'indique son profil, cet appareil dispose par défaut de 1 point de défense à l'avant et de 1 point de défense à l'arrière.

La plupart des systèmes de défense, et notamment les variantes courantes de bouclier à particules ou à rayons dont disposent la plupart des vaisseaux spatiaux, peuvent être reconfigurés ou « réorientés » vers les diverses zones pour renforcer la protection là où elle fait le plus cruellement défaut. Pour ce faire, une partie de la puissance consacrée au bouclier d'une zone est redirigée vers une autre, ce qui permet d'accroître les défenses de la première aux dépens de la seconde. Imaginons par exemple que l'Y-wing mentionné auparavant est pris en chasse par un chasseur TIE : son pilote peut par exemple choisir de détourner la puissance consacrée au bouclier avant pour renforcer la protection dont il jouit en poupe, faisant passer les valeurs de défense des parties avant et arrière à 0 et 2 respectivement. L'Y-wing ajoute alors 2 dés d'infortune ■■ aux attaques du chasseur TIE si celui-ci attaque par l'arrière, mais aucun dé d'infortune ■ en cas d'attaque frontale.

Le profil de chaque vaisseau et véhicule inclut un diagramme détaillant les réglages par défaut de ses boucliers pour chaque zone. Ces valeurs sont au nombre de deux dans le cas des appareils dont le gabarit est égal ou inférieur à 4, et de quatre pour ceux dont le gabarit est de 5 ou plus.

BLINDAGE

Le blindage constitue la deuxième forme de protection dont jouit un vaisseau et la seule dont disposent la plupart des véhicules. Dans un cas comme dans l'autre, cette protection passive est assurée au moyen de matériaux plus ou moins répandus, comme le duracier, les composés carboniques rares ou les formes avancées de polycarbonite. Le blindage déduit un nombre de points de dégâts égal à sa valeur, exactement de la même manière que l'armure d'un personnage. Cette caractéristique étant cependant mesurée à l'échelle planétaire, 1 point de blindage équivaut à une valeur d'encaissement de 10.



SYSTÈMES STANDARDS DES VAISSEAUX

La galaxie compte un nombre déroutant de types et de modèles de vaisseaux. La plupart d'entre eux disposent néanmoins de quelques composants standards sans lesquels il est impossible d'assurer la sécurité des voyages intersidéraux. C'est aussi vrai dans le cas des véhicules terrestres, qui disposent généralement de systèmes de senseurs et de communication.

Moteur subluminique : ces moteurs permettent aux appareils d'atteindre des vitesses proches de celle de la lumière sans quitter l'espace réel. Ils donnent ainsi la possibilité à des vaisseaux de toutes tailles d'aller d'une planète ou d'un système à l'autre, qu'il s'agisse d'un minuscule chasseur ou d'un gigantesque destroyer stellaire impérial long de plus d'un kilomètre. On a le plus souvent recours à des moteurs ioniques, cette technologie ayant amplement fait ses preuves. Ils emploient un réacteur à fusion et un noyau d'hypermatière pour produire des particules ionisées, dont l'éjection permet de propulser les vaisseaux.

Hyperdrive : plus qu'aucune autre technologie, c'est l'hyperdrive qui a permis l'apparition de la société galactique actuelle. Ces moteurs délicats permettent à un vaisseau de pénétrer dans une dimension alternative où il est possible d'atteindre des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière. Les hyperdrives sont classés sur une échelle décroissante en fonction de leur vélocité, qui est calculée relativement à celle d'un moteur subluminique ; autrement dit, plus ils permettent d'aller vite, plus le nombre dont ils s'assortissent est petit. Les modèles employés dans l'aérospatiale civile sont typiquement de classe 3 ou 4, mais des modèles plus performants sont néanmoins disponibles. La plupart des vaisseaux sont équipés d'un hyperdrive de secours en cas de défaillance du module principal. Ils sont généralement très lents et ne s'avèrent véritablement utiles que pour les voyages sur de courtes distances.

Naviordinateur : ces systèmes vont des réseaux d'ordinateurs sophistiqués des vaisseaux amiraux aux programmes d'astrogation qui tournent sur les droïdes astromech R2. Ils servent principalement à effectuer les calculs incroyablement complexes nécessaires pour assurer la sécurité lors des sauts dans l'hyperespace.

Capsule de survie/système d'éjection : tous les vaisseaux ainsi que de nombreux airspeeders disposent de systèmes d'urgence qui permettent à leur équipage d'évacuer en cas de dégâts catastrophiques. La plupart des airspeeders et des vaisseaux de gabarit 3 ou moins sont équipés de sièges éjectables dont le pilote et l'équipage peuvent se servir pour s'échapper si l'appareil est détruit. Ces engins sont pourvus de minuscules propulseurs et d'un générateur à répulsion conçus pour ramener leur passager sur la terre ferme. Les sièges éjectables sont souvent employés dans l'atmosphère et de nombreuses combinaisons sont conçues pour protéger des effets de la dépressurisation. Les vaisseaux de gabarit 4 ou plus sont équipés d'un nombre suffisamment important de capsules de survie pour permettre à l'équipage et aux passagers de se sauver. Ces modules sont pressurisés et contiennent assez de vivres pour qu'entre quatre et six êtres vivants y survivent pendant cinq jours standards.

Senseurs : ces appareils permettent à l'équipage de recevoir des informations constamment réactualisées au sujet de leur environnement immédiat sur trois-cent-soixante degrés. Suivant la taille et la puissance du vaisseau, ces systèmes peuvent opérer à divers niveaux de portée. En dépit de leurs performances, de nombreuses technologies permettent de les déjouer ou de les brouiller complètement. Les senseurs peuvent être réglés pour fonctionner de façon passive ou active. Dans le premier cas, ils tournent à bas régime et sont capables de détecter tout ce qui se trouve à proximité du vaisseau, dans la limite de leur portée maximum. Aucun test de compétence n'est nécessaire pour utiliser un senseur en mode passif, car il fonctionne alors de façon automatique et se contente de transmettre un minimum d'informations, défini par son programme interne. Quand on le fait passer en mode actif, cet appareil se fait nettement plus puissant et précis, ce qui permet d'augmenter sa portée maximale d'un cran, mais restreint son champ d'action à l'un des arcs de tir du vaisseau (partie avant, partie arrière, bâbord ou tribord). L'activation de ce mode nécessite un **test Facile ◆ d'Informatique**, qui peut être modifié par la présence de radiations ou de perturbations atmosphériques, par le terrain, comme les forêts et les montagnes (ou les astéroïdes et nébuleuses dans l'espace), ainsi que par les tentatives de brouillage émanant de l'appareil visé.

Les comms : il s'agit de tous les moyens de communication à la disposition d'un véhicule ou d'un vaisseau. Ceux-ci se présentent typiquement sous la forme d'un émetteur-récepteur subspatial dont la portée est égale à celles des senseurs de l'appareil. Par exemple, si un chasseur dispose de senseurs fonctionnant à portée courte, il dispose aussi de comms à portée courte. Les transmissions émises par ces engins sont rarement cryptées et peuvent facilement être interceptées, mais il est possible d'y apporter de nombreuses modifications pour améliorer la sécurité des signaux dans un sens comme dans l'autre.

Transpondeur : tout vaisseau spatial dispose d'un transpondeur subspatial. Cet engin émet le numéro de matricule, le numéro de série, le nom du propriétaire et diverses informations pertinentes au sujet du navire. Ces informations sont transmises sur une bande de fréquences spéciale et accessible à n'importe quel vaisseau ou satellite doté de comms, pourvu qu'il se trouve à proximité. Le transpondeur fait aussi office de balise de détresse si le vaisseau subit des dégâts catastrophiques. Trafiquer le transpondeur d'un navire constitue un crime sérieux aux yeux de l'Empire, et les officiers impériaux n'hésiteront pas à arraisonner un appareil s'ils ont la moindre raison de suspecter que son transpondeur a été modifié. Naturellement, cela n'a jamais empêché ceux qui tiennent à leur anonymat de le faire.

ARMES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

L'armement des vaisseaux et véhicules va des blasters légers à répétition des speeder bikes aux gigantesques batteries de turbolasers garnissant les flancs des destroyers stellaires impériaux. Dans le jeu de rôle ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire,** toutes ces armes partagent un certain nombre de caractéristiques et fonctionnent, à quelques exceptions près, comme les armes du **Chapitre V**.

- **Portée :** la portée maximale d'une arme. Les vaisseaux et les véhicules emploient une échelle supérieure à celle des individus, l'échelle planétaire.
- **Dégâts :** cette valeur indique combien de dégâts sont infligés en cas d'attaque réussie. Chaque succès ✲ obtenu lors d'une attaque permet à l'attaquant d'ajouter 1 à ces dégâts de base.
- **Niveau de critique :** le nombre d'avantages ❍ qu'il faut obtenir pour infliger un dégât critique avec cette arme. Si cet objectif est atteint, l'attaquant peut lancer 1d100 sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** de la page 245 pour déterminer les résultats de l'attaque. Un certain nombre d'armes et talents sont susceptibles d'influer sur ce jet, produisant des effets plus ou moins dévastateurs. Un personnage ne peut déclencher qu'un seul dégât critique par attaque et par cible, mais s'il obtient suffisamment d'avantages ❍ pour en infliger plusieurs, il peut convertir chaque dégât critique surnuméraire en bonus de +10 à l'occasion de son jet sur la **Table 7–9**.
- **Arc de tir :** la direction vers laquelle l'arme peut tirer, en fonction de son emplacement. Cet aspect est traité en détail dans l'encart « Arc de tir » sur cette page.
- **Attributs :** de nombreuses armes comme les canons ioniques, les rayons tracteurs et les blasters à répétition sont dotés d'attributs spéciaux qui modifient leur fonctionnement. Ces règles sont décrites dans le **Chapitre V : Matériel et équipement** à partir de la page 154.

CANONS BLASTER

Les canons blasters (ou « canon flash » comme ils sont parfois surnommés) sont des versions lourdes du blaster personnel commun dont l'utilisation nécessite une équipe de tir. Bien que moins dévastateurs que les canons laser, ils demeurent redoutablement efficaces contre l'infanterie et les véhicules légers. Ils sont souvent installés sur les véhicules atmosphériques ou les petits vaisseaux spatiaux, et il est possible d'en trouver plusieurs variantes plus ou moins puissantes.

AUTOBLASTER

Les autoblasters sont des variantes de canon blaster bénéficiant d'une cadence de tir améliorée. Grâce à leur technologie Xciter sophistiquée et à leurs modules actuateurs hautement spécialisés, ces armes peuvent atteindre une impressionnante vitesse de rotation et déverser une grêle de décharges énergétiques dévastatrices d'une simple pression de la détente.

ARMES IONIQUES

Les armes de cette catégorie servent à paralyser les vaisseaux et les véhicules plutôt qu'à les détruire. Elles emploient des turbines ioniques pour générer des masses de particules négatives, qui sont ensuite combinées à du plasma et libérées sous la forme d'une décharge ou d'une impulsion. Les ions perturbent les composants électroniques de la cible, induisent des courts-circuits, corrompent les ordinateurs et forcent les systèmes à l'arrêt, ce qui permet de la maîtriser ou de la détruire plus facilement à l'aide d'armes conventionnelles. Bien que ces armes soient conçues pour causer le moins de dommages structurels possible, elles provoquent néanmoins de violentes surtensions qui peuvent infliger des dégâts secondaires sous la forme de circuits grillés, de joints soudés ou de départs de feu.

ARCS DE TIR

Tout vaisseau ou véhicule dispose de quatre quadrants de tir : avant, arrière, bâbord et tribord. Chacun d'entre eux correspond à une zone délimitée par un arc de quatre-vingt-dix degrés, défini à partir du centre du vaisseau. Chaque arme dispose d'au moins un arc de tir, en fonction de son emplacement sur l'appareil et du type de montant sur lequel elle est installée. Les armes fixes ne sont pourvues que d'un seul arc de tir. Par exemple, les canons laser de l'Y-wing BTL sont fixés à la proue du vaisseau et ne peuvent donc atteindre que des cibles qui se trouvent en face de l'appareil. Les armes montées sur des tourelles, comme les turboblasters d'une corvette CR90, peuvent en revanche viser des ennemis situés dans tous les quadrants, ce qui est indiqué dans le profil des armes par la mention « Arc de tir : tous ».

Certains appareils disposent aussi d'un arc de tir dorsal (vers le haut) et/ou ventral (vers le bas). Les armes installées sur le haut ne peuvent pas atteindre des cibles situées sous le vaisseau, et vice versa. Par exemple, le canon laser ventral d'un cargo léger YT-1300 porte la mention « arc de tir (ventral) : tous », ce qui veut dire que l'on peut s'en servir pour attaquer n'importe quel ennemi situé sous le vaisseau. En revanche, il faut que l'appareil pivote sur son axe principal pour atteindre les cibles qui se trouvent au-dessus de lui à l'aide de cette même arme.

ARMES LASER

Ces engins combinent des faisceaux lumineux concentrés et des particules chargées pour produire des décharges énergétiques à longue portée, précises et ravageuses. Les lasers constituent des armes de choix contre les blindés et l'infanterie, complémentant à merveille le blaster, qui demeure moins dévastateur par comparaison.

CANON LASER

Cette arme anti-vaisseau standard se retrouve sur la plupart des appareils, du plus petit chasseur au plus imposant vaisseau amiral. Plus performants que les canons blaster en raison de leur précision et leur puissance, les canons laser peuvent s'employer seuls ou être couplés au sein d'une batterie. Les chasseurs et les cargos sont souvent équipés de canons laser légers ou moyens, tandis que les canons laser lourds sont réservés aux vaisseaux amiraux, qui s'en servent pour se défendre contre des bâtiments de moindre envergure. Les véhicules terrestres peuvent aussi disposer de ce type d'armement.

QUAD-LASER

Le quad-laser est une arme spécialement conçue pour lutter contre les chasseurs. Il se compose de quatre canons laser de petit calibre, qui sont actionnés au moyen d'un seul mécanisme de mise à feu et contrôlés par un ordinateur de visée sophistiqué. Chaque pression sur la gâchette déclenche quatre tirs, dont la puissance est suffisamment considérable pour détruire les chasseurs et les patrouilleurs les plus robustes.

TURBOLASER

Ces immenses armes de gros calibre, incroyablement gourmandes en énergie, sont les plus imposantes dont un vaisseau puisse être doté. Les turbolasers peuvent transpercer d'un coup les boucliers, le blindage et la coque d'un appareil ; les variantes légères suffisent à détruire les petits vaisseaux, tandis que les plus lourdes peuvent mettre à mal les défenses des croiseurs les plus imposants. Ces armes ne sont cependant pas sans inconvénient : elles consomment notamment des quantités phénoménales d'énergie et demandent beaucoup de temps pour se recharger. Enfin, elles ont beaucoup de mal à suivre et à atteindre les petites cibles rapides comme les chasseurs.

RAYON TRACTEUR

Les rayons tracteurs sont des générateurs de boucliers modifiés pour projeter un faisceau d'énergie capable de prendre au piège les vaisseaux. Ils sont employés par les chantiers orbitaux, les transports planétaires, les stations spatiales et divers appareils, le plus souvent pour acheminer les navires en toute sécurité vers les pontons et les débarcadères ou pour déplacer les cargaisons. Quand ils sont installés sur des bâtiments militaires, ils peuvent être utilisés de façon offensive pour saisir un vaisseau ennemi et l'attirer dans une soute afin de faciliter l'abordage.

MUNITIONS LIMITÉES ET CHASSEURS

Parfois, des chasseurs et d'autres petits vaisseaux ont des torpilles à proton ou des lance-missiles à concussion dotés de l'attribut Munitions limitées. Bien que celui-ci permette normalement de recharger au moyen d'une manœuvre, ce n'est pas le cas dans l'espace. Les chasseurs transportent un nombre limité de torpilles ou de missiles, et doivent recharger à leur base ou sur un vaisseau de transport : ils ne peuvent pas refaire le stock en vol, et a fortiori au beau milieu d'un combat !

ARTILLERIE

L'artillerie permet aux véhicules et aux vaisseaux de disposer de puissantes armes à usage unique capables de percer les blindages, ou parfois de se verrouiller sur une cible pour la traquer. Propulsés par des moteurs subluminiques miniatures et dotés d'une forte charge explosive, ces projectiles sont conçus pour donner aux petits appareils un surcroît de puissance contre les gros vaisseaux et leur permettre d'abattre les chasseurs et les airspeeders de loin, avant même qu'ils n'aient l'occasion d'ouvrir le feu. La plupart des armes d'artillerie disposent aussi d'un système de guidage sophistiqué et de propulseurs directionnels qui les rendent capables de suivre leur cible ou d'effectuer une deuxième tentative si elles ne font pas mouche du premier coup.

MISSILES ET GRENADES À CONCUSSION

Le lance-missiles est la pièce d'artillerie la moins puissante et la plus répandue. Toutes sortes de vaisseaux en sont pourvus, des plus petits chasseurs aux plus monstrueux cuirassés. Longs d'environ un mètre, les missiles à concussion disposent d'une ogive spéciale alliant une tête ultrapénétrante en duracier, qui emploie la force cinétique pour percer le blindage des appareils, à une puissante charge directionnelle qui inflige des dégâts explosifs à l'impact. Avant tout conçus pour lutter contre les vaisseaux monoplaces, ces projectiles sont capables de mettre hors d'état de nuire n'importe quel chasseur ou patrouilleur, mais ils s'en tirent aussi relativement bien contre les bâtiments de plus grande envergure.

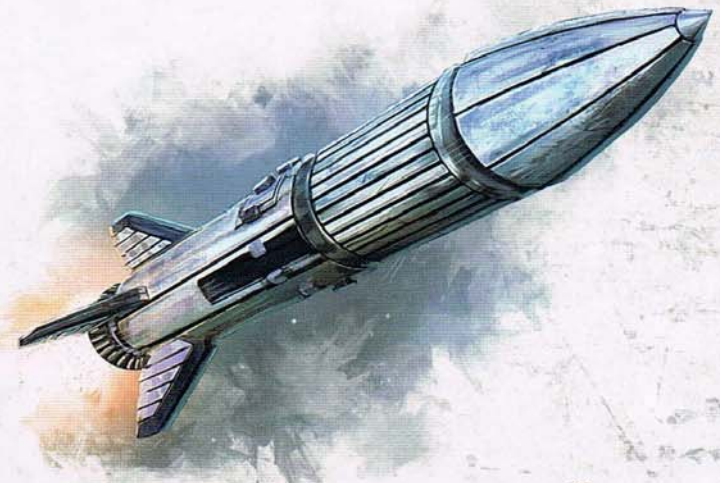


TABLE 7-1 : ARMES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Nom	Portée	Dégâts	Critique	Attributs
Autoblaster	Proche	3	5	Automatique
Canon blaster (léger)	Proche	4	4	—
Canon blaster (lourd)	Proche	5	4	—
Canon ionique (léger)	Proche	5	4	Ionique
Canon ionique (moyen)	Courte	6	4	Ionique
Canon ionique (lourd)	Moyenne	7	4	Cadence lente 1, Ionique
Canon laser (léger)	Proche	5	3	—
Canon laser (moyen)	Proche	6	3	—
Canon laser (lourd)	Courte	6	3	—
Lance-missiles à concussion	Courte	6	3	Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 3, Projectile guidé 3, Souffle 4
Lance-torpille à protons	Courte	8	2	Brèche 6, Cadence lente 1, Munitions limitées 3, Projectile guidé 2, Souffle 6
Quad-laser	Proche	5	3	Jumelé 3, Précis
Rayon tracteur (léger)	Proche	—	—	Tracteur 2
Rayon tracteur (moyen)	Courte	—	—	Tracteur 4
Rayon tracteur (lourd)	Courte	—	—	Tracteur 6
Turbolaser (léger)	Moyenne	9	3	Brèche 2, Cadence lente 1
Turbolaser (moyen)	Longue	10	3	Brèche 3, Cadence lente 1
Turbolaser (lourd)	Longue	11	3	Brèche 4, Cadence lente 2

Les grenades à concussion sont principalement utilisées à l'échelle individuelle, encore que de nombreux véhicules militaires terrestres disposent de lance-grenades employant des variantes antipersonnel ou antichar plus imposantes. Les grenades à concussion sont des armes balistiques de portée relativement réduite et elles s'avèrent donc parfaitement inutiles dans les combats spatiaux.

Les missiles à concussion supplémentaires coûtent 500 crédits pièce et sont Illégaux (I).

TORPILLES À PROTON

Les torpilles à protons sont des projectiles hautement sophistiqués, typiquement utilisés par les chasseurs et les patrouilleurs. Pourvues d'une tête conique et trapue, elles sont plus encombrantes et imposantes que les missiles à concussion, ce qui veut dire qu'il n'est pas possible d'en mettre autant dans un lanceur. L'ogive est activée au moyen d'une charge explosive de Nergon-14, libérant une dangereuse masse irradiante de protons. Ces torpilles sont conçues pour endommager et détruire les bâtiments de grande taille comme les transports lourds ou les vaisseaux amiraux, et elles permettent aux appareils de moindre envergure, comme les chasseurs et les patrouilleurs, de s'attaquer à bien plus gros qu'eux.

Les torpilles supplémentaires coûtent 750 crédits pièce et sont Illégales (I).

LES COMBATS ET LA COMPÉTENCE PILOTAGE

Lors des combats mettant en scène des vaisseaux spatiaux ou des véhicules, les PJ et PNJ doivent régulièrement faire des tests de Pilotage pour contrôler leur appareil, pour réaliser certaines actions et pour éviter diverses catastrophes. Chaque fois qu'un de ces tests est nécessaire, le personnage aux commandes doit effectuer un test de Pilotage (planétaire) ou de Pilotage (espace), suivant qu'il se trouve ou non dans l'atmosphère d'une planète. Pour faire bref, ce chapitre ne précise pas systématiquement quelle variante de la compétence Pilotage est employée et laisse au MJ le soin de déterminer laquelle s'applique.

COMBATS DES VAISSEAUX SPATIAUX ET VÉHICULES

Dans les situations de combat opposant des vaisseaux ou des véhicules, on emploie à peu près les mêmes règles qu'au cours des affrontements « normaux », qui sont décrits au **Chapitre VI**. Plutôt que de constituer un système séparé, elles servent à ajouter une dimension supplémentaire aux règles standards et permettent de structurer des rencontres dans lesquelles figurent toutes les combinaisons possibles et imaginables de vaisseaux, de véhicules et de personnages.

Lorsque vous jouez des combats impliquant des vaisseaux et des véhicules, ne perdez pas de vue que des règles supplémentaires s'appliquent aux appareils de gabarit 5 ou plus, car ils sont un peu plus imposants que les chasseurs ou les cargos et disposent d'équipages pouvant compter des dizaines ou centaines de membres.

APERÇU GÉNÉRAL

Dans *Star Wars :* Aux Confins de l'Empire, les affrontements mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules se déroulent à peu près comme les combats détaillés dans le **Chapitre VI : Combat et conflits**. Pour faciliter les choses, ces règles sont répétées ici.

1ère ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (-) de Calme ou de Vigilance** (pour plus de détails sur cette question, reportez-vous à l'encadré **Calme ou Vigilance ?** page 199). Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus de ☯ l'emporte. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.

2e ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

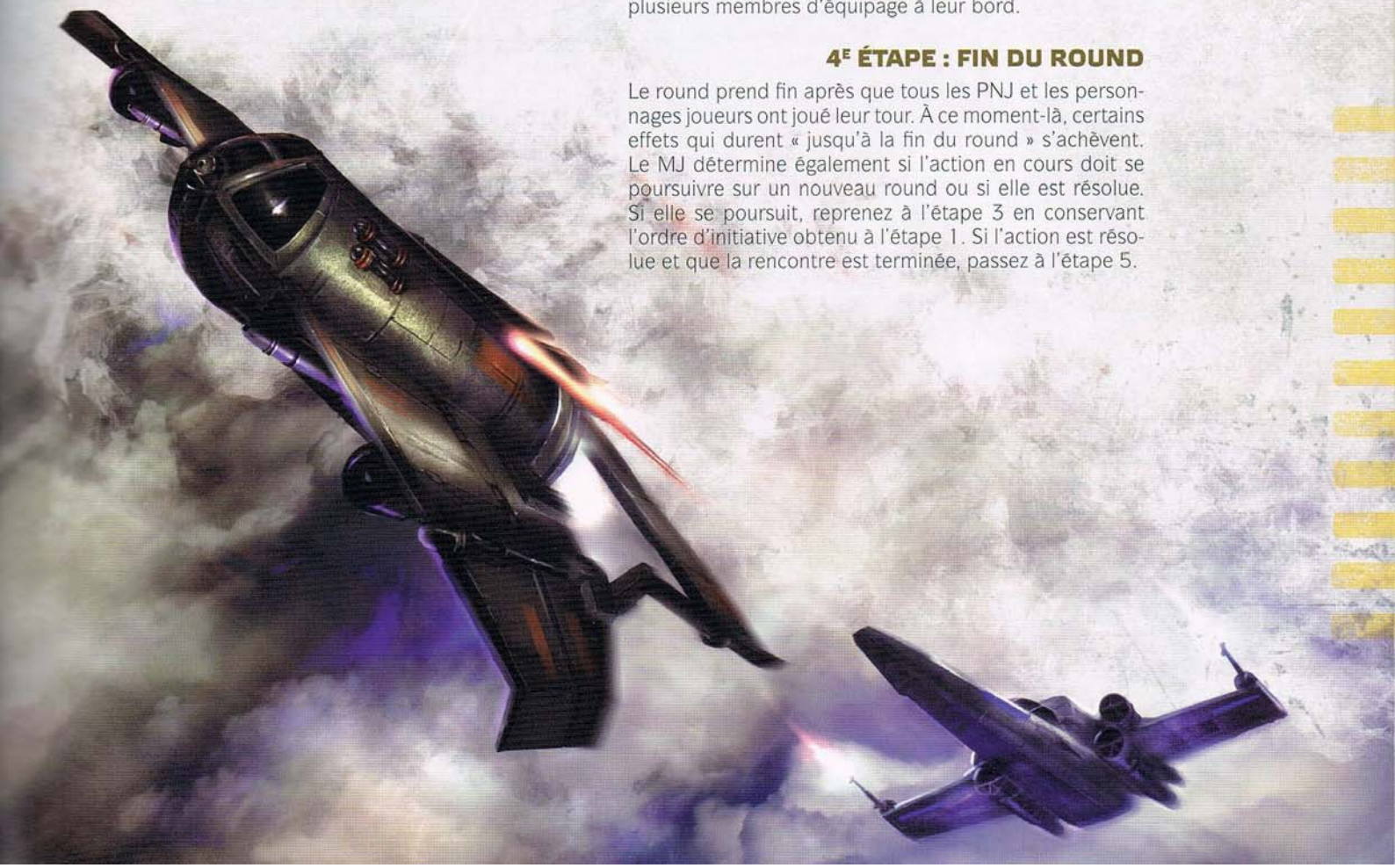
Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

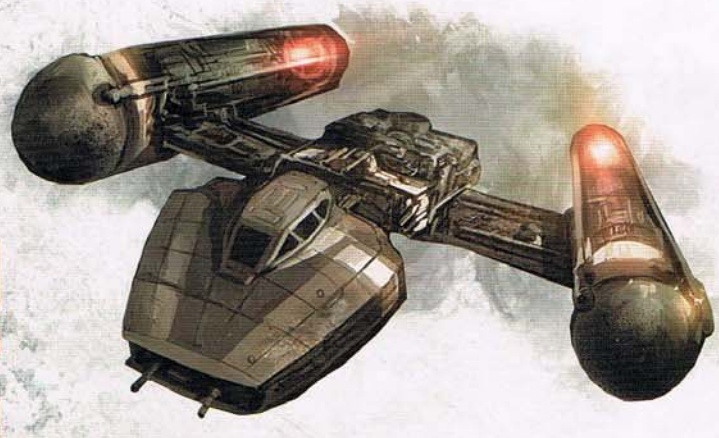
3e ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour. Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour. Notez au passage que certains vaisseaux peuvent avoir plusieurs membres d'équipage à leur bord.

4e ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, certains effets qui durent « jusqu'à la fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si l'action en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'action est résolue et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.





5E ÉTAPE: FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'action résolue, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables et celles qui durent « jusqu'à la fin de la rencontre » prennent fin. Le personnage peut reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

COMBATS ENTRE PETITS VAISSEAUX

Les combats opposant des vaisseaux et véhicules de petite taille suivent des règles assez simples, qu'il s'agisse d'appareils monoplaces comme les chasseurs et les patrouilleurs ou d'airspeeders et de speeder bikes n'emportant qu'un conducteur. Le pilote constituant la totalité de l'équipage, il dispose chaque tour d'une manœuvre et d'une action de vaisseau (ou de deux manœuvres de vaisseau) avec son appareil. Cela signifie qu'il peut voler et se battre à bord de son vaisseau ou accorder toute son attention au pilotage. Les combats entre les petits vaisseaux et véhicules sont décrits de façon un peu abstraite, en particulier dans le cas des appareils particulièrement rapides comme les airspeeders, les speeder bikes et les chasseurs. Ces engins ne cessant jamais de se déplacer et d'essayer de prendre l'avantage au moyen de leur grande manœuvrabilité, il serait presque impossible de détailler leur moindre mouvement. Au lieu de cela, le MJ et les joueurs décident des actions des personnages, en font une description aussi palpitante que possible, puis effectuent des tests pour déterminer l'issue.

COMBATS ENTRE VAISSEAUX CAPITAUX

Les affrontements mettant aux prises des bâtiments de plus grande envergure comme les vaisseaux capitaux de gabarit 5 ou plus sont nécessairement plus abstraits à cause de la complexité de ces navires et des gigantesques équipages qu'ils mobilisent. Tout comme les petits appareils, les vaisseaux amiraux disposent d'une manœuvre et d'une action de vaisseau ou de deux manœuvres de vaisseau. Ceci n'est cependant pas une règle appliquée au navire en lui-même : elle correspond aux actions et aux manœuvres du pilote ou du capitaine. Les autres membres d'équipage bénéficient chacun de leur propre manœuvre et de leur propre action de vaisseau ; ils peuvent les employer pour faire feu avec une arme, utiliser des senseurs, se déplacer dans l'habitacle ou assister le capitaine d'une façon ou d'une autre au combat. Tout cela se passe au cours du même round et obéit aux règles ordinaires d'initiative. Il ne faut cependant jamais perdre de vue que dans des combats opposant de gigantesques vaisseaux de ce genre, chaque bâtiment est susceptible d'avoir un équipage comptant des centaines ou des milliers de membres. Ne vous donnez pas la peine de déterminer le créneau d'initiative de chacun d'entre eux ; concentrez-vous plutôt sur les individus dont les actions ont un impact direct sur le combat en cours et ignorez le reste.

TOURS DE COMBAT

Un combat mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules est un processus simplifié reposant sur les descriptions, conçu pour être aussi simple et rapide que possible. Tout ceci vise à retranscrire avec un maximum de fidélité la frénésie et le côté cinématographique de l'action et des aventures dans l'univers de *Star Wars*. En procédant de la sorte, on évite aussi de ralentir le rythme des parties, ce qui serait le cas s'il fallait sans cesse se rapporter à une carte ou à un diagramme des combats. Les manœuvres des vaisseaux font donc plutôt l'objet de descriptions sur lesquelles les joueurs et le MJ s'entendent.

Dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**, les personnages joueurs utilisent les mêmes règles de combat que celles que vous trouverez à partir de la page 197, ce qui veut dire qu'ils peuvent accomplir une action et une manœuvre pendant leur tour par défaut. Ils ont aussi l'option de subir du stress mécanique ou de dépenser un Avantage pour accomplir une seconde manœuvre. Toutefois, quoi qu'il arrive, un personnage ne peut jamais effectuer plus de deux d'entre elles.

LES MANŒUVRES

Les manœuvres exigent moins d'attention que les actions et correspondent à des activités qui ne nécessitent pas de test de compétence. En plus de celles qui sont possibles lors des affrontements ordinaires, il en existe un certain nombre qu'on ne peut accomplir qu'à l'occasion des combats spatiaux ou de véhicules, toutes soumises aux règles normales des manœuvres (cf. page 200). De plus, on considère, en particulier quand ils sont à bord de gros vaisseaux, que les personnages sont capables d'effectuer des manœuvres de type individuel comme se jeter à terre, s'occuper de leur équipement ou actionner quelque chose à proximité, le tout dans la limite du bon sens. Il est par exemple possible de viser, puisqu'un personnage peut accomplir cette manœuvre avec un quad-laser aussi bien qu'avec un pistolet blaster. En règle générale, les manœuvres énumérées pages 201-202 s'appliquent à toutes les formes de combat, même si le bon sens est toujours de mise.

Quand des vaisseaux ou des véhicules participent à une rencontre, il est important de ne jamais perdre de vue leur allure actuelle, qui peut aller de 0 à leur vitesse maximale, des manœuvres étant nécessaires pour accélérer ou décélérer.

Les vaisseaux et les véhicules dont le gabarit se situe entre 1 et 4 peuvent accomplir une manœuvre de pilote par tour, ou deux en subissant volontairement 2 points de stress mécanique. Les manœuvres de pilote sont celles qui affectent directement les déplacements d'un vaisseau, dont la vitesse et les mouvements sont limités. Si l'appareil n'a qu'un pilote à son bord, ce dernier doit encaisser 2 points de stress (ou sacrifier son action) pour effectuer deux manœuvres, comme le veulent les règles de combat normales. Certains vaisseaux disposent en revanche de plusieurs pilotes ; dans ce cas, chacun d'entre eux est autorisé à effectuer une manœuvre de pilote et c'est le vaisseau qui encaisse du stress (mécanique) à leur place, mais les appareils de ce genre sont assez rares.

Un vaisseau ou un véhicule dont la caractéristique de gabarit est égale ou supérieure à 5 ne peut jamais accomplir plus d'une manœuvre de pilote par round.

ACCÉLÉRER/DÉCÉLÉRER

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Le pilote peut augmenter ou réduire de 1 la vitesse actuelle de son vaisseau ou de son véhicule, jusqu'à atteindre sa vitesse maximale ou se retrouver à l'arrêt.

VOLER/CONDUIRE

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette manœuvre permet tout simplement à un vaisseau ou à un véhicule de se rapprocher ou de s'éloigner de quoi que ce soit d'autre à sa vitesse actuelle. Le nombre de manœuvres nécessaires pour passer d'un niveau de portée à l'autre dépend de la vitesse de l'appareil. Il est important de se rappeler que la portée est établie du point de vue de l'appareil en mouvement et qu'elle ne décrit pas une distance physique précise.

- **Vitesse 0 :** le vaisseau ou le véhicule est à l'arrêt et il ne peut pas faire de manœuvre avant de prendre de la vitesse.
- **Vitesse 1 :** une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée courte (et vice versa).
- **Vitesse 2-4 :** une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche, pour passer de portée courte à portée proche (et vice versa) ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa).
- **Vitesse 5-6 :** une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche, ou pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa) ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée longue (et vice versa).

MANŒUVRE D'ÉVASION

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 3+

Une manœuvre d'évasion représente les diverses tentatives du pilote pour éviter les attaques, les collisions et autres calamités. Elle permet d'améliorer 1 dé de difficulté des tests effectués pour attaquer le vaisseau jusqu'à la fin du prochain tour du pilote. Bien que cela rende le vaisseau effectuant la manœuvre défensive plus difficile à toucher, cela complique aussi la tâche de son pilote quand il tente de viser. Jusqu'à la fin du prochain tour de celui-ci, on améliore 1 dé de difficulté de ses attaques. Seuls les vaisseaux et véhicules dont le gabarit se situe entre 1 et 4 peuvent accomplir une manœuvre défensive, les engins de plus grande taille n'étant généralement pas assez rapides et maniables pour cela.

COLLER À LA CIBLE

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 3+

Cette manœuvre représente la capacité d'un pilote à se concentrer et à ignorer le stress ainsi que les distractions du combat pour s'assurer qu'il touchera sa cible ou qu'il détruira son adversaire. On améliore 1 dé d'aptitude ◆ de tous les tests de combats effectués à partir de l'appareil qui effectue cette manœuvre jusqu'à la fin du prochain tour du pilote. Tant qu'il se focalise de la sorte, le pilote ignore en revanche les autres menaces, ce qui fait de lui une cible facile pour les autres adversaires. Jusqu'à la fin de son prochain tour, on améliore 1 dé d'aptitude ◆ de tous les tests de combat effectués contre son appareil. Cette manœuvre ne peut être employée que par des engins de petite taille, comme les chasseurs et les patrouilleurs, autrement dit tout vaisseau ou véhicule de gabarit 4 ou moins.

METTRE LA GOMME

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : toutes

Cette manœuvre permet à un vaisseau ou à un véhicule d'atteindre immédiatement sa vitesse maximale quelle que soit son allure actuelle. Le plus souvent, cela revient à appuyer à fond sur l'accélérateur pour forcer le moteur à fonctionner en surrégime. Bien qu'elle soit expéditive, cette façon de procéder met les capacités de l'appareil à rude épreuve. Chaque fois que cette manœuvre est utilisée, le vaisseau ou le véhicule subit 1 point de stress mécanique par niveau de vitesse qu'il doit franchir pour atteindre sa vélocité maximale.

Prenons l'exemple d'un cargo léger YT-1300 qui tente d'échapper à une patrouille de la Marine impériale en

se cachant derrière un astéroïde, à l'arrêt. Son pilote s'aperçoit que deux chasseurs TIE ont changé de cap et qu'ils s'approchent de l'endroit où il se dissimule. Jugeant qu'il vaut mieux fuir que périr, il décide de mettre la gomme. Il enclenche l'accélérateur à fond et le vaisseau s'ébranle tout à coup. L'appareil s'éloigne à toute vitesse afin d'effectuer son saut dans l'hyperespace, mais la poussée d'accélération soudaine lui inflige 3 points de stress mécanique.

Cette manœuvre ne peut être employée que par les vaisseaux ou les véhicules de gabarit 4 ou moins, les gros bâtiments étant trop pesants pour accélérer de façon aussi brusque.

RÉORIENTER LES BOUCLIERS DÉFLECTEURS

Manœuvre de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Grâce à cette manœuvre, un membre de l'équipage ayant accès aux systèmes de contrôle des boucliers peut transférer 1 point de défense d'une zone à l'autre. Il est par exemple possible de renforcer la protection dont jouit la partie avant de l'appareil en lui accordant 1 point de défense auparavant affecté à la partie arrière. Cette manœuvre ne fonctionne que si le vaisseau ou le véhicule dispose d'un système de défense modulaire, comme des boucliers déflecteurs.

ACTIONS

Lors des batailles spatiales et des affrontements à bord de véhicules, les personnages ont la possibilité d'accomplir diverses actions qui n'ont de sens que dans ces situations de combat. Cette catégorie inclut les actions dites « de pilote », qui affectent directement les déplacements du vaisseau lui-même et dont le nombre est limité à une par tour. En effet, un appareil ne peut accomplir qu'un nombre restreint de mouvements en un temps donné, même s'il dispose d'un équipage important.

N'oubliez pas que les actions de combat énumérées à partir de la page 203 peuvent aussi être employées lors des affrontements mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules, dans la limite du bon sens.

TABLE 7-2 : DIFFICULTÉ DE CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Stress mécanique actuel	Dégâts de coque actuels	Difficulté
Inférieur à la moitié du Seuil de stress mécanique	Inférieurs à la moitié du Seuil de dégâts de coque	Facile (◆)
Supérieur ou égal à la moitié du Seuil de stress mécanique	Supérieurs ou égaux à la moitié du Seuil de dégâts de coque	Moyenne (◆◆)
Supérieur au Seuil de stress mécanique	Supérieurs au Seuil de dégâts de coque	Difficile (◆◆◆)

CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette action permet de tenter de limiter la casse infligée aux systèmes d'un véhicule par les combats ou par un accident. Elle donne la possibilité à un personnage joueur de « guérir » son appareil de 1 point de stress mécanique, si le test de Mécanique correspondant est réussi. Le niveau de difficulté de ce test est déterminé par la quantité de stress mécanique dont le véhicule ou le vaisseau souffre actuellement. Il est possible de contrôler les dégâts autant de fois qu'il est nécessaire pour réduire le stress mécanique du vaisseau à 0, à raison d'une action par tour et par personnage, bien entendu.

Un bon mécanicien peut aussi réparer une partie des dommages qu'un vaisseau a subis au beau milieu du combat, mais il aura beaucoup plus de mal. En règle générale, les PJ n'ont le droit d'employer cette manœuvre qu'une fois par rencontre, car il est impossible de procéder à toutes les réparations nécessaires en l'absence de certains outils et tant que le vaisseau n'est pas à quai. Le MJ dispose d'ailleurs d'un droit de véto sur les tentatives de réparation des PJ ; par exemple, le pilote d'un chasseur ne peut pas s'extraire de son cockpit pour réparer l'une de ses ailes au beau milieu d'un affrontement, pas plus qu'un conducteur de speeder bike ne peut rattacher l'un de ses ailerons pendant qu'il conduit au milieu d'une forêt.

Les personnages peuvent aussi employer cette action pour réparer l'effet d'un dégât critique subi par le vaisseau. La difficulté de cette opération est déterminée par la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques**. Il est possible de faire plusieurs tests pour tenter une réparation jusqu'à ce que les effets du dégât critique soient annulés.

PRENDRE L'AVANTAGE

Action de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 4+

Cette action décrit la danse dangereuse qu'exécutent les petits vaisseaux, comme les chasseurs et les patrouilleurs, ou les véhicules extrêmement rapides comme les airspeeders. Elle permet à un pilote de prendre l'avantage contre son adversaire direct et de se positionner de façon optimale pour l'attaquer au cours du prochain round. Pour effectuer cette action de vaisseau, le pilote fait un **test de Pilotage** dont la difficulté est déterminée par la vitesse relative de son appareil et de celui qu'il prend en chasse, comme l'indique la **Table 7–3 : avantage de vitesse et difficulté**. En cas de réussite du test, le pilote ignore tous les malus imposés par une manœuvre d'évasion jusqu'à la fin du prochain round (que ce soit lui ou son adversaire qui l'a employée) et il peut de plus choisir la zone de défense qui sera touchée par son attaque. Si le test est raté en revanche, les tentatives du pilote ne lui permettent pas de prendre le dessus et il continue à subir les éventuels malus d'une manœuvre d'évasion.

Lorsqu'un combattant prend le dessus, l'adversaire peut tenter d'annuler les effets de son action en essayant de prendre l'avantage à son prochain tour. La procédure est la même, mais on ajoute 1 dé de difficulté à ce test chaque fois que cette action a été réussie par l'un ou l'autre des pilotes.

AUTRES ACTIONS DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Les personnages qui se trouvent à bord d'un vaisseau ou d'un véhicule et qui ne sont pas occupés à le piloter ou à utiliser ses armes peuvent chercher d'autres moyens de contribuer au combat. Les options qui s'offrent à eux ne sont véritablement limitées que par leur imagination, mais la **Table 7–7 : actions supplémentaires des vaisseaux et véhicules** de la page 238 énumère un certain nombre d'actions que les passagers peuvent tenter. La table indique le nom de l'action, la compétence qui est nécessaire pour l'exécuter, la difficulté du test correspondant et enfin les résultats produits en cas de réussite. Le MJ a bien sûr le droit d'imposer des modificateurs à la difficulté du test et il peut aussi empêcher les joueurs d'accomplir certaines actions si celles-ci n'ont aucun sens. Toutes ces actions obéissent aux règles ordinaires des tests de compétence, mais elles ne représentent qu'un échantillon des possibilités et elles sont simplement là pour vous donner des idées.

EFFECTUER DES TESTS DE COMBAT AVEC L'ARMEMENT D'UN VÉHICULE

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette action est similaire au test de combat décrit page 204, mais elle présente de petites variations qui sont dues à la différence entre les véhicules et les individus. Plutôt que de décrire ces changements de façon abstraite, nous répétons ici les diverses étapes du test de combat et indiquons comment elles changent dans le cas de ces affrontements.

Chaque arme installée sur un vaisseau ou un véhicule ne peut tirer qu'une seule fois par round, sauf si sa description précise le contraire.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage qui attaque choisit la compétence qu'il veut utiliser. Habituellement, il s'agit d'Artillerie, mais dans le cas de certaines armes montées sur les véhicules, la compétence Distance (armes lourdes) est plutôt celle qui convient. La plupart des tests de combat effectués à bord d'un appareil ou d'un véhicule sont faits au moyen de leurs armes. N'oubliez jamais qu'**une arme montée sur un véhicule ou un vaisseau ne peut tirer qu'une seule fois par round**, quel que soit le nombre de personnages embarqués.

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Le personnage constitue ensuite sa réserve de dé, qui est basée sur sa compétence et la caractéristique correspondante, ainsi que sur les talents et autres aptitudes applicables en l'espèce. Certaines circonstances, comme une blessure critique dont souffre le personnage, un dégât critique subi par le vaisseau ou les effets de l'environnement peuvent aussi influer sur la composition de la réserve de dés. Pour en savoir plus sur la constitution d'une réserve de dés, reportez-vous à la page 18.

Lorsque l'on fait feu avec une arme installée sur un vaisseau ou un véhicule, la difficulté des tests de combat est déterminée par les valeurs de gabarit respectives de l'appareil qui tire et de sa cible, comme l'explique la **Table 7–4 : comparaison des gabarits** ; cette règle vaut d'ailleurs même dans les cas où la cible n'est ni un véhicule ni un vaisseau. Elle permet de rendre compte du fait que les navires de grande taille ont du mal à toucher les petits vaisseaux, tandis que leur masse fait d'eux des cibles faciles pour ceux-ci. Grâce aux systèmes informatiques perfectionnés dont sont équipés la plupart des navires, la distance ne change rien à la difficulté d'un tir. Si sa cible est à portée, un vaisseau peut l'atteindre. Le test de combat est aussi modifié par les manœuvres et actions qu'ont accomplies les vaisseaux, les talents, le terrain et tout autre modificateur que le MJ juge bon d'imposer.

Quand une attaque touche un appareil de gabarit 4 ou moins, la cible peut choisir quelle zone est atteinte. Les petits vaisseaux étant agiles et constamment en mouvement,

TABLE 7-3 : AVANTAGE DE VITESSE ET DIFFICULTÉ

Différentiel de vitesse	Difficulté
Les deux vaisseaux ont à la même vitesse	**Moyenne (◆◆)**
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est supérieure de 1 ou plus	**Facile (◆)**
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est inférieure de 1 ou plus	**Difficile (◆◆◆)**
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est inférieure de 2 ou plus	**Intimidante (◆◆◆◆)**

TABLE 7-4 : COMPARAISON DES GABARITS

Différence de gabarit	Difficulté
L'attaquant et la cible sont de même gabarit ou leurs gabarits ne diffèrent que de 1	**Moyenne (◆◆)**
Le gabarit de l'attaquant est inférieur de 2 ou plus à celui de la cible	**Facile (◆)**
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 2 à celui de la cible	**Difficile (◆◆◆)**
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 3 à celui de la cible	**Intimidante (◆◆◆◆)**
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 4 ou plus à celui de la cible	**Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**

ils sont sans cesse en train de faire des esquives, de feinter et de manœuvrer de manière à ce que leur zone la mieux défendue soit celle qui fait face à l'adversaire. En revanche, c'est la position de l'attaquant qui détermine la localisation d'une attaque lorsque la cible est un bâtiment de gabarit 5 ou plus. La position relative des deux vaisseaux est déterminée par les décisions des divers acteurs de la rencontre et par les descriptions qui animent les parties de ***Star Wars :*** **Aux Confins de l'Empire**.

3. RÉSULTATS ET DÉGÂTS

Une fois les dés lancés, le joueur examine le résultat. Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de succès ✲ que d'échecs ▼.

Quand vous effectuez un test de combat, chaque succès ✲ supplémentaire ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires. N'oubliez pas que la plupart des armes des vaisseaux et véhicules infligent des dégâts mesurés à l'échelle planétaire, ce qui veut dire qu'elles infligent dix fois plus de dégâts aux individus.

4. RÉSOUDRE LES ⟲ ET LES ⊕

Comme d'ordinaire, les avantages ⟲ et les triomphes ⊕ peuvent avoir d'heureuses conséquences sur l'issue d'un test de combat. Mais, de la même manière que les règles des rencontres sont plus rigides que celles qui régissent la narration, certaines options permettant d'utiliser les avantages ⟲ et les triomphes ⊕ sont encadrées plus strictement. Lors des batailles, le joueur qui contrôle le personnage actif détermine combien il dépense d'avantages ⟲ et de triomphes ⊕, sauf si le MJ dispose d'une raison spécifique pour le forcer à s'y prendre d'une façon précise.

La première méthode pour employer ses avantages ⟲ et triomphes ⊕ lors d'une attaque consiste à les utiliser pour déclencher des dégâts critiques ou activer des attributs d'arme. Comme l'expliquent les pages 158 et 243, chaque arme possède un niveau de critique exprimé numériquement. Son utilisateur peut choisir de dépenser des avantages ⟲ et des triomphes ⊕ pour infliger un dégât critique à la cible, lequel va s'ajouter aux effets et dégâts normaux de l'attaque. Vous trouverez de plus amples informations au sujet des dégâts critiques infligés aux vaisseaux et véhicules page 244 (lorsque la cible est un individu, celui-ci subit des blessures critiques, comme l'explique la page 218). N'oubliez jamais qu'une attaque doit infliger des dégâts supérieurs à la valeur de blindage de la cible pour qu'un dégât critique puisse se déclencher.

Les attributs d'arme représentent les effets et capacités uniques d'une arme. Il en existe de deux types : actifs ou passifs. Pour activer ceux du premier genre, il faut que l'utilisateur de l'arme dépense un certain nombre d'avantages ⟲. Le plus souvent, il faut débourser deux avantages ⟲ ⟲, mais ce n'est pas systématiquement le cas. Sauf mention contraire, les effets d'un attribut s'appliquent toujours en plus des conséquences normales d'une attaque, comme les dégâts normaux ou critiques.

En plus de compter comme des avantages ⟲ supplémentaires, les triomphes ⊕ peuvent aussi être dépensés pour activer ces capacités spéciales. Un triomphe ⊕ peut servir, en cas d'attaque réussie, à infliger un dégât critique indépendamment du niveau de critique de l'arme. De plus, il est possible d'utiliser un triomphe ⊕ pour déclencher les effets d'un attribut, quel que soit le nombre d'avantages ⟲ qui serait normalement nécessaire.

Les combats de vaisseaux et de véhicules offrent par ailleurs des options supplémentaires pour dépenser les avantages ⟲ et les triomphes ⊕. Les plus communs d'entre eux sont récapitulés dans la **Table 7–5 : dépenser les ⟲ et les ⊕ dans les combats spatiaux**. Comme d'habitude, cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive, mais sert à donner un cadre de référence aux joueurs et au MJ.

5. RÉSOUDRE LES ⚙ ET LES ▽

Alors que c'est le joueur qui décide comment son personnage utilise les avantages ⟲ et les triomphes ⊕ obtenus à l'occasion d'un jet, c'est le MJ qui choisit comment dépenser les menaces ⚙ et les désastres ▽. Par défaut, c'est toujours le MJ qui s'en charge, mais il a néanmoins la possibilité de demander à un joueur de le faire lorsqu'il faut déterminer les effets des menaces ⚙ et des désastres ▽ générés par le test de compétence d'un PNJ.

La plupart des armes ne proposent pas de moyens spécifiques pour dépenser les menaces ⚙ et les désastres ▽. Il se présente cependant un certain nombre d'exceptions dans le cas des armes particulièrement instables ou dangereuses, dont la description inclut alors ces options et détaille leurs effets. Il existe aussi des options spécifiques aux batailles spatiales pour dépenser les menaces ⚙ et les désastres ▽, dont les plus courantes sont énumérées dans la **Table 7–6 : dépenser les ⚙ et les ▽ dans les combats spatiaux**. Comme d'habitude, cette liste n'a pas vocation à être exhaustive. Le MJ demeure toujours libre d'inventer des moyens de dépenser les menaces ⚙ et les désastres ▽ pour refléter les circonstances d'une rencontre, ou d'entendre les propositions des joueurs à ce sujet, du moment qu'elles collent à l'action.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES DÉGÂTS DE COQUE ET LES DÉGÂTS CRITIQUES

Quand un appareil ou un véhicule subit des dégâts, ceux-ci sont réduits par la valeur de son blindage, comme dans le cas de l'encaissement pour les personnages. S'il reste des dégâts après cette réduction, le vaisseau subit des dégâts de coque ; à l'inverse, il en ressort indemne s'il n'en reste plus après avoir pris en compte le blindage. Ces règles sont présentées de façon plus détaillée page 243.

Une attaque réussie peut aussi causer un dégât critique, sur le modèle de la blessure critique. Cela se produit soit lorsque le niveau de critique d'une arme est atteint, soit quand un vaisseau a subi un nombre de dégâts supérieur à son Seuil de dégâts de coque. Quand un attaquant obtient un dégât critique, il fait un jet de pourcentage sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques**. Le résultat détermine quels effets s'appliquent au vaisseau victime de l'attaque.

TABLE 7-5 : DÉPENSER LES ET LES DANS LES COMBATS SPATIAUX

Coût	Options
ou	Ajouter un dé de fortune à un test de Pilotage, d'Artillerie, d'Informatique ou de Mécanique du prochain personnage allié actif. Découvrir un détail important au beau milieu de la bataille, comme une vulnérabilité dans la trajectoire d'un vaisseau ou un point faible dans la tactique d'attaque d'un speeder. Infliger un dégât critique avec une attaque réussie ayant percé le blindage (coût en avantage variable)
ou	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate, sauf si le personnage actif en a déjà accompli deux lors de son tour. Ajouter un dé d'infortune au prochain test d'un personnage visé. Ajouter un dé de fortune au prochain test de Pilotage, d'Artillerie, d'Informatique ou de Mécanique de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
ou	Endommager temporairement, au moyen d'une attaque réussie, un composant spécifique choisi par l'attaquant, plutôt que d'infliger des dégâts normaux ou du stress mécanique au vaisseau ou au véhicule visé. Le MJ et le joueur peuvent utiliser leur bon sens et leur imagination pour déterminer la nature exacte de ces effets. Par exemple, il est possible de réduire la défense d'un vaisseau à 0 en endommageant son générateur de bouclier, jusqu'à ce que ce dernier soit réparé (au moyen d'un test de Mécanique, idéalement). Ces effets ne doivent cependant pas être trop dévastateurs. Reportez-vous aux **Tables 7–10 et 7–11** de la page 246 si vous avez besoin d'une liste de composants. Ignorer les pénalités imposées par le terrain ou les phénomènes célestes jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Exécuter une manœuvre gratuite de pilote. Il faut être aux commandes de l'appareil et il reste impossible d'excéder la limite de 2 manœuvres par tour. Forcer un vaisseau ou un véhicule à changer de cap, annulant les effets des manœuvres Viser et Coller à la cible.
	Améliorer un dé de difficulté lors du prochain test de Pilotage ou d'Artillerie du personnage visé. Améliorer un dé d'aptitude lors du prochain test de Pilotage, d'Artillerie, de Mécanique ou d'Informatique de n'importe quel personnage allié. Réussir un coup d'éclat qui renverse le cours de la bataille, comme détruire les générateurs de boucliers d'un vaisseau amiral ou semer un poursuivant dans un champ d'astéroïdes.
	Plutôt que d'infliger des dégâts normaux ou du stress mécanique au vaisseau visé au moyen d'une attaque réussie, détruire pour de bon un composant important, sélectionné par l'attaquant. Celui-ci est complètement désactivé jusqu'à ce qu'il soit réparé, et il doit être choisi de concert par le MJ et le joueur. Il peut s'agir des moteurs ou de l'hyperdrive d'un appareil qui tente de s'échapper ou de ses armes. Reportez-vous aux **Tables 7–10 et 7–11** de la page 246 si vous avez besoin d'une liste de composants.

TABLE 7-6 : DÉPENSER LES ET LES DANS LES COMBATS SPATIAUX

Coût	Options
ou	Le pilote est subitement contraint de réduire sa vitesse de 1 à cause de manœuvres inattendues. Le personnage actif perd les bonus d'une manœuvre (comme manœuvre d'évasion ou viser) jusqu'à ce qu'il l'effectue à nouveau. Le vaisseau ou le véhicule du personnage actif subit 1 point de stress mécanique. Il est possible de choisir plusieurs fois cette option.
ou	Un adversaire peut immédiatement effectuer une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter un dé de fortune au prochain test de Pilotage ou d'Artillerie du personnage visé. Le personnage actif ou l'un de ses alliés ajoute un dé d'infortune à sa prochaine action.
ou	Le créneau du joueur actif devient le dernier dans l'ordre d'initiative. Le personnage actif confère à l'ennemi un avantage majeur dans la rencontre. Par exemple, il va se placer en plein dans le champ de tir de l'adversaire, ce qui réduit la difficulté de tous les tests effectués contre lui jusqu'au début de son prochain tir.
	L'armement principal du vaisseau du personnage actif (ou l'arme que ce dernier utilise s'il fait office d'artilleur) subit les effets d'un dégât critique de composant (cf. page 245). Ce résultat ne compte pas lorsque l'on totalise les dégâts critiques subis par le vaisseau. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'Artillerie, de Pilotage, d'Informatique ou de Mécanique effectué par un personnage allié, personnage actif compris. Le personnage actif subit une collision mineure avec l'un de ses adversaires situés à portée proche, avec un élément du terrain ou avec un objet flottant dans l'espace.
Test raté +	Le personnage actif subit une collision majeure avec l'un de ses adversaires situés à portée proche, avec un élément du terrain ou avec un objet flottant dans l'espace.

TABLE 7-7 : ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Action	Compétence et difficulté	Résultats
Tracer l'itinéraire	**Test d'Astrogation Moyen (◆◆), test de Perception Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage étudie la topographie et calcule un itinéraire permettant de voyager en toute sécurité. Si ce test est réussi, chaque succès réduit de 1 le nombre de dés d'infortune ■ imposés par les terrains difficiles.
Assister pilotage	**Test de Pilotage Moyen (◆◆)**	Le personnage s'installe dans le siège du copilote du vaisseau pour s'occuper de divers systèmes et de l'équipement auxiliaire, ce qui laisse le pilote se concentrer sur la navigation ou la conduite. Si le test est réussi, chaque succès permet de dégrader 1 dé de difficulté lors du prochain test de Pilotage du pilote principal.
Brouillage	**Test d'Informatique Moyen (◆◆)**	Le membre d'équipage emploie les systèmes de brouillage du vaisseau pour gêner les transmissions des appareils ennemis. Si le test est réussi, l'adversaire doit réussir un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** pour se servir de ses moyens de communication. On ajoute 1 dé difficulté à ce test par tranche de deux succès ✲ ✲ et les effets du brouilleur s'appliquent à une cible supplémentaire par avantage ❍ dépensé à cette fin
Intensifier le bouclier	**Test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**	Le personnage détourne la puissance de certains systèmes pour renforcer la protection dont jouit l'appareil. Cette action ne fonctionne que dans le cas des véhicules dotés d'une forte valeur de défense. Si le test est réussi, l'appareil subit 1 point de stress mécanique et bénéficie de 1 point de défense supplémentaire sur l'une de ses zones jusqu'au début de son prochain tour. Chaque succès supplémentaire ✲ permet de prolonger ces effets d'un round.
Réparations manuelles	**Test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**	Dans certains cas, les réparations manuelles peuvent se réduire à des opérations aussi simples que souder une grosse plaque de métal sur un composant endommagé. Si le MJ le permet et que le personnage dispose des outils nécessaires, il peut tenter l'action « contrôle des dégâts » avec son Athlétisme plutôt qu'avec Mécanique. Si le test est réussi, il est possible d'ôter 1 point de dégâts de coque à l'appareil, plus 1 point par tranche de deux succès ✲ ✲ supplémentaires. N'oubliez pas que les mêmes limitations que celles imposées à contrôle des dégâts s'appliquent, et que cette action ne peut donc être utilisée qu'une fois par rencontre.
Discipline de tir	**Test de Sang-Froid ou de Commandement Difficile (◆◆◆)**	Le personnage choisit de retenir ses coups pour étudier les tactiques de l'ennemi et guider avec précision ses camarades aux postes d'artilleurs. Si le test est réussi, le prochain membre d'équipage qui attaque au moyen d'une arme installée sur le vaisseau bénéficie d'un dé de fortune □ de plus lors de son test. Chaque tranche de deux succès ✲ ✲ supplémentaires permet de conférer ce bonus à un tireur additionnel. De plus, le personnage peut dépenser trois avantages ❍ ❍ ❍ pour permettre à toutes les armes du vaisseau d'infliger 1 point de stress mécanique à leur cible en plus de leurs dégâts normaux jusqu'au début du prochain tour, ces tirs parfaitement calibrés mettant à mal les boucliers et surchargeant les systèmes de l'adversaire.
Scanner l'ennemi	**Test de Perception Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage emploie les scanners du vaisseau pour étudier l'appareil ennemi. Si le test est réussi, il découvre de quelles armes et modifications celui-ci bénéficie, ainsi que ses seuils de dégâts de coque et de stress mécanique. En dépensant 2 avantages ❍ ❍, il peut aussi déterminer le nombre de dégâts de coque et de points de stress mécanique du vaisseau
Pirater les systèmes de l'ennemi	**Test d'Informatique Difficile (◆◆◆)**	Le personnage utilise les puissants ordinateurs de son navire pour essayer de perturber les systèmes du vaisseau ennemi. Si le test est réussi, il réduit la défense d'une des zones de la cible de 1 par succès ✲ pendant un round. Dépenser un triomphe ⊕ permet de désactiver une arme pendant un round, tandis que deux avantages ❍ ❍ permettent d'infliger 1 point de stress mécanique à la cible.
Contre-mesures	**Test d'Informatique Moyen (◆◆) ou test de Vigilance Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage analyse les attaques en cours et emploie les systèmes du vaisseau pour perturber les mécanismes de verrouillage, ou attend le bon moment pour larguer des leurres ou des débris pour intercepter les projectiles. Si le test est réussi, on améliore 1 dé difficulté de toutes les attaques effectuées contre l'appareil au moyen d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé jusqu'au début du prochain tour du personnage (plus 1 dé par tranche de deux avantages ❍ ❍ supplémentaires).

Un certain nombre d'armes et de talents sont susceptibles de modifier en plus ou en moins ce jet de dégâts critiques. Quand une attaque réussit contre une cible, l'attaquant a aussi le choix de dépenser plusieurs fois le coût (en avantages et triomphes) nécessaire à l'obtention d'un dégât critique pour obtenir un bonus lors de son jet sur la **Table 7–9** ; chaque dégât critique « acheté » au-delà du premier permet de bénéficier d'un bonus de +10. Notez que les talents et les attributs qui affectent spécifiquement les blessures critiques sont sans effet sur les dégâts critiques, comme l'attribut Sanguinaire.

SBIRES ET VÉHICULES

Quand un combat fait intervenir des vaisseaux ou des véhicules, le MJ a la possibilité d'accélérer et de simplifier les choses en recourant aux règles des sbires, qui demeurent essentiellement les mêmes dans le cas des engins monoplaces comme les speeder bikes, les airspeeders et les chasseurs. Créez des groupes de sbires composés de deux à quatre appareils de type similaire et pilotés par le même genre de PNJ. Ces groupes fonctionnent comme des entités individuelles, ce qui correspond du point de vue de la narration à un vol en formation ou, au pire, à une poignée d'individus vaguement regroupés. Tout comme dans le cas des sbires ordinaires, les appareils appartenant à un groupe ne font qu'une seule attaque, qui peut éventuellement bénéficier d'une amélioration de dé au test de compétence si cette dernière s'emploie « en groupe uniquement », et ils subissent tous ensemble les dégâts. Ils sont aussi obligés d'accomplir les mêmes manœuvres et déplacements.

Les vaisseaux capitaux et les véhicules de grande taille ne sont en général jamais traités comme des sbires ; après tout, personne n'a envie d'avoir affaire à un groupe de quatre destroyers stellaires. En revanche, ils peuvent eux-mêmes disposer de sbires opérant à leur bord. Un vaisseau amiral équipé de plusieurs armes peut compter des sbires artilleurs qui emploient des armes similaires pourvues d'un même arc de tir. Le MJ peut donc regrouper plusieurs armes de même genre couvrant un quadrant de tir spécifique et résoudre les attaques d'un vaisseau ou d'un véhicule d'un seul coup. Le groupe doit désigner une cible unique et il bénéficie d'un bonus à son test de compétence si les tireurs disposent de la compétence Artillerie. Les vaisseaux capitaux comptant un nombre impressionnant d'armes, cette procédure permet de gagner du temps lorsque c'est leur tour d'agir et permet de représenter le fait qu'ils déploient un véritable déluge de tir pour atteindre les autres navires.

N'oubliez pas que, dans ce cas, c'est toujours le bâtiment qui subit les dégâts des attaques plutôt que les groupes de sbires à son bord.

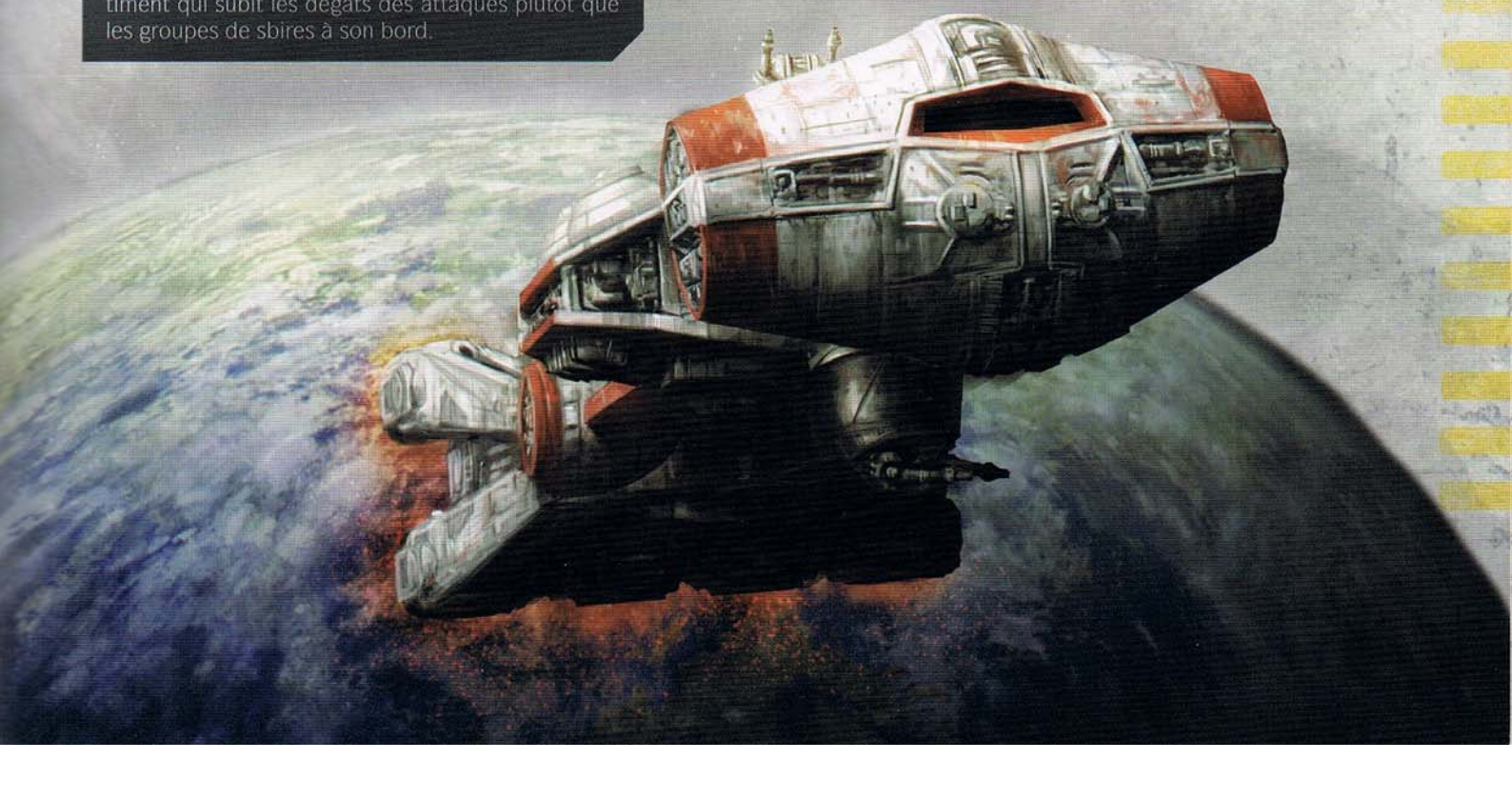
L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE, À LA SURFACE ET DANS L'ESPACE

Les niveaux de portée planétaire ne représentent pas les mêmes distances suivant qu'une rencontre a lieu dans l'espace ou dans l'atmosphère d'une planète. L'espace constitue naturellement l'environnement le plus vaste, et les vaisseaux peuvent par ailleurs aller nettement plus vite que les airspeeders les plus rapides, car ils ne sont pas ralentis par le terrain ou le frottement de l'air. Les descriptions des divers niveaux de portée planétaire mentionnent donc chaque fois la différence entre les deux cas de figure.

ÉCHELLE PLANÉTAIRE ET NIVEAUX DE PORTÉE

Tout comme les combats ordinaires, les batailles mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules font appel aux niveaux de portée, des mesures abstraites et approximatives des distances. Les niveaux de portée planétaire qu'on emploie dans ces situations obéissent aux mêmes règles que ceux qui se trouvent page 208, et ne se différencient véritablement que par leur échelle supérieure.

Comme l'explique la page 209, la portée proche à l'échelle planétaire commence là où l'échelle individuelle s'arrête. Elle représente cependant des distances tellement plus grandes qu'un individu ne peut pas employer une manœuvre pour s'approcher d'un vaisseau situé à portée proche à cette échelle, car plusieurs kilomètres les séparent en réalité : il lui faudrait donc des heures de marche pour arriver à destination. Cette observation s'applique d'autant plus dans le cas des niveaux de portée les plus importants.



Ceci ne revient pas à dire que les vaisseaux et véhicules ne peuvent pas évoluer à l'échelle individuelle, surtout si l'on songe à un petit engin comme un landspeeder. Ces appareils sont en mesure de traverser rapidement les niveaux de portée standards, qui sont d'ailleurs ceux que l'on utilise quand un individu agit en relation avec ces moyens de locomotion. Les vaisseaux et véhicules étant cependant capables de parcourir ces distances extrêmement rapidement, cela n'aurait pas grand sens de mesurer leur progression à l'aide de ces unités de mouvement relativement petites. C'est d'autant plus vrai dans le cas des chasseurs et des airspeeders, ceux-ci pouvant avaler les kilomètres en à peine quelques secondes.

Les vaisseaux et les véhicules emploient donc d'autres niveaux de portée, les **niveaux de portée planétaire**. Comme noté auparavant, le plus petit niveau de portée planétaire, la portée « proche », englobe toute l'échelle individuelle. Cela signifie qu'un appareil capable de se rendre d'un point à l'autre de la portée proche peut se déplacer n'importe où dans les cinq niveaux de portée ordinaires. Par ailleurs, cela veut dire que n'importe quelle arme à bord installé sur un vaisseau tire au moins aussi loin que les armes personnelles utilisant la portée extrême.

PORTÉE PROCHE

À l'échelle planétaire, la portée proche couve une distance légèrement supérieure à celle de la portée extrême de l'échelle ordinaire. Elle peut tout aussi bien servir à représenter quelques dizaines de mètres que quelques kilomètres. Dans le deuxième cas de figure, cela peut sembler beaucoup, mais il ne faut pas perdre de vue que les vaisseaux peuvent parcourir ces distances en quelques secondes ou en quelques minutes au pire.

À la surface d'une planète, la plupart des véhicules terrestres sont au contact lorsqu'ils sont à portée proche. Cela veut dire qu'ils peuvent employer leurs blasters lourds et canons laser pour toucher des cibles qu'un soldat ordinaire aurait du mal à distinguer et serait très certainement incapable d'atteindre. Lors des combats aériens et spatiaux, ce niveau de portée est celui auquel se déroulent les duels des chasseurs et des airspeeders ultraperformants. Les vaisseaux amiraux évitent généralement de se trouver à portée courte d'un autre bâtiment de leur gabarit, car cela revient à échanger des salves à bout portant. Quand deux navires de cette puissance ouvrent le feu à pareille distance, ils sont rapidement capables de s'entredétruire.

PORTÉE COURTE

Ce niveau de portée recouvre une distance de quelques dizaines de kilomètres. Lorsqu'on se trouve à la surface d'une planète, il devient impossible pour un véhicule d'en attaquer un autre au moyen d'armes exigeant une ligne de vue ; seuls les tirs indirects des pièces d'artillerie sont encore efficaces à cette distance.

Dans l'espace, la portée courte commence juste après celle des duels. La plupart des armes équipant les chasseurs et les patrouilleurs ne portent pas aussi loin, et ceux-ci sont donc souvent pourvus de missiles ou de torpilles à protons pour accroître leur rayon d'action. La portée courte demeure un peu inconfortable pour les vaisseaux amiraux, bien qu'elle ne permette pas des canonnades aussi sauvages que la portée proche.

PORTÉE MOYENNE

À la surface d'une planète ou dans son atmosphère, une chose est considérée à portée moyenne si elle se situe à environ cinquante kilomètres et que seules les plus puissantes pièces d'artillerie sont capables de l'atteindre.

Dans l'espace, cela correspond à des distances un peu plus grandes, dans la limite des cent kilomètres. C'est bien supérieur à la portée des armements des chasseurs, mais c'est en revanche idéal pour les puissantes armes des vaisseaux amiraux. La plupart des affrontements opposant des navires de ce gabarit se déroulent donc à portée moyenne, ce qui laisse suffisamment de place entre eux pour de nombreux duels entre chasseurs.

PORTÉE LONGUE

Sur une planète, la portée longue peut couvrir de cent à deux-cents kilomètres. Aucun combat n'a lieu à ces distances, les ennemis n'étant guère plus que des petits points qui clignotent sur les écrans des scanners.

Dans l'espace, ce niveau de portée peut recouvrir jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres. Les affrontements entre vaisseaux sont relativement rares à cette distance, car seuls les plus imposants vaisseaux capitaux disposent d'armes capables de porter aussi loin.

PORTÉE EXTRÊME

À la surface d'une planète, on considère qu'il s'agit de la limite maximale des scanners et que l'armement est inutile à cette distance.

Dans l'espace aussi, presque toutes les armes cessent de fonctionner à portée extrême, y compris celles des vaisseaux amiraux. Ceux-ci peuvent néanmoins commencer à manœuvrer pour obtenir la position la plus favorable avant de passer à l'attaque, ou tenter de changer de cap pour semer l'adversaire.

TERRAIN ET PHÉNOMÈNES CÉLESTES

L'espace regorge de périls qui peuvent se présenter sous la forme d'un astéroïde isolé, de comètes incandescentes, d'étranges anomalies gravitationnelles, de nébuleuses ou même des trous noirs tant redoutés. Lorsqu'un vaisseau passe à proximité ou au travers de l'un de ces obstacles sournois, le personnage qui se trouve aux commandes aura parfois besoin de faire un test de Pilotage, même si la manœuvre qu'il effectue n'en nécessite normalement pas. La difficulté de cette manœuvre est déterminée par la vitesse et le gabarit du vaisseau, puisqu'il est plus facile de contourner un objet périlleux quand on va lentement et d'esquiver les dangers avec un petit appareil.

Ces règles s'appliquent aussi aux véhicules qui se déplacent à la surface d'une planète et aux engins volants qui s'élancent dans les airs. L'idée de base reste la même : les petits engins maniables et rapides évitent plus facilement les collisions fatales que les gros véhicules lents.

Le niveau de difficulté du test de Pilotage est égal à la vitesse actuelle de l'appareil ou à la **moitié** de sa caractéristique de gabarit arrondie à l'entier supérieur. Le plus grand de ces deux nombres détermine combien de dés de difficulté ◆ sont ajoutés à la réserve de dés, tandis que le plus petit indique combien de dés de difficulté sont améliorés. Par exemple, un chasseur TIE qui zigzague dans un champ d'astéroïde à pleine allure (vitesse 5) doit réussir un **test de Pilotage de difficulté Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**. Pour déterminer combien des dés de difficulté ◆ on améliore, on divise ensuite par deux la caractéristique de gabarit du chasseur, qui est de 3, et on arrondit ce résultat à l'entier supérieur, ce qui donne 2. Au bout du compte, l'infortuné pilote aux commandes de son chasseur TIE doit réussir un test de Pilotage avec trois dés de difficulté ◆◆◆ et deux dés de défi ⬢⬢.

Avec son gabarit de 4 et sa vitesse de 1, un char des sables jawa qui progresse dans un canyon n'aura en revanche besoin, pour éviter un accident, que de réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆),** dont un dé sera converti en dé de défi ⬢. Tout peu maniable et incommode que soit ce véhicule, sa vitesse réduite représente en fin de compte un avantage pour le pilote.

Si le test de Pilotage est un échec, cela ne veut pas nécessairement dire que le vaisseau ou le véhicule s'écrase (encore qu'un échec accompagné d'un désastre ▽ puisse indiquer un crash). Cela signifie seulement que le pilote n'a pas réussi à gérer la situation. Il doit réduire sa vitesse de 1 et il n'arrive pas au point qu'il comptait atteindre. Par exemple, s'il visait un point situé à portée moyenne, il reste exactement à la même distance de celui-ci.

DANGERS DE NAVIGATION

Bien que le moindre éclat flottant dans l'espace puisse en théorie s'avérer dangereux pour un vaisseau lancé à pleine vitesse, tous les accidents ne se valent pas. C'est une chose de naviguer au milieu d'une nébuleuse dont les détails sont bien connus, mais c'en est une autre que de traverser un champ d'astéroïdes quand on est poursuivi par des chasseurs impériaux. Si les environs sont suffisamment dangereux, le MJ peut ajouter des dés d'infortune ■ aux tests de Pilotage d'un PJ.

DANGERS CÉLESTES ET MANŒUVRES DIFFICILES

Le capitaine d'un navire ou le conducteur d'un véhicule aura parfois besoin d'accomplir une action nécessitant un test de Pilotage alors qu'il se trouve déjà au beau milieu d'un champ d'astéroïdes ou sur une route en pente couverte d'éboulis. Dans ce cas, le joueur effectue le test mentionné par les règles de l'action, plutôt que celui qui serait déterminé par sa vitesse et son gabarit. En revanche, il ajoute autant de dés d'infortune ■ qu'indiqué à la **Table 7–8 : difficulté de navigation et dés d'infortune ■**, suivant la difficulté de l'obstacle en question. Le MJ peut choisir d'augmenter la difficulté de ce test pour tenir compte de l'allure du véhicule ou du vaisseau. En règle générale, on améliore 1 dé de difficulté quand cette vitesse se situe entre 1 et 3 ou 2 dés à partir de 4.

TABLE 7-8 : DIFFICULTÉ DE NAVIGATIONS ET DÉS D'INFORTUNE ■

Dés d'infortune ■	Exemples (planète)	Exemples (espace)
—	Terrain plat et dégagé : routes, sols fermes et plaines herbeuses ; ciel dégagé et temps clément dans le cas des appareils volants.	Situation de navigation relativement simple et sans complication : un vaste champ d'astéroïdes peu dense ou une nébuleuse plutôt calme et peu épaisse.
■	Terrain ardu : des arbres clairsemés, un dense parterre broussailleux, des dunes, ou beaucoup de vent.	Une série d'obstacles délicats, mais peu intimidants : un vol au-dessus des montagnes d'une lune, un champ d'astéroïde ou une nébuleuse un peu plus dense.
■■	Terrain dangereux : une forêt dense, une colline rocailleuse, voler en pleine tempête.	Un phénomène céleste dangereux : une comète fracturée, un champ d'astéroïdes particulièrement dense et turbulent.
■■■ +	Terrain très dangereux : une façade à pic, un marécage profond, une mince croûte sur une coulée de lave ou encore, s'engouffrer à toute vitesse dans un canyon à peine assez grand pour l'appareil.	Une situation extrêmement périlleuse qui sollicite tout le talent et le sang-froid du pilote : naviguer dans la Gueule, naviguer près d'un pulsar dangereux, plonger dans les tunnels d'un astéroïde, etc.



LES COURSES-POURSUITES

Il est possible qu'un ou plusieurs joueurs décident de s'engager dans une course-poursuite à l'occasion d'un affrontement mettant en jeu des véhicules ou des vaisseaux. Lorsque c'est le cas, les règles habituelles du combat sont légèrement modifiées pour représenter l'action.

Quand une telle situation se présente, il ne faut surtout pas perdre de vue qu'une bonne partie de l'action va se jouer dans la narration. Les tests de compétence continuent de décider de l'issue des événements, mais la plupart des détails sont laissés à l'imagination du MJ et des joueurs, qui décrivent ce qu'ils font.

Pour déterminer les résultats d'une course-poursuite, le MJ doit tout d'abord savoir quelle distance sépare initialement les diverses parties. Dans le cas de deux véhicules terrestres, comme des speeder bikes ou des landspeeders, le MJ peut opter pour l'utilisation des niveaux de portée qui s'appliquent à l'échelle individuelle. En revanche, c'est l'échelle planétaire qui s'impose lorsqu'il est question de deux airspeeders, de deux chasseurs ou même de deux vaisseaux capitaux.

Une fois la distance initiale déterminée, le poursuivant et le poursuivi font un test concurrentiel de Pilotage (planétaire ou espace). La difficulté des tests dépend des circonstances de la poursuite. Si elle a lieu en terrain dégagé, il peut s'agir d'un **test Simple (-)**. En revanche, si le terrain influe sur le mouvement, il est possible de déterminer le niveau de difficulté au moyen des règles qui se trouvent page 241, ce qui oblige les pilotes à chercher un équilibre entre leur besoin de vitesse et la nécessité d'éviter un accident potentiellement fatal.

Lorsque chaque participant a fait son test, suivez les règles habituelles des tests concurrentiels et comparez les succès. Si le poursuivant l'emporte, il se rapproche d'un niveau de portée de sa proie. En revanche, si c'est le fugitif qui s'en est le mieux tiré, il accroît d'un niveau de portée la distance qui les sépare. Si le gagnant va plus vite que le perdant, il augmente ou réduit la distance d'un niveau de portée supplémentaire par point de vitesse qu'il possède en plus.

C'est le MJ qui décide quand une course-poursuite prend fin, mais en règle générale, elle cesse quand le poursuivant parvient à gagner suffisamment de terrain pour se retrouver au contact (ou à portée proche) de sa proie. À l'inverse, le fugitif réussit à s'échapper s'il atteint un niveau de portée supérieur à extrême.

Si la course-poursuite s'inscrit dans le cadre d'une rencontre de grande envergure, comme dans le cas de deux personnages sur speeder bike qui se séparent de la bataille qui occupe le reste du groupe, le MJ doit leur demander de faire leur test concurrentiel avant que quiconque joue son tour. L'ordre d'initiative s'applique ensuite de façon normale, et tous ceux qui participent à la poursuite reçoivent tour à tour l'occasion d'accélérer, d'ouvrir le feu ou même de pratiquer des réparations d'urgence sans s'arrêter. En revanche, ils n'ont pas le droit d'utiliser de manœuvre pour essayer de modifier leur position relativement à l'autre participant dans la course poursuite. Ne perdez jamais de vue que la position des personnages engagés dans une course poursuite va sans doute changer par rapport au reste du groupe. Souvenez-vous aussi que les règles de course-poursuite servent uniquement à déterminer la position relative des participants et qu'elles ne concernent pas leur destination ; c'est donc au MJ et aux joueurs d'indiquer la direction qu'ils empruntent. Il s'agit d'un des aspects mentionnés plus haut qui ressortent de la narration.

Enfin, vous remarquerez que ces règles peuvent tout à fait s'appliquer dans le cas d'une course-poursuite à pied en y apportant quelques modifications. Dans ce cas, la difficulté de la course-poursuite est fixée par avance, la vitesse des participants est considérée comme étant égale et le test concurrentiel se fait au moyen de la compétence Athlétisme.

SUBIR DES DÉGÂTS

Tout comme les PJ, les vaisseaux peuvent encaisser deux types de dégâts dans ***Star Wars :*** **Aux Confins de l'Empire**, les dégâts de coque et le stress mécanique. Le stress mécanique est analogue au stress que subissent les individus et permet de représenter les dommages légers et temporaires qui sont causés par les touches superficielles ou les situations dans lesquelles l'équipage pousse les machines dans leurs derniers retranchements. Les dégâts de coque sont plus sérieux et sont nettement plus susceptibles d'avoir des conséquences fatales. Ils représentent tous les dommages physiques qu'un appareil subit lorsqu'une attaque passe ses protections. Quand des dégâts de coque sont infligés, ceux-ci perdurent jusqu'à ce qu'il soit possible de réparer le vaisseau.

DÉGÂTS DE COQUE

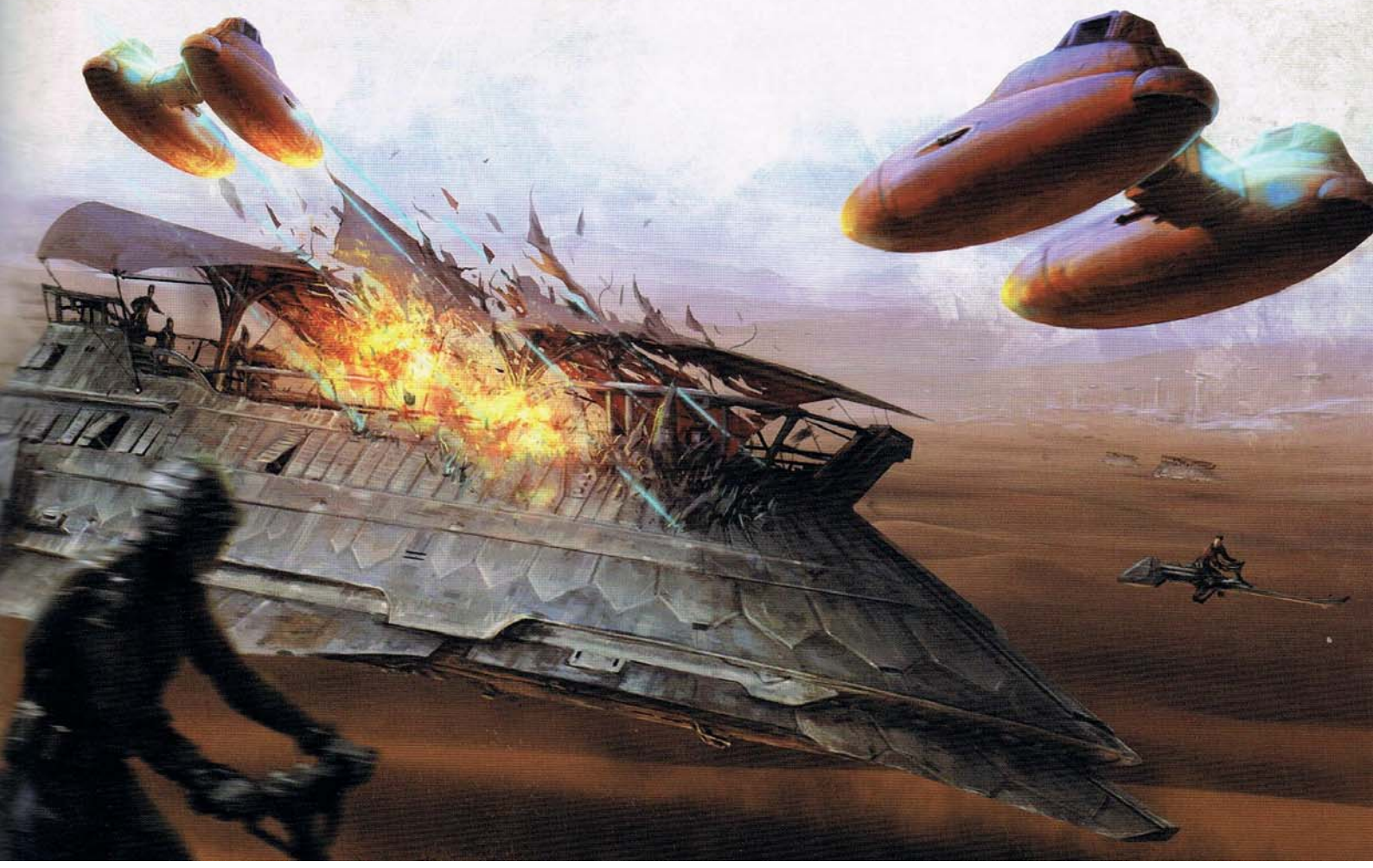
Le Seuil de dégâts de coque d'un vaisseau représente sa robustesse et sa qualité de fabrication. Quand un appareil subit plus de dégâts qu'il n'a de blindage, l'excédent est converti en points de dégâts de coque. Deux choses peuvent arriver lorsque le total de ces points dépasse le Seuil de dégâts de coque. Dans le cas des vaisseaux de gabarit 3 ou moins et de ceux qui ne revêtent pas d'importance particulière (comme un chasseur TIE ordinaire

LES COLLISIONS

Il arrive parfois qu'un vaisseau ou un véhicule percute un élément de terrain ou un autre appareil proche de lui. Il existe deux cas de figure : les chocs superficiels (collision mineure) et les chocs de plein fouet (collision majeure). Les dégâts peuvent être réduits par les défenses des vaisseaux ; notamment, les boucliers à particules sont spécifiquement conçus pour amortir les chocs.

Dans le cas d'une collision mineure, tous les véhicules et vaisseaux subissent un dégât critique. Faites un jet sur **Table 7–9** et soustrayez le décuple de la caractéristique de défense de l'appareil à votre résultat. Le dégât critique est annulé si le résultat final est de 0 ou moins. En cas de collision majeure, ce sont exactement les mêmes règles qui s'appliquent, sauf qu'on multiplie la défense par cinq au lieu de dix, comme précédemment. Si la valeur de défense varie d'une zone à l'autre, c'est le MJ qui détermine laquelle est percutée en se basant sur la position et les actions des appareils.

Le MJ a la possibilité de considérer que certains vaisseaux et véhicules particulièrement imposants sortent indemnes des collisions avec des engins de plus petite taille. En revanche, ils auront toujours plus de mal à éviter de percuter les astéroïdes de grande taille et certains éléments du terrain.



ou un landspeeder rempli de sbires anonymes), cela signifie tout simplement qu'il est détruit par une explosion qui tue le pilote et ses éventuels passagers. Si les circonstances l'exigent, le MJ peut simplement décréter que l'appareil a été mis hors de combat. En revanche, quand il s'agit d'un navire ou d'un véhicule de gabarit 4 ou plus, comme un cargo léger (ou un vaisseau de moindre envergure comptant à son bord un PJ, comme un chasseur ou un landspeeder), celui-ci subit un dégât critique. Consultez la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** de la page 245. De plus, les systèmes du vaisseau défaillent, le générateur d'urgence s'enclenche, le moteur subluminique flanche et l'appareil part à la dérive. Celui-ci n'étant alors guère plus qu'une carcasse métallique complètement inoffensive, il faudra probablement procéder à une évacuation dans les plus brefs délais.

S'il est particulièrement désespéré ou inconscient, le pilote ou l'équipage d'un vaisseau se trouvant dans cette situation peut tenter d'apporter des réparations d'urgence pour s'enfuir ou reprendre le combat. Il est possible de rendre un semblant de vie à l'appareil en récupérant des morceaux appartenant à des systèmes détruits, en fouillant dans la soute pour trouver des pièces de rechange ou en réalisant des dérivations autour des circuits endommagés au moyen d'un **test de Mécanique Difficile** ◆◆◆. Le total de dégâts de coque du vaisseau devient alors égal au Seuil de dégâts de coque moins 1, mais l'appareil subit les malus suivants : sa vitesse tombe à 1, sa manœuvrabilité est réduite de 3 et tous ses armements sont désactivés jusqu'à ce qu'ils soient complètement réparés. Si le vaisseau repart au combat dans cet état, toute attaque infligeant des dégâts de coque entraîne immédiatement un jet sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** avec un bonus de +30. Tous ces effets persistent jusqu'à ce que le vaisseau soit mis en cale sèche et réparé.

STRESS MÉCANIQUE

Le stress de type mécanique fonctionne de la même façon que celui qui s'applique aux personnages. Lorsque le Seuil de stress mécanique d'un véhicule est dépassé, il se retrouve rapidement dans une situation intenable. Ses générateurs surchargent, ses réacteurs défaillent, ses boucliers vacillent, son moteur s'arrête et de petits feux d'origine électrique se déclarent un peu partout. Bref, toutes sortes de complications viennent s'ajouter au fur et à mesure que les systèmes s'éteignent les uns après les autres et que le vaisseau cesse de répondre aux commandes. Le navire est réduit à l'impuissance jusqu'à ce que l'équipage y apporte des réparations ; il flotte à la dérive ou poursuit sa trajectoire à pleine vitesse, incapable d'en dévier ou de s'arrêter.

La situation dans un appareil ayant excédé son Seuil de stress mécanique est grave, mais tout n'est pas perdu. Grâce à l'action « contrôle des dégâts », les membres de l'équipage peuvent essayer de limiter la casse en se livrant à des réparations ou en mettant en œuvre des procédures comme redémarrer les systèmes, placer des dérivations autour des circuits endommagés et éteindre les feux d'origine électrique.

Les vaisseaux et les véhicules se débarrassent progressivement du stress mécanique dont ils souffrent. Chaque fois qu'un jour s'écoule sans que l'appareil encaisse le moindre stress mécanique, il en élimine 1 point.

DÉGÂTS CRITIQUES

Certains tirs bien ajustés et collisions dangereuses avec des objets particulièrement imposants parviennent à ignorer complètement les boucliers, puis infligent des dommages terribles que même le blindage ne peut prévenir. Les décharges de canon ionique réussissent parfois à court-circuiter totalement les systèmes, tandis que les rayons laser brûlants peuvent pénétrer les boucliers et percer la coque pour incinérer l'équipage ; il arrive aussi qu'un astéroïde surgi de nulle part ravage les entrailles d'un appareil, réduisant celui-ci à l'impuissance et le condamnant à dériver dans les froides immensités de l'espace.

Ces cas exceptionnels sont représentés au moyen de la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques**. Divers facteurs peuvent entraîner un dégât critique : c'est le cas lorsqu'un vaisseau subit plus de dégâts de coque que ne le permet son seuil, ou lorsqu'on réussit une attaque avec assez d'avantages ⓐ ou de triomphes ⊕. N'oubliez jamais que pour déclencher un dégât critique, il faut que les dégâts infligés par l'attaque dépassent la valeur de blindage d'un vaisseau ou d'un véhicule, ce qui s'avère particulièrement important quand on emploie des armes de petit calibre pour attaquer une cible qui dispose d'une valeur blindage et non d'encaissement. Lorsqu'un attaquant obtient un dégât critique, il effectue un jet sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** et sa cible subit les effets indiqués. Ces résultats sont regroupés par gravité au sein de quatre classes associées à des couleurs différentes. Ces niveaux de gravité servent à déterminer le niveau de difficulté, indiqué par chaque rangée, des tests qui sont nécessaires pour apporter des réparations. Cette difficulté peut être ajustée par le MJ s'il le souhaite.

Lorsqu'un appareil ou un véhicule encaisse des dégâts critiques, on considère que ceux-ci s'appliquent jusqu'à ce que des réparations y soient apportées, et cet état persiste même si leurs effets ne durent qu'un seul round. Tant que le vaisseau n'a pas été réparé, on ajoute +10 à tous les jets effectués sur la **Table 7–9** pour chaque dégât critique subi.

DÉGÂT CRITIQUE DE COMPOSANT

Certains dégâts critiques peuvent s'avérer particulièrement dévastateurs (sans parler de ceux qui peuvent tout simplement détruire le vaisseau). Les dégâts critiques de composant neutralisent de façon temporaire ou permanente l'un des systèmes essentiels du vaisseau, ce qui peut entraîner diverses complications. Deux tables de dégâts critiques de composant sont à votre disposition, l'une pour les appareils de gabarit 4 ou moins, l'autre pour les vaisseaux de gabarit 5 ou plus. La plupart de ces effets sont cumulatifs et il est donc possible de souffrir plusieurs fois du même dégât critique.

TABLE 7-9 : RÉSULTATS DES DÉGÂTS CRITIQUES

D100	Sévérité	Résultat
1–9	Facile (◆)	**Stress mécanique :** le vaisseau ou le véhicule encaisse 1 point de stress mécanique
10–18	Facile (◆)	**Bousculé :** une petite collision ou explosion ébranle le véhicule. Tous les membres d'équipage sont désorientés pendant un round et encaissent 1 point de stress.
19–27	Facile (◆)	**Perte d'alimentation dans les boucliers :** la valeur de défense de la zone affectée est réduite de 1 jusqu'à ce que le dégât critique soit réparé. Si le vaisseau ne dispose pas de défense, il subit 1 point de stress mécanique à la place.
28–36	Facile (◆)	**Dévié :** une explosion particulièrement violente ou un impact fait changer le vaisseau ou le véhicule de cap. Son pilote ne peut pas faire de manœuvre lors de son prochain tour et doit réussir un **test de Pilotage** pour reprendre le contrôle. Le niveau de difficulté du test est déterminé par la vitesse actuelle de l'appareil.
37–45	Facile (◆)	**Culbuté :** les attaques du vaisseau ou du véhicule subissent deux dés d'infortune ■■ et les membres d'équipages sont immobilisés jusqu'à la fin du prochain tour du pilote.
46–54	Facile (◆)	**Composant touché :** un composant, choisi par l'attaquant, est désactivé et inutilisable jusqu'à la fin du prochain round. En fonction du gabarit de l'appareil, vous pouvez consulter la **Table 7–10** ou la **Table–11** pour obtenir une liste de composants.
55–63	Moyenne (◆◆)	**Défaillance des boucliers :** la caractéristique de défense de toutes les zones est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Si l'appareil ou le véhicule ne dispose pas de défense, il subit 2 points de stress mécanique à la place.
64–72	Moyenne (◆◆)	**Défaillance du naviordinateur :** le naviordinateur de l'appareil (ou le droïde R2 le cas échéant) cesse de fonctionner, ce qui rend impossible tout saut dans l'hyperespace tant qu'il n'est pas réparé. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas d'un hyperdrive, ce sont les systèmes de navigation qui défaillent, et il doit donc voler ou rouler en aveugle.
73–81	Moyenne (◆◆)	**Fluctuations énergétiques :** le vaisseau ou le véhicule est victime d'accès soudains de surtension ou perd son alimentation de façon intermittente. Le pilote ne peut plus choisir d'infliger 1 point de stress mécanique à son vaisseau pour obtenir une manœuvre supplémentaire tant que ce dégât critique n'est pas réparé.
82–90	Difficile (◆◆◆)	**Boucliers désactivés :** la défense de la zone touchée tombe à 0 et celle des autres est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Les points de défense de la zone sont complètement perdus, mais il est possible de protéger celle-ci en dérivant des points de défense affectés à d'autres parties de l'appareil, comme d'habitude. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, il subit 4 points de stress mécanique à la place.
91–99	Difficile (◆◆◆)	**Moteur endommagé :** la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite de 1 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
100–108	Difficile (◆◆◆)	**Surcharge des boucliers :** les boucliers de l'appareil défaillent complètement. La défense de toutes les zones tombe à 0. Ce dégât critique ne peut pas être réparé avant la fin de la rencontre et l'appareil encaisse 2 points de stress mécanique. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, son blindage est réduit de 1 à la place.
109–117	Difficile (◆◆◆)	**Arrêt du moteur :** la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite à 0 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé ; l'appareil poursuit sa trajectoire en raison de l'inertie. De plus, le vaisseau ne peut plus effectuer la moindre manœuvre.
118–126	Difficile (◆◆◆)	**Défaillance d'un système majeur :** un composant choisi par l'attaquant subit des dommages importants. Il ne fonctionne plus jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Vous pouvez consulter la **Table 7–10** ou la **Table 7-11** pour obtenir une liste de composants, en fonction du gabarit de l'appareil.
127–133	Intimidante (◆◆◆◆)	**Brèche majeure dans la coque :** une plaie béante s'ouvre dans la coque, entraînant une dépressurisation. Dans le cas des engins de gabarit 4 ou moins, c'est tout l'intérieur du vaisseau qui est dépressurisé. Les navires de gabarit supérieur sont en revanche pourvus de compartiments complètement étanches et de nombreuses mesures de protection contre ces accidents qui leur permettent de se dépressuriser par section plutôt que dans leur ensemble. Le MJ doit déterminer quelles zones sont affectées, et celles-ci se vident de leur air sur un nombre de rounds égal à la caractéristique de gabarit du vaisseau. Les véhicules et les vaisseaux opérant dans l'atmosphère souffrent moins de ce résultat, mais la taille de la brèche entraîne néanmoins de grosses difficultés pour l'appareil, qui subit à la place les effets du dégât critique « déstabilisé ».
134–138	Intimidante (◆◆◆◆)	**Déstabilisé :** l'intégrité structurelle du vaisseau ou du véhicule est sérieusement menacée. Le Seuil de dégâts de coque de l'appareil est réduit de 2 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
139–144	Intimidante (◆◆◆◆)	**Au feu ! :** un incendie ravage le vaisseau. L'appareil encaisse immédiatement 2 points de stress mécanique et quiconque se fait brûler subit des dégâts de feu, comme l'explique la page 214. Il est possible d'étouffer l'incendie en agissant rapidement et en utilisant les compétences appropriées, comme des tests de Vigilance et/ou de Calme (choix du MJ). Il faut ensuite 1 round par tranche de 2 points de gabarit du vaisseau pour éteindre le feu.
145–153	Intimidante (◆◆◆◆)	**Dislocation :** le véhicule ou le vaisseau a subi tant de dégâts qu'il commence à se disloquer et à partir en morceaux alors que l'équipage est encore à son bord. Il sera complètement détruit à la fin du prochain round, laissant une traînée de débris. Quiconque se trouve à bord de l'appareil dispose d'un round pour atteindre une capsule de survie, pour s'éjecter ou pour fuir par le sas le plus proche.
154+	—	**Désintégré :** le vaisseau ou le véhicule disparaît dans une explosion aussi puissante que spectaculaire. Il est complètement détruit et tous ses membres d'équipage sont tués sur le coup.

TABLE 7-10 : COMPOSANTS DES PETITS VAISSEAUX ET VÉHICULES

Composant	Description
Droïde de soutien	Le droïde (de type astromech la plupart du temps) est hors service jusqu'à ce qu'il soit réparé. S'il s'agit d'un PJ, celui-ci encaisse immédiatement 10 points de stress.
Système d'éjection	Le pilote et/ou l'équipage sont incapables d'évacuer l'appareil en cas d'urgence tant que ce système n'aura pas été redémarré ou réparé, suivant la gravité du dégât critique.
Armement	L'attaquant choisit une arme à mettre hors service.
Senseurs	La portée des senseurs est réduite d'un niveau. Si ceux-ci ne pouvaient atteindre que la portée proche, ils sont complètement désactivés et le vaisseau navigue à l'aveuglette tant qu'ils ne sont pas redémarrés ou relancés, suivant la gravité du dégât critique
Comms	Les comms sont hors service. Le vaisseau ne peut plus transmettre ni recevoir les données et les signaux électroniques.
Moteurs subluminiques	Les moteurs sont légèrement endommagés, réduisant de 1 la vitesse du vaisseau.
Hyperdrive	L'hyperdrive ou le naviordinateur a subi des dégâts, empêchant le vaisseau de passer dans l'hyperespace.
Boucliers	Toutes les zones du vaisseau voient leur valeur de défense réduite de 1.

TABLE 7-11 : COMPOSANTS DES GROS VAISSEAUX ET VÉHICULES

Composant	Description
Train d'atterrissage	Le train d'atterrissage du vaisseau est coincé. Si un appareil de gabarit 5 essaie de se poser, il subit 2 points de dégâts de coque et 2 points de stress mécanique. S'il est de gabarit supérieur, il ne peut plus du tout pénétrer dans l'atmosphère.
Armement	L'attaquant choisit une arme à mettre hors service.
Senseurs	La portée des senseurs est réduite d'un niveau.
Comms	Les comms sont hors service. Le vaisseau ne peut plus transmettre ni recevoir les données et les signaux électroniques.
Moteurs subluminiques	Les moteurs sont légèrement endommagés, réduisant de 1 la vitesse du vaisseau.
Hyperdrive	L'hyperdrive a subi des dégâts, empêchant le vaisseau de passer dans l'hyperespace.
Boucliers	Toutes les zones du vaisseau voient leur valeur de défense réduite de 1.
Baie d'accostage	Une des aires d'atterrissage du navire devient inutilisable. La sévérité des dégâts est laissée au choix du MJ. Elle peut aller de l'impossibilité temporaire d'atterrir et de décoller ici à une défaillance catastrophique des boucliers entraînant la dépressurisation de tout le compartiment.
Soute	La coque du navire a été percée, exposant la soute au vide interstellaire. Le MJ peut décider que les marchandises qu'on y entrepose sont détruites ou perdues et que les personnages qui s'y trouvent subissent des dégâts.
Passerelle	La passerelle est endommagée, empêchant toute manœuvre ou action avec le vaisseau tant que les dégâts ne sont pas réparés. De plus, le navire continue sur sa lancée actuelle et il est impossible de modifier son cap ou son allure tant que les réparations n'ont pas eu lieu.

RÉPARER LES DÉGÂTS DE COQUE

Le stress mécanique et les effets de nombreux dégâts critiques sont temporaires, mais ce n'est pas le cas des dégâts de coque, qui nécessitent des installations appropriées ainsi qu'une abondance de temps et d'argent pour être réparés. L'installation doit notamment disposer d'assez d'outils, de lumière, de pièces et de place pour remettre à neuf le véhicule. Il est possible de trouver ce dont on a besoin sur une station orbitale aussi bien que dans un spatioport à la surface d'une planète, tandis qu'un garage bien équipé fera l'affaire dans le cas d'un landspeeder ou d'un marcheur.

Une fois qu'un vaisseau arrive à quai ou en cale sèche, chaque point de dégâts de coque coûte 500 crédits à réparer. Ce coût varie grandement en fonction de la réputation des PJ, de l'étendue des dégâts, de la rareté des pièces et de divers autres facteurs. Comme en pratiquement toute occasion dans une partie de ***Star Wars : Aux Confins de l'Empire***, le coût final des réparations est laissé au choix du MJ. Le temps nécessaire aux travaux est lui aussi variable et laissé à l'imagination du MJ. En règle générale, cette durée est de quelques jours pour les dommages légers (le quart ou moins du Seuil de dégâts de coque), tandis que tout problème plus sérieux demande plusieurs semaines, voire un mois, suivant l'ampleur du désastre.

S'il s'avère impossible ou imprudent de procéder à des réparations dans des installations dignes de ce nom, le MJ peut autoriser les PJ à employer leur ingéniosité et des pièces de récupération pour réparer leur vaisseau. Quoi qu'il en soit, ces mesures de dépannage ne permettent pas d'obtenir d'aussi bons résultats. Elles prennent beaucoup de temps et s'avèrent assez ardues à mettre en œuvre, nécessitant plusieurs tests Difficiles ou Intimidants. À ce stade, on peut même considérer que ces réparations représentent une aventure à part entière ; quoi qu'il en soit, elles ne représentent pas une façon d'économiser de l'argent en se passant des installations nécessaires à l'entretien du vaisseau.

LES VOYAGES INTERSTELLAIRES

La découverte de l'hyperdrive a beau avoir réduit considérablement les distances relatives et rendu banals les voyages interstellaires, la galaxie n'en demeure pas moins incroyablement vaste et principalement composée de vide, à l'exception de quelques rares îlots de civilisation. Dans l'espace, les trajets se déroulent à une tout autre échelle que ceux que l'on effectue par voie terrestre ou aérienne. Alors qu'une distance de mille kilomètres représente un sacré bout de chemin à la surface d'un monde, c'est à peine suffisant pour qu'un engin spatial en atteigne l'orbite. En revanche, un voyage long de plusieurs centaines de milliers de kilomètres permettant de passer d'une planète à l'une de ses lunes ne constitue qu'un court trajet pour un vaisseau. La navigation spatiale peut se présenter sous deux formes : le voyage subluminique et le voyage dans l'hyperespace.

VOYAGES SUBLUMINIQUES

Ce type de voyage s'accomplit au moyen de moteurs subluminiques dans l'espace tridimensionnel standard, ou « espace réel ». Ce mode de déplacement permet de passer d'un monde à l'une de ses lunes ou de voler d'une planète à l'autre au sein d'un même système solaire. Ces trajets longs de plusieurs millions de kilomètres peuvent nécessiter plusieurs jours en dépit de la rapidité phénoménale avec laquelle le vaisseau avance dans l'espace réel. La **Table 7–12 : durée des voyages à vitesse subluminique** fournit des approximations du temps nécessaire pour parcourir diverses distances, ce qui permet au MJ ainsi qu'aux joueurs d'estimer les durées et de préparer leurs plans. Ces valeurs ne sont qu'indicatives et ne doivent pas être prises pour argent comptant. Toutes sortes d'obstacles ou de circonstances favorables peuvent raccourcir ou rallonger ces trajets, comme des embouteillages, une pluie de météores inattendue ou l'irruption soudaine d'une flotte impériale. Le MJ doit toujours se rappeler qu'il demeure libre de fixer la durée des voyages subluminiques comme il l'entend, et qu'en fin de compte, ce sont surtout les besoins du scénario qui doivent déterminer la vitesse à laquelle un vaisseau progresse.

TABLE 7–12 : DURÉE DES VOYAGES À VITESSE SUBLUMINIQUE

Durée du voyage	Exemple
5–15 minutes	Passer de l'orbite d'une planète à un point permettant de sauter dans l'hyperespace en sécurité.
30–90 minutes	Passer de la surface d'une planète à l'une de ses lunes.
6–12 heures	Passer d'une planète à l'autre dans un même système solaire. Ce temps peut énormément varier en fonction de la position relative des astres et de la présence de certains phénomènes célestes.
12–72 heures	Passer du centre d'un système solaire à sa bordure. Encore une fois, ce temps peut énormément varier en fonction de la position relative des astres et de la présence de certains phénomènes célestes.

VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Alors que les vaisseaux se servent de la vitesse subluminique pour se rendre d'une planète à l'autre au sein d'un même système solaire, les voyages en hyperespace permettent de voyager entre les étoiles. L'hyperespace constitue à proprement parler une dimension à part entière, dans laquelle il est possible de pénétrer au moyen de la technologie prodigieuse qu'emploient les hyperdrives. Il permet aux vaisseaux d'atteindre des vitesses plusieurs fois supérieures à celles dont sont capables les moteurs subluminiques, et réduit ainsi à quelques jours ou semaines la durée de voyages qui nécessiteraient sinon des millénaires. Bien que cette technologie soit parvenue à maturité et que les appareils puissent emprunter des voies hyperspatiales relativement stables, au sujet desquelles on dispose d'informations sans cesse réactualisées, ces périples demeurent des entreprises assez risquées.

Bien que l'hyperespace ait fait constamment l'objet d'études et d'observations depuis que les espèces intelligences ont commencé à l'employer, il reste nimbé de mystère. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il constitue essentiellement une sorte de dimension parallèle contigüe à

réel, ce qui veut dire que tout mobile y évoluant avance simultanément dans la même direction dans l'espace réel. C'est aussi cette contiguïté qui permet de dresser la carte de l'hyperespace et d'établir des voies hyperspatiales. La relation entre les objets et leur reflet hyperspatial est d'ailleurs bien connue. Les entités de grande taille, en particulier celles qui dégagent un fort champ gravitationnel comme les planètes et les étoiles, projettent une ombre dans l'hyperespace et existent simultanément dans les deux réalités : si un astre existe à un endroit donné de l'univers, son reflet se trouve donc aux mêmes coordonnées dans l'hyperespace. L'ombre hyperspatiale possède la même masse et la même force d'attraction gravitationnelle que sa contrepartie dans l'espace réel. Ces reflets constituent à tous égards une présence physique et représentent donc des obstacles concrets dans cette dimension, exactement comme dans l'espace ordinaire.

À cause de l'existence de ces ombres, il n'existe pas de voie hyperspatiale directe permettant de passer d'un bout à l'autre de la galaxie. Les vaisseaux qui voyagent dans l'hyperespace doivent contourner ces obstacles exactement comme s'il s'agissait d'objets réels. C'est pour cette raison que des voies hyperspatiales fixes relient les régions les plus peuplées, même si cette fixité demeure toute relative, étant donné que la galaxie est perpétuellement en mouvement et que ce phénomène se répercute dans l'hyperespace.

Suivre la plus banale voie hyperspatiale nécessite une quantité prodigieuse de calculs complexes, qui sont pour l'essentiel assurés par les naviordinateurs des vaisseaux. Bien que les systèmes informatiques fassent le gros du travail, le capitaine doit néanmoins entrer les coordonnées et vérifier le résultat final des opérations, ou confier cette tâche à un astrogateur si son vaisseau est suffisamment grand pour pouvoir en accueillir un. Dans des conditions idéales, il faut réussir un **test d'Astrogation Facile (◆)** pour mener à bien ces calculs, mais elles sont rarement très bonnes lorsque l'on vit aux marges de la galaxie et le MJ peut donc imposer divers malus en s'inspirant de la **Table 7–13 : modificateurs d'Astrogation** pour refléter les circonstances d'un voyage dans l'hyperespace.

TABLE 7-13 : MODIFICATEURS D'ASTROGATION

Malus	Description
+◆◆◆	Le naviordinateur ou le droïde astromech est endommagé ou manquant.
+◆	Calculs rapides effectués dans l'urgence ; entrée soudaine dans l'hyperespace, probablement pour échapper à un poursuivant.
+◆	Vaisseau légèrement endommagé.
+◆◆	Vaisseau gravement endommagé.
+◆	Les fichiers du naviordinateur ou les cartes employées sont obsolètes, endommagés ou de contrefaçon.

COLLISIONS FATALES

Parmi les nombreux périls que comportent les voyages dans l'hyperespace, aucun n'est plus redouté ni potentiellement dévastateur qu'une collision avec l'ombre d'une masse importante. Bien que tous les vaisseaux capables de sauter dans l'hyperespace disposent de senseurs et de mesures de sécurité automatiques conçues pour faire immédiatement revenir l'appareil dans l'espace réel s'il s'approche trop près d'un puits gravitationnel ou de l'ombre d'un gros objet, des accidents se produisent néanmoins de temps à autre. Les exemples ne manquent pas de navires qui sont entrés en collision avec une planète ou qui ont plongé au cœur d'une étoile, ce qui entraîne naturellement leur destruction ainsi que la mort de tous leurs passagers. Dans de très rares cas, le vaisseau peut quitter l'hyperespace trop près d'une planète et percuter la surface de celle-ci à une vitesse dangereuse. Les accidents de ce genre peuvent infliger des dégâts considérables si l'appareil a le malheur de s'écraser sur une ville ou un autre centre de population important. Pour répondre aux craintes qu'inspirent ces divers scénarios, un corps composé d'explorateurs, d'astrogateurs et de cartographes a été constitué dans le but de s'assurer que les cartes hyperspatiales sont constamment mises à jour.

Une fois qu'ils ont pénétré dans l'hyperespace, l'équipage et les passagers n'ont plus grand-chose à faire, à part s'installer confortablement pour profiter du voyage. Tous les trajets sur les voies hyperspatiales s'assortissent d'une durée standard, exprimée en jours et en heures, basée sur le temps qu'il faut à un vaisseau doté d'un hyperdrive de classe 1 pour en venir à bout dans des conditions optimales. Ces dernières étant rarement idéales, la durée nécessaire peut être rallongée ou raccourcie par diverses complications. Tout comme dans le cas des voyages subluminiques, c'est le MJ qui décide combien il faut de temps pour passer d'un système solaire à l'autre en fin de compte. Pour se faciliter les choses, il peut consulter la **Table 7–14 : durée des voyages dans l'hyperespace**, qui indique dans les grandes lignes comment fixer cette durée. Ces temps moyens varient en fonction de la classe de l'hyperdrive et peuvent être modifiés pour tenir compte de complications comme les résultats du test d'Astrogation, les fluctuations de la voie hyperspatiale, l'utilisation d'une carte obsolète, et ainsi de suite.

TABLE 7-14 : DURÉE DES VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Distances parcourues	Durée moyenne
Au sein d'un secteur	De dix à vingt-quatre heures
Au sein d'une région	De dix à soixante-douze heures
Entre plusieurs régions	Entre trois jours et une semaine
D'un bout à l'autre de la galaxie	Entre une et trois semaines

PROFILS DES VÉHICULES

À cette époque de prouesses technologiques, où une ville peut recouvrir la surface d'une planète entière et où de gigantesques vaisseaux voguent dans les ténèbres qui s'étendent entre les étoiles innombrables, les véhicules terrestres sont omniprésents et aussi indispensables à la vie quotidienne que l'eau, la nourriture ou un bon pistolet blaster. Ils se retrouvent sur la quasi-totalité des planètes, du landspeeder le plus simple et fonctionnel aux véhicules à roues les plus lents, en passant par les airspeeders ultraperformants comme les voitures des nuages de combat Talon-I. Dans l'univers de *Star Wars*, ces divers engins sont regroupés au sein de quatre classes, recouvrant une variété déroutante de marcheurs, de voitures et de speeders en tous genres.

LES AIRSPEEDERS

À l'instar du landspeeder, leur omniprésent équivalent terrestre, ces véhicules se retrouvent sur presque tous les mondes civilisés de la galaxie. En règle générale, ils se présentent sous la forme d'engins de petite ou de moyenne envergure, pourvus d'un fuselage aérodynamique et propulsés par des moteurs à répulsion. Ces derniers sont généralement associés à de puissants moteurs ioniques qui permettent aux appareils d'atteindre des altitudes vertigineuses, et même de gagner l'orbite basse si nécessaire. Il existe toutes sortes d'airspeeders, capables de remplir n'importe quel rôle dans le domaine civil ou militaire. Ils s'avèrent souvent mieux équipés que les landspeeders et nécessitent moins d'entretien que les chasseurs ultraperfectionnés.

AIRSPEEDER

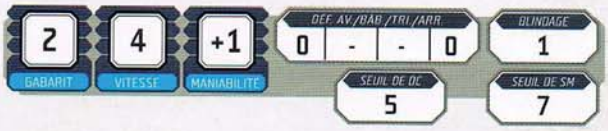
Les petits airspeeders sont généralement employés pour le loisir et les sports, ou pour transporter des marchandises et des passagers. Ces modèles civils sont rarement blindés ou armés. Le profil suivant correspond à celui d'un airspeeder typique.



Type de véhicule/Modèle : airspeeder/civil
Constructeur : divers
Altitude maximale : 300 km
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 10-30
Passagers : 1-6
Coût/rareté : 10 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 1
Armes : aucune.

VOITURE DES NUAGES STORM IV

Le Storm IV, qui fut développé par Bespin Motors pour satisfaire les besoins de la Garde Aérienne de la Cité des Nuages, est le premier modèle d'airspeeder stratosphérique qui ait reçu l'appellation de voiture des nuages. Conçu pour mener à bien des missions de patrouille et d'interception, le Storm IV est un appareil rapide, robuste et fiable, qui se compose de deux modules blindés monoplaces reliés par une pièce centrale. Le pilote est installé dans le module de bâbord, qui recèle divers senseurs sophistiqués et une console de navigation. La partie tribord abrite le tireur ainsi que les systèmes de visée et de tir de l'appareil. Bien que le Storm IV soit incapable de quitter l'atmosphère, les cockpits sont pressurisés et disposent d'une réserve d'oxygène pour les vols à haute altitude. Ces airspeeders sont principalement utilisés pour effectuer des patrouilles et intercepter les intrus, mais ils peuvent aussi participer aux combats et fournir une couverture aérienne lors des opérations de police.



Type de véhicule/Modèle : voiture des nuages/Storm IV
Constructeur : Bespin Motors
Altitude maximale : 100 km
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 artilleur
Charge utile : 8
Passagers : 0
Coût/rareté : 30 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canons blaster légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1).





T-16 INCOM SKYHOPPER

Le T-16 Skyhopper d'Incom est un appareil aussi grisant que dangereux, adoré par les fous de vitesse et les casse-cous, et employé par les forces de l'ordre. Ce petit engin fragile de forme pyramidale est pourvu de trois voilures, disposées de façon triangulaire. Le T-16 est rapide, agile et incroyablement exigeant du point de vue du pilotage. Il dispose d'un cockpit pressurisé accueillant un pilote, ainsi que de puissants moteurs ioniques E-16/x qui lui permettent d'atteindre des vitesses phénoménales en ligne droite et de bénéficier d'une grande maniabilité dans l'atmosphère à n'importe quelle altitude. Bien que le T-16 ait été à l'origine produit pour les plaisanciers et les sportifs, il en existe des versions légèrement blindées et armées. Ces appareils sont employés par de nombreuses organisations de maintien de l'ordre et forces paramilitaires dans la galaxie pour effectuer des missions de reconnaissance et des patrouilles, et certains servent même à entraîner les pilotes de Chasseur de Têtes Z-95 ou du nouveau X-wing T-65, leur console de bord et leurs performances étant relativement comparables.

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

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/T-16 Skyhopper
Constructeur : Corporation Incom
Altitude maximale : 300 km
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 12
Passagers : 1
Coût/rareté : 7500 crédits/2
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

AIRSPEEDER INCOM T-47

Le T-47 d'Incom est un puissant airspeeder conçu pour les vols à basse altitude. Cet appareil en forme de triangle tronqué et au profil aplati accueille deux membres d'équipages, installés dans des sièges qui se tournent le dos. Le cockpit est quelque peu étroit, mais il est ingénieusement conçu de sorte à permettre au pilote de regarder vers l'avant du véhicule tandis que son partenaire, tourné dans l'autre sens, gère les systèmes de l'airspeeder. Le T-47 est propulsé par un moteur à répulsion KD49, un modèle fiable fabriqué par Karydee qui fournit énormément de puissance pour la traction et confère de plus à l'appareil une vitesse et une manœuvrabilité supérieures à la moyenne. Il est associé à un moteur à postcombustion ionique Incom 5i.2 qui accorde un surcroît de poussée lorsque cela s'avère nécessaire.

À l'instar de nombreux produits Incom, les T-47 ont été conçus pour permettre à l'utilisateur d'y apporter des modifications. Étant donné la diversité des marchés industriels et commerciaux de la galaxie, les concepteurs ont songé qu'il valait mieux que leurs véhicules s'adaptent facilement aux nécessités locales et aux tâches qu'on pourrait leur confier dans ces environnements hétérogènes. Grâce à l'immense rendement de son moteur à répulsion ainsi qu'à ses systèmes électriques redondants et modulaires, le T-47 peut aisément satisfaire les besoins énergétiques d'éventuelles modifications et supporter la charge supplémentaire qu'elles représentent. Il est possible de se procurer ces modules auprès de la Corporation Incom elle-même ou chez certains petits constructeurs. D'après certaines rumeurs, les rebelles et diverses forces paramilitaires auraient installé des armes et du blindage sur ces appareils robustes, mais Incom a officiellement démenti ces allégations.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
2	4	0	0 - - 0	1	4	6

HARPONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES

Le harpon électromagnétique du T-47 est installé sur une tourelle située à l'arrière du véhicule. Conçu pour faciliter le remorquage, il est contrôlé par l'opérateur des systèmes de l'airspeeder ou, en cas d'urgence, par le pilote lui-même. Le canon projette une courte tige en duracier reliée à un câble tressé extrêmement résistant et long de quelques dizaines de mètres. La tête du harpon est couronnée par un puissant disque électromagnétique alimenté par l'intermédiaire du filin, qui pour sa part va s'enrouler autour d'un treuil robuste situé sous le canon. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une arme à proprement parler, le harpon peut être utilisé pour renverser les individus ou les droïdes, pour déplacer des obstacles ou pour capturer des créatures et des véhicules de grande taille, bref, pour semer la pagaille au moyen de ses attributs Renversement et Enchevêtrement.

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/T-47
Constructeur : Corporation Incom
Altitude maximale : 175 m
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/responsable du fret
Charge utile : 6
Passagers : 0
Coût/rareté : 18 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 3
Armes : harpon électromagnétique sur tourelle montée à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts — ; critique — ; Enchevêtrement 5, Munitions limitées 1, Renversement).

LES LANDSPEEDERS

Les landspeeders sont les véhicules les plus couramment employés par les espèces intelligentes de la galaxie. Ils peuvent être utilisés à des fins personnelles, commerciales ou militaires, et sont produits par d'innombrables constructeurs, comme SoroSuub ou Incom. Ils ont recours à des moteurs à répulsion à bas régime pour léviter en permanence à un ou deux mètres du sol, ainsi qu'à des turbohélices qui leur permettent d'avancer ou de reculer. Ces véhicules bon marché, efficaces et fiables peuvent généralement grimper jusqu'à cent mètres et accueillir toutes sortes de passagers ou diverses quantités de cargaison. Des speeder bikes et voitures biplaces aux transporteurs les plus massifs, les landspeeders destinés à un usage civil représentent le gros de la production des grands constructeurs. Les modèles réservés aux organisations militaires et aux forces de l'ordre sont pour leur part nettement plus lourdement blindés et armés.

Les landspeeders ignorent les dangers et les difficultés du terrain situés sous leur altitude opérationnelle.

SPEEDER BIKE MILITAIRE 74-Z D'ARATECH

Ce bolide ultraperformant que les forces armées impériales emploient pour les missions de reconnaissance, les escarmouches et l'acheminement des messages, est en réalité une version armée du populaire modèle 74-Y. Le 74-Z mesure environ quatre mètres et demi et se résume, comme à peu près tout speeder bike ou swoop, à un moteur à répulsion pourvu d'une selle et de commandes. Le pilote contrôle les mouvements de l'engin grâce aux deux branches du guidon et aux pédales installées sur les repose-pieds. Les modèles utilisés par l'Armée impériale sont équipés de comms, de senseurs optiques rudimentaires, d'un brouilleur à portée courte et d'un blaster léger à répétition.



Type de véhicule/Modèle : speeder bike/74-Z
Constructeur : Corporation Aratech
Altitude maximale : 25 m
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 5
Passagers : 1
Coût/rareté : 3 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : Blaster léger à répétition monté à l'avant (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Automatique, Perforant) [N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire].

SWOOP MOBQUET MODÈLE FLARE-S

Prisé par les gangs de fonceurs et les accros aux sensations fortes, le Flare-S est le fleuron des swoops. Ce véhicule sportif monoplace ultraperformant a été conçu pour offrir un maximum de vitesse plutôt que pour être maniable. Grâce à son moteur à répulsion Mobquet R1k équipé d'un turbocompresseur et à ses turbopropulseurs chargés d'assister la direction, ce petit speeder domine aisément tous les engins de sa classe.



Type de véhicule/Modèle : swoop/Flare-S
Constructeur : Mobquet Swoops and Speeders
Altitude maximale : 350 m
Portée des senseurs : —
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 1
Coût/rareté : 6 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

CAMION SPEEDER LOURD TRAST MODÈLE A-A5

L'A-A5 de Trast Heavy Transports est un véhicule prisé dans les territoires de la Bordure extérieure. Conçu pour acheminer d'importantes quantités de fret sur de longues distances et par terrain difficile, ce camion speeder pachydermique peut endurer les pires conditions grâce à son habitacle robuste équipé de systèmes renforcés. Il peut par ailleurs être amélioré au moyen de plaques de blindage supplémentaires qui le rendent pratiquement invulnérable aux tirs des armes personnelles. Le véhicule se divise en deux compartiments, respectivement réservés à l'équipage et à la cargaison. La seconde partie est particulièrement spacieuse et dispose de toutes sortes de loquets, de points de fixation et de mécanismes en tous genres permettant d'immobiliser le chargement et de le mettre à l'abri des dégâts. Si ce compartiment n'est pas utilisé pour le fret, il est possible d'y installer vingt-cinq êtres intelligents au moyen de bancs dépliants, même si l'espace et le confort laissent à désirer.



Type de véhicule/Modèle : camion speeder/A-A5
Constructeur : Trast Heavy Transports
Altitude maximale : 3 m
Portée des senseurs : —
Équipage : 1 pilote, 2 copilotes
Charge utile : 220
Passagers : 25
Coût/rareté : 10 000 crédits/2
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

LANDSPEEDER X-34

Le X-34 de SoroSuub est un coupé civil biplace, réputé pour sa fiabilité. Propulsé par des moteurs à répulsion SoroSuub Twinstar et trois petites turbohélices d'appoint, le X-34 est un véhicule pratique et relativement performant, à défaut d'avoir beaucoup de style ou d'éclat. De conception plus utilitaire que la plupart des modèles produits par SoroSuub, ce speeder n'offre guère de confort. Son cockpit est néanmoins spacieux et dispose de deux sièges ergonomiques recouverts d'un revêtement caoutchouteux très résistant. Les commandes de l'appareil sont simples et offrent une prise en main facile, ce qui en fait un très bon véhicule tout usage.



Type de véhicule/Modèle : landspeeder/X-34
Constructeur : SoroSuub
Altitude maximale : 1 m
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 15
Passagers : 1
Coût/rareté : 4 500 crédits/2
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

VÉHICULES À ROUE ET À CHENILLES

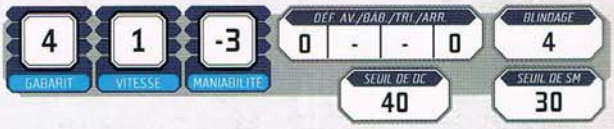
Les véhicules pourvus de roues ou de chenilles articulées sont probablement les plus anciens moyens de locomotion de la galaxie. Habituellement désignés sous le nom de voitures ou de véhicules terrestres, ils sont employés sur les planètes reculées et peu civilisées. En plus d'être meilleur marché que les speeders ou les marcheurs, ils s'avèrent généralement plus fiables et faciles à entretenir que les moyens de transport plus perfectionnés. Certains engins militaires continuent d'employer des chenilles en dépit de leurs limitations et de leur aspect primitif, car elles sont intrinsèquement solides et capables de fonctionner sur n'importe quel type de terrain.

Les voitures subissent les effets du terrain normaux, comme l'explique le paragraphe **Terrain et véhicules terrestres** de la page 254. En revanche, les véhicules pourvus de chenilles réduisent d'un dé le niveau de difficulté du terrain.

CHAR EXTRACTEUR DE LA COMPAGNIE CORELLIENNE DES MINES

Produit par la Compagnie Corellienne des Mines pour faire office de gigantesque complexe mobile pour les opérations minières et la sidérurgie, le char extracteur ressemble à une grosse boîte montée sur des chenilles, haute d'environ vingt mètres. Ces véhicules furent conçus pour fonctionner comme des exploitations minières semi-autonomes sur les mondes difficiles aux marges de la civilisation. Grâce à leur réacteur nucléaire primitif, mais fiable, et à leurs multiples chenilles, ces engins tombent rarement en panne, tandis que leur poids et leur blindage leur permettent de survivre aux pires environnements.

Les chars extracteurs ont conquis toute la galaxie grâce à leur robustesse et à leur adaptabilité, et ils sont parfois employés à des fins tout à fait différentes de celle pour laquelle ils ont été conçus. Par exemple, il n'est pas rare de les apercevoir sur Tatooine, où nombre d'entre eux ont été abandonnés au fil des ans par divers consortiums miniers et finalement récupérés par les clans nomades des jawas. Ces derniers convertissent ces épaves en « chars des sables », puis écument les déserts de Tatooine pour trouver des pièces de ferraille et faire du commerce avec d'autres nomades ou avec les propriétaires des fermes hydroponiques.



Type de véhicule/Modèle : raffinerie mobile/char extracteur
Constructeur : Compagnie des Mines Corellienne
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 50 mineurs et ingénieurs (ou 100 jawas)
Charge utile : 400
Passagers : 30 (ou 60 jawas)
Coût/rareté : 50 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 5
Armes : aucune

TRANSPORT DE TROUPES

De nombreux mondes aux marges de la civilisation sont trop petits ou trop pauvres pour procurer des véhicules pourvus de moteurs à répulsion à leur armée et à leur police, ou pour construire des marcheurs lourds comme ceux de l'Empire. Dans ce cas, ils fournissent plutôt à leurs troupes des moyens de locomotion qui ont fait leur preuve, en dépit de leur grand âge, comme des engins à roues ou à chenilles. Ces transports de troupes sont généralement de conception extrêmement simple, ce qui a l'avantage d'accroître leur fiabilité.



Type de véhicule/Modèle : voiture/transport de troupes
Constructeur : divers

Portée des senseurs : —
Équipage : 1 pilote, 1 copilote
Charge utile : 100 (sans passagers)
Passagers : 4-15
Coût/rareté : 3 000 crédits/2
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

MARCHEURS

Les marcheurs sont relativement répandus dans la galaxie. On les considère généralement comme un compromis acceptable entre les voitures, qui sont certes robustes, mais aussi terriblement limitées, et les véhicules pourvus de moteurs à répulsion, qui exigent beaucoup d'entretien. Ces engins disposent toujours d'au moins deux jambes articulées, associées à des systèmes de gyrostabilisation sophistiqués qui leur permettent d'avancer de façon analogue à un animal ou un bipède. La technologie des marcheurs a toutes sortes d'applications, civiles autant que militaires, et se montre particulièrement adaptée aux terrains difficiles, qui constituent le décor de bon nombre de mondes peu peuplés ou relativement vierges de la Bordure extérieure. Ces véhicules tout-terrain sont capables d'ignorer les sols fournissant de mauvais appuis et d'arpenter sans peine des étendues qui auraient raison des moyens de locomotion à roues ou à chenilles les plus coriaces.

Tout comme les engins pourvus d'un moteur à répulsion, les marcheurs ne souffrent pas des pénalités imputables au terrain léger ni de celles dues au terrain difficile si les obstacles en question sont d'une taille inférieure à la moitié de la hauteur du véhicule.

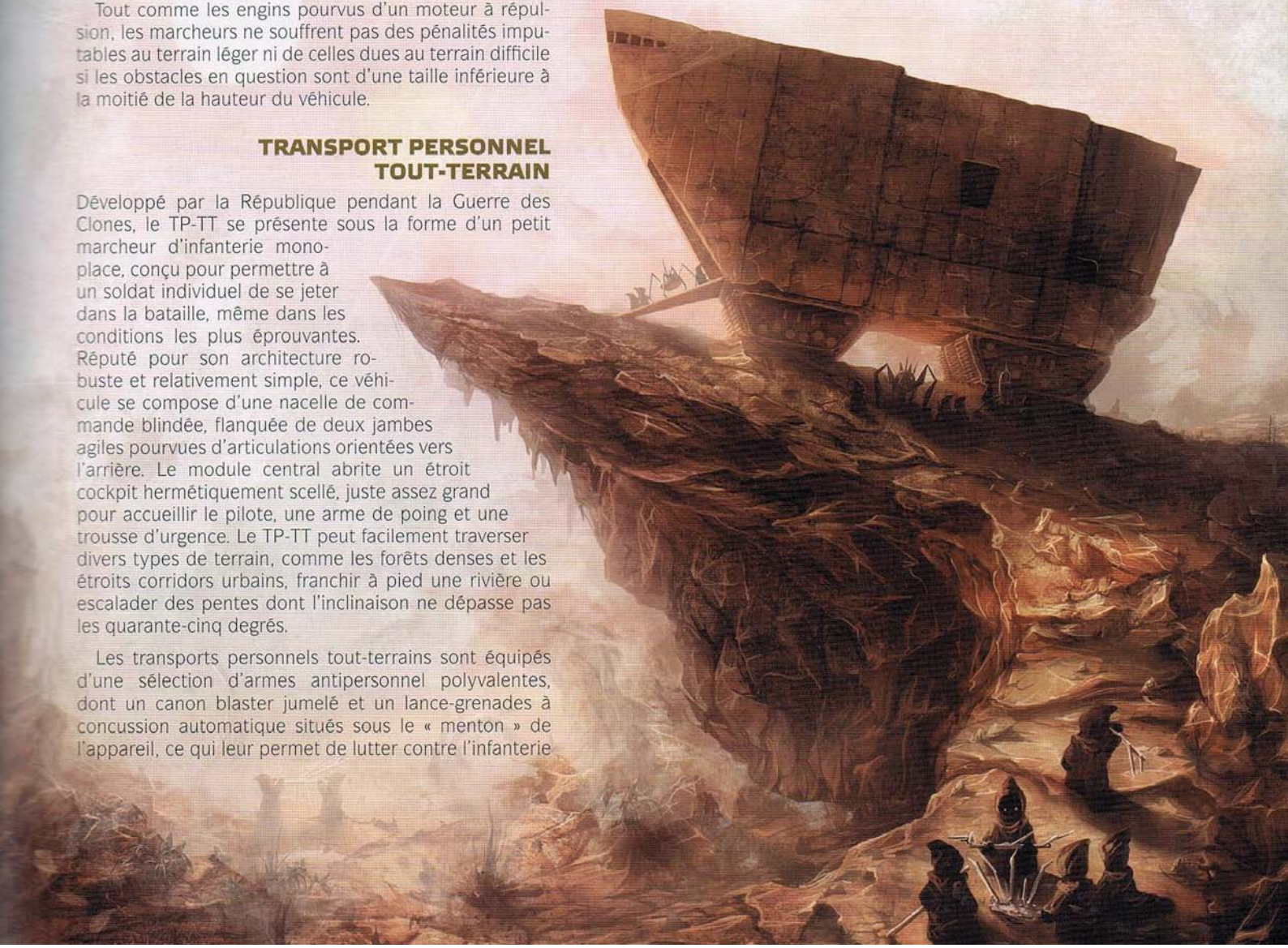
TRANSPORT PERSONNEL TOUT-TERRAIN

Développé par la République pendant la Guerre des Clones, le TP-TT se présente sous la forme d'un petit marcheur d'infanterie monoplace, conçu pour permettre à un soldat individuel de se jeter dans la bataille, même dans les conditions les plus éprouvantes. Réputé pour son architecture robuste et relativement simple, ce véhicule se compose d'une nacelle de commande blindée, flanquée de deux jambes agiles pourvues d'articulations orientées vers l'arrière. Le module central abrite un étroit cockpit hermétiquement scellé, juste assez grand pour accueillir le pilote, une arme de poing et une trousse d'urgence. Le TP-TT peut facilement traverser divers types de terrain, comme les forêts denses et les étroits corridors urbains, franchir à pied une rivière ou escalader des pentes dont l'inclinaison ne dépasse pas les quarante-cinq degrés.

Les transports personnels tout-terrains sont équipés d'une sélection d'armes antipersonnel polyvalentes, dont un canon blaster jumelé et un lance-grenades à concussion automatique situés sous le « menton » de l'appareil, ce qui leur permet de lutter contre l'infanterie et les véhicules légers. Leurs senseurs sont au mieux rudimentaires, mais ils disposent en revanche de puissants systèmes de communication cryptée qui donnent aux escouades de TP-TT la possibilité de coordonner leurs actions très efficacement.



Type de véhicule/Modèle : marcheur/TP-TT
Constructeur : Ingénierie Lourde de Rothana
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 15
Passagers : 1
Coût/rareté : 30 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canon blaster léger jumelé monté à l'avant (portée proche ; Arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1). Lance-grenades à concussion monté à l'avant (portée extrême ; Arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 4 ; Brèche 1, Souffle 8, Munitions limitées 20) [N.B. : cette seconde arme ne compte pas comme étant une arme à l'échelle planétaire].



TRANSPORT D'EXPLORATION ET DE RECONNAISSANCE TOUT-TERRAIN

Développé par l'Ingénierie Lourde de Rothana à la demande du corps civil des explorateurs de l'Ancienne République, le TER-TT est un marcheur hexapode au centre de gravité relativement bas, conçu pour acheminer les passagers et les cargaisons dans des régions difficiles et des conditions dangereuses. Similaire, en apparence, à de petites versions du marcheur d'assaut RT-TT de l'Ancienne République, le TER-TT se présente comme un habitacle bulbeux lourdement blindé, soutenu par six robustes jambes pourvues de multiples articulations et reposant sur de larges pieds dotés de quatre orteils. L'intérieur de l'appareil recèle un cockpit en proue, une zone réservée pour le travail et le repos au centre incluant de minuscules compartiments comptant deux lits, une salle commune et une soute sécurisée.

Le TER-TT servant aux missions de reconnaissance et d'exploration, il dispose de toutes sortes d'ordinateurs et de senseurs sophistiqués capables de détecter les sons, les radiations et les émanations d'énergie, ainsi que d'outils permettant de recueillir des échantillons et d'effectuer des relevés précis. Étant conçu pour fonctionner sur des planètes inexplorées et dans des environnements hostiles, son habitacle est hermétiquement scellé. On aperçoit régulièrement ces marcheurs sur les mondes de la Bordure extérieure, où ils sont tout aussi prisés des organisations militaires que civiles.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	1	-2	0 - - 0	2	20	12



Type de véhicule/Modèle : marcheur/TER-TT
Constructeur : Ingénierie Lourde de Rothana
Portée des senseurs : longue
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 opérateur pour les senseurs et comms
Charge utile : 50
Passagers : 8
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 12 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : Canon blaster léger monté à l'avant (portée proche ; Arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4).

TERRAIN ET VÉHICULES TERRESTRES

Les véhicules qui se déplacent sur le sol ou très près sont affectés par des irrégularités naturelles ou artificielles du terrain qui peuvent compliquer la tâche du pilote. En fonction de sa difficulté et de sa disposition, l'environnement peut notamment ralentir l'allure de l'engin. De plus, la vitesse d'un véhicule sert à déterminer le niveau de difficulté des tests de Pilotage (planétaire) effectués pour progresser dans une zone donnée. Enfin, le terrain peut entraîner diverses autres complications en fonction des circonstances.

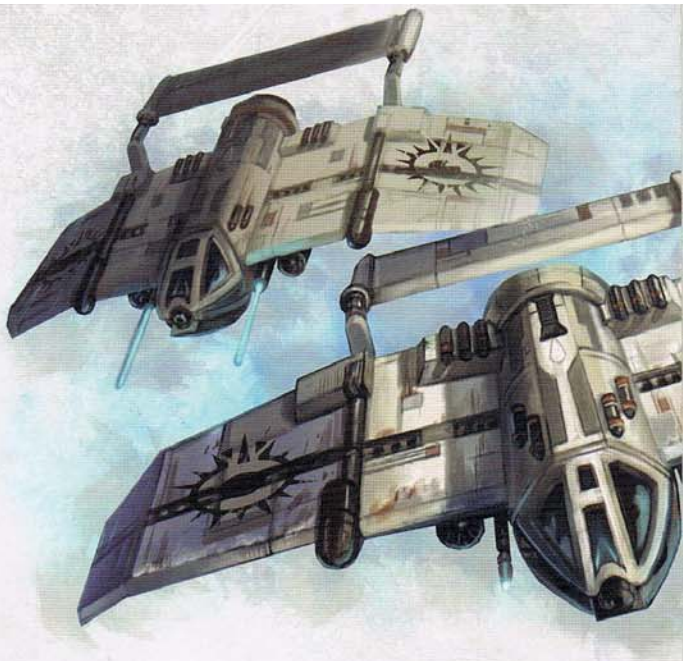
TABLE 7-15 : TERRAIN DIFFICILE

+□	Terrain
—	Terrain facile : route de gravier rugueux, champ dégagé et sec, circulation fluide en ville ou dans les airs.
+□	Terrain ardu : boue épaisse, couche d'eau de cinquante centimètres ou moins ; couche sableuse glissante, broussailles denses, ruines anciennes, circulation importante en ville ou dans les airs.
+□□	Terrain difficile : cours d'eau tumultueux d'un mètre de profondeur, terrain rocailleux instable, forêt dense, rues étroites et sinueuses, cités en ruine, embouteillages ayant forcé la circulation à l'arrêt. Les véhicules à roues ne peuvent généralement pas traverser ces terrains, mais ceux pourvus de chenilles et les marcheurs en sont capables.

PROFILS DES VAISSEAUX

On trouve des vaisseaux de tous genres et de tous styles, allant des petits mais dangereux chasseurs aux pesants transports de marchandises. Construits par diverses espèces intelligentes de la galaxie, ils adoptent les formes les plus variées ; certains de ceux des extraterrestres échappent à toute description ou classification, et même les modèles de conception humaine recourant à des tech-

niques éprouvées s'avèrent parfois difficiles à classer. En règle générale, les vaisseaux spatiaux se divisent en trois catégories principales : les chasseurs et patrouilleurs, les cargos et transports, et les vaisseaux capitaux.



CHASSEURS ET PATROUILLEURS

Les chasseurs et les patrouilleurs sont les plus petits vaisseaux de la galaxie capables de sauter dans l'hyperespace. Pendant des millénaires, ces minuscules et puissants appareils ont rendu maints services aux gouvernements galactiques, aux forces de protection planétaire, aux clans de pirates et même aux Jedi. Bien que ces deux types de vaisseaux remplissent généralement les mêmes fonctions, ils diffèrent souvent par leur conception, leur armement et leur utilisation.

Les chasseurs sont des appareils de petite envergure à une ou deux places, efficaces sur de courtes portées, dont les forces militaires et paramilitaires se servent pour mener des interventions et des missions d'escorte. Ils sont propulsés par de petits réacteurs couplés à plusieurs moteurs ioniques, assistés par de modestes répulseurs lors des vols atmosphériques. Rapides et maniables, ils ne disposent en général ni de beaucoup de blindage ni de boucliers bien épais. Les chasseurs ne peuvent habituellement pas sauter dans l'hyperespace, ou sont limités à de courts sauts. Ils peuvent être armés de manières très diverses en fonction du rôle qu'ils remplissent, qu'il s'agisse du combat, de l'interception et des poursuites, ou des bombardements et attaques contre les vaisseaux amiraux. À cause de leur petite taille et de leur rayon d'action limité, les chasseurs se déploient généralement à partir des bases aériennes au sol ou parviennent sur le champ de bataille à bord d'un navire plus imposant.

Par comparaison, les patrouilleurs sont plus gros et plus robustes, avec une envergure se situant typiquement entre celles d'un chasseur et d'un cargo léger. Ces appareils sont conçus pour patrouiller les systèmes, intercepter les intrus et conduire des opérations de police ou de douane, ainsi que pour mener de longues missions de reconnaissance. Ils disposent d'un hyperdrive et d'un naviordinateur, ainsi que d'un équipage qui se compose en général de deux à six membres. Certains modèles incluent aussi des systèmes de détection ou de communication sophistiqués. Les patrouilleurs sont généralement un peu moins rapides que les chasseurs, mais ils sont mieux blindés, mieux armés, et bénéficient de boucliers plus solides.

Cette section vous propose un aperçu des divers chasseurs et patrouilleurs couramment utilisés dans la Bordure extérieure.

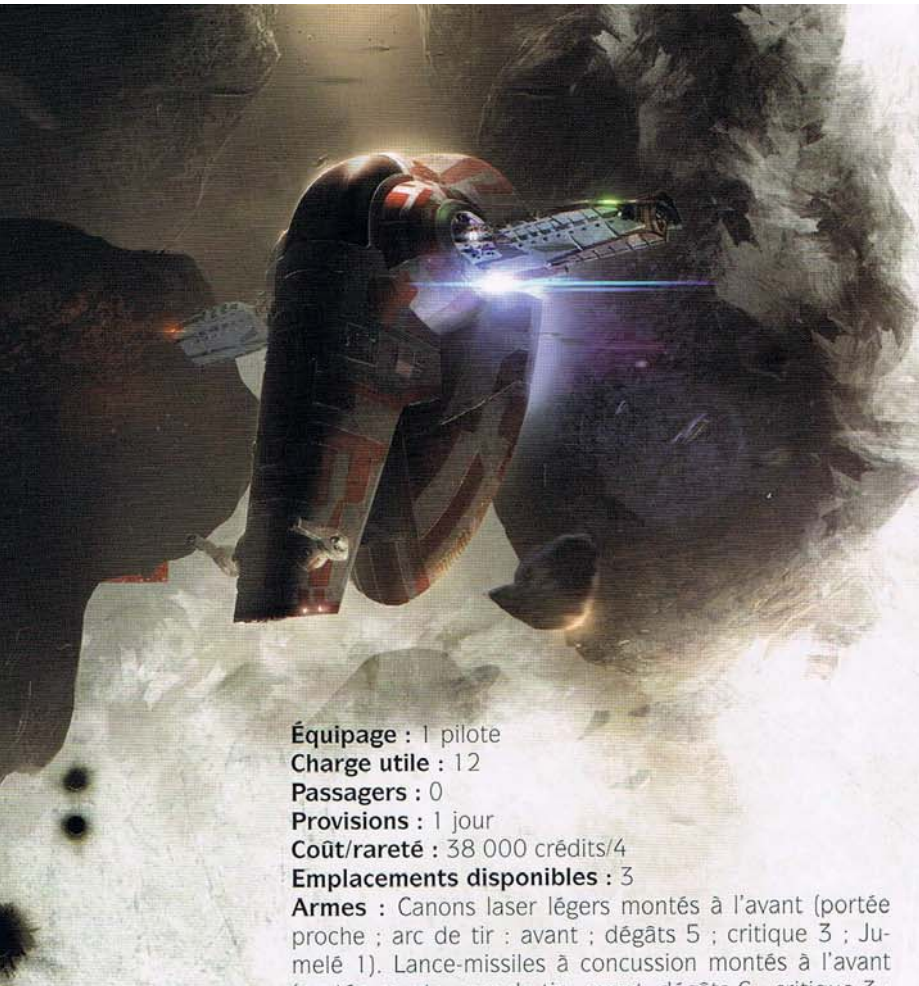
CHASSEUR CAMÉLÉON

Le Caméléon KSE est un chasseur dont la production commença dans les décennies ayant précédé la Guerre des Clones sous l'égide de Kuat Systems Engineering, une filiale défunte des Chantiers Navals de Kuat. Ce modèle fut conçu pour assurer la supériorité spatiale, mais aussi pour exceller dans les combats atmosphériques ou suborbitaux grâce à son fuselage relativement aérodynamique et à la bonne portance dont il jouit. Il est propulsé par deux moteurs à postcombustion ionique KSE 807b/9 ainsi que par un petit moteur à répulsion, ce qui lui confère une vitesse respectable, mais guère d'agilité. Ces appareils ne possèdent ni hyperdrive ni boucliers, mais ils disposent en revanche d'une coque lourdement renforcée qui leur assure une immense durabilité. En dépit de leurs performances médiocres, de leur court rayon d'action et de leur manque de polyvalence, cela fait maintenant plusieurs décennies que les Caméléons sont en service. Leur longévité s'explique en fait par deux facteurs : ils sont bon marché et faciles à modifier.

D'après un dicton, il n'existe pas de modèle d'usine de Caméléon. L'architecture simple de ces appareils, l'aspect modulaire de leurs composants ainsi que les nombreuses options de raccordement électrique et informatique qu'ils proposent en font des candidats idéaux pour les modifications. Au fil des décennies, d'innombrables modules, aussi faciles à installer qu'à utiliser, sont apparus sont le marché secondaire, ce qui a permis au Caméléon de concurrencer les chasseurs modernes avec plus ou moins de succès. Le plus souvent, ces modifications se présentent sous la forme de réacteurs améliorés, d'un hyperdrive muni de son naviordinateur, d'un générateur de boucliers, d'armes plus puissantes ou de systèmes de communication et de senseurs plus perfectionnés. Bien qu'il soit théoriquement obsolète, ce chasseur constitue néanmoins un choix tentant pour les capitaines qui surveillent leurs dépenses.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC 5	SEUIL DE SM
3	4	0	0 - - 0	3	10	8

Type de véhicule/Modèle : chasseur/Caméléon
Constructeur : Kuat Systems Engineering
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche



Équipage : 1 pilote
Charge utile : 12
Passagers : 0
Provisions : 1 jour
Coût/rareté : 38 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 3
Armes : Canons laser légers montés à l'avant (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).

MODIFICATIONS

Kit de stabilisation de Curich Engineering : produit par Curich Engineering, une filiale de Santhe/Siennar Technologies, ce kit comprenant un aileron et un kit de stabilisation fut spécifiquement conçu pour compenser le manque de maniabilité du chasseur Caméléon. Cette modification est si courante que la plupart de ceux qui connaissent ce petit chasseur s'imaginent qu'elle fait partie de l'architecture de base de l'appareil. Elle prend la forme d'un aileron de stabilisation qui s'attache au moyen de boulons à l'arrière du vaisseau, un peu au-dessus des moteurs, et qui nécessite d'apporter un certain nombre d'ajustements aux moteurs, aux propulseurs ainsi qu'au système de gestion du gouvernail. Les effets de ce kit sont déjà inclus dans le profil du Caméléon ci-dessus. Si les PJ se débrouillent pour dénicher un exemplaire qui ne dispose pas de cette amélioration, la maniabilité du vaisseau devient –1 et le nombre d'emplacements disponibles passe à 4.

TRAÎNEAU HYPERDRIVE SYLIURE 25

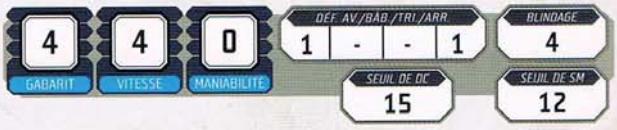
Le traîneau hyperdrive Syliure 25 de TransGalMeg Industries est l'un des nombreux traîneaux et anneaux qu'on emploie à travers la galaxie pour conférer la capacité de voyager dans l'hyperespace aux petits vaisseaux, comme les chasseurs ou les patrouilleurs. Ce modèle associe un hyperdrive de classe 2 à un droïde astromech R1 ou R2 et permet de faire cinq sauts. Quand un vaisseau (ou un appareil de gabarit 3 ou moins) s'arrime au traîneau, sa maniabilité est réduite de 2 et sa vitesse de 1, mais il est possible de s'en débarrasser dans l'espace à tout instant. Le Syliure 25 coûte 10 000 crédits.

PATROUILLEUR DE SYSTÈME FIRESPRAY

Avec son allure de tête d'éléphant, son orientation de vol inhabituelle et le cockpit rotatif unique en son genre qui lui permet d'atterrir à l'horizontale, le Firespray fut salué comme une révolution dans la conception et le dessin des vaisseaux. KSE n'en produisit que six exemplaires, qui furent livrés à une prison de la République sur Oovo IV peu avant la bataille de Naboo. Jango Fett vola l'un des appareils et détruisit les autres afin d'empêcher toute poursuite. La perte de ces prototypes extrêmement coûteux infligea un coup dévastateur à Kuat Systems Engineering, et la firme choisit de mettre le projet Firespray au placard pour un moment.

Principalement conçus pour servir de patrouilleurs de système et pour les courses-poursuites, les six Firespray d'origine disposaient, pour alimenter leurs deux moteurs ioniques CNK F-31, de quatre générateurs à haute puissance Kuat X-F-16 qui prenaient pratiquement tout l'espace à l'intérieur de l'habitacle, mais leur conféraient une vitesse plus que suffisante pour s'occuper des cargos, transports et navettes égarées. Ce vaisseau ayant été développé dans l'idée d'optimiser l'aspect pratique plutôt que le confort, l'intérieur de l'appareil est incroyablement étroit, mais il abrite néanmoins une petite soute, située dans la partie inférieure de la proue, comprenant un poste de garde et six cellules exigües. On trouve enfin, coincé entre les générateurs, les moteurs ioniques et les divers systèmes du navire, le cockpit rotatif unique du Firespray, qui permet de changer de quatre-vingt-dix degrés l'orientation du pilote et des commandes de vol au moment du décollage ou de l'atterrissage.

KSE a récemment mis ce modèle en vente pour répondre à la demande croissante de patrouilleurs et de vaisseaux pour les forces de l'ordre sur les mondes contrôlés par l'Empire. Le nouveau modèle reprend les plans des six prototypes, mais il bénéficie des progrès dans l'aérospatiale réalisés ces trente dernières années. L'accroissement de la demande et une campagne de publicité agressive ont rendu ces vaisseaux très populaires auprès des forces de police, des chasseurs de primes, et même de certains contrebandiers ou pirates.



Type de véhicule/Modèle : patrouilleur/Firespray
Constructeur : Kuat Systems Engineering
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : court
Équipage : 1 pilote, 2 gardes

Charge utile : 40
Passagers : 6 (prisonniers)
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 80 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 4
Armes : Autoblasters montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique). Rayon tracteur léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 2).

VAISSEAU D'EXPLORATION JUMPMASTER JM-5000

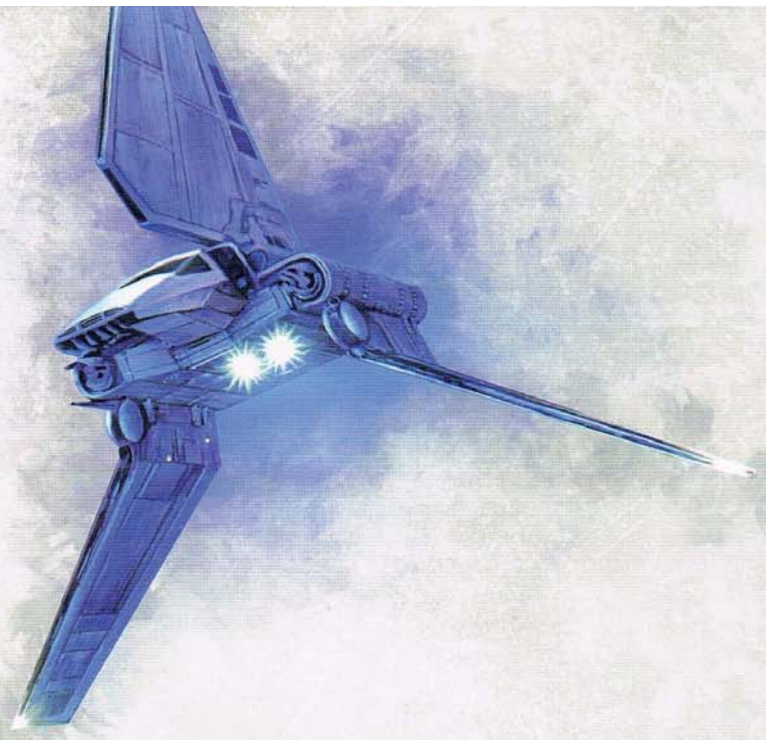
Le vaisseau d'exploration Jumpmaster de la Corporation Technique Corellienne est un petit engin monoplace conçu pour les missions de reconnaissance longue distance. Relativement rapide et agile, le JM-5000 dispose d'une coque plutôt plate en forme de croissant abritant les sensibles et puissants senseurs de l'appareil. Il arbore enfin un habitacle cylindrique, situé du côté bâbord, dans lequel se trouvent le cockpit, les quartiers spartiates du pilote ainsi que les moteurs et les générateurs du vaisseau. Le Jumpaster ne bénéficie pas d'un épais blindage et ne dispose que d'un simple canon laser pour se défendre, comptant avant tout sur sa rapidité et ses senseurs pour éviter les ennuis.

En raison de ses puissants moyens de détection, le JM-5000 est souvent employé par les forces militaires planétaires comme éclaireur ou pour donner l'alerte dans un système solaire. Personne n'utilise cependant un plus grand nombre de ces engins que le Corps de l'Astrogation Civile, un groupe d'explorateurs, d'astrogateurs et de cartographes volontaires qui se chargent de mettre à jour les cartes hyperspatiales.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	4	+1	1 / - / - / 0	2	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).

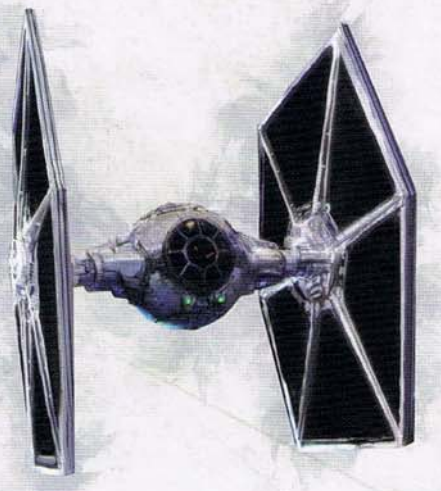
NAVETTE LONG-COURRIER LAMBDA T-4A

Ces navettes utilitaires construites par Sienar sont couramment employées par la Marine et souvent aperçues aux alentours des installations de l'Empire. Ces appareils lents et robustes sont conçus pour acheminer à la fois des passagers et du fret, mais ils peuvent aussi être configurés pour emporter des troupes et des cargaisons lourdes, ou faire office de transport de luxe pour dignitaires. Les modèles de classe Lambda disposent d'une coque carrée lourdement blindée, pourvue d'un aileron stabilisateur sur leur partie dorsale et recourent, pour se stabiliser, à deux ailes segmentées dépliables, situées sur les flancs du vaisseau.

Ces navettes sont propulsées par deux moteurs ioniques SFS-204 et emploient un hyperdrive de type SFS S/ig-73 pour les voyages long-courriers. Elles sont dotées d'un armement redoutable pour des vaisseaux de cette classe, disposant notamment de plusieurs canons laser et de canons blaster, installés à divers points de la coque pour couvrir un grand arc de tir. Ces navettes n'incluent pas de capsules de survie, mais leur passerelle avant peut se détacher et fonctionner de façon autonome en cas d'urgence. Étant donné leur grande utilité et leur versatilité surprenante pour des appareils de type militaire, elles sont souvent convoitées par les voleurs de vaisseaux ainsi que par les pirates, et il est ainsi parfois possible de se les procurer sur le marché noir.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	3	0	2 / - / - / 1	4	25	15

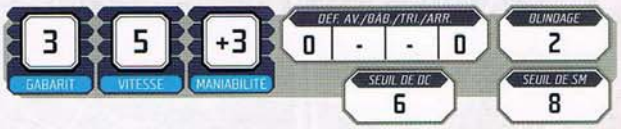
Type de véhicule/Modèle : navette/Lambda
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar ou Cygnus Astronautique
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 10)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 navigateur, 1 artilleur, 1 officier des communications, 1 ingénieur
Charge utile : 200 (sans passagers)
Passagers : 20
Provisions : 2 mois
Coût/rareté : 140 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : Deux canons blaster légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1). Deux canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Deux canons blasters légers jumelés rétractables montés à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1).



CHASSEUR TIE/LN

Le minuscule et fragile TIE/ln est en service depuis des décennies et fait encore aujourd'hui office de chasseur principal de la Marine impériale. Ce vaisseau emblématique est léger, rapide, mais surtout incroyablement manœuvrable, et il ne s'embarrasse ni de fioritures ni de superflu. Il se compose d'un module sphérique blindé pourvu d'une baie vitrée en transparacier, protégé par deux énormes ailes hexagonales recouvertes de panneaux solaires. Il ne dispose en revanche ni de boucliers, ni de train d'atterrissage, ni d'hyperdrive. L'appareil est peu informatisé et n'intègre pas de système de survie, obligeant son pilote à revêtir une combinaison spatiale. Tout ce qui n'était pas absolument nécessaire au chasseur a été éliminé au stade de la conception, donnant naissance à un engin d'une rapidité hors du commun et d'une agilité ahurissante qui ne pardonne cependant pas la moindre erreur au pilote.

En plus d'être léger, ce vaisseau est aussi incroyablement simple. Son alimentation est assurée par une version miniature du réacteur à ionisation solaire I-a2b produit par les Systèmes de Flotte Sienar, qui capte l'énergie solaire au moyen des panneaux disposés sur les ailes du chasseur. Ce générateur alimente deux moteurs ioniques SFS P-s4 à fort rendement ainsi qu'un canon laser jumelé situé sous le cockpit. Les chasseurs TIE ne peuvent opérer que sur de courtes distances. Quand ils ne sont pas rattachés à une station orbitale ou stationnés sur une base navale, ils doivent voyager à bord d'un vaisseau amiral comme un destroyer stellaire ou une frégate d'escorte pour arriver sur zone.



Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
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).



CHASSEUR D'ATTAQUE Y-WING BTL-A4 & BTL-S4

L'Y-wing de Koensayr est un bombardier et chasseur d'attaque lourd. Les « fourchettes », comme les appellent affectueusement leurs pilotes, se composent d'une section centrale blindée, flanquée à l'arrière de deux nacelles encastrées dans des pylônes renforcés. Le module central abrite un cockpit extrêmement résistant contenant des systèmes de survie et d'aide au pilotage. Cette partie recèle aussi l'armement du vaisseau et un emplacement, situé juste derrière le cockpit, permettant d'accueillir un droïde astromech. Le générateur Novaldex, le générateur de boucliers, l'hyperdrive et divers autres systèmes occupent la section arrière de la section centrale et sont flanqués, de part et d'autre, des nacelles des propulseurs qui contiennent chacune un moteur ionique R200 de Koensayr.

Afin de remplir leur rôle de bombardiers, les Y-wing disposent d'un blindage conséquent et de puissants boucliers qui les protègent pendant qu'ils sont en approche de leurs cibles. Leur profil aplati, leur protection épaisse et leur armement dévastateur leur permettent de se frayer un chemin sur le champ de bataille pour atteindre leurs cibles et ouvrir le feu avec leurs armes balistiques avant de se replier, en combattant si besoin est. Bien qu'ils soient réputés pour leur fiabilité, les Y-wing se comportent parfois de façon un peu excentrique et nécessitent une attention constante. Ces particularités ont poussé bien des techniciens et pilotes exaspérés à ôter définitivement les fines plaques de blindage recouvrant les systèmes internes du chasseur, celles-ci remplissant une fonction essentiellement cosmétique. En conséquence, il est fort rare d'apercevoir un Y-wing qui n'ait pas été partiellement dénudé.

Le modèle BTL-A4 est monoplace, tandis que la variante BTL-S3 dispose d'un deuxième siège permettant d'accueillir un opérateur des senseurs ou un artilleur. Dans le cas des BTL-S3, c'est le copilote qui contrôle les canons ioniques montés sur tourelle. Sur l'autre modèle, ils sont en revanche couplés avec les canons laser de proue et actionnés par le pilote. Les différences étant minimes au bout du compte, ce profil peut être utilisé pour n'importe laquelle des deux variantes.



Type de véhicule/Modèle : chasseur/Y-wing BTL
Constructeur : Koensayr
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (aucun)
Naviordinateur : aucun/emplacement pour droïde astromech
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote (plus 1 artilleur dans le cas du BTL-S3)
Charge utile : 10
Passagers : 0
Provisions : 1 semaine
Coût/rareté : 80 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canons ioniques légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : avant *ou* tous et contrôlés par l'artilleur, dans le cas d'un BTL-S3 ; dégât 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1). Canons laser moyens jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 2, Souffle 6 ; Cadence lente 1).

CHASSEUR DE TÊTES Z-95-AF4

Le minuscule Z-95 fit son apparition un peu avant la Guerre des Clones. Fruit de la collaboration entre Incom et la Corporation Subpro, il était alors considéré comme l'un des meilleurs chasseurs qui soient. Le Chasseur de Têtes est un vaisseau monoplace de petite taille pourvu de boucliers et de blindage légers ainsi que d'un multiréacteur Incom 44-a5. Conçu pour les combats rapprochés, il s'avère très rapide et maniable grâce à son fuselage aérodynamique ainsi qu'à l'excellent rendement de son moteur. Initialement classé comme intercepteur et équipé de triples canons blaster, le Chasseur de Têtes a rapidement fait ses preuves dans les duels et les affrontements spatiaux. Il a connu de nombreuses révisions depuis sa conception et il est désormais doté de canons laser jumelés ainsi que de lance-missiles à concussion.



Le Z-95 demeure populaire en dépit de son âge, et bien qu'il soit dépassé par des vaisseaux plus modernes comme l'Y-wing de Koensayr ou le tout nouveau X-wing d'Incom (qui partage d'ailleurs plus qu'un simple air de ressemblance avec le Chasseur de Têtes), il continue de se vendre comme des petits pains dans les territoires de la Bordure extérieure.



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
Passagers : 0
Provisions : 1 jour
Coût/rareté : 55 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canons laser légers jumelés montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lance-missiles à concussion jumelés 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)

PATROUILLEUR SKIPRAY GAT-12H

Autre invention des Systèmes de Flotte Sienar datant d'avant la Guerre des Clones, le Skipray est un vaisseau d'assaut lourdement blindé et armé, inspiré par la canon-

nière Turbostorm qu'employait l'Ancienne République. Présenté comme un patrouilleur par les brochures des SFS, le Skipray échappe en fait à toute véritable classification. Légèrement plus grand qu'un chasseur lourd typique, ce vaisseau dispose d'un habitacle étroit et fortement renforcé à l'avant ainsi que d'une nacelle cylindrique d'où jaillissent deux ailerons. Le module de proue permet à quatre membres d'équipage de prendre place dans une cabine de commandement blindée. Il reçoit des informations très précises lors des combats grâce à ses senseurs Omni-Vu de Siep-Irol placés à l'intérieur des deux surfaces portantes inclinées jaillissant de part et d'autre du cockpit. La partie avant abrite aussi le gros de l'armement du vaisseau, dont un canon ionique, un lance-torpilles à protons et des lance-missiles à concussion regroupés sous le nez, auxquels vient s'ajouter un canon laser jumelé monté sur tourelle, installé sur la crête de l'appareil. Le module assurant la propulsion se trouve à l'arrière du vaisseau et représente le tiers de sa longueur. Il abrite le puissant moteur ionique de l'engin et consiste en une base cylindrique et blindée dont jaillissent deux ailes orientées vers l'avant. Les lames de ce « rotor » sont déployées à la verticale pendant le vol, puis réorientées à l'horizontale au moment de l'atterrissage, et chacune se termine sur un canon ionique.

Le Skipray avait été conçu à l'origine pour répondre aux besoins de la Marine impériale, qui était à la recherche d'un chasseur lourd capable de voyager dans l'hyperespace. L'amirauté finit par rejeter le patrouilleur à peu près totalement, car celui-ci ne pouvait pas être intégré dans l'ordre de bataille relativement rigide de la Marine, qui préconisait notamment à l'époque d'éviter les chasseurs lourds nécessitant plusieurs membres d'équipage. Les Systèmes de Flotte Sienar réagirent à la nouvelle en proposant le Skipray au grand public et il est depuis devenu fort populaire auprès des forces de sécurité planétaires, des particuliers, des mercenaires et des pirates écumant la Bordure extérieure. Les Skipray conviennent parfaitement aux missions de patrouille et font de redoutables adversaires, aisément capables de menacer des vaisseaux qui font plusieurs fois leur taille.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	4	-1	2 / - / - / 1	4	20	15

Type de véhicule/Modèle : patrouilleur/Skipray
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 opérateur des senseurs et comms, 2 artilleurs
Charge utile : 20
Passagers : 0
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 150 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : Triple canon ionique léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 2). Canons laser moyens jumelés montés sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir [dorsal] : tous ; 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, Munitions limitées 5, Projectile guidé 2, Souffle 6). Lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 3, Souffle 4).

CARGOS ET TRANSPORTS

Rouages indispensables du commerce galactique, les cargos et transports regroupent tous les vaisseaux capables d'acheminer les produits de l'agriculture et de l'industrie jusqu'aux peuples de la galaxie. Tour à tour employés par les forces armées, les gouvernements et les sociétés privées, ces appareils sont spacieux et souvent lents. Conçus pour transporter aussi rapidement et sûrement que possible les biens depuis leur lieu de production jusqu'aux marchés où ils seront vendus, ils accueillent typiquement plusieurs membres d'équipages. La plupart des armateurs importants produisent au moins un ou deux modèles de cargo ou de transports et certaines sociétés, comme la Corporation Technique Corellienne, ont d'ailleurs bâti leur réputation et leur fortune en commercialisant des vaisseaux marchands de grande qualité.



Les cargos sont de petits vaisseaux relativement rapides employés pour l'acheminement des cargaisons de taille modeste. Ils sont généralement commandés par un équipage comptant deux à six membres et disposent typiquement de quartiers permettant d'accueillir des passagers ainsi que de soutes spacieuses. La plupart des cargos ont été conçus pour être facilement modifiables et sont souvent utilisés par les petites sociétés de fret ainsi que par les capitaines indépendants propriétaires de leur propre vaisseau.

Les transports, en revanche, sont des bâtiments pachydermiques chargés d'acheminer de volumineuses cargaisons d'un bout à l'autre de la galaxie. Lents et pesants, ils sont souvent dépourvus de blindage ou très légèrement blindés, et ils doivent donc faire appel à des vaisseaux d'escorte armés pour se défendre contre les raids des pirates ou des pillards. La plupart des transports appartiennent aux vastes flottes des grandes sociétés, des magnats du fret et des divisions logistiques des forces armées.

Cette section présente divers modèles courants de cargos et de transports actuellement employés dans la galaxie.

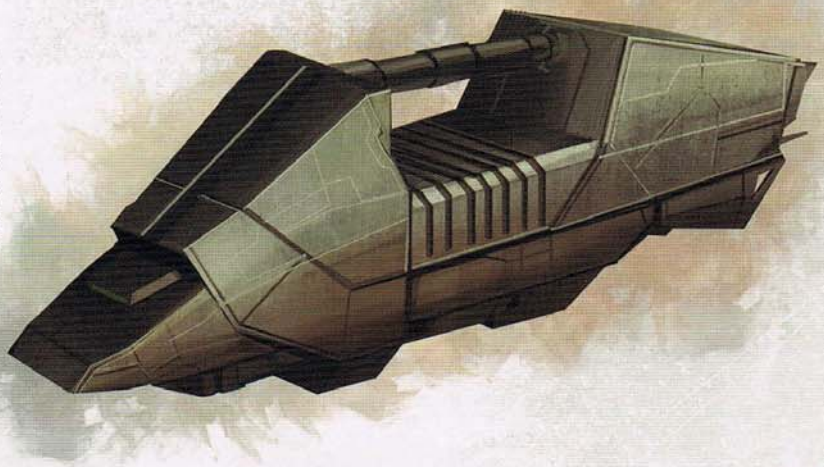
TRANSPORT ACTION VI

L'Action VI est le dernier modèle en date d'une gamme populaire de la Corporation Technique Corellienne, et l'exemple parfait de ce qui fait un transport. D'une longueur de cent mètres, ce bâtiment lourd et lent dispose d'une coque anguleuse et légèrement blindée, ainsi que d'une section intermédiaire relativement étroite. Ses deux cales principales, situées respectivement à l'avant et à l'arrière, sont sécurisées et équipées de systèmes de convoyage sophistiqués. Elles peuvent être configurées pour entreposer de gros conteneurs scellés, des palettes de marchandises ou même du bétail. L'équipage vit et travaille dans la travée cylindrique lourdement blindée qui se trouve sur le dos du navire, entre ses sections avant et arrière.

Les transports Action VI ne disposent d'aucun armement, mais ils sont légèrement blindés et disposent de boucliers rudimentaires. Il est aussi possible de les modifier sans difficulté pour disposer d'armes, de blindage renforcé ou de générateurs de boucliers plus puissants.



Type de véhicule/Modèle : transport/Action VI
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 20)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 20 membres
Charge utile : 10 000
Passagers : 5
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 200 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : aucune



CROISEUR CIVIL DE CLASSE CITADELLE ILH-KK

Le croiseur de classe Citadelle est un petit bâtiment relativement rapide, conçu pour concurrencer les cargos légers de classe YT et YV de la Corporation Technique Corellienne. Il est produit par Koensayr, une compagnie plus connue pour ses chasseurs et ses composants de vaisseaux que pour ses cargos. Réputé pour sa robustesse et sa fiabilité, ce modèle est doté d'un fuselage large et aplati évoquant la silhouette des navettes de classe Lambda employées par la Marine impériale. Le croiseur dispose, à l'arrière de sa coque, de deux ailerons latéraux, auxquels vient s'ajouter une quille qui jaillit du milieu de l'appareil et abrite le transpondeur ainsi que les systèmes de communication. L'avant du vaisseau abrite la passerelle de commandement et les quartiers des trois membres d'équipage, ainsi que des cabines pour les passagers, situées légèrement plus à l'arrière. Les Citadelles bénéficient d'un blindage relativement conséquent pour

CHASSEURS ET CARGOS

Bien que les groupes de PJ disposent habituellement d'un transport léger d'un genre ou d'un autre, le MJ peut tout à fait leur permettre de mettre la main sur un chasseur ; les duels spatiaux sont après tout l'un des aspects les plus mémorables de l'univers de *Star Wars*.

Si un groupe désire se procurer un chasseur, il ne doit cependant pas perdre de vue que la plupart de ces appareils sont soit dépourvus d'hyperdrive, soit incapables d'effectuer de longs trajets dans l'hyperespace, ce qui représente un problème non négligeable si les PJ comptent voyager. Dans le cas des groupes qui se déplacent principalement à bord d'un cargo, il est heureusement possible de recourir aux sabots d'amarrages dont sont dotés la plupart de ces navires pour emporter un ou deux chasseurs dans l'hyperespace. En revanche, si tous les PJ sont aux commandes d'un appareil de ce genre, il faudra soit qu'ils trouvent un arrangement pour voyager sur de longues distances, soit qu'ils s'assurent de n'acheter que des vaisseaux équipés d'un hyperdrive.

des vaisseaux de leur taille ou de leur catégorie, et disposent en plus de boucliers de classe militaire, ce qui leur a valu la réputation de toujours amener à bon port les passagers ou les marchandises, même quand elles essuient de lourds dégâts.

Bien que ces croiseurs soient, en théorie, destinés à transporter des voyageurs, ils sont remarquablement bien armés pour des appareils affectés à ce rôle. Les Citadelles sont souvent reconvertis en vaisseaux d'attaque à cause de leur armement lourd, de leur puissant réacteur KM-440.a1 et des sabots d'amarrage situés sur ses flancs qui leur permettent d'emporter facilement deux chasseurs. La plupart de ces croiseurs reconfigurés finissent entre les mains de contrebandiers et de pirates.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	3	-1	2 / - / - / 1	4	30	16

Type de véhicule/Modèle : cargo/Citadelle
Constructeur : Koensayr
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur
Charge utile : 95
Passagers : 14
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 200 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : Canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1). Canons ioniques légers jumelés sur tourelle bâbord et tribord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1). Lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 4). Canon tracteur moyen monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 4).

TRANSPORT MOYEN GR-75

Fiable et bon marché, le cargo moyen Gallofree de classe GR-75 fait partie des transports de fret de masse les plus courants sur les voies spatiales. Il est employé comme barge lourde et comme transport long-courrier dans toute la galaxie par les armées aussi bien que par les sociétés commerciales. Le GR-75 dispose d'un type de coque unique en son genre organisé autour d'une colonne centrale abritant le cœur du réacteur du vaisseau. Cette section est connectée à un vaste réseau de rails automatisés pouvant accueillir des conteneurs de toute taille. Ces derniers sont maintenus en place par de puissants boucliers magnétiques, qui stabilisent la cargaison et la protègent des dangers de l'espace profond. Cette armature est enfin recouverte d'une lourde coque renforcée en duracier contenant les moteurs du vaisseau. La majorité de l'espace étant réservée à la cargaison, les sept membres d'équipage sont confinés à l'étroit module de commandement perché au sommet de l'épine dorsale.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
5	3	-3	1 / 1 / 1 / 1	3	20	18

Type de véhicule/Modèle : transport/GR-75
Constructeur : Chantiers Navals Gallofree
Hyperdrive : primaire (classe 4), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 1 responsable du fret, 3 matelots
Charge utile : 1 000
Passagers : (100 ou plus avec l'adjonction de modules d'habitation)
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 180 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

YACHT LUXE 3000 SOROSUUB

Fleuron de l'industrie spatiale de luxe, le populaire yacht de SoroSuub est construit sur mesure pour satisfaire la moindre demande du client. Tout, du modèle d'hyperdrive aux essences de bois et métaux précieux ornant les quartiers VIP, fait l'objet d'une collaboration entre le comman-



ditaire et les ingénieurs de SoroSuub. Ces vaisseaux peuvent ainsi être configurés pour remplir n'importe quel rôle, comme transporter des hauts fonctionnaires, faire office de bureaux mobiles pour une grande société ou accueillir des fêtes extravagantes.

Bien que chaque yacht soit unique, les caractéristiques et les aménagements variant au gré des goûts des propriétaires, ils partagent néanmoins tous un certain nombre de points communs. La coque de l'appareil est longue et effilée, avec une passerelle de commandement à l'avant offrant une vue impressionnante sur les environs grâce à une large baie vitrée. Les luxueux quartiers des passagers se situent derrière la passerelle ; ils comprennent une salle de réception, une grande suite, un centre de divertissement, un pont d'observation ainsi que quelques petites cabines meublées avec goût. Les moteurs subluminiques et l'hyperdrive sont installés dans des nacelles situées à l'extérieur du vaisseau, en poupe.





Type de véhicule/Modèle : yacht/Luxe 3000
Constructeur : SoroSuub Corporation
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 14)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur
Charge utile : 100
Passagers : 10
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 120 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : aucune

TRANSPORT MOYEN SPACE MASTER

Le Space Master constitue la réplique des Chantiers Navals de Kuat au GR-75 de Gallofree. D'une taille légèrement inférieure à ce dernier, mais similaire du point de vue de la conception, il s'articule autour d'une tige centrale dotée de très nombreuses attaches permettant d'accueillir des conteneurs modulaires. Il dispose, à l'arrière, d'un bloc propulseur bulbeux fournissant une poussée médiocre et d'une section de commandement en forme de soucoupe en proue.

Le Space Master est plus lent, moins maniable et peut emporter une charge légèrement moins importante que le GR-75. Il jouit néanmoins de quelques avantages par rapport à son compétiteur, comme des quartiers plus spacieux pour ses huit membres d'équipage et des emplacements spécialement réservés à l'armement, conçus pour accueillir des canons laser défensifs.



Type de véhicule/Modèle : transport/Space Master
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 4), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 capitaine, 1 pilote, 1 copilote/ingénieur, 2 ingénieurs, 1 responsable du fret, 3 matelots
Charge utile : 800
Passagers : 0
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 150 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canon laser léger jumelé monté sur tourelle ventrale et dorsale (portée proche ; arc de tir [ventral *ou* dorsal] : tous ; dégâts 4 ; critique 3 ; Jumelé 1).

YACHT DE PLAISANCE STARWIND

Ce navire fut initialement conçu par les Chantiers Navals de Kuat pour concurrencer les vaisseaux de classe YT de la Corporation Technique Corellienne. La firme finit cependant par changer d'avis avant le lancement de la production et celui-ci fut finalement commercialisé comme yacht de luxe.

Ce travail de reconversion n'a pas permis de gommer tout ce qui, dans son architecture, rappelle un cargo léger, mais le Starwind s'est néanmoins relativement bien vendu. Ressemblant à un trident, il se compose d'une coque principale à laquelle sont fixées deux sections latérales. L'une d'entre elles accueille les quartiers de l'équipage, tandis que l'autre abrite une soute relativement vaste. La travée centrale contient la passerelle

de commandement, des quartiers pour les plaisanciers, une cabine de luxe, des cuisines, un bar, une salle de réunion, un holothéâtre et une table de relaxation zéro-G. Au bout du compte, ce yacht propose de nombreux aménagements et dispose d'une place non négligeable pour entreposer les cargaisons.

Le Starwind présente cependant un gros désavantage, puisqu'il coûte aussi cher qu'un yacht de luxe et un cargo léger combinés. Les ventes n'ont donc jamais été exceptionnelles, bien que certains barons de la contrebande et parrains de la pègre l'aient adopté comme vaisseau personnel ou comme QG mobile.



Type de véhicule/Modèle : cargo/Starwind
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 2 artilleurs
Charge utile : 85
Passagers : 10
Provisions : 4 mois
Coût/rareté : 210 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canon laser moyen monté sur tourelle ventrale et dorsale (portée proche ; arc de tir [ventral *ou* dorsal] : tous ; dégâts 6 ; critique 3).

CARGO MOYEN DE CLASSE WAYFARER

Le Wayfarer des Chantiers Navals de Kuat n'est arrivé qu'assez récemment sur le marché des cargos de taille moyenne. Conçu pour employer des conteneurs modulaires uniques en leur genre qui ne sont utilisables sur aucun autre navire, il était censé révolutionner les transports galactiques. En réalité, ce vaisseau a connu une histoire mouvementée dès la phase de développement, le projet ayant pris énormément de retard et dépassé largement son budget avant même le premier voyage d'essai. Une seule version de conteneur, conçue pour transporter de grandes quantités de cargaison, fut finalement développée alors qu'il avait été prévu d'en proposer de nombreux modèles. Ceci, combiné au fait que le Wayfarer utilise un système de chargement breveté incapable de manipuler le moindre conteneur standard, acheva de limiter grandement l'utilité de ce navire. S'il n'a finalement pas bouleversé l'acheminement des marchandises comme l'escomptaient ses concepteurs, il a néanmoins trouvé une niche auprès des conglomérats de fret des régions les plus développées de la galaxie, ceux-ci étant suffisamment riches pour faire fabriquer des conteneurs sur mesure.

Le vaisseau affiche une allure assez étrange et se révèle peu commode d'utilisation, son armature modulaire étant située sur le flanc bâbord de la coque. À cause de ce léger déséquilibre structurel, il faut un pilote doué pour en tirer le maximum.



Type de véhicule/Modèle : cargo/Wayfarer
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 14)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 1 responsable du fret, 6 matelots
Charge utile : 850
Passagers : 6
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 120 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : Quad-laser dorsal (portée proche ; arc de tir [dorsal] : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis)





CARGO LÉGER YT-1300

Le modèle YT-1300 de la Corporation Technique Corellienne incarne à la perfection le concept du cargo, et c'est sans doute celui que l'on emploie le plus actuellement. Rapide, robuste et infiniment modifiable, il se compose d'une coque en forme de soucoupe, à l'intérieur de laquelle on retrouve une section centrale comportant divers compartiments modulaires. Deux « mandibules » servant à entreposer la cargaison jaillissent de la proue, tandis que le cockpit excentré emblématique de la CTC va se loger sur le flanc bâbord du vaisseau. L'appareil dispose enfin d'une tourelle au centre de ses surfaces ventrale et dorsale.

En sortie d'usine, les YT-1300 sont pourvus d'un assez bon blindage et d'un puissant générateur de boucliers, mais il est bien rare d'en trouver un exemplaire qui n'ait pas été reconfiguré, tant ils sont polyvalents et faciles à modifier. Pour se défendre, l'appareil ne dispose par défaut que d'un canon laser moyen, installé sur une tourelle dorsale, mais il propose plusieurs emplacements pouvant accueillir d'autres armes. En dépit du nombre phénoménal d'YT-1300 en circulation, il n'en existe sans doute pas deux semblables et certainement aucun qui n'ait pas été modifié par rapport au modèle d'usine fourni par la CTC. En raison de sa longévité et de sa popularité, l'YT-1300 est souvent employé par les forbans, les contrebandiers et les pirates de la Bordure extérieure. Bon nombre de ces vieux briscards gardent un souvenir ému de ce cargo léger, qui aura soit été leur premier vaisseau, soit le meilleur qu'ils aient jamais connu... voire les deux.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	3	-1	1 - - 1	3	22	15

Type de véhicule/Modèle : cargo/YT-1300
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur
Charge utile : 165
Passagers : 6
Provisions : 2 mois
Coût/rareté : 100 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 6
Armes : Canon laser moyen monté sur tourelle dorsale et ventrale (portée proche ; arc de tir [ventral *ou* dorsal] : tous ; dégâts 6 ; critique 3).

CARGO LÉGER YT-2400

Le cargo léger de classe YT-2400 est une version remise au goût du jour du fiable, mais vieillissant, YT-1300. Bénéficiant des leçons recueillies pendant les décennies qui se sont écoulées depuis la mise en service du précédent modèle, les ingénieurs de la Corporation Technique Corellienne ont cherché à gonfler la puissance du vaisseau autant que possible et à y intégrer un maximum de systèmes de gestion du fret. L'YT-2400 possède une coque en forme de soucoupe dans laquelle on retrouve un espace central, entouré de modules à destination des passagers et de la cargaison. Comme tous les cargos de la série YT, il dispose d'un cockpit sur son flanc bâbord, mais sur ce modèle, celui-ci est connecté à la coque au moyen de deux pylônes renforcés. Cette section inclut un sas permettant à l'équipage d'y accéder, ainsi qu'une capsule de survie. Ce navire, bien que plus petit que l'YT-1300, emploie plus efficacement l'espace disponible. La proue du vaisseau et le pylône du cockpit abritent les soutes principales du navire et les quartiers de l'équipage. Le pylône arrière contient une aire de repos et une kitchenette. Le fond de la section centrale recèle quant à lui plusieurs cabines privées, la salle des machines et les capsules de survie des passagers.

Bien que ce vaisseau soit officiellement commercialisé pour satisfaire les besoins d'une clientèle légitime, la division développement et marketing de la CTC se rend parfaitement compte que la plupart des acheteurs d'YT-2400 sont susceptibles d'enfreindre la loi. Pour booster les ventes, la corporation fait souvent valoir son « blindage double », une formulation obscure pour indiquer qu'il offre une protection de qualité militaire. Il dispose par ailleurs de boucliers lourds ainsi que d'assez de place pour installer des réacteurs ou des moteurs ioniques plus puissants, et il propose plusieurs emplacements d'armes, laissés vides sur le modèle d'usine.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	3	0	1 - - 1	4	25	18

Type de véhicule/Modèle : cargo/YT-2400
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur
Charge utile : 140
Passagers : 6
Provisions : 2 mois
Coût/rareté : 130 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : Canons laser moyens jumelés montés sur tourelle dorsale et ventrale (portée proche ; arc de tir [ventral *ou* dorsal] : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

GALION STELLAIRE

Principalement employé comme transport lourd pour les vols long-courriers par le Corps de la Logistique de la Marine impériale, le Galion stellaire est l'un des nombreux et robustes vaisseaux tout équipés sortant des Chantiers Navals de Kuat. Gros comme une frégate, cet imposant bâtiment à la coque bossue permet d'acheminer jusqu'à cent mille tonnes de fret dans ses caverneuses soutes modulaires. Le Galion a été conçu pour être aussi utilitaire que possible, avec une proue contenant la passerelle de commandement, les quartiers de l'équipage ainsi que les systèmes primaires, le reste de l'espace étant entièrement consacré au stockage. La gigantesque soute du navire, située plus à l'arrière, compte plusieurs niveaux pourvus d'un nombre déroutant de cloisons coulissantes, de ponts rétractables, de mesures anti-abordage sophistiquées et d'un système de gestion du stock dernier cri. La cabine de commandement et la soute peuvent se détacher à tout instant si la cargaison est menacée, et sauter indépendamment l'une de l'autre dans l'hyperespace. La section de pilotage est équipée d'un hyperdrive conventionnel et d'un naviordinateur, tandis que l'autre dispose d'un système d'évacuation d'urgence qui la fait automatiquement entrer dans l'hyperespace en cas de séparation, empêchant ainsi d'éventuels pirates de s'en emparer.

Lorsque l'Empire désire acheminer une cargaison de grande valeur, il a souvent recours aux Galions Stellaires, leur taille, leur robustesse et leur puissant armement leur permettant de se passer d'escorte.



Type de véhicule/Modèle : transport/Galion stellaire
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 150 officiers et membres d'équipage
Charge utile : 10 000 ou plus en fonction de sa configuration
Passagers : 300
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 1 500 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : Cinq turbolasers moyens rétractables sur chaque flanc (portée longue ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1). Lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Projectile guidé 3, Souffle 4,).

VAISSEAUX CAPITAUX

Cette catégorie générale regroupe d'immenses navires dotés d'une puissance de feu formidable. Ces bâtiments sont pourvus des boucliers les plus épais et des armes les plus puissantes de la galaxie. Leur équipage compte des centaines, voire des milliers de membres, et ils accueillent souvent au sein de leurs monstrueux hangars des escadrons entiers de chasseurs ou même des vaisseaux capitaux de moindre envergure.

CORVETTE CR90

La corvette de classe CR90 de la Corporation Technique Corellienne est un vaisseau capital léger, fiable et véloce, employé aussi bien par les forces armées que par les organisations civiles. Ce navire long et élégant se caractérise notamment par sa taille de guêpe et son compartiment étroit qui se termine sur un imposant assemblage de onze turbines ioniques Girodyne, mais il peut aussi être reconnu à sa proue en forme de tête de marteau, qui contient la passerelle de commandement et les quartiers de l'équipage. Les CR90 sont remarquablement rapides et agiles pour des vaisseaux de leur taille et peuvent être configurés pour acheminer des troupes, de la cargaison ou des passagers ainsi que pour remplir des missions d'escorte ou faire office de vaisseaux consulaires.

Pour se défendre, les corvettes CR90 disposent généralement de deux turbolasers jumelés Taim & Bak, montés sur des tourelles situées au-dessus et en dessous du vaisseau. Elles possèdent de plus quatre turbolasers légers, installés par groupe de deux, de part et d'autre de la face dorsale de la section intermédiaire. Ces bâtiments constituent ainsi le choix idéal pour les armées aux budgets resserrés qui ont besoin d'un vaisseau capable de forcer les blocus ou de faire office d'escorte lourde.



CAPACITÉ DES VAISSEAUX CAPITAUX

Les vaisseaux amiraux et les transports de grande taille sont extrêmement imposants et jouissent à ce titre d'une importante capacité de chargement. La caractéristique de charge utile de ces appareils ne représente donc que la quantité minimale de provisions et de matériel qu'ils peuvent transporter. La plupart d'entre eux pourraient en fait emporter une masse nettement plus importante si le besoin s'en faisait sentir.

Type de véhicule/Modèle : corvette/CR90
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 30-165 suivant sa configuration
Charge utile : jusqu'à 2500 en fonction de sa configuration
Passagers : jusqu'à 600 en fonction de sa configuration
Provisions : 1 an
Coût/rareté : 1 200 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : Deux batteries de turbolasers moyens jumelés montées sur tourelle dorsale et ventrale (portée longue ; arc de tir [ventral *ou* dorsal] : tous ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelé 1,). Quatre turbolasers légers montés sur tourelle dorsale répartis par groupe de deux sur chaque côté (portée moyenne ; arc de tir [dorsal] : bâbord *ou* tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1).

CANONNIÈRE DP20

La « canonnière corellienne », comme l'appellent certains, fut entièrement pensée comme un vaisseau militaire spécialisé. Construites par la CTC pour les flottes de la République Galactique, les DP20 furent déployées durant la Guerre des Clones pour répondre à la menace de plus en plus sérieuse que posaient les chasseurs droïds et les engins de seconde main que certaines flottes pirates s'étaient procurés. La canonnière se compose de trois sections, reliées au moyen d'un long corridor renforcé et doté de plusieurs niveaux. Elle est propulsée par un énorme réacteur ionique qui lui assure une vitesse non négligeable.





La canonnière est hérissée de turbolasers, de quad-lasers et de lance-missiles à concussion afin de remplir son rôle de vaisseau anti-chasseur. Elle est pourvue d'un lourd blindage ainsi que de boucliers épais pour se protéger des tirs groupés et elle dispose en outre de puissants ordinateurs de visée qui permettent à son armement de se verrouiller sur les petits appareils en dépit de leur agilité et de leur rapidité. Malgré son utilité et son efficacité indéniable contre les chasseurs et les vaisseaux amiraux, la canonnière corellienne n'est presque plus utilisée par la Marine impériale.



Type de véhicule/Modèle : frégate/DP20
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 16)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 91 officiers et membres d'équipage
Charge utile : 300
Passagers : 0
Provisions : 8 mois
Coût/rareté : 3 200 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 1
Armes : Huit batteries de turbolasers légers jumelés montés sur tourelle (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1). Six canons quad-laser rétractables montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Précis, Jumelé 3). Quatre lance-missiles à concussion répartis par groupes de deux sur chaque côté (portée : courte ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégât 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Projectile guidé 3, Souffle 4).

CORVETTE D'ASSAUT CLASSE MARAUDEUR

Cette corvette fiable datant de l'Ancienne République a fait ses preuves dans de nombreuses flottes de la galaxie. Les Systèmes Sienar Républicains, qui produisaient ce modèle, conçurent le Maraudeur pour servir de vaisseau à la fois flexible et rapide, affecté



aux missions d'escorte et de patrouille. Bien que ces corvettes aient initialement été destinées à la Marine de la République, le commandement décida en fin de compte de les rejeter et SSR se retrouva avec un modèle sans le moindre preneur. Le consortium finit par revendre les droits d'exploitation du Maraudeur à l'Autorité du Secteur Corporatif, qui l'emploie désormais dans sa propre flotte et le vend aux gouvernements planétaires ainsi qu'aux forces de l'ordre de la Bordure extérieure.

Cette vénérable corvette est encore utilisée de nos jours, notamment par les organisations gouvernementales et paramilitaires de la Bordure extérieure, ainsi que dans les armadas pirates. Le vaisseau est pour sa part d'apparence gracieuse et allongée, avec une proue de forme trapézoïdale et de larges ailes inclinées vers le bas, situées juste au-dessus des moteurs qui se trouvent à l'arrière de l'appareil. Ceux-ci étant particulièrement performants, l'appareil s'avère relativement rapide et agile pour un bâtiment de sa taille. Entre leur maniabilité, leurs turbolasers légers, leurs rayons tracteurs et l'escadron de chasseurs qu'ils peuvent transporter à leur bord, les Maraudeurs sont parfaitement capables de se défendre contre n'importe quel autre vaisseau amiral.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
5	3	0	2 / 1 / 1 / 1	5	65	35

Type de véhicule/Modèle : corvette/Maraudeur
Constructeur : Systèmes Sienar Républicains
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 177 officiers et membres d'équipage
Capacité d'emport : 12 chasseurs, 2 navettes
Charge utile : 175
Passagers : 80 soldats
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 3 000 000 de crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 1
Armes : Huit turbolasers légers jumelés, dont quatre montés à l'avant et quatre montés sur tourelle (portée : longue ; arc de tir : avant *ou* tous ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 1). Trois rayons tracteurs légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 2).

DÉFENSES ANTI-CHASSEUR

Les vaisseaux capitaux disposent généralement de turbolasers lourds et de canons ioniques pour attaquer les bâtiments de même envergure qu'eux, et ce sont d'ailleurs les seuls qui peuvent utiliser des armes aussi imposantes. Quoi qu'il en soit, ce type d'armement les laisse relativement sans défense contre les chasseurs, ceux-ci bénéficiant d'une petite taille et d'une agilité supérieure. Les turbolasers ainsi que les canons ioniques lourds tirent lentement et ils sont incapables de pivoter suffisamment vite pour se montrer efficaces contre les petits appareils. De plus, la grande superficie des vaisseaux capitaux signifie que ces armes doivent couvrir des zones plus importantes.

Pour pallier ce problème, certains vaisseaux amiraux disposent de canons spécialement conçus pour abattre les chasseurs, qui se présentent généralement sous la forme de lasers ou de blasters. La présence de ces armes n'est cependant pas sans contrepartie, puisque chaque canon anti-chasseur prend de la place et de l'énergie, qui auraient pu servir pour de l'armement plus lourd. Certains armateurs considèrent néanmoins que le jeu en vaut la chandelle, en particulier quand ils conçoivent des vaisseaux d'escorte de taille intermédiaire.

Lorsqu'un vaisseau capital tire au moyen d'un autoblaster, d'un canon blaster, d'un canon laser ou d'un quad-laser, son gabarit compte comme étant réduit de 1.

FRÉGATE D'ESCORTE EF76 NÉBULON-B

Les frégates Nébulon B des Chantiers Navals de Kuat furent conçues pour servir de vaisseaux d'escorte spécialisés à la Marine impériale, et sont typiquement affectées aux missions de convoyage, de reconnaissance ou de défense avancée. Très fragiles en apparence, ces longs navires se composent d'une proue haute de plusieurs étages, reliée au moyen d'une étroite travée à une volumineuse section arrière réservée aux machines. Les frégates sont dotées d'un armement d'une puissance surprenante pour des bâtiments de leur taille, dont une douzaine de turbolasers, de nombreux canons laser légers et même trois rayons tracteurs. Celles de l'Empire disposent, en plus de leurs armes à énergie, de deux escadrons de douze chasseurs TIE. Les frégates Nébulon-B bénéficient enfin d'un épais blindage et de puissants boucliers qui achèvent de faire d'elles de redoutables adversaires.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
6	3	-1	2 / 2 / 2 / 2	6	71	40

Type de véhicule/Modèle : frégate/Nébulon-B
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue

Équipage : 920 officiers, pilotes et membres d'équipage
Capacité d'emport : 24 chasseurs
Charge utile : 4 000 (variable suivant la configuration)
Passagers : 75 soldats
Provisions : 2 ans
Coût/rareté : 8 500 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : Douze turbolasers moyens rétractables montés sur des tourelles réparties à bâbord et à tribord (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1). Douze canons laser légers rétractables montés sur tourelle répartis à l'avant, à l'arrière, à bâbord et à tribord (portée : proche ; arc de tir : avant *ou* arrière *ou* bâbord *ou* tribord ; dégâts 5 ; critique 3). Trois rayons tracteurs lourds montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

MODIFICATIONS DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Pour les individus d'exception vivant du voyage interstellaire, un vaisseau est une maison aussi bien qu'un moyen de subsistance mobile. Au fur et à mesure que les membres d'équipage se familiarisent avec le navire qui les accueille et qu'ils découvrent ses forces et faiblesses, il n'est pas rare qu'ils lui apportent divers changements pour que l'appareil réponde mieux à leurs besoins. Un équipage dévoué et compétent peut ainsi améliorer le confort et les performances d'un appareil bien au-delà de ce que ses concepteurs avaient imaginé, soit en procédant lui-même à des altérations sur les systèmes du vaisseau, soit en se procurant des pièces détachées ou des kits de modification. Les moteurs subluminiques gonflés, les hyperdrives de classe inférieure, les senseurs améliorés, et autres modifications plus ou moins ésotériques qu'il est possible d'apporter à un appareil, n'ont donc rien d'extraordinaire aux yeux des spationautes professionnels, des fous de vitesse et des bricoleurs invétérés de la Bordure extérieure.

KITS

Cette section présente une petite sélection de kits communément ajoutés aux vaisseaux modifiés de la Bordure extérieure. Ils vont des sabots d'amarrage aux moteurs gonflés en passant par les compartiments secrets et le blindage renforcé. Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive, car une telle énumération ne tiendrait pas dans un livre de ce format, mais elle permet toutefois de vous donner une idée du genre de modifications qu'il est possible d'apporter à un vaisseau. En tant que MJ, vous êtes tout à fait encouragés à concevoir des kits qui peuvent plaire aux joueurs ou s'avérer nécessaires dans le cadre de votre campagne. Les suppléments qui paraîtront à l'avenir vous proposeront davantage de choix.

Note : les valeurs entre crochets de la catégorie mods possibles indiquent le nombre de mods du type précisé que l'on peut ajouter au kit.

ARMES AMÉLIORÉES

Cette amélioration consiste tout simplement à installer un armement plus lourd ou plus fourni sur un vaisseau ou un véhicule. Les possibilités de configuration sont pratiquement infinies étant donné l'immense diversité des armes de la galaxie. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : lance-torpilles à protons flexitube Arakyd, canon ionique lourd ArkMek SW-6.
Effets : consultez la **Table 7–17 : améliorations d'armes** pour obtenir une liste des armes qui peuvent être ajoutées aux divers vaisseaux. Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive, mais elle vous donnera un cadre de référence applicable à l'armement non standard.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 0 si l'arme en replace une autre, 1 si elle vient s'ajouter à l'armement de l'appareil.

VAISSEAUX, VÉHICULES ET MODIFICATIONS

Comme dans le cas de l'équipement personnel, les kits et mods permettent d'améliorer nettement les appareils. Les règles sont exactement les mêmes que celles du **Chapitre V : Matériel et équipement**, à la différence près que chaque mod coûte dix fois plus cher pour les vaisseaux et véhicules à cause de sa taille et de sa complexité.



Les systèmes combinant deux armes ou plus nécessitent toujours 1 emplacement, même s'ils remplacent une arme existante.
Coût : variable.

BLINDAGE EN CARBO-DURACIER RENFORCÉ

De nombreux fabricants produisent ce type de plaques de blindage, qui sont composées d'une trame complexe de gaines tressées en duracier dans lesquelles des nanotubes en carbone ont été insérés. Ce revêtement se fond au niveau moléculaire avec la coque de l'appareil et confère un surcroît de protection au détriment de la maniabilité. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : plaques de blindage en ferro-magnésium, revêtement ciro-ablatif.
Effets : +1 blindage, –1 maniabilité.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 2000 crédits par point de gabarit.

CACHE DE CONTREBANDIER

Ces compartiments dérobés, que l'on retrouve principalement à bord des cargos et transports, servent à dissimuler les biens de contrebande. Ils sont incroyablement difficiles à repérer et permettent de cacher des marchandises ou parfois des individus aux yeux des curieux. Ces caches sont souvent placées sous les plaques recouvrant les coursives ou derrière l'équipement lourd, mais elles peuvent aussi prendre la forme de nombreux petits abris dissimulés dans tout l'appareil. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau doté d'une charge utile de 25 ou plus.

Exemples de modèles disponibles : toujours fabriqué sur mesure.
Effets : chaque compartiment peut accueillir une charge utile de 25, qui compte dans le total de l'appareil. On ajoute 2 dés de difficulté à tous les tests effectués pour découvrir le compartiment.
Mods possibles : compartiment supplémentaire (charge utile 25) [2].
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 1200 crédits.

CIRCUITS HYDROÉLECTRIQUES

Les circuits hydroélectriques sont des vestiges d'une ère révolue de la construction navale. Au lieu d'employer les matériaux habituels pour former des plaques conductrices, capables de transmettre l'énergie électromagnétique, les CHE ont recours à d'innombrables tubes en transparacier presque invisibles, remplis d'un métal liquide conducteur dont la composition ressemble à celle du mercure. Le fluide, qui est maintenu sous pression et régulé par un système de valves, permet de contrôler le flux énergétique. Ces circuits sont encombrants, suranés et difficiles à maîtriser, mais ils offrent une résistance exceptionnelle aux armes ioniques, ce qui n'a pas échappé à bien des spationautes. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau à l'exception des chasseurs.

Exemples de modèles disponibles : circuits hydroélectriques de la Corporation Technique Corellienne, circuits renforcés Santhe/Sienar, circuits isolants Fabritech.
Effets : le vaisseau ne subit que la moitié des dégâts nets des armes possédant l'attribut Ionique (autrement dit, après application du blindage). De plus, la maniabilité et le Seuil de stress mécanique de l'appareil sont tous deux réduits de 1.
Mods possibles : le défenseur plutôt que l'attaquant choisit quel composant est touché par une arme ionique [1] ; augmente de 1 le Seuil de stress mécanique de l'appareil [1].
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 1000 crédits.

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIERS AMÉLIORÉ

Dans les dangereuses étendues spatiales de la Bordure extérieure, rien ne vaut une bonne défense pour assurer la sécurité d'un vaisseau. Divers modèles de générateurs de boucliers améliorés, comme le P-K AEGIS, sont capables de renforcer les boucliers à rayon ou à particules d'un appareil et d'en faciliter la gestion. L'AEGIS ne peut normalement accroître la défense que d'une zone à la fois, mais un peu de bricolage permet d'augmenter la puissance du générateur. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : générateur de bouclier Phoah-Kingsmeyer AEGIS 721a, générateur de boucliers CNK Palissade 880, consolidateur de boucliers Sienar modèle SH-2/a.Z.
Effets : 1 point de défense supplémentaire sur la zone de votre choix.
Mods possibles : 1 point de défense supplémentaire sur une autre zone de votre choix [2].
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 3800 crédits.

GÉNÉRATEUR POUR HYPERDRIVE

Les générateurs améliorés pour hyperdrive permettent d'accroître la vitesse maximale d'un vaisseau dans l'hyperespace et de réduire considérablement la durée des voyages. Ce kit peut être installé sur tout vaisseau doté d'un hyperdrive.

Exemples de modèles disponibles : générateur pour hyperdrive Isu-Sim SSP05, système hyperdrive SFS S/ig-30, générateur pour hyperdrive CNK JumpStar.
Effets : réduit la classe de l'hyperdrive de 1 (minimum 1).
Mods possibles : classe de l'hyperdrive réduite de 1 (minimum 0,5) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 6400 crédits.

HANGAR SUPPLÉMENTAIRE

Certains bâtiments peuvent accueillir des vaisseaux de plus petite taille qu'eux au sein d'une baie spécialement installée à cette fin. Ce kit ne peut être installé que sur des vaisseaux de gabarit 5 ou plus.

Exemples de modèles disponibles : toujours sur mesure.
Effets : le navire peut accueillir des appareils (dont le gabarit doit être inférieur de 2 ou plus au sien) dans un hangar auxiliaire converti. Le gabarit du vaisseau porteur détermine la somme totale de gabarits de vaisseaux qu'il peut contenir : 5 points de gabarit au total pour un vaisseau de gabarit 5, 20 pour un vaisseau de gabarit 6, et 60 pour un vaisseau de gabarit 7 ou plus. Le MJ et les joueurs doivent bien sûr toujours user de leur bon sens

TABLE 7-16 : KITS

Kit	Prix/Rareté	Emp.
Armes améliorées	Variable	Variable (cf. description)
Blindage renforcé	Gabarit x 2 000/3	2
Cache de contrebandier	(I)1 200/1	1
Circuits hydroélectriques	1 000/7	2
Contremesures électroniques	3 000/6	1
Générateur de boucliers amélioré	3 800/5	2
Générateur pour hyperdrive	6 400/4	1
Hangar supplémentaire	Gabarit x 5 000/3	2
Système de visée améliorée	4 000/4	1
Turbine ionique à haut rendement	5 300/5	1

pour déterminer quels vaisseaux sont capables de tenir dans le hangar.
Mods possibles : la capacité d'accueil du vaisseau augmente de sa valeur d'origine (5, 20 ou 60 points) [5]
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 5000 crédits par point de gabarit.

SYSTÈME DE CONTREMESURES ÉLECTRONIQUES

Les systèmes comme le CME Fabritech 995 sont conçus pour aveugler et assourdir l'adversaire en émettant des plages de bruit blanc ainsi que des données sans queue ni tête, qui surchargent les senseurs et brouillent les communications des vaisseaux à proximité. Bien qu'ils rendent leur utilisateur difficile à cibler, ces systèmes sont très gourmands en énergie et mettent souvent à rude épreuve les circuits électriques du navire. Certaines variantes sont aussi capables de fonctionner de façon plus focalisée et peuvent cibler un appareil spécifique situé à grande distance. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : système CME « Stormcloud » Fabritech 995, brouilleur de senseurs à portée courte Miradyne 4x_Phantom (vaisseaux uniquement), brouilleur tactique de combat CNK 220-SIG (vaisseaux amiraux uniquement).
Effets : les senseurs à portée sont bloqués et le vaisseau compte comme ayant un gabarit réduit de 1 quand on lui tire dessus. De plus, tous les vaisseaux présents dans le système solaire, ou tous les véhicules situés à cent kilomètres à la ronde sont immédiatement avertis de la présence de l'émetteur.
Mods possibles : ajouter 1 dé de difficulté aux attaques effectuées au moyen d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé après l'activation des CME [1].
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 3000 crédits par point de gabarit.

SYSTÈME DE VISÉE AMÉLIORÉE

Le système de visée améliorée Sureshot produit par Taim & Bak constitue un bon exemple de kit de ce type. Il associe un système informatique à un holoprojecteur fournissant une représentation tridimensionnelle de la cible au pilote ou à l'artilleur. L'installation d'un SVA accroît la précision des armes du vaisseau et permet de faire mouche plus souvent, améliorant les performances générales de l'appareil dans les combats. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : système de visée améliorée « Sureshot » Taim & Bak LR-375a, ordinateur de visée « Sharpshooter » Fabritech KR-770, système d'holociblage Koensayr 840.z, ordinateur de visée « Snapshot » Fabritech ANx 42.a.
Effets : améliore 1 dé d'aptitude à l'occasion des tests d'Artillerie du vaisseau.
Mods possibles : améliorer 1 dé de plus [1] ; Talent inné (Tireur d'élite) [1] ; Talent inné (Visée juste) [1].
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 4000 crédits

TURBINE IONIQUE À HAUT RENDEMENT

Bien qu'ils pèchent quelque peu du point de vue de la fiabilité, ces puissants moteurs subluminiques accroissent la vitesse brute qu'un appareil peut atteindre. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou airspeeder.

Exemples de modèles disponibles : turbine ionique à haut rendement Girodyne Ter40, propulseurs ioniques SFS-220, statoréacteur ionique Koensayr R800.
Effets : +1 à la vitesse, −1 au Seuil de SM.
Mods possibles : aucun.
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 5300 crédits.

TABLE 7-17 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Arme	Prix/Rareté	Gabarit requis
Autoblaster	3 000/3	2-10
Canon blaster (léger)	4 000/2	2-10
Canon blaster (lourd)	5 000/3	3-10
Canon ionique (léger)	5 000/5	3-10
Canon ionique (moyen)	6 000/6	5-10
Canon ionique (lourd)	7 500/7	6-10
Canon laser (léger)	5 500/4	3-10
Canon laser (moyen)	7 000/4	3-10
Canon laser (lourd)	7 500/5	4-10
Lance-missiles à concussion	7 500/5	3-10
Lance-torpilles à protons	(I) 9 000/7	3-10
Quad-laser	8 000/6	4-10
Rayon tracteur (léger)	6 000/4	4-10
Rayon tracteur (moyen)	8 000/5	5-10
Rayon tracteur (lourd)	10 000/6	5-10
Turbolaser (léger)	(I) 12 000/7	5-10
Turbolaser (moyen)	(I) 15 000/7	6-10
Turbolaser (lourd)	(I) 20 000/8	6-10
Deux armes jumelées du même type (confère l'attribut Jumelé, avec une valeur déterminée par le nombre d'armes supplémentaires)	Coût normal + la moitié du coût de chaque arme supplémentaire	Déterminé par l'arme



VIII

LA FORCE

« La capacité à détruire une planète n'est rien en comparaison du pouvoir de la Force. »

— Dark Vador

La foi dans la Force a presque entièrement disparu de la galaxie. L'Empire s'est acharné à détruire toute trace des Jedi et de leur ancienne religion. Pourtant, s'il n'existe plus qu'une poignée d'individus pour croire en la Force, ceux capables d'exploiter sa puissance sont plus rares encore. Ils savent que la Force est toujours présente dans chaque être, planète ou système stellaire de la galaxie. Elle imprègne toutes les formes de vie, et les lie entre elles.

Du point de vue le plus élémentaire, la Force est l'équilibre. La joie et la tristesse s'y côtoient, tout comme la colère et l'amour, la peur et l'espoir, la lumière et l'obscurité. Les gens parlent d'un « côté lumineux » et d'un « côté obscur » de la Force, des notions traduisant ses aspects positifs et négatifs. Ceux-ci ne s'excluent pourtant pas mutuellement. Mieux vaut les considérer comme les facettes d'un même et unique ensemble. Même si ceux qui ont recours à la Force ne sont versés que dans quelques-uns de ses aspects, ils considèrent néanmoins qu'elle est globalement leur alliée.

La galaxie ne compte que quelques individus capables de faire appel à la Force. Cependant, ce don exceptionnel fait d'eux des êtres à la fois admirés et craints, tant ceux qui bénéficient de son aide trouvent en elle un allié surpuissant. Elle permet d'accomplir des tâches impossibles, de se projeter hors de la vulgaire enveloppe charnelle, de lire et d'influencer l'esprit d'autrui, et même de scruter les ramifications intriquées de l'avenir.

Ceux qui peuvent manipuler la Force constatent qu'elle les manipule en retour. Elle guide leurs actions tout en se pliant à leurs ordres. Pour cette raison, la manière dont on utilise la Force est importante. Ceux qui s'en servent pour la connaissance et la défense plutôt qu'à des fins agressives et ambitieuses, qui sont en paix avec eux-mêmes et avec les autres au moment d'agir, voient leurs actions soutenues par le côté lumineux. Ceux qui font au contraire appel à elle pour détruire, et qui puisent dans leur haine, leur colère et leur peur, voient leurs pulsions destructrices renforcées et amplifiées par le côté obscur de la Force.

Il s'en trouve pour dire que le côté obscur est plus facile, plus séduisant, et qu'il tente en permanence ceux qui peuvent ressentir la Force. Il n'en est pas pour autant plus puissant. Quand on est calme, que l'on travaille à protéger et à défendre, on constate que le côté lumineux de la Force est tout aussi efficace que le côté obscur.

LES JEDI ET LE CÔTÉ OBSCUR

L'existence des Jedi dans la galaxie remonte à bien avant les prémices de l'Ancienne République. Les Jedi étudiaient la Force et y avaient recours pour protéger la vie et défendre la paix. Durant mille générations, ils furent les garants de la justice et de l'ordre, protégeant l'Ancienne République et ses ressortissants contre la cruauté, l'injustice et l'oppression.

Un vrai Jedi se posait en parangon de vertu, faisant preuve de patience, de courage et de sagesse. Les membres de son ordre servaient de médiateurs et de protecteurs de l'Ancienne République, toujours vigilants face à la corruption et la malveillance. Ils faisaient appel à la Force avec calme et sérénité, en harmonie avec eux-mêmes et leur entourage. En retour, la Force leur conférait de grands pouvoirs. Les Jedi n'ont jamais constitué plus qu'une poignée d'individus disséminés dans toute la galaxie, un nombre infime comparé aux innombrables planètes dotées d'une vie intelligente. Pourtant, la Force étant de leur côté, ils furent suffisamment nombreux pour protéger l'Ancienne République pendant des millénaires.

Ils ne purent cependant pas y parvenir éternellement. La Force possède un côté obscur et pernicieux, et certains désirent par conséquent emprunter le chemin, rapide et facile, qui mène à la puissance, utilisant son aspect le plus sombre pour atteindre leurs objectifs malfaisants. Ceux qui embrassent cette voie destructrice se sont longtemps opposés aux Jedi. On les a désignés par de nombreux noms, mais ils étaient mieux connus dans l'Ancienne République sous celui de Sith.

Les Sith croyaient que le vrai pouvoir de la Force résidait dans le côté obscur. Ils affirmaient que la force et la détermination octroyaient un pouvoir refusé aux Jedi. Ils n'ont pourtant pas toujours été des cas isolés, car renier le côté obscur et rester dans la lumière demande un effort immense. Beaucoup de Jedi qui ne voulaient pas rester fidèles aux principes de leur ordre, ou ne le pouvaient plus, ont cédé à la tentation d'un pouvoir plus facile à atteindre. Ces Jedi succombent généralement au côté obscur et deviennent des agents du mal. Seuls les plus forts et les plus résolus peuvent retourner d'eux-mêmes vers la lumière après avoir embrassé l'obscurité.

Deux de ces individus, un Seigneur Noir des Sith et un Jedi déchu, causèrent la chute simultanée de l'Ancienne République et de l'Ordre Jedi. Après les horreurs des guerres antiques entre l'Ancienne République et l'Empire Sith, les Sith disparurent pour devenir d'obscures légendes. L'Ancienne République entra dans un âge de prospérité et de paix, basculant sur la fin dans la suffisance et la stagnation. Mais les Sith existaient toujours, et eux n'avaient pas oublié. Le Seigneur Noir Dark Sidious gagna discrètement en pouvoir, manipulant les rouages de la politique galactique. Dans le même temps, il adopta l'apparence publique de Palpatine, Sénateur de la République d'une planète mineure du nom de Naboo. Sa double identité demeurant ignorée de tous, il put influencer secrètement le cours des événements, et les crises qu'il avait lui-même engendrées lui permirent de devenir Chancelier Suprême, le chef élu de la République. Pendant ce temps, en tant que Dark Sidious, il poussa subtilement plusieurs membres de la République à s'insurger en toute illégalité, entraînant la galaxie dans la terrible Guerre des Clones. Le conflit lui permettant de s'approprier les pleins pouvoirs, Palpatine était à deux doigts de prendre de l'intérieur le contrôle de la République. Cependant, pour atteindre ses objectifs, il avait besoin d'un dernier élément, qu'il trouva en la personne d'un Jedi encore jeune, mais extrêmement puissant : Anakin Skywalker.

Corrompre Skywalker et précipiter sa chute vers le côté obscur figurent sans conteste parmi les plus grandes réussites de Dark Sidious. Devenu Dark Vador, Seigneur Noir des Sith, Skywalker et son maître s'attaquèrent à l'Ordre Jedi et le détruisirent. Palpatine écrasa les forces séparatistes, puis retourna l'armée de la République contre les Jedi. Ivre de triomphe, il se déclara Empereur, proclamant son désir de protéger l'ordre et la stabilité dans la galaxie. À l'insu de tous, Dark Sidious avait accompli la mission que les Sith avaient échoué à mener à bien : la conquête de l'Ancienne République et la destruction des Jedi.

LA FORCE DANS L'EMPIRE

La plupart des espèces, mais pas toutes, possèdent une certaine connexion avec la Force. Cependant, certaines y sont plus sensibles que d'autres. Normalement, la sensibilité à la Force est un trait héréditaire, transmis de génération en génération, mais chez certains, elle peut apparaître sans prévenir. À l'époque des Jedi, les êtres sensibles à la Force étaient habituellement repérés à un âge précoce et emmenés au temple Jedi pour suivre la voie du côté lumineux. Cette époque est révolue.

Sous l'Empire galactique, les utilisateurs de la Force sont traqués et abattus ; il arrive aussi qu'ils soient corrompus par Dark Vador et l'Empereur, et embrassent ainsi le côté obscur. Un être sensible à la Force doit apprendre par ses propres moyens à l'utiliser. Cela peut souvent s'avérer pénible, et il lui faudra une bonne dose de persévérance et d'expériences empiriques pour appréhender ne serait-ce que vaguement le concept de la Force. Sans entraînement digne de ce nom, de tels êtres s'en remettent à leur volonté et à leur instinct pour les guider. Possédant des pouvoirs qu'ils comprennent à peine, ils sont alors susceptibles de basculer du côté obscur sans même s'en rendre compte. Un utilisateur de la Force doit garder son don secret, et ne faire part de ses capacités qu'à ceux qu'il sait dignes de confiance.

DÉS DE FORCE

Le septième dé de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** est un dé blanc à douze faces ⬣, le dé de Force. Les points blancs y symbolisent le côté lumineux de la Force ●, et les points noirs, son côté obscur ●.

Le dé de Force est unique parmi les dés de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, car contrairement aux autres dés, il ne génère pas de symboles contribuant aux succès ou aux échecs. De plus, les symboles des côtés lumineux et obscur du dé de Force ne s'annulent pas. À la place, le dé de Force génère des ressources que le joueur peut utiliser en cours de partie.

LA FORCE DANS AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Chaque personnage de **Aux Confins de l'Empire**, à l'exception des droïdes et de quelques autres espèces particulières, peut théoriquement être sensible à la Force. Être sensible à la Force ne signifie en aucun cas être un Jedi. Il existe pléthore d'individus dont la connexion à la Force est légèrement meilleure que celle des autres, mais qui ne deviendront jamais Jedi pour autant.

Dans ce jeu, la capacité d'un personnage à utiliser la Force est représentée par sa **valeur de Force**. Pour la plupart des personnages, cette valeur est égale à zéro. Ils ne sont pas hermétiques à la Force, mais ils ne peuvent pas influer sur elle, et elle n'a pas beaucoup d'impact sur leur vie de tous les jours. Ceux qui sont sensibles à la Force, en revanche, disposent d'une valeur de Force.

LES PERSONNAGES SENSIBLES À LA FORCE

Comme mentionné précédemment, un personnage doté d'une valeur de Force de un ou plus est considéré comme **sensible à la Force**. En soi, la sensibilité à la Force ne procure pas d'avantages ou d'aptitudes au personnage. Elle autorise cependant l'accès à des compétences et permet d'activer et d'utiliser les pouvoirs de la Force. Les pouvoirs de la Force seront abordés plus loin dans ce chapitre.

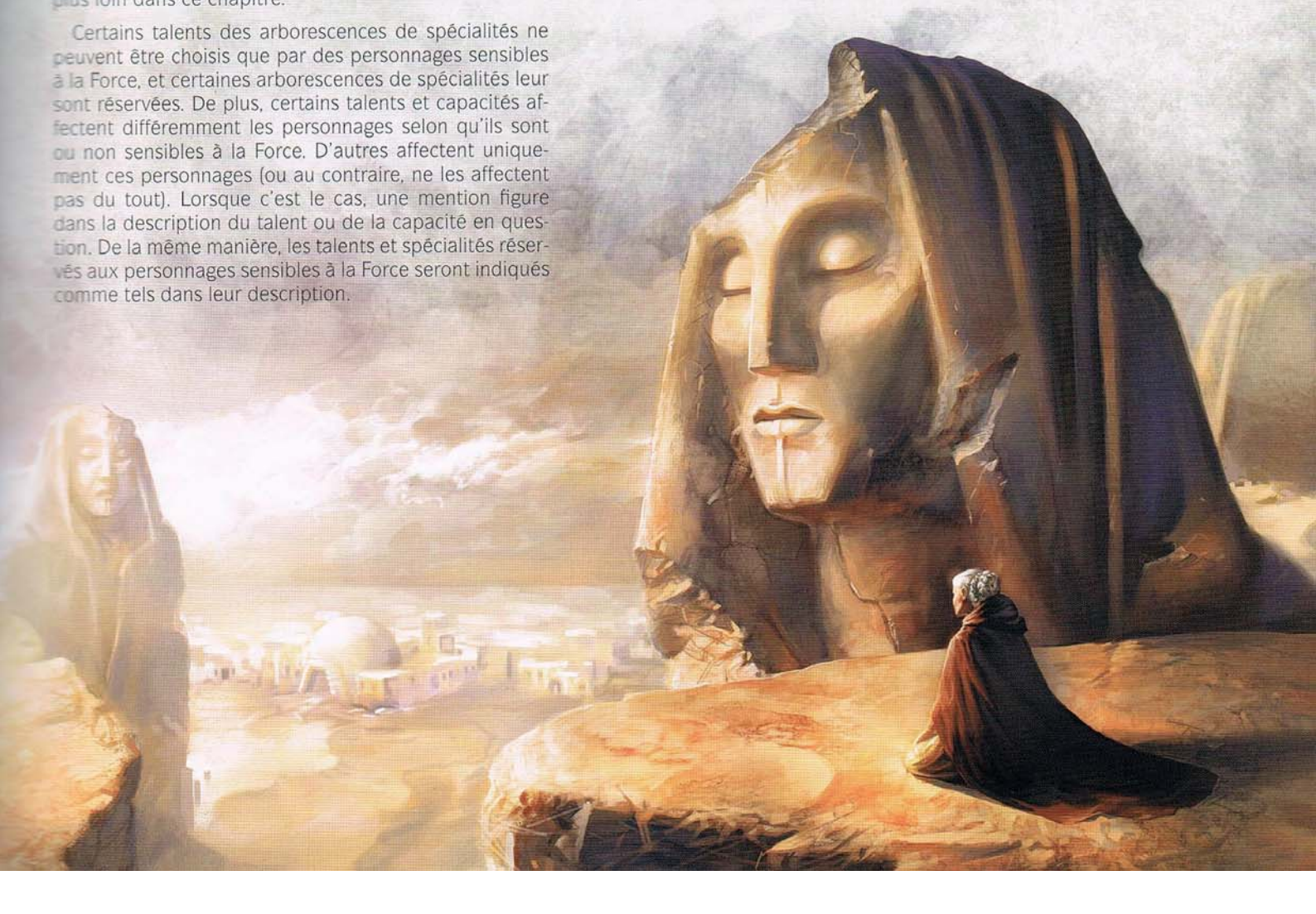
Certains talents des arborescences de spécialités ne peuvent être choisis que par des personnages sensibles à la Force, et certaines arborescences de spécialités leur sont réservées. De plus, certains talents et capacités affectent différemment les personnages selon qu'ils sont ou non sensibles à la Force. D'autres affectent uniquement ces personnages (ou au contraire, ne les affectent pas du tout). Lorsque c'est le cas, une mention figure dans la description du talent ou de la capacité en question. De la même manière, les talents et spécialités réservés aux personnages sensibles à la Force seront indiqués comme tels dans leur description.

DEVENIR SENSIBLE À LA FORCE

Dans **Aux Confins de l'Empire**, de façon générale, on crée un personnage sensible à la Force en choisissant la spécialité Fugitif de la Force (voir page suivante). Cette spécialité est fondamentalement similaire aux spécialités présentées page 53, et est considérée comme une spécialité à tous points de vue. On distingue pourtant des différences notables.

Cette spécialité est universelle. Le coût en points d'expérience d'une spécialité universelle est égal à dix fois le nombre total de spécialités que le personnage posséderait s'il la prenait. Les spécialités universelles ne sont pas des spécialités de carrière, mais elles coûtent le même prix.

Les joueurs souhaitant créer un personnage sensible à la Force doivent aussi noter qu'il existe certaines restrictions. Par exemple, les Droïdes ne peuvent pas devenir sensibles à la Force, et certaines autres espèces ouvertes aux personnages-joueurs souffrent de limitations similaires (le cas échéant, l'information figure dans la description de l'espèce). Vu que ces espèces ne peuvent pas devenir sensibles à la Force, elles ne peuvent pas choisir la spécialité Fugitif de la Force.



FUGITIF DE LA FORCE

Les Jedi ont disparu, la grande majorité d'entre eux ayant été pourchassés et anéantis par l'Empereur et ses sbires. Si certains ont survécu, c'est en se terrant dans les coins les plus reculés de la galaxie. L'Empire galactique considère que la capacité à utiliser la Force est un crime passible des sanctions les plus draconiennes. Il n'a fallu que quelques décennies pour que dans presque toute la galaxie, on oublie les Jedi, et révoque l'ancienne religion qu'était la Force. Pour beaucoup, c'était l'option la plus sûre.



Toutefois, si l'Empire a éliminé les Jedi, il n'a pas éradiqué tous les êtres sensibles à la Force. La galaxie est tout simplement trop grande pour les traquer tous. L'infâme directive 66 délivrée par l'Empereur et les rafles qu'elle déclencha visaient en premier lieu les Jedi confirmés, leurs familles et leurs alliés. Dans les recoins dissimulés de la galaxie, ceux qui sont en contact avec la Force restent cachés, traqués, bannis... mais vivants.

La spécialité Fugitif de la Force n'est associée à aucune compétence de carrière. Cependant, quand un personnage l'acquiert, il reçoit automatiquement une valeur de Force de 1, s'il ne l'avait pas déjà. S'il a déjà une valeur de Force de 1 ou plus, celle-ci n'augmente pas.

Même si un personnage sensible à la Force l'est techniquement, depuis sa naissance, il peut s'écouler des années avant qu'il ne découvre son pouvoir. Pour cette raison, la spécialité Fugitif de la Force peut être choisie dès la création de personnage, ou à n'importe quel moment ultérieur, comme n'importe quelle autre.

Le Fugitif de la Force est bien plus qu'un être sensible à la Force ; c'est quelqu'un qui a survécu aux purges. Il peut s'agir d'un jeune Padawan, d'un Jedi de niveau modeste ayant réussi à échapper à l'Empire, ou même d'un enfant qui a grandi caché par des amis ou de la famille. Dans n'importe quel cas, ces dernières décennies, la galaxie a été pour lui a un environnement hostile. Sa formation est limitée, ou nulle, et il n'utilise ses pouvoirs qu'avec précaution, voire jamais. Même sa maîtrise de la Force est modelée par son expérience : ses pouvoirs lui servent plus à dissimuler et à contrôler qu'à effectuer de spectaculaires démonstrations de talent.

Universel : Arborescence de Talents du Fugitif de la Force

Gagnez une Valeur de Force de 1

ACTIF

PASSIF

RÉSERVÉ AUX PJ SENSIBLES À LA FORCE

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez □ par rang de Sens surdéveloppés aux tests de Perception.
COÛT 5

INTUITION
Perception et Sang-froid deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ aux tests visant à trouver nourriture, eau ou abri. Le temps indiqué par les tests de Survie pour trouver ces ressources est réduit de moitié.
COÛT 5

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez □ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 5

PERSUASION
Retirez ■ par rang de Persuasion aux tests de Tromperie et de Magouilles.
COÛT 10

ASCENDANT ÉMOTIONNEL
Vous pouvez ajouter un nombre de ⬡ égal à votre Valeur de Force aux tests de Charme, de Coercition ou de Tromperie. Les ◯ et les ● ajoutent des ✲ ou des ▼ aux tests.
COÛT 10

CONCENTRATION INTENSE
Effectuez une manœuvre de Concentration intense ; subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé d'aptitude lors de votre prochain test.
COÛT 10

ARME EN MAIN
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou ranger une arme ou un autre objet porté au prix d'une broutille.
COÛT 10

PERCEPTION DU DANGER
Une fois par partie, retirez ■■ à n'importe quel test.
COÛT 15

PERCEPTION DES ÉMOTIONS
Ajoutez □ à un test de Charme, de Coercition ou de Tromperie, sauf si la cible est immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 15

SÉRÉNITÉ
Quand le personnage retire des points de stress à la fin d'une rencontre, il peut ajouter un nombre de ⬡ égal à sa Valeur de Force. Il retire un point de stress supplémentaire par ◯ obtenu.
COÛT 15

COUP DE POUCE DU DESTIN
Une fois par partie, ajoutez □□ à n'importe quel test.
COÛT 15

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi aux tests de Système D et de Connaissance (Pègre).
COÛT 20

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez □ par rang de Sens surdéveloppés aux tests de Perception.
COÛT 20

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez □ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 20

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi aux tests de Système D et de Connaissance (Pègre).
COÛT 20

SIXIÈME SENS
Augmentez votre défense à distance de 1.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
Augmentez votre Valeur de Force de 1.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Augmentez une seule caractéristique de 1. Ceci ne peut pas porter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

RÉFLEXES AIGUISÉS
Augmentez votre défense au corps-à-corps de 1.
COÛT 25

Reproduction de cette page autorisée pour usage personnel. © LFL 2013

TALENTS DE LA FORCE

La spécialité Fugitif de la Force donne accès à un certain nombre de talents uniques, appelés talents de la Force. Les talents de la Force sont réservés exclusivement aux individus disposant d'une valeur de Force. Ils symbolisent les menues interventions de la Force en faveur de ces individus, trop peu élaborées pour être considérées comme des pouvoirs de la Force. Souvent, ces talents indiquent la capacité d'un personnage à puiser inconsciemment dans la Force ; ils démontrent sa connaissance instinctive de la Force et de ce qui y touche.

Les talents de la Force obéissent à toutes les règles relatives aux autres, à une exception près : seuls les personnages dotés d'une valeur de Force de 1 ou plus peuvent les utiliser.

POUVOIRS DE LA FORCE

Les utilisateurs de la Force ne la manipulent cependant pas de façon inconsciente la plupart du temps. Un authentique utilisateur de la Force est capable de puiser délibérément dans celle-ci pour influer sur lui-même ou sur son environnement. Elle lui permettra d'accomplir des choses que d'autres trouveraient extraordinaires ou même inconcevables : faire léviter des objets, bloquer des tirs de blaster d'un simple geste de la main, contrôler l'esprit d'autrui, et même prédire l'avenir.

C'est grâce aux pouvoirs de la Force qu'un personnage sensible à la Force peut réussir ces actions. Dans **Aux Confins de l'Empire**, la large palette de pouvoirs de la Force englobe les principales capacités qui permettent aux personnages sensibles à la Force d'accomplir d'impressionnantes prouesses.

Chaque pouvoir de la Force se concentre sur une action particulière pouvant être accomplie en manipulant la Force. L'achat initial d'un pouvoir de la Force coûte 10 points d'expérience, mais le joueur peut ensuite en dépenser davantage pour développer et renforcer son pouvoir.

ACTIVATION DES POUVOIRS

La plupart des personnages sensibles à la Force utilisent leurs pouvoirs selon une variante du système de jeu de **Aux Confins de l'Empire**, en constituant une réserve de dés et en les lançant pour savoir si le pouvoir agit avec succès. Toutefois, contrairement à la plupart des tests de compétence, les tests de pouvoir de la Force ne génèrent pas de succès, mais des ressources qui vont servir à alimenter les effets d'un pouvoir.

Sauf mention contraire dans sa description, activer un pouvoir de la Force est une action. Lorsqu'un personnage sensible à la Force tente d'activer un pouvoir, il rassemble une réserve de dés qui ne contient qu'un nombre de dés de Force égal à sa valeur de Force et les lance. Chaque ○ du côté lumineux obtenu génère un point de Force qui pourra servir à alimenter l'effet du pouvoir. Les résultat du côté obscur ● ne génèrent aucun point de Force et sont ignorés.

Cependant, le côté obscur de la Force, dont la puissance est plus facile à utiliser, demeure une tentation constante. Un utilisateur de la Force sera toujours tenté d'y recourir. Un personnage sensible à la Force peut choisir d'utiliser un ou plusieurs ● pour générer des points de Force supplémentaires, en plus des ○. Les conséquences d'un tel choix peuvent s'avérer terribles, et sérieusement affecter l'individu qui cède à la tentation. Les Jedi accomplis et autres puissants utilisateurs de la Force ayant fait ce choix en subissent les contrecoups peu communs, qui ne seront pas détaillés ici. Toutefois, personne n'est complètement immunisé contre les conséquences qu'entraîne le choix de la facilité. Dans **Aux Confins de l'Empire**, un personnage sensible à la Force qui souhaite utiliser un ou plusieurs ● pour fournir plus de points de Force à son pouvoir doit retourner un point de Destin du côté lumineux vers le côté obscur. S'il n'y a pas de point de Destin du côté lumineux, il ne peut utiliser aucun ●. Il subit ensuite autant de points de stress qu'il a utilisé de points du côté obscur.

L'utilisation répétée du côté obscur de la Force entraînera des conséquences à long terme qui seront laissées à la discrétion du MJ, mais influeront sur la manière dont le joueur devra interpréter son personnage. L'un comme l'autre doivent se rappeler que le côté obscur naît de la colère, de la haine et de la peur : le PJ devrait éprouver ce genre d'émotions.

UTILISATEURS DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

Aux Confins de l'Empire présuppose que tout PJ utilisateur de la Force est, au plus profond de lui-même, un individu raisonnablement « bon », et non un méchant adepte du côté obscur. Cependant, il peut arriver qu'un joueur décide que son personnage a succombé au côté obscur et qu'il s'y abandonne. À partir du moment où le MJ a autorisé l'utilisation d'un tel personnage, les règles d'utilisation du côté obscur de la Force sont inversées par rapport à l'utilisation du côté lumineux. Dans le cas d'un personnage sensible au côté obscur de la Force, on effectue le test normalement. Ce sont cependant les ○ qui sont comptés comme des points de Force, tandis que les ● sont mis de côté. Si l'utilisateur du côté obscur de la Force souhaite user de points lumineux pour avoir plus de points de Force, il doit quand même retourner un point de Destin du côté lumineux vers le côté obscur et subir autant de points de stress qu'il souhaite utiliser de points lumineux.

Le MJ peut lui aussi avoir envie d'utiliser des PNJ ou des adversaires manipulant le côté obscur de la Force. Dans ce cas, ils obéissent aux règles des utilisateurs du côté obscur de la Force telles que décrites ci-dessus, à moins que leur description ne précise le contraire. Le MJ devra en revanche retourner un point de Destin du côté obscur vers le côté lumineux, dans ce cas.

Une fois qu'un personnage-joueur a déterminé le nombre de points de Force dont il dispose, il décide comment les dépenser en consultant son pouvoir de la Force. L'activation de la plupart des capacités d'un pouvoir nécessite au moins un point de Force. Sauf mention contraire, chaque capacité peut être activée plusieurs fois.

Une fois que le pouvoir de la Force a été résolu, l'action du personnage prend fin. L'activation d'un pouvoir de la Force est toujours un « succès », même si le test n'a généré aucun point de Force utilisable.

EFFETS PERSISTANTS

La plupart des effets d'un pouvoir de la Force durent un certain temps avant de s'interrompre. Certains effets ne durent que le temps d'une action, tandis que d'autres peuvent se prolonger sur plusieurs rounds, voire plusieurs minutes ou plusieurs jours. Il existe cependant des effets de pouvoirs de la Force qu'on qualifie d'**effets persistants**. Contrairement aux autres effets, les effets persistants durent jusqu'à ce que l'utilisateur de la Force y mette volontairement fin.

Certains pouvoirs de la Force n'ont pas d'effets persistants, tandis que d'autres en sont exclusivement pourvus. La plupart des pouvoirs de la Force disposent cependant à la fois d'effets persistants et d'effets standards. Pour activer un effet persistant, le personnage sensible à la Force n'a pas besoin de dépenser de points de Force. À la place, il doit **engager** des dés de Force ⎔ pour alimenter cet effet (leur nombre est indiqué dans la description de l'effet). Chaque ⎔ engagé ne peut plus être utilisé lors des futurs tests (tests d'utilisation d'un pouvoir de la Force ou les rares tests de compétence incluant des ⎔), et ce, aussi longtemps que l'effet persistant est maintenu. L'effet persistant peut être maintenu aussi longtemps que le souhaite l'utilisateur de la Force, bien qu'en pratique, le MJ puisse décider que des circonstances particulières l'obligent à l'interrompre. Dans les faits, l'utilisateur de la Force réduit temporairement sa valeur de Force du nombre de ⎔ engagés.

Un effet persistant peut être interrompu à la fin de n'importe lequel des tours suivants du personnage, au prix d'une broutille.

PRÉSENTATION DES POUVOIRS DE LA FORCE

On peut séparer chaque pouvoir de la Force en deux parties : la forme de base du pouvoir et ses améliorations. Quand un personnage sensible à la Force achète un pouvoir de la Force, il a immédiatement accès à sa forme la plus élémentaire. Il s'agit du premier rang si on regarde l'arborescence du pouvoir de la Force. La forme de base correspond à la plus simple expression de ce pouvoir, et constitue le socle nécessaire à toutes les améliorations qui viendront s'y greffer par la suite.

Les améliorations permettent aux joueurs de personnaliser les pouvoirs de la Force auxquels leurs personnages ont accès, et de les modifier pour répondre aux besoins et au caractère de leurs personnages. Les améliorations s'achètent avec des points d'expérience, et chacune d'entre elles ne peut être achetée que si elle est reliée à la forme de base ou à une amélioration déjà acquise. Leur coût en expérience est précisé dans le cartouche correspondant.

POUVOIRS DE LA FORCE ET NARRATION

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les pouvoirs de la Force sont présentés de manière à coller au style narratif du jeu, aussi a-t-on choisi de ne vous en donner qu'une vue d'ensemble. Si les joueurs souhaitent utiliser leurs pouvoirs de la Force d'une façon qui dépasse le cadre proposé, le MJ devrait envisager d'accepter, à condition que ce ne soit ni trop abusif ni trop éloigné du pouvoir original. Autrement dit, les joueurs comme le MJ sont encouragés à se montrer créatifs avec les pouvoirs de la Force.

Par exemple, un personnage sensible à la Force pourrait remarquer qu'un de ses confrères tombe d'un balcon proche après avoir perdu pied. Même si les joueurs ne sont pas dans une phase structurée de la partie, le MJ peut raisonnablement autoriser le personnage sensible à la Force à effectuer immédiatement un test avec son pouvoir de Déplacement pour voir s'il peut rattraper son ami avant que celui-ci ne s'écrase au sol.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de pouvoirs de la Force sont regroupées sous plusieurs catégories, décrites ci-dessous.

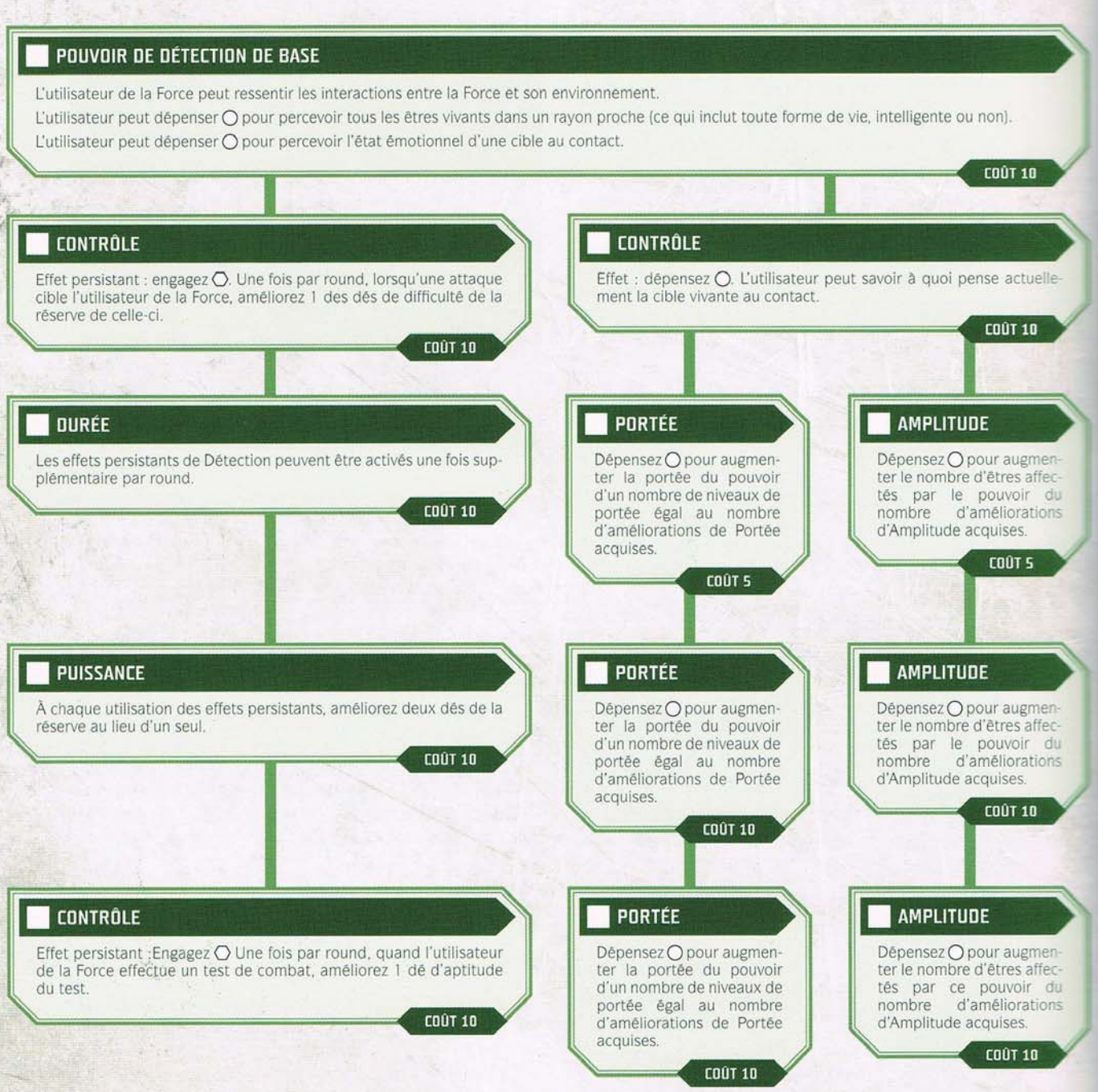
- **Puissance** : Les améliorations de Puissance amplifient l'effet de base du pouvoir, le rendant plus performant.
- **Amplitude** : Les améliorations d'Amplitude augmentent le nombre de cibles affectées par le pouvoir, permettant à l'utilisateur d'agir sur plusieurs objets ou individus en une seule action.
- **Durée** : Les améliorations de Durée augmentent la durée d'effet du pouvoir.
- **Portée** : Les améliorations de Portée augmentent la distance à laquelle l'utilisateur peut affecter ses cibles.
- **Contrôle** : Les améliorations de Contrôle ajoutent de nouveaux effets aux pouvoirs de la Force, ou modifient les effets existants (en intervenant sur la manière dont l'utilisateur dépense ses points de Force).

Ces catégories sont identiques pour chaque pouvoir de la Force, mais la manière dont elles modifient un pouvoir donné dépend du pouvoir lui-même. Par exemple, l'amélioration de Durée pour Influence augmente la durée d'effet d'Influence d'une minute ou d'un round de combat par amélioration, tandis que la même amélioration appliquée à Détection augmente le nombre de fois par round où ses effets persistants peuvent être déclenchés. Tous les pouvoirs de la Force n'offrent pas forcément toutes les catégories d'améliorations ; tout dépend de leur fonctionnement.

Arborescence de pouvoir de la Force : Détection

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : DÉTECTION

En ouvrant son esprit, un utilisateur de la Force peut communier avec le monde qui l'entoure. Il perçoit le flux incessant de la Force vivante, et voit au-delà de ce que ses yeux lui permettent de voir. Les actions de ceux qui l'entourent lui apparaissent nettement, comme s'il pouvait survoler la zone environnante afin d'anticiper les attaques et d'optimiser ses offensives, voire de repérer des embuscades et des observateurs malveillants. Mais il peut aussi percevoir les pensées des gens. Même un Jedi ne peut pas lire l'esprit de quelqu'un comme dans un livre ouvert, mais un être sensible à la Force et entraîné à cet art peut déceler les sentiments et les émotions de sa cible, et même déchiffrer la surface de ses pensées.

Détection est un pouvoir de la Force comprenant deux pôles qu'un personnage sensible à la Force peut renforcer de manière distincte. Les utilisateurs peuvent compter sur Détection pour augmenter leur capacité défensive (et éventuellement offensive) ou bien investir dans la capacité à lire les émotions et sentiments d'autrui. Ils peuvent même lire leurs pensées superficielles, ce qui peut s'avérer particulièrement avantageux dans un grand nombre de situations.

POUVOIR DE BASE

Le pouvoir de base de Détection permet à l'utilisateur de la Force de ressentir l'interaction entre la Force vivante et son environnement. Il peut ainsi détecter les formes de vie alentour et lire les émotions d'un individu. Le pouvoir de base propose deux manières de dépenser ses points de Force:

- L'utilisateur peut dépenser 1 point de Force pour percevoir toutes choses vivantes dans un rayon proche (les animaux comme les êtres intelligents).
- L'utilisateur peut dépenser 1 point de Force pour percevoir l'état émotionnel actuel d'une cible vivante au contact.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de Détection sont divisées en deux groupes : celles qui permettent à l'utilisateur de la Force de se prévenir du danger et de parfaire ses attaques, et celles qui lui permettent de déceler les pensées des gens. Vous trouverez ci-dessous la liste des améliorations. Néanmoins, comme pour les autres pouvoirs, consultez l'Arborescence de pouvoir de Détection pour voir comment les améliorations sont reliées entre elles, les conditions nécessaires pour les obtenir, et leur coût.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force peut dorénavant percevoir le danger avant qu'il ne survienne, et peut ainsi anticiper les attaques et éviter les coups. Engagez ⬡ pour obtenir l'effet persistant suivant : une fois par round, lorsqu'une attaque cible l'utilisateur de la Force, améliorez 1 des dés de difficulté de la réserve.

Amélioration de Contrôle : la capacité de l'utilisateur de la Force à anticiper le danger se développe au point qu'il peut prévoir les actions de ses adversaires tout en les attaquant, ce qui rend ses coups plus durs à éviter. Engagez ⬡ pour obtenir l'effet persistant suivant : une fois par round, quand l'utilisateur de la Force effectue un test de combat, il améliore 1 des dés d'aptitude de sa réserve.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force devient capable de déchiffrer les pensées superficielles de sa cible. Dépensez ◯ pour obtenir l'effet suivant : l'utilisateur peut savoir à quoi pense actuellement une cible vivante au contact.

Amélioration de Puissance : lorsqu'il utilise l'effet persistant, l'utilisateur améliore 1 dé supplémentaire.

Amélioration de Durée : les effets persistants de Détection peuvent être activés une fois supplémentaire par round.

Amélioration de Portée : dépensez ◯ pour augmenter la distance à laquelle le personnage perçoit les formes de vie d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. L'utilisateur peut activer cette amélioration plusieurs fois, pour augmenter d'autant de fois sa portée. Mais n'oubliez pas que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir. Note : cette amélioration ne permet pas de lire les pensées superficielles à distance.

Amélioration d'Amplitude : dépensez ◯ pour augmenter le nombre d'êtres affectés du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. L'utilisateur de la Force peut l'activer plusieurs fois, et augmenter d'autant le nombre de cibles. Mais n'oubliez pas que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

UTILISER LE POUVOIR DÉTECTION DANS LE JEU

Le pouvoir Détection peut s'avérer extrêmement puissant dans ce jeu, et risque de faire dérailler une partie, car il peut mettre le MJ dans une position où il devra divulguer des informations cruciales, ce qui peut sérieusement nuire au suspense de l'aventure. Lire dans l'esprit d'un adversaire peut révéler des faits importants, comme l'adresse de sa planque ou le plan qu'il a ourdi pour doubler l'équipe des PJ. D'un autre côté, le MJ ne devrait pas se borner à refuser l'information au personnage joueur. Aussi s'appliquera-t-il à respecter l'équilibre tenu entre informations pertinentes et excès d'informations. En utilisant ce pouvoir, joueurs et MJ devraient rester fidèles aux principes suivants.

- Certaines espèces (et certains individus dotés d'une grande force mentale) sont plus résistantes que d'autres à des pouvoirs tels que Détection. D'autres y sont complètement immunisées.
- Le pouvoir Détection ne s'exerce pas sur les communications longue distance.
- Le pouvoir Détection n'autorise le PJ qu'à lire l'état émotionnel et les pensées superficielles d'une cible. Cela signifie que les PJ ne peuvent saisir qu'un aperçu limité de l'esprit d'une autre personne, et non obtenir une information sur simple demande.

En fait, le MJ devra s'efforcer de laisser les joueurs utiliser Détection pour obtenir des informations qu'ils ne sont pas censés connaître. Cependant, ces informations ne doivent pas leur permettre d'atteindre directement leur but, mais bien leur fournir une sérieuse piste pour progresser. Pour résumer, cela doit les aider dans leur tâche, et non pas faire le boulot à leur place.

Arborescence de pouvoir de la Force : Influence

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR D'INFLUENCE DE BASE

Le personnage peut tenter d'influencer, modeler ou même déformer les pensées et les sentiments d'autrui.

Règle spéciale (utilisation de ○/●) : Quand on agit sur un esprit, seuls les ● peuvent être utilisés pour créer des émotions négatives comme la colère, la peur et la haine. Seuls les ○ peuvent être utilisés pour créer des émotions positives comme la paix, le calme et la bienveillance. Les autres émotions comme la confusion peuvent être générées soit avec des ○ soit avec des ●.

Le personnage peut dépenser ○ pour perturber l'esprit de la cible vivante au contact, lui infligeant 1 point de stress.

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ○ pour augmenter la portée du pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

AMPLITUDE

Dépensez ○ pour augmenter le nombre de cibles affectées par le pouvoir du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 5

CONTRÔLE

L'utilisateur peut effectuer un **test opposé de Sang-froid contre Sang-froid** combiné à un **test de Pouvoir d'Influence**. S'il dépense des ○ et réussit le test, il peut forcer la cible à adopter un certain état émotionnel ou à croire à un mensonge, ce qui dure 1 round ou 5 minutes.

COÛT 10

CONTRÔLE

Lorsqu'il effectue un test de Coercition, de Charme, de Tromperie, de Commandement ou de Négociation, l'utilisateur de la Force peut l'accompagner d'un **test de Pouvoir d'Influence**. Il peut dépenser des ○ pour bénéficier de ✲ ou de ❦ (au choix de l'utilisateur) au résultat de ce test.

COÛT 15

PUISSANCE

Lorsqu'il perturbe l'esprit d'une cible, l'utilisateur de la Force inflige 2 points de stress.

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ○ pour augmenter la portée du pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ○ pour augmenter le nombre de cibles affectées par le pouvoir du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 5

DURÉE

Dépensez ○ pour augmenter la durée de l'effet d'un nombre de rounds (ou de minutes) égal au nombre d'améliorations de Durée acquises.

COÛT 5

DURÉE

Dépensez ○ pour augmenter la durée de l'effet d'un nombre de rounds (ou de minutes) égal au nombre d'améliorations de Durée acquises.

COÛT 5

PORTÉE

Dépensez ○ pour augmenter la portée du pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ○ pour augmenter le nombre de cibles affectées par le pouvoir du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 10

DURÉE

Dépensez ○ pour augmenter la durée de l'effet d'un nombre de rounds (ou de minutes) égal au nombre d'améliorations de Durée acquises.

COÛT 5

DURÉE

Dépensez ○ pour augmenter la durée de l'effet d'un nombre de rounds (ou de minutes) égal au nombre d'améliorations de Durée acquises.

COÛT 5

RÈGLE SPÉCIFIQUE AU POUVOIR INFLUENCE

Quand le pouvoir Influence est employé pour altérer les pensées et les émotions d'autrui, les ● ne peuvent donner que des points visant à instiller des émotions négatives telles que colère, peur et haine. Les points de Force générés par les ● ne peuvent servir qu'à faire naître des émotions positives telles que la paix, le calme et la bienveillance. Les autres émotions telles que la confusion peuvent être générées aussi bien par les ● que par les ●. Cette règle s'ajoute à celle concernant l'utilisation des résultats ● et ●. Cela signifie que pour générer une émotion négative, le joueur devra obtenir un ● aux dés, puis retourner un point de Destin et subir du stress.

POUVOIR DE LA FORCE : INFLUENCE

La capacité d'influencer l'esprit d'autrui n'est pas chose à prendre à la légère, et ce qui passe familièrement pour un « numéro d'hypnose » constitue en fait un pas sur la voie du côté obscur. Un utilisateur de la Force suffisamment puissant peut manipuler l'esprit des gens jusqu'à les convaincre de ce qu'il veut, ou pour apaiser une foule en colère. À l'inverse, il peut inciter la foule à une frénésie meurtrière, ou tourmenter une âme au point qu'elle perde la raison. C'est en cela que réside le danger d'Influence.

Néanmoins, le pouvoir Influence n'est pas mauvais en soi. Beaucoup d'utilisateurs de la Force l'ont employé pour protéger les faibles ou pour se tirer d'une situation dangereuse sans recourir à la violence. Mieux vaut convaincre un garde de retourner à son poste que de le tuer.

La capacité première d'Influence, et sans conteste la plus grossière, permet à l'utilisateur d'infliger du stress à une cible vivante, en pressant son esprit jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse ou soit incapable d'agir. Cependant, nombre de capacités de contrôle permettent à l'utilisateur de la Force qui se spécialise en Influence d'accomplir des prouesses bien plus subtiles et impressionnantes.

POUVOIR DE BASE

La forme la plus élémentaire d'Influence ne permet pas à l'utilisateur de la Force de guider ou de modeler les pensées des autres. Il pourra « seulement » perturber leur esprit, leur infligeant du stress et de la fatigue. C'est l'unique effet du pouvoir de base ; il peut être activé plusieurs fois, avec ou sans changement de cible :

- L'utilisateur dépense ◯ pour perturber l'esprit d'une cible vivante au contact, lui infligeant 1 point de stress.

AMÉLIORATIONS

Lorsqu'il améliore son pouvoir, l'utilisateur peut choisir d'employer ses capacités à influencer et manipuler de larges foules, ou de modifier directement les émotions et les pensées d'autrui. Les améliorations sont décrites ci-dessous. Néanmoins, comme pour les autres pouvoirs, consultez l'Arborescence de pouvoir d'Influence pour voir comment les améliorations sont reliées entre elles, les conditions nécessaires pour les obtenir, et leur coût.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir d'altérer les pensées et les émotions de sa cible. Il effectue un test opposé de Sang-froid contre le Sang-froid d'un être vivant au contact, combiné à un test de Pouvoir d'Influence. Pour réussir, il doit obtenir et dépenser au moins un point de Force, mais aussi réussir le test opposé. En cas de succès, il peut forcer la cible à ressentir une certaine émotion (telle que la peur, la bienveillance ou la haine), ou à croire quelque chose de faux (« ce ne sont pas ces droïdes que vous cherchez »). L'effet dure environ cinq minutes, ou un round de combat. Si l'utilisateur de la Force est capable d'affecter plusieurs esprits avec son pouvoir (par exemple avec l'amélioration d'Amplitude), il est libre de le faire, mais le test de Sang-froid doit alors soit être effectué contre l'esprit ayant le plus haut Sang-froid, soit avec une difficulté basée sur le nombre des cibles (au choix du MJ).

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force acquiert la capacité d'augmenter son charisme et son pouvoir de persuasion. Lorsqu'il effectue un test de Coercition, de Charme, de Tromperie, de Commandement ou de Négociation, il peut le combiner avec un test de Pouvoir d'Influence. Il pourra alors dépenser chaque ◯ obtenu lors de son test pour gagner un ✲ ou un ❤ (au choix). Cela reste un test de Pouvoir de la Force normal à tous points de vue : on ajoute simplement les dés de Force à la réserve utilisée pour le test de compétences.

Amélioration de Puissance : Lorsqu'il perturbe l'esprit d'une cible, l'utilisateur de la Force lui inflige 2 points de stress au lieu de 1.

Amélioration de Durée : L'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour ajouter à la durée de l'effet un nombre de minutes ou de rounds de combat égal au nombre d'améliorations de Durée acquises. Il peut activer cette amélioration à plusieurs reprises, pour augmenter ainsi la durée de l'effet plusieurs fois. N'oubliez pas toutefois que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

Amélioration de Portée : L'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour augmenter la distance à laquelle il peut atteindre l'esprit de ses cibles d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. Il peut activer cette amélioration à plusieurs reprises, pour augmenter ainsi sa portée plusieurs fois. N'oubliez pas toutefois que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

Amélioration d'Amplitude : L'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour augmenter le nombre d'esprits affectés du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. L'utilisateur de la Force peut l'activer plusieurs fois, et augmenter d'autant le nombre de cibles. N'oubliez pas toutefois que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

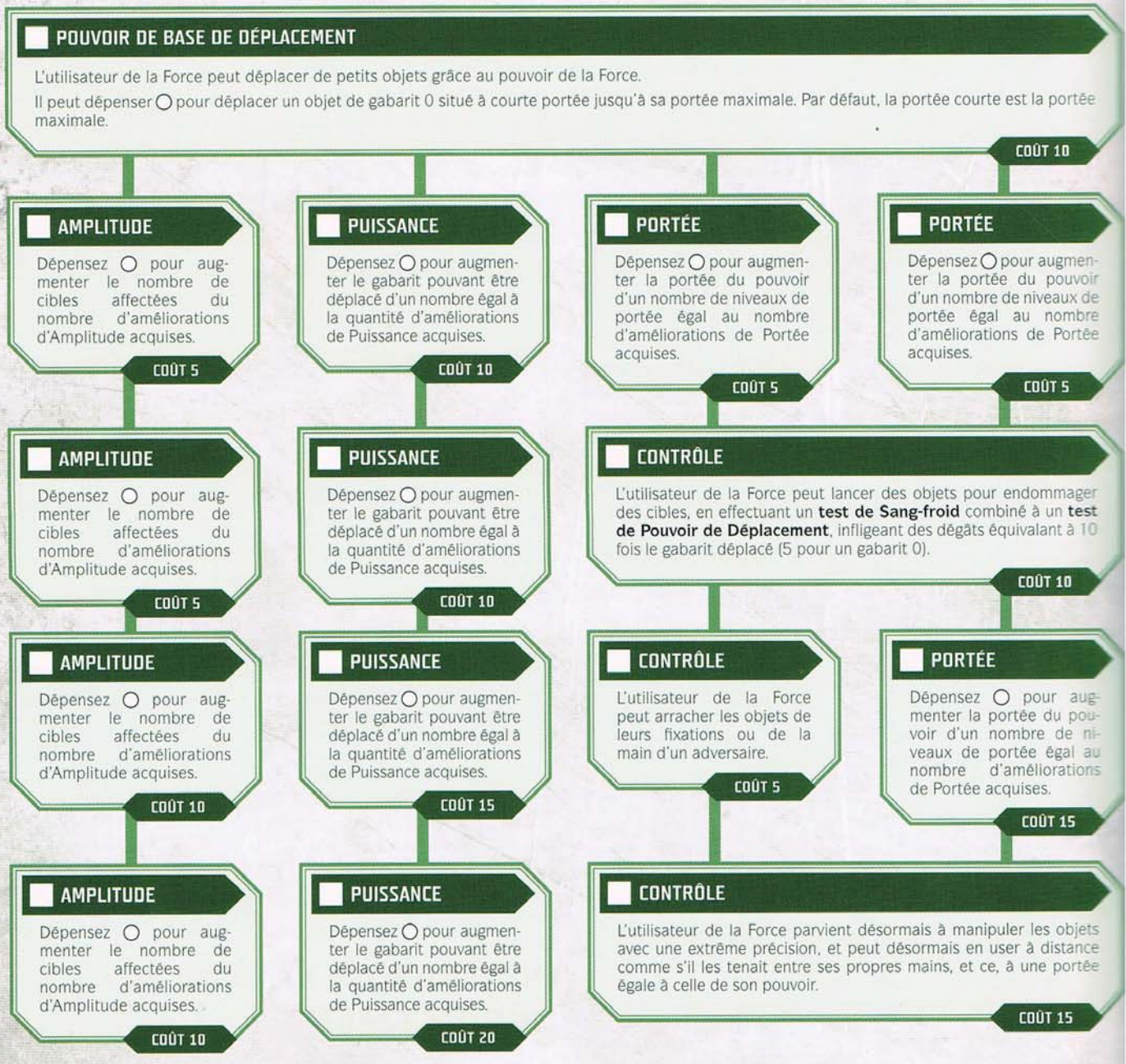
POUVOIR DE LA FORCE : DÉPLACEMENT

On ne peut pas dire que la capacité de déplacer les objets grâce à la seule puissance de son esprit soit vraiment subtile, mais c'est l'un des dons les plus impressionnants, visuellement parlant, de l'arsenal d'un utilisateur de la Force. En théorie, la Force permet de déplacer n'importe quoi, peu importe la taille, et on raconte que de puissants Jedi pouvaient faire bringuebaler des vaisseaux grâce à la Force. Toutefois, si les miracles dus à la Force paraissent sans limites, il en est que ses utilisateurs ne peuvent franchir, limités qu'ils sont par leurs propres facultés mentales, entre autres. Reste que la faculté d'arracher une arme de la main d'un adversaire ou de lui jeter une caisse dessus s'avère extrêmement précieuse.

Arborescence de pouvoir de la Force : Déplacement

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



Le pouvoir de Déplacement est un des plus simples dans **Aux Confins de l'Empire**, mais cette grande simplicité autorise un usage très créatif. Lorsqu'on déplace des objets, la vitesse par défaut du mouvement est considérée comme relativement lente et contrôlée, pas assez élevée pour causer des dégâts.

POUVOIR DE BASE

À son niveau le plus élémentaire, le pouvoir Déplacement permet à l'utilisateur de la Force de déplacer de petits objets très proches de lui. Son unique effet de base est le suivant :

- L'utilisateur peut dépenser ○ pour déplacer un objet de gabarit 0 situé à portée courte jusqu'à sa portée maximale. Par défaut, la portée courte est la portée maximale.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de Déplacement sont assez simples ; elles incluent la capacité de déplacer davantage d'objets, de plus grande taille, et sur de plus longues distances. Parmi les améliorations décrites ci-dessous, certaines permettent cependant d'utiliser Déplacement différemment. Néanmoins, comme pour les autres pouvoirs, consultez

l'Arborescence de pouvoir de Déplacement pour voir comment les améliorations sont reliées entre elles, les conditions nécessaires pour les obtenir, et leur coût.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir de lancer des objets assez vite pour les rendre difficiles à éviter, et de s'en servir comme armes. Chaque impact inflige des dégâts à la fois aux cibles et à l'objet ainsi déplacé. Le personnage doit effectuer un test de Sang-froid d'une difficulté égale au gabarit de l'objet à lancer, en le combinant à un test de Pouvoir de Déplacement. Pour réussir à toucher la cible, il doit obtenir assez de points de Force pour déplacer l'objet de sa position initiale jusqu'à la cible *et* il doit réussir le test. Les dégâts sont calculés selon les règles concernant les attaques à distance. Un gabarit 0 inflige 5 points de dégâts, tandis que les autres objets infligent des dégâts équivalant à 10 fois leur gabarit. C'est au MJ de décider du nombre de cibles atteintes par un objet, mais en général, un seul objet ne devrait atteindre qu'une seule cible (à moins d'être particulièrement gros). (Notez également que si un joueur veut utiliser Déplacement pour lancer plusieurs objets sur des cibles multiples, il peut le faire en se référant aux règles expliquant comment toucher plusieurs cibles avec l'attribut Automatique.) Cette attaque obéit à toutes les règles des attaques à distance, telles que la défense à distance et la visée.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir d'arracher les objets de leurs fixations ou de la main d'un adversaire.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force parvient désormais à manipuler les objets avec une extrême précision, et peut désormais en user à distance comme s'il les tenait entre ses propres mains (un objet tel qu'une console de contrôle compte comme un objet de gabarit 0).

Amélioration de Puissance : Dépensez ◯ pour augmenter la taille maximale des objets qu'un personnage peut déplacer d'un nombre égal à la quantité d'améliorations de Puissance acquises.

Amélioration de Portée : Dépensez ◯ pour augmenter la distance maximale à laquelle un personnage peut déplacer des objets d'un nombre de niveaux de portée égal à la quantité d'améliorations de Portée acquises. L'utilisateur peut l'activer à plusieurs reprises pour accroître ainsi plusieurs fois la portée. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

Améliorations d'Amplitude : Dépensez ◯ pour augmenter le nombre de cibles affectées du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. L'utilisateur peut l'activer à plusieurs reprises, pour augmenter ainsi plusieurs fois le nombre de ses cibles. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

PERTURBATIONS DANS LA FORCE

Tout changement brusque et violent survenant dans la galaxie crée une perturbation dans la Force. La mort cause les plus grands soubresauts, mais n'importe quel événement, de la naissance d'un enfant à un cataclysme galactique, peut provoquer une secousse qui propagera ses ondes de choc à travers la Force. Les utilisateurs de la Force ressentent ces perturbations comme une sensation de malaise ou d'inconfort qui les prendrait soudainement. Bien que ce sentiment varie en intensité, aucune perturbation ne devrait être prise à la légère, car elles indiquent une transformation à l'œuvre dans la galaxie. C'est également au travers de ces perturbations qu'un utilisateur de la Force peut savoir s'il est entouré d'autres objets ou êtres sensibles à la Force.

DÉPLACEMENT ET DURÉE

Comme mentionné ici, le pouvoir de Déplacement n'a pas de durée fixe. C'est tout à fait intentionnel. Lors d'une phase de jeu narrative, la durée peut s'étaler autant que nécessaire : en général, les utilisateurs se contentent de déplacer des objets d'un point A jusqu'à un point B. S'ils ont besoin de les garder en suspension durant une courte période, on peut tout à fait l'accepter et il n'est pas nécessaire d'effectuer un second test. Bien sûr, s'ils souhaitent garder l'objet suspendu durant une période plus longue (au-delà de plusieurs minutes), le MJ peut décider de recourir à un second test, ou de commencer à infliger du stress à l'utilisateur de la Force tant qu'il s'efforce de maintenir son pouvoir.

Il en va de même lors des rencontres. Généralement, les utilisateurs de la Force soutiennent les objets grâce à leur pouvoir de Déplacement pendant un seul round. S'ils souhaitent tenir un objet suspendu pendant plusieurs rounds, le MJ pourrait considérer l'effet comme persistant, et l'utilisateur devrait alors engager des ⬢ pour maintenir son pouvoir. Pour les objets particulièrement gros (de gabarit 2 ou plus, par exemple), le MJ peut aussi infliger un stress égal au gabarit à chaque round où l'utilisateur maintient son pouvoir. Toutefois, ceci reste à l'appréciation du MJ, qui tiendra compte des circonstances de la rencontre.





IX

LE MAÎTRE DU JEU

« Je suis content. Tu vas entrer progressivement dans un autre univers. »

— Obi-wan Kenobi

Bienvenue pour vos premiers pas de maître du jeu dans **Aux Confins de l'Empire**. Même si maîtriser une partie de jeu de rôle peut représenter un vrai défi, cela apporte également son lot de satisfactions, différentes de celles que procure le fait d'incarner un personnage joueur. Ce chapitre se propose d'apporter aux maîtres du jeu novices les informations nécessaires pour devenir un MJ de *Star Wars* accompli et apprécié. Même les MJ expérimentés trouveront ici des informations utiles ainsi que des conseils sur la maîtrise d'une partie, aussi bien du point de vue de la narration que des mécanismes de jeu.

Le maître du jeu assume de nombreuses responsabilités dans le déroulement d'une partie. C'est lui qui crée le cadre général de l'aventure ; il interagit constamment avec les joueurs et décrit en détail les situations auxquelles leurs personnages sont confrontés. Le MJ incarne tous les personnages que rencontrent les PJ, décrit tous les lieux où ils se rendent. Il doit être capable de réfléchir vite et d'improviser personnages et situations selon les besoins. Le MJ doit également interpréter les règles du jeu et les appliquer d'une manière cohérente et juste.

La tâche paraît ardue, mais fort heureusement, personne n'attend d'un MJ qu'il soit parfait sur tous ces points, notamment si c'est la première partie qu'il maîtrise. Maîtriser une partie de jeu de rôle pour ses amis ne revient pas à arbitrer une compétition sportive : le MJ doit faire respecter les règles et diriger la partie de son mieux, mais le plus important reste que tout le monde s'amuse. Quand un MJ rencontre une situation imprévue ou doit réfléchir à un point de règles, il est tout à fait acceptable de prendre une décision rapide sur l'instant, quitte à l'amender après réflexion.

L'objectif principal du MJ est de créer une partie amusante et mémorable où tout le monde prendra du plaisir. Cet objectif peut s'atteindre de bien des façons, et le MJ aura à relever de nombreux défis au cours de la partie. La coopération entre le MJ et les joueurs est la condition indispensable pour aboutir à une partie plaisante et il faut toujours s'efforcer de prendre en compte une bonne idée, quel que soit le participant qui l'a formulée.

Ce chapitre explore différentes méthodes pour permettre aux MJ de préparer et de maîtriser leurs parties. Il offre des conseils pour préparer et diriger votre première partie, utiliser des aventures publiées, inventer de nouvelles aventures et créer une campagne entière. Il donne des pistes pour la création d'aventures et des conseils techniques pour préparer de bonnes rencontres. Il s'intéresse également à la gestion des

joueurs et de la dynamique de groupe pendant le jeu comme en dehors. Ce chapitre propose également des conseils spécifiques sur la façon d'utiliser les Obligations et Motivations dans la création des personnages et des scénarios. Il s'intéresse aussi à l'interprétation des réserves de dés et à la façon de les utiliser au mieux au cours de la partie.

Enfin, ce chapitre offre des conseils pour inventer des aventures et des campagnes qui correspondent à l'ambiance spécifique de **Aux Confins de l'Empire**. Il s'intéresse aux éléments narratifs qui correspondent à un jeu où les personnages évoluent dans les mondes interlopes aux marges de la galaxie, repaires des malandrins les plus infâmes.

JOUER UNE PARTIE DE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Jouer une partie de **Aux Confins de l'Empire** nécessite des joueurs, une préparation, la connaissance des règles, et l'envie de s'amuser. Ce début de chapitre guide les MJ novices ou expérimentés à travers les différentes étapes d'une partie, en commençant par la toute première session de jeu. Les premiers sous-chapitres, de « Recruter les joueurs » à « Poursuivre l'histoire », sont destinés aux MJ débutants. Les conseils des sous-chapitres ultérieurs sont destinés aux MJ bénéficiant déjà d'une expérience d'une ou deux parties et peuvent être ignorés par ceux qui se préparent à maîtriser leur toute première partie.

RECRUTER LES JOUEURS

Un jeu nécessite en tout premier lieu des joueurs. Le MJ doit d'abord les chercher dans son cercle d'amis. Qu'ils aient déjà joué ou non aux jeux de rôle n'est pas un problème. Grâce à la popularité des films de *Star Wars*, ils devraient déjà connaître un minimum l'univers de jeu et avoir une idée générale des enjeux, des décors et des événements majeurs, facilitant leur initiation par rapport à un jeu de rôle sans passé cinématographique. Si les amis du MJ ne sont pas intéressés, il peut alors se tourner vers un club local ou chercher sur Internet un site où jouer et trouver des joueurs. Il en va de même pour des joueurs cherchant un MJ.

Pour une première partie ou pour des aventures rapides, il est moins essentiel de bénéficier d'une bonne alchimie au sein du groupe de joueurs que pour une campagne prolongée. Quoi qu'il en soit, les MJ et les joueurs feraient mieux de s'efforcer de recruter des camarades de jeu qui sont sur la même longueur d'onde qu'eux. Il est toujours préférable que tous apprécient le même style de jeu, et aient les mêmes attentes et les mêmes idées sur la façon de jouer. Si c'est la première partie qu'il maîtrise, le MJ devrait en informer les joueurs. Ceux-ci seront plus enclins à l'indulgence, en lui laissant le temps de se familiariser avec les complexités du système. Et s'ils sont eux-mêmes des maîtres du jeu, ils pourront lui faire profiter de leurs conseils.

PRÉPARER ET MAÎTRISER SA PREMIÈRE PARTIE

La préparation de la partie est une des principales tâches du MJ. Vous trouverez des conseils détaillés sur le sujet un peu plus loin dans le chapitre. Pour le moment, la première chose à faire consiste à lire les règles. Pour sa première partie, le MJ n'a pas besoin de les connaître par cœur ni de comprendre toutes leurs implications ; son aisance avec les mécanismes de jeu grandira au fur et à mesure des sessions. Il doit se concentrer sur les règles de création des personnages, car c'est le premier contact que les joueurs auront avec les mécanismes de jeu, et ils auront généralement besoin de ses conseils.

Le MJ devrait relire les règles particulières utilisées dans cette aventure, prendre quelques notes sur leur utilisation, sans oublier de relever leur numéro de page afin de pouvoir s'y reporter rapidement. Cela contribuera à garder le rythme au cours de la partie. On apprend plus vite en jouant, aussi, participer à une session maîtrisée par un autre MJ peut aider à comprendre comment appliquer concrètement les règles. Cela peut également permettre au MJ de se faire une idée sur la façon dont il veut maîtriser ses propres sessions de jeu.

LE PLAISIR D'ABORD, LES RÈGLES ENSUITE !

Gardez toujours à l'esprit que tout le monde est là pour passer un bon moment. Il est important de faire respecter les règles, mais cela ne doit pas occulter ce but premier. Ne laissez pas un point de règles ou son interprétation ruiner le plaisir du jeu. Tout le monde veut vivre une aventure grandiose, pleine de scènes d'anthologie. Si le MJ reste celui qui est aux commandes du déroulement de l'histoire, il doit s'efforcer de ne pas négliger les idées et les actions des joueurs qui peuvent entraîner la partie dans une direction inattendue mais réjouissante. Si tout le monde s'amuse, le MJ comme les joueurs, vous êtes dans la bonne direction !

DU BON PROTOCOLE D'UTILISATION DES DÉS

Les jets de dés sont un élément central d'une partie de **Aux Confins de l'Empire**. L'utilisation des dés ne se limite pas à déterminer le succès ou l'échec d'une action, tant s'en faut ; elle permet au MJ et aux joueurs d'enrichir l'histoire.

Les joueurs devront toujours lancer les dés de sorte que tout le monde puisse voir le résultat. Non seulement cela empêche les joueurs d'être tentés de tricher, mais cela permet aussi au MJ de voir précisément les symboles obtenus sur les dés. Tous les jets de dés ne méritent pas d'effort d'interprétation, mais cela reste un outil narratif précieux. Reportez-vous à la page 295 pour plus de conseils à ce sujet.

Le MJ devrait normalement lancer ses dés à la vue de tous. Comme ceux des joueurs, les résultats obtenus par le MJ sont ouverts à interprétation. Plus important encore, les joueurs ont des moyens d'agir sur la réserve de dés du MJ, et il faut donc qu'ils puissent la voir. Il y a toutefois des moments où le MJ peut vouloir dissimuler le résultat de son jet, par exemple quand un adversaire tente une action qui affectera les personnages joueurs, mais dont ceux-ci ne seront conscients que s'il échoue. Dans ce cas, le MJ ne voudra pas révéler le résultat du jet pour ne pas mettre la puce à l'oreille des joueurs.

Effectuer un jet de dés en aparté affecte le jeu de plusieurs façons. Si le MJ dissimule toujours ses jets, les joueurs ne pourront pas les influencer comme les règles le prévoient. Souvent, le MJ interprète les jets dans le but d'offrir à tous la meilleure expérience de jeu possible. Il peut notamment le faire quand un personnage joueur fait face à la mort, ou si un camp subit une série ininterrompue de mauvais résultats ou de malchance. Ce type d'interprétation est autorisé, et même prévu par le système de **Aux Confins de l'Empire**, ce qui facilite la possibilité de lancer les dés au vu de tous.

Pour autant, le MJ devrait éviter de manipuler trop souvent les résultats. Cela porte atteinte au jeu et au sentiment d'accomplissement que peuvent ressentir les joueurs. S'ils pensent que leurs succès et leurs échecs dépendent entièrement du bon vouloir du MJ, ils perdront rapidement leur intérêt pour la partie.

Le MJ doit apprendre les règles de base du combat – attaques, déplacements et dégâts –, car il est rare qu'une session de jeu n'en comporte pas. Une des principales tâches du MJ consiste à incarner tous les adversaires, ennemis, alliés et spectateurs durant un combat. Toutefois, si techniquement, le MJ affronte les personnages joueurs, il n'est pas pour autant leur ennemi. Il doit incarner leurs adversaires et faire prendre à ces derniers des décisions tactiques basées sur leur propre connaissance de la situation et leurs propres motivations. Si les méchants ne reculent bien souvent devant rien pour tenter d'éliminer les PJ, ce n'est pas toujours le cas. Il existe bien d'autres façons valables de terminer une scène d'affrontement que l'élimination totale d'un camp ou de l'autre.

Ensuite, le MJ doit lire l'aventure. Pour une première partie, il est fortement recommandé d'utiliser une aventure publiée, comme **Ça sent le roussi**, que vous trouverez à la page 417 de ce livre. Cela permet à un MJ novice de se focaliser sur l'apprentissage de la maîtrise d'une partie sans la pression supplémentaire de devoir inventer un scénario. Le MJ a intérêt à lire en prenant des notes ou en surlignant les points importants de l'intrigue. La création d'aventures et de campagnes sera abordée plus tard dans ce chapitre.

Le MJ prépare enfin tout ce qui est nécessaire à la table de jeu, comme les cartes et les aides de jeu à destination des joueurs. La table doit être assez grande pour que chacun ait assez de place pour écrire et lancer ses dés tout en réservant un espace vide au centre si le MJ prévoit d'utiliser une carte pour les combats. Il est toujours pratique d'avoir des dés en plus, ainsi que quelques feuilles de personnage vierges. Le MJ devrait envisager de créer un ou deux personnages joueurs avant la partie, au cas où des joueurs n'en auraient pas ou ne voudraient pas en créer un (ou arriveraient en retard !). Ces personnages supplémentaires pourront toujours servir de PNJ, si besoin est.

LA CRÉATION DES PERSONNAGES

Le MJ doit assister les joueurs dans la création de leurs personnages. Avant de commencer, il doit les informer du type d'histoire qu'ils vont jouer, en leur précisant le lieu où débute l'aventure, le cadre chronologique, le contexte général et tous les autres détails pouvant influencer le choix des classes de personnages, des races et des historiques.

Les joueurs auront leur propre idée sur le personnage qu'ils ont envie de jouer. Si le MJ trouve que l'idée d'un joueur entre en contradiction fondamentale avec l'aventure qu'il a prévu de présenter ou risque de nuire à la cohésion du groupe, il lui appartient d'accepter ou non ce personnage dans sa campagne. Toutefois, la plupart des joueurs ne rechigneront pas à adapter leur idée de personnage aux exigences du scénario et à la nécessité de s'intégrer au groupe.

Il est souvent intéressant de créer des personnages à partir d'un concept de groupe. **Aux Confins de l'Empire** intègre des mécanismes et des éléments d'historique pour jouer une campagne ayant pour point de départ un vaisseau spatial. Dans ce cas, il est facile de concevoir un groupe incarnant l'équipage du vaisseau, les joueurs se répartissant les rôles du pilote, de l'ingénieur, du copilote, etc. Il est aussi possible d'imaginer un groupe de contrebandiers, de mercenaires ou de chasseurs de primes.

Le MJ devrait encourager les joueurs à imaginer au moins les grandes lignes de l'histoire de leur personnage, en y incluant leurs Obligations et Motivations. La quantité d'informations nécessaire dépend essentiellement du style de jeu voulu par le MJ. Les historiques de personnage peuvent être aussi détaillés ou simples que le

désirent les joueurs et le MJ. Ce dernier est encouragé à émettre des suggestions et à utiliser des éléments de l'historique des personnages pour les impliquer plus profondément dans l'intrigue.

Les joueurs peuvent parfois mettre le MJ dans une situation délicate. Un joueur peut vouloir incarner un adepte secret de la Force tandis qu'un autre veut jouer un vaurien sournois n'hésitant pas à vendre des informations au plus offrant. Des profils de personnages qui entrent en conflit peuvent créer des situations intéressantes et cornéliennes, mais le MJ doit veiller à ce que cela ne divise pas le groupe ni les joueurs au point de nuire au plaisir du jeu.

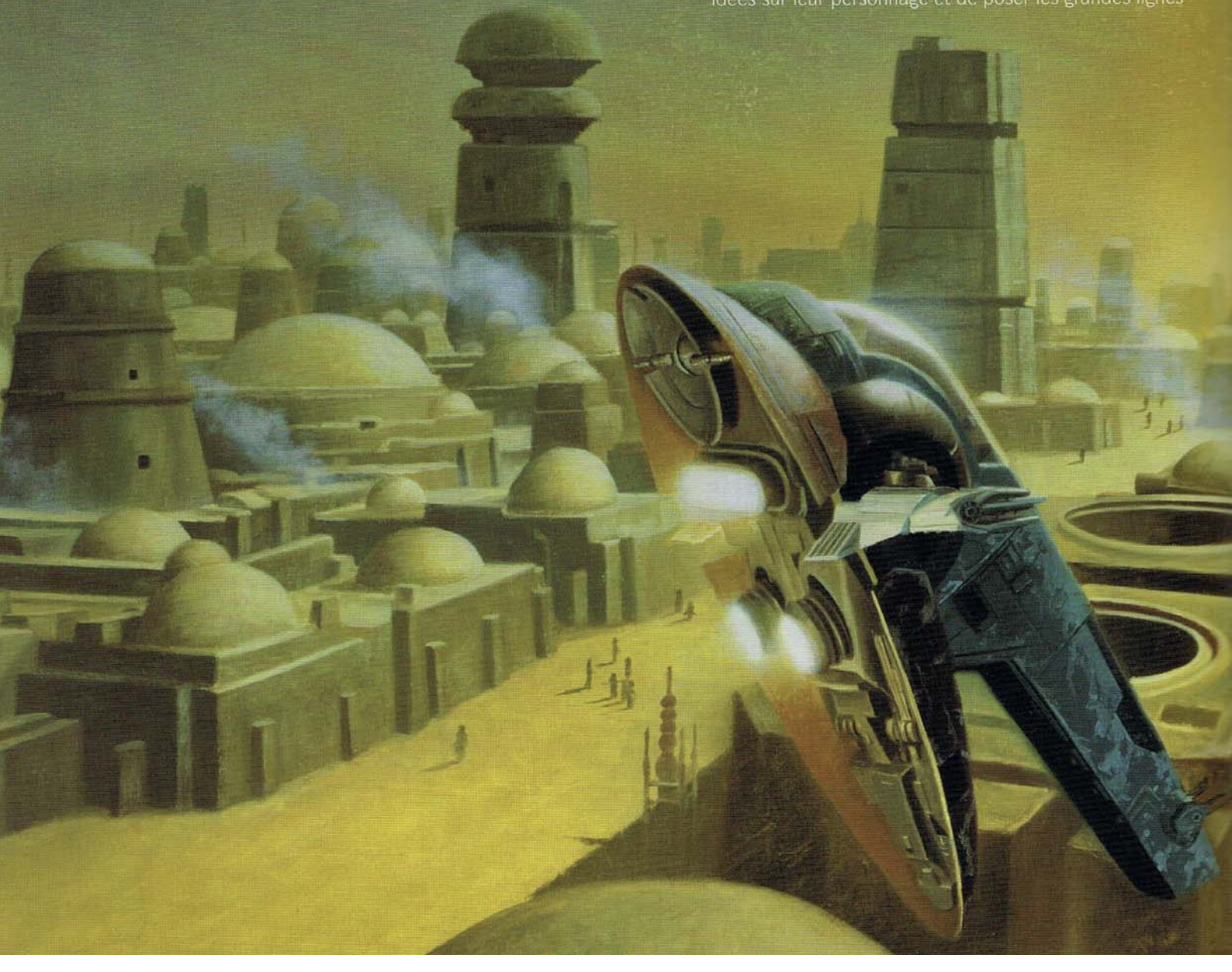
Un aspect de la création des personnages exige l'implication directe du MJ : les Obligations. Toute Obligation prise par les personnages ajoute des éléments à l'histoire que le MJ devra un jour ou l'autre intégrer dans le jeu. Pour la première session, le MJ n'a qu'à prendre note des Obligations choisies afin de pouvoir s'en servir ultérieurement. Si le MJ maîtrise une aventure publiée, comme **Ça sent le roussi,** il y trouvera des informations supplémentaires sur les Obligations. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Utiliser les Obligations**, page 306.

APPRENDRE LE JEU

Au cours des premières sessions de jeu, l'accent sera naturellement mis sur l'apprentissage des mécanismes. À mesure que le MJ et les joueurs deviendront plus avertis, ils passeront moins de temps à apprendre et à discuter les règles, ce qui leur permettra de se concentrer sur le jeu lui-même et la progression de l'intrigue. Les joueurs attendront du MJ qu'il explique et interprète les règles, mais ce dernier ne devrait pas se retrouver seul face à cette responsabilité. Il peut demander aux joueurs leur opinion, surtout si tout le monde est débutant. Le MJ devra se montrer juste et impartial et ne pas négliger de tenir compte du point de vue des joueurs. Toutefois, c'est à lui que revient le dernier mot.

MAÎTRISER UNE PREMIÈRE SESSION DE JEU

La première session commence normalement par la création des personnages. Certains MJ l'y consacrent tout entière ; cela donne aux joueurs tout le temps nécessaire pour se familiariser avec le processus de création de personnage et les différentes options qu'il propose. Cela leur permet également de discuter en détail de leurs idées sur leur personnage et de poser les grandes lignes



de leur historique, en gardant toujours à l'esprit leurs Obligations et Motivations de départ. Le MJ devrait jeter un rapide coup d'œil aux personnages terminés, afin de relever d'éventuelles erreurs.

Il est fortement recommandé de commencer l'aventure au cours de la première session, même s'il ne s'agit que de présenter les personnages les uns aux autres et de jouer une brève rencontre. Au fur et à mesure des sessions, le MJ devra s'efforcer de faire d'abord progresser l'intrigue, sans se préoccuper en permanence des règles. La maîtrise des mécanismes de jeu viendra avec le temps et leurs complexités finiront par s'éclaircir avec la pratique.

Si le MJ utilise une aventure publiée, celle-ci le guide dans le déroulement de l'histoire. Si le MJ crée sa propre histoire, il a tout intérêt à faire simple et à n'introduire de nouvelles actions et de nouveaux concepts qu'au fur et à mesure. Il doit prévoir au moins un combat, une rencontre à dimension plus sociale, et laisser un peu de temps aux personnages joueurs pour interagir et apprendre à se connaître. Plus tard, le MJ pourra ajouter des combats spatiaux, l'utilisation de la Force et autres règles spéciales. Il est tout à fait normal que la création des personnages et le combat prennent plus de temps la première fois ; le rythme de jeu s'accélèrera au fur et à mesure que tout le monde progressera dans la maîtrise des règles.

UTILISER LES DÉS

Les dés à symboles utilisés dans **Aux Confins de l'Empire** sont souvent intimidants pour de nouveaux joueurs. Le MJ peut les mettre à l'aise avec cette partie du système de jeu en effectuant quelques exemples de jets de dés. Avant l'aventure, et peut-être même avant la création des personnages, le MJ devrait expérimenter les types de jets de dés ci-dessous en utilisant les caractéristiques d'un personnage prétiré ou d'un adversaire du **Chapitre XII : Adversaires**. Le MJ devrait lire au préalable les encadrés **Réserves de dés : succès** et **Réserves de dés : échec** des pages 296 et 297 pour des exemples d'interprétation de résultats.

- Attaque au corps à corps
- Attaque à distance
- Tests de compétence
- Initiative
- Points de Destin

POURSUIVRE L'HISTOIRE

Une fois la première aventure achevée, que se passe-t-il ensuite ? D'abord, le MJ devra demander aux joueurs s'ils se sont amusés et discuter avec eux des améliorations à apporter à la prochaine partie. S'il est décidé de poursuivre la campagne, le MJ devra accorder aux personnages des XP (cf. page 301) ainsi que d'autres récompenses comme des crédits ou de l'équipement.

Ensuite, le MJ devrait permettre aux joueurs d'ajuster leurs personnages ou de les abandonner si tel est leur souhait. Un joueur ne devrait pas se voir imposer de jouer un personnage qu'il n'aime pas, surtout s'il découvre à peine le jeu. Il peut se rendre compte à l'usage que son choix ne correspond pas à son style de jeu ou découvrir des options qui lui plaisent davantage, et un joueur modifiant son personnage ou en créant un nouveau ne devrait pas en être pénalisé.

Le MJ est libre de poursuivre l'histoire de la première aventure ou d'entraîner les personnages dans une autre direction. Il peut s'agir d'une autre aventure publiée ou d'une création personnelle du MJ. Pour plus de détails, consultez les sections de ce chapitre consacrées à la création d'aventures et de campagnes.

JOUEURS ABSENTS

Les joueurs absents ou qui font défection représentent un problème récurrent pour les MJ. Ces absences peuvent perturber ou ruiner une intrigue et le MJ se doit de prévoir comment y faire face.

Si le joueur est absent, trouvez une raison pour justifier la disparition de son personnage durant la session. Il existe de nombreuses raisons plausibles : il peut être malade, blessé, en train de s'entraîner, de s'occuper d'autres affaires, de réparer le vaisseau, ou même avoir été arrêté.

Si le personnage du joueur manquant est essentiel à l'intrigue, un autre joueur peut se charger de l'incarner, ou le MJ lui-même si ce PJ détient des informations inconnues du reste du groupe (autrement, il vaut mieux qu'il soit joué par un autre joueur ou par le groupe). Il est habituellement considéré de bon ton d'éviter que le personnage d'un joueur absent soit tué ou gravement blessé.

Si le personnage est vraiment indispensable à l'intrigue, mieux vaut remettre la partie et attendre que tout le monde soit disponible, mais cela doit à l'évidence rester une solution de dernier recours. Toutefois, quand la session doit comporter un événement majeur auquel tout le monde souhaite participer, il est préférable d'annuler la partie afin d'éviter de décevoir le joueur absent.

GÉRER LE GROUPE

Gérer un groupe de jeu demande des efforts, même quand les joueurs sont amis. Parfois, les agendas compliquent la réunion du groupe ; parfois, il y a de la distraction autour de la table ; des différences de personnalités peuvent se manifester à travers différents styles de jeu, ou en réaction à des questions soulevées par l'intrigue ; des joueurs peuvent s'irriter quand les choses tournent mal pour leur personnage, notamment s'ils ont le sentiment d'être victimes des actions d'un autre joueur.

Généralement, ces problèmes ne sont pas assez graves pour mettre fin à une campagne ou pour briser le groupe, mais cela peut arriver. Toutefois, ces conflits peuvent gâcher certaines sessions de jeu, même quand ils sont correctement gérés. Voici quelques conseils pour vous aider à éviter et à régler ce genre de situations.

RÈGLES À LA TABLE DE JEU

Il s'agit de règles officieuses bénéficiant d'un consensus général que les maîtres du jeu utilisent pour gérer le comportement des joueurs en dehors du jeu lui-même. Il n'existe pas de règles absolues valables pour tout MJ et tout groupe de joueurs, mais il est préférable de s'entendre sur la façon de gérer certaines situations courantes, afin que les joueurs sachent à quoi s'attendre avant cela ne se produise. Les règles de table peuvent s'appliquer aux situations décrites ci-dessous ainsi qu'à d'autres, en fonction des groupes.

- **Bavardages hors sujet :** le jeu de rôle est un passe-temps amusant qui se pratique à plusieurs. Les joueurs plaisantent et parlent entre eux fréquemment. C'est très bien, mais cela peut nuire à la tension dramatique ou finir par interférer avec le déroulement de la partie. Cela s'avère particulièrement dans les moments où le MJ s'occupe spécifiquement des actions d'un ou deux joueurs. La quantité de bavardage tolérée dépend du groupe, mais il est bon que les joueurs respectent les autres quand il leur est demandé de se concentrer sur le déroulement de la partie.
- **Distractions :** comme les bavardages hors sujet, les distractions devraient être réduites au minimum. Cela comprend les ordinateurs portables, les téléphones, la télévision et tout ce qui pourrait détourner les joueurs de la partie en cours.
- **Discussions entre joueurs :** parfois, les discussions sur le jeu lui-même peuvent devenir des distractions. Durant une partie, et notamment lors d'un combat, les joueurs essaient généralement de coordonner les actions de leurs personnages. Bien que l'idée soit acceptable, les discussions entre joueurs au beau milieu d'un combat ne devraient pas être autorisées si les personnages des joueurs en question sont dans une situation qui ne leur permet pas de se parler. Un autre problème peut survenir quand un joueur « souffle » ses actions à un autre. Cela peut s'avérer utile pour un joueur novice, mais une telle coordination n'est parfois pas très réaliste. Cette façon de procéder peut contrarier les autres joueurs à la table si elle intervient à chaque partie (cf. **Connaissances du joueur contre connaissances du personnage**, page 294).
- **Échange de petits mots avec le MJ :** il arrive qu'un personnage agisse à partir d'informations qu'il est le seul à posséder et veuille dissimuler ses actions aux autres. Le joueur et le MJ peuvent dans ce cas échanger des notes secrètes pour régler cette situation. Le passage de petits mots entre joueurs, sans en informer le MJ, est moins fréquent. Ces pratiques sont tout à fait acceptables, mais le MJ devra prendre garde à ce qu'elles ne se multiplient pas au point de frustrer les joueurs laissés de côté.

DYNAMIQUE DU GROUPE

Deux dynamiques de groupe principales constituent le moteur d'une table de jeu : celle des joueurs et celle de leurs personnages. Les deux sont importantes pour garantir le plaisir de jeu. Idéalement, les joueurs ont du plaisir à jouer ensemble, et leurs personnages partagent suffisamment de choses pour collaborer sans trop de tensions entre eux. La perturbation d'une de ces dynamiques peut nuire au plaisir de jouer.

INTRODUIRE DE NOUVEAUX PERSONNAGES JOUEURS

Introduire un nouveau joueur dans un groupe préexistant peut s'avérer intéressant. C'est parfois nécessaire pour remplacer des joueurs durant une longue campagne. L'arrivée d'un nouveau personnage dépoussière la dynamique du groupe et amène des situations nouvelles et inattendues. Elle peut toutefois s'avérer problématique dans certains cas, et il faut prendre garde à ne pas bouleverser le déroulement de l'aventure ni le plaisir du groupe.

Avant d'introduire un nouveau joueur, le groupe devra se prononcer pour dire s'il pense que la personne en question s'intègrera sans problème à la partie en cours et au groupe. Le MJ peut discuter en aparté avec chaque joueur afin de ne pas heurter les sensibilités si certains joueurs éprouvent des réticences à accueillir le nouveau venu.

Quand le nouveau joueur arrive, le groupe et le MJ doivent le mettre au courant de l'intrigue, des règles en vigueur à cette table de jeu, ainsi que des règles maison utilisées (les règles maison sont des règles de jeu inventées par le MJ par préférence personnelle, ou pour répondre à des situations particulières).

Quand le nouveau personnage arrive dans la partie, il est bon d'inventer une histoire expliquant pourquoi il rejoint le groupe. Le MJ peut s'en charger, mais c'est encore mieux si cette histoire intègre les suggestions du nouveau joueur et du groupe. Il s'agit peut-être d'un ami, d'un parent, d'un associé des PJ, à moins qu'il ne leur soit présenté par un PNJ. Une aventure spécialement créée pour introduire le nouveau personnage joueur est un bon moyen d'intégrer ce dernier à une campagne en cours.

Si le nouveau joueur est également novice dans le jeu de rôle ou dans **Aux Confins de l'Empire**, il aura besoin d'un coup de main pour intégrer les règles et la terminologie en usage. Le MJ peut et doit l'aider, bien sûr, mais il est préférable qu'un des joueurs lui serve de mentor. Cela décharge le MJ et lui permet de se concentrer sur la partie et sur le groupe, tandis que le joueur novice reçoit des conseils et des instructions pour se familiariser avec les mécanismes de jeu. Afin de réduire les interruptions dues à des discussions de règles, faites asseoir le nouveau joueur à côté de son mentor.

QUAND LE GROUPE EST EN DÉSACCORD

Le jeu de rôle est avant tout une mise en situation. À mesure que l'intrigue se déploie, le groupe va débattre des actions à entreprendre. Cela se passe normalement sans encombre, le groupe se contentant de discuter des différentes options qui s'offrent à lui. Les désaccords entre personnages peuvent offrir de grands moments de jeu de rôle. Cependant, si le désaccord est tel qu'il perturbe le plaisir du jeu, c'est généralement le moment de faire une pause, qui peut durer quelques minutes ou suspendre la partie jusqu'à la prochaine session.

Parfois, le MJ peut modifier la situation dans le jeu de façon à offrir au conflit une issue plus évidente ou plus satisfaisante. Il serait judicieux que le MJ ou d'autres joueurs trouvent un compromis, notamment si la situation gêne un ou plusieurs joueurs autour de la table. Le groupe devra veiller à ne pas laisser des désaccords se prolonger, car ils peuvent entraîner du ressentiment et conduire à l'éclatement du groupe.

QUAND LES PJ SE DIVISENT

Parfois, la meilleure façon d'agir pour le groupe est de séparer. Cela se produit généralement quand l'action nécessite du groupe qu'il soit présent en plusieurs endroits à la fois. Cela peut aussi servir à régler les situations où le groupe est en complet désaccord sur ce qu'il convient de faire.

Quelle qu'en soit la cause, la séparation du groupe oblige le MJ à gérer une situation délicate. Son attention se retrouve concentrée sur une partie du groupe, tandis que l'autre attend d'être de nouveau au cœur de l'action. Le MJ doit veiller à ne pas consacrer trop de temps à une partie des joueurs au détriment des autres. Dans certains cas, les joueurs peuvent se séparer physiquement en s'éloignant de la table ou en allant patienter dans une autre pièce, de façon à ne pas assister à une scène où leurs personnages ne sont pas impliqués (cf. **Connaissances du joueur contre connaissances du personnage**, page 295).

Il est acceptable de diviser le groupe, à condition que ce ne soit que pour une durée limitée. Cette scission nuit moins au déroulement de la partie si le MJ garde tous les joueurs à la table. Diviser le groupe pour des situations à long terme peut enrichir l'intrigue, mais cette méthode doit être maniée avec soin ; dans les cas les plus extrêmes, le MJ peut même envisager de maîtriser des sessions de jeu distinctes.

QUAND LE GROUPE SORT DES CLOUS

Un des grands plaisirs du jeu de rôle réside dans la liberté qu'ont les joueurs d'incarner leurs personnages comme ils l'entendent. Les joueurs finiront presque toujours par entraîner l'histoire dans des directions imprévues, bien que parfaitement logiques. Une des satisfactions et des responsabilités du MJ consiste à garder l'intrigue sur ses rails quand l'imprévu survient.

Il arrive parfois que les actions du groupe dévient complètement de l'histoire. Selon sa philosophie, le MJ s'efforcera de garde le cap prévu avec plus ou moins d'insistance. Généralement, les MJ laissent les personnages persister dans leurs choix pendant un temps, tout en introduisant des indices, de nouveaux PNJ ou des événements qui les ramèneront vers le cœur de l'intrigue. Des MJ plus permissifs peuvent abandonner complètement l'intrigue prévue et réagir aux nouvelles actions des personnages. Conserver une certaine flexibilité au sein de l'aventure est la garantie de sessions mémorables. Au final, aucune approche n'est mauvaise tant que les joueurs sont satisfaits du déroulement de la partie.



PRÉPARER LES SESSIONS DE JEU

Préparer chaque session de jeu demande du temps et des efforts. Certains MJ aiment préparer des notes détaillées tandis que d'autres se contentent des grandes lignes et s'en remettent à leur capacité d'improvisation. Chaque MJ finira par mettre au point une méthode de préparation qui lui convient en fonction du temps dont il dispose. Différents aspects de la préparation d'une partie prennent plus ou moins d'importance selon le style du MJ, son expérience, et les développements de l'histoire. Un MJ novice devrait commencer par suivre les indications données ci-dessus pour sa première session, puis se nourrir des conseils qui suivent à mesure que les parties l'exigent.

CE PETIT CÔTÉ *STAR WARS*

Un aspect essentiel de la maîtrise d'une partie de *Star Wars* est la nécessité d'évoquer l'ambiance des films. La partie comme l'intrigue doivent suivre un rythme effréné et excitant, avoir une pointe d'humour, et comprendre des moments pleins de tension et de drame.

Le MJ devrait éviter ou limiter les intrigues qui risqueraient de décevoir les attentes des joueurs. L'horreur, par exemple, ne fait pas partie des fondamentaux de *Star Wars*. On ne s'attend pas à y trouver des scènes cauchemardesques décrites avec force de détails scabreux. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut jamais user de ce procédé, mais il ne faut pas que cela devienne habituel.

Il faut également relever que l'Univers Étendu (les livres et romans officiels en dehors des films et des séries télévisées) aborde une plus grande variété d'éléments narratifs, y compris l'horreur. Les MJ désireux d'explorer des idées similaires pourront y trouver une source d'inspiration tout en restant dans l'ambiance de *Star Wars*. Et ils auront intérêt à avertir les joueurs que leur scénario exploitera des thèmes peu usités dans les récits *Star Wars*, afin qu'ils ne soient pas pris au dépourvu durant la partie.

STYLE DE JEU

Différents groupes et MJ apprécient des styles de jeu variés. Le MJ doit être conscient des préférences de son groupe et se préparer en conséquence afin de répondre à ses attentes. Il doit toutefois se sentir libre d'utiliser d'autres styles de jeu si une scène ou une rencontre particulière l'exige. Les deux principaux styles de jeu sont centrés sur le combat pour l'un et sur l'exploration et l'histoire pour l'autre. Les MJ mélangent souvent un peu des deux, alternant entre des sessions centrées sur l'histoire et d'autres sur d'intenses scènes de combat.

Le jeu centré sur le combat s'intéresse de préférence aux scènes d'affrontement. Les combats occupent une part significative du temps de jeu, limitant la profondeur et la complexité des autres scènes. Les joueurs préfèrent en général triompher de leurs adversaires en les battant sur le champ de bataille. Dans ce style de jeu, on s'attend à ce qu'il y ait un combat à chaque session ou presque.

Le jeu centré sur l'exploration et l'histoire se concentre davantage sur l'intrigue générale et les interactions des personnages avec les lieux, les événements et les adversaires fantastiques que recèle l'univers de *Star Wars*. Des sessions entières peuvent se dérouler sans le moindre tir de blaster. Les obstacles proviennent davantage de l'environnement et des intrigues des PNJ que d'un échange de tirs. Les intrigues sont plus élaborées ou prennent plus profondément racine dans l'historique des PJ.

RACONTER UNE HISTOIRE

Au cœur de tout jeu de rôle, il y a une histoire qu'on raconte. Les personnages joueurs sont les acteurs principaux d'une aventure créée par le MJ. La complexité et la profondeur de l'histoire dépendent avant tout des aspirations du groupe dans son ensemble. Une bonne histoire se doit avant tout d'être divertissante, elle n'a pas forcément à être très complexe.

Le MJ doit au minimum créer une intrigue simple pour l'aventure qu'il souhaite faire jouer (sauf s'il se sert d'une aventure publiée, bien sûr). Il peut piocher des idées dans l'historique des personnages joueurs afin de les impliquer plus fortement dans l'intrigue. Par exemple, la réaction d'un personnage à l'attaque d'un pirate peut être totalement différente s'il s'avère que ce dernier est un parent ou, au contraire, son pire ennemi. Des révélations surprises, des conflits d'intérêts, etc., accroissent la complexité de l'intrigue – et le plaisir que les joueurs en retireront. Consultez les sections **Créer une aventure de Aux Confins de l'Empire** page 302 et **Maîtriser une campagne complète** page 317 pour plus de détails sur ce sujet.

SOURCES D'INSPIRATION

L'univers de *Star Wars* est immense. Après 35 ans de films, de bandes dessinées, de romans, de jeux, de suppléments, d'émissions de télé et autres, les MJ disposent d'une formidable masse d'informations où piocher des idées pour créer leurs propres scénarios. Bien évidemment, la gamme de jeu de rôle *Star Wars* de Fantasy Flight Games va continuer à se développer et offrir d'autres règles et aventures pour différentes expériences de jeu. Quoi qu'il en soit, les MJ ne doivent pas hésiter à puiser des idées d'aventures (ou de magnifiques illustrations qui contribueront à l'immersion des joueurs) dans n'importe quelle publication *Star Wars* ou dans d'autres sources.

MAÎTRISER LA PARTIE

Cela revient pour le MJ à prendre en charge le déroulement de l'histoire, tout en veillant également aux aspects mécaniques du jeu. Cette section offre des conseils sur la manière de gérer les règles et les autres éléments du jeu durant la session, et sur la façon dont ceux-ci interagissent les uns avec les autres.

ARBITRAGE DES RÈGLES

Le MJ est l'arbitre final de toutes les discussions consacrées aux règles. Il est important qu'il écoute les arguments des joueurs quant à leur interprétation des règles, mais ces discussions ne doivent pas envahir le temps de jeu. Le MJ doit trancher et continuer la partie, avant de revenir ensuite en détail sur le point épineux. Si sa décision n'était pas conforme à la règle, il doit essayer de se rattraper auprès du joueur ou du groupe à la prochaine session, ou simplement reconnaître son erreur et retenir la leçon.

Parfois, le MJ a le sentiment que les règles ne sont pas claires ou se trouve confronté à une situation imprévue. Il peut inventer une règle maison pour résoudre le problème. Mais il peut également essayer d'éclairer sa lanterne en discutant du problème avec d'autres MJ ou avec des joueurs connaissant bien les règles, que ce soit en personne ou sur les forums de joueurs en ligne. Toutefois, l'optimisation abusive – le fait d'utiliser de petits détails pour obtenir dans le jeu un avantage injuste, imprévu ou non conforme à l'esprit de la règle – est un travers que le MJ comme les joueurs doivent s'efforcer d'éviter.

CONNAISSANCES DU JOUEUR CONTRE CONNAISSANCES DU PERSONNAGE

Les joueurs en savent souvent plus long sur une situation donnée que leurs personnages. Il est important qu'ils différencient les informations qui proviennent d'en dehors du jeu de celles que leurs personnages connaissent. Afin d'éviter des situations peu crédibles, les joueurs doivent éviter d'utiliser des informations que leurs personnages ne peuvent pas logiquement connaître.

Ceci est particulièrement vrai quand le groupe est séparé et que les personnages ne se trouvent pas tous en un même lieu. Par commodité de jeu, le MJ peut autoriser tous les joueurs à rester à la table de jeu pendant que chaque partie du groupe joue sa scène spécifique. Toutefois, les joueurs non impliqués ne devront pas faire agir leurs personnages sur la base d'informations obtenues en écoutant ce qu'a fait l'autre partie du groupe.

De plus, certains joueurs peuvent en connaître un rayon sur l'univers de *Star Wars*. Même si l'utilisation de ces connaissances peut beaucoup apporter à la profondeur du jeu, les joueurs doivent veiller à ne pas utiliser des informations sur l'univers ou la situation politique qui sont encore inconnues de leurs personnages. Par exemple, il serait hautement improbable que leurs personnages connaissent en détail le passé de Dark Vador, même si les joueurs ont certainement vu les films !

INTERPRÉTER LES RÉSULTATS DES DÉS

Une des premières responsabilités du MJ est d'interpréter les résultats des jets de dés. Comme la composition des réserves de dés varie énormément, cela offre au MJ et aux joueurs de nombreuses occasions de traduire les résultats sous forme d'effets narratifs. Dans le feu de l'action, les joueurs risquent de regarder rapidement si leur jet est couronné de succès ou non, puis de ramasser leurs dés en vue du prochain test. Le MJ devrait les en dissuader, surtout s'il s'agit d'un moment critique de l'histoire. Tous les jets de dés ne méritent pas une interprétation très développée, mais les moments importants de l'histoire devraient toujours être influencés par le résultat des dés.

Les symboles générés par chaque jet de dés ne permettent pas seulement de déterminer un succès ou un échec, tant s'en faut. Un succès indiqué par un ⬡ peut avoir une signification différente du même symbole obtenu sur un ◆ ou un ■. Il signifie que c'est par sa maîtrise d'une compétence que le personnage a réussi la tâche entreprise. Si le même succès est obtenu grâce à un ■, le personnage a simplement pu bénéficier d'un coup de chance au bon moment. Autant que possible, le MJ se doit d'enrichir l'histoire par l'interprétation des résultats des dés.

Les ■ et ■ indiquent l'influence de la chance ou de la malchance. Un échec indique que les difficultés inhérentes à la situation, à l'environnement ou à la tâche à accomplir ont été trop lourdes. Un succès indique que la chance, la Force, ou une circonstance bénéfique a influencé le résultat de l'action.

Les ◆ et ◆ représentent l'affrontement entre les capacités naturelles et les connaissances du personnage d'une part, et la difficulté inhérente à la tâche entreprise d'autre part. Un échec indique que cette dernière s'est simplement avérée trop difficile à accomplir pour lui.

Les ⬡ et ⬢ représentent l'entraînement du personnage face aux tâches les plus complexes. Comme pour les ◆ et ◆, un succès indique que la compétence du personnage l'a emporté, tandis qu'un échec signifie que la difficulté de la tâche était tout simplement trop grande dans ces circonstances.

Les ◔ et ◎ ont souvent un impact moins direct sur la réserve de dés. Ils peuvent parfois déclencher certaines capacités, effets de talents ou pouvoirs spéciaux. Plus généralement, ils offrent au MJ ou au joueur l'occasion de décrire comment le résultat place le personnage dans une situation meilleure ou pire qu'avant son action.

Les ⊕ et ▽ feront naître l'enthousiasme autour de la table. Un ⊕ indique une réussite critique, qui confère en sus un avantage au personnage qui agit. Un ▽ indique un échec critique, qui aura pour résultat de faire empirer la situation du personnage.

En général, la formation de la réserve de dés ne réunira pas un nombre égal de dés de catégories opposées. Au lieu de cela, ✲, ▼ et autres symboles se répartiront sur des catégories de dés différents. Il reviendra généralement au MJ de décider quel ✲ ou ▼ sera pris en compte pour l'interprétation à donner au résultat.

UTILISER (OU PAS) L'HISTOIRE OFFICIELLE DE *STAR WARS*

Un des aspect passionnants de l'univers de *Star Wars* réside dans le fait que son histoire officielle regroupe tout ce qui a été publié sous licence sans avoir été directement produit par Lucasfilm (en dehors des films et des séries télévisées, donc) : c'est ce que l'on appelle l'Univers Étendu (UE). Avec 35 ans de production, l'Univers Étendu représente une gigantesque source d'informations sur un monde dont l'histoire s'étale sur des milliers d'années.

Lorsqu'un MJ maîtrise une partie de *Star Wars*, il doit décider s'il veut coller à l'histoire officielle ou pas. En général, c'est un problème vraiment secondaire. Si l'intrigue n'implique pas de personnages célèbres ni d'événements provenant de l'histoire officielle, elle peut cohabiter paisiblement avec l'univers de *Star Wars* au sens large.

Toutefois, certains MJ et joueurs se sentent frustrés de savoir que leurs héros ne sont pas le centre de l'univers ou qu'ils ne sont pas en mesure d'influencer les événements majeurs qui secouent la galaxie. Il est de la prérogative du MJ d'utiliser l'histoire officielle de *Star Wars* autant qu'il le souhaite ou pas. Si le MJ veut maîtriser une partie basée sur une version alternative des événements, ou un récit où les événements connus n'ont pas la même issue, il en a parfaitement le droit, à condition toutefois d'en informer ses joueurs.

ÉVALUATION D'UN JET DE DÉS : SUCCÈS

Qu'ont en commun les réserves de dés suivantes ? Chacune de ces réserves de dés indique une action réussie, car au moins un symbole de succès non annulé par un échec apparaît dans le résultat. Imaginons que l'action était l'attaque d'un contrebandier contre un stormtrooper. Voici l'interprétation de ces différents résultats.

Réserve 1



Réserve 3



Réserve 2



Réserve de dés n°1 – Succès, avec un léger avantage : les ✲ du ◆ sont annulés par les ➤ apparaissant sur un ◆ et un ■. Un des ❤ de l'autre ◆ est annulé par le ⚙ du deuxième ◆. Il reste donc un ❤ du ◆, et le ✲ du ⬢. La compétence supérieure en tir du contrebandier l'a emporté sur l'entraînement et l'armure du stormtrooper, lui offrant une situation légèrement avantageuse.

« Ton tir rapide frappe le stormtrooper, laissant un trou fumant dans son armure. Tu penses que tu n'auras aucun mal à te jeter à couvert avant qu'il ne récupère du choc. »



Réserve de dés n°2 – Succès, mais incertain : le ❤ du ◆ est annulé par le ⚙ d'un des ◆ et le ✲ d'un des ⬢ est annulé par le ➤ de l'autre ◆. Le ⬢ restant donne un ✲, mais les deux ■ donnent chacun un ⚙ net. Le tir du contrebandier effleure le stormtrooper, qui reste bien protégé par ses défenses et prêt à riposter.

« Ton tir transperce les feuillages dissimulant le stormtrooper, mais ne fait qu'érafler son armure. Il reste difficile pour toi de le voir et de lui tirer dessus, et tu ne sais pas exactement d'où sa riposte va venir. »



Réserve de dés n°3 – Je te tiens : le ✲ et le ❤ du ■ sont annulés par le ➤ d'un des ◆ et le ⚙ du ■. Les deux ❤ du premier ◆ sont annulés par les deux ⚙ de l'autre ◆. Le ◆ restant donne un ✲ et un ❤, et le ⬢ un ⨁ ! Le contrebandier tombe à bras raccourci sur le stormtrooper acculé et lui inflige un coup dévastateur malgré l'armure de ce dernier.

« Tu bloques le stormtrooper entre le speeder et le mur, l'empêchant d'esquiver ton poing qui le cueille au menton. La violence de ton coup fait voler son casque et il s'écroule, complètement assommé. »



ÉVALUATION D'UN JET DE DÉS : ÉCHEC

Qu'ont en commun les réserves de dés suivantes ? Chacune de ces réserves de dés indique un échec, car le résultat ne laisse aucun symbole de succès non annulé. Imaginons que les deux premières réserves de dés représentent la rencontre d'un contrebandier et d'un chasseur de primes. La troisième réserve de dés représente quant à elle un test de compétence classique. Voici l'interprétation de ces résultats.

Réserve 4



Réserve 5



Réserve 6



Réserve de dés n° 4 – Pas si discret que ça : le ■ donne un ✲ et un ☻, mais est annulé par le ⚙ du ■ et le ▼ du ◆. Le ◆ indique un ☻, qui est annulé par le ⚙ du ⬢. Le ⬢ montre une face vierge. Reste un ▼ sur le ⬢. Le contrebandier ne parvient donc pas à échapper au chasseur de primes.

« Tu tentes de te faufiler sans te faire repérer par le chasseur de primes qui surveille les lieux depuis le haut de la colline. Le brouillard épais réduit l'avantage de sa position en hauteur, mais il est suffisamment intelligent pour le savoir. Tu tentes de te glisser derrière des débris, mais tu trébuches et il te repère. »



Réserve de dés n° 5 – Figé par la peur : le premier ◆ donne un ✲ et un ☻, qui sont annulés par le premier ◆ montrant un ▼ et un ⚙. Le ☻ du deuxième ◆ est annulé par un ⚙ du deuxième ◆. Le ⬢ donne un ✲, qui est contré par le ▼ du ■. Il reste donc un ⚙ du deuxième ◆, et le ⬢ qui affiche un ⛉ ! Le contrebandier échoue à son test de peur quand il est surpris par l'apparition soudaine de Boba Fett à la porte de son vaisseau.

« Alors que tu te diriges vers la porte du vaisseau, tu vois apparaître Boba Fett, qui te bloque le passage et pointe son blaster sur toi. Son apparition-surprise te prend complètement de court. Tu restes un instant tétanisé, incapable de bouger ou de dégainer ton pistolet. »



Réserve de dés n° 6 – Plus dur qu'il n'y paraît : le ◆ montrant un ▼ et un ⚙ annule les deux ◆. Ne reste plus que le ⚙ du ■. Le contrebandier échoue à escalader le mur sous la pluie battante.

« Tu tentes d'escalader le mur mais tu finis par te rendre compte que la pluie le rend plus glissant qu'il n'y paraissait au premier abord. Tu ne fais aucun progrès et les quelques prises décentes que tu avais trouvées se désagrègent sous tes doigts alors que tu t'échines à essayer de grimper. »



UTILISER LES DÉS DE FORTUNE ET D'INFORTUNE

Les dés de fortune et d'infortune sont les outils de base dont dispose le MJ pour manipuler la chance et la malchance dans le jeu. Par delà les règles normales pour établir le niveau de difficulté d'une réserve de dés, les ◻ et ■ permettent au MJ de donner la possibilité aux joueurs d'essayer des idées originales ou démentes. Les joueurs apprécient la possibilité d'essayer des solutions imaginatives et le MJ peut gérer la difficulté de la tâche par l'adjonction de ■ supplémentaires plutôt que de rejeter l'idée. Notez que les ◻ et ■ ne peuvent normalement pas être améliorés en d'autres types de dés.

Par ailleurs, les ◻ peuvent être utilisés afin de récompenser un personnage pour un plan bien conçu ou pour des idées originales. Ils peuvent aussi servir dans les situations qui ne sont pas prévues par les règles. Si le joueur émet une bonne idée et que le MJ souhaite l'accepter, il peut lui accorder un ◻, ce qui est notamment encouragé lorsque l'action proposée reste fidèle à l'esprit des films et des histoires de *Star Wars*.

UTILISER LE STRESS

Le stress est une façon non mortelle pour les personnages de souffrir d'effets physiques et psychologiques autres que les blessures. Consultez la page 31 pour une description complète du stress. Pour le MJ, le stress représente un moyen d'ajouter un effet mécanique et des conséquences aux aspects narratifs d'une scène ou d'un combat.

Durant un combat, les effets de stress imposés par le MJ devront être limités pour laisser aux joueurs la possibilité de subir volontairement du stress afin d'accomplir une manœuvre supplémentaire ou d'utiliser des talents.

Des environnements ou des circonstances extrêmes peuvent occasionnellement accroître le stress imposé par le MJ durant la rencontre. Le stress dû à l'environnement ne devrait toutefois pas être un problème durant un combat ordinaire.

Dans les scènes hors combat, le stress ajoute du poids aux effets environnementaux. Supporter de longues périodes d'exposition à la chaleur, au froid, aux radiations ou à des conditions climatiques inhabituelles (comme une tempête de sable) peut générer du stress. La pression psychologique impose elle aussi du stress. Ce type de stress peut provenir de fortes réactions émotionnelles face à la mort d'un ami, d'un coup de colère, d'une frustration, ou de tout autre type d'émotion qui distrait un personnage de la tâche à accomplir.

Quand une Obligation est déclenchée durant une session de jeu, elle inflige du stress aux personnages affectés (cf. page 41). Le MJ doit décrire en terme de narration la façon dont l'Obligation affecte le personnage et lui inflige en conséquence la perte de points de stress. Le stress dû à une Obligation est généralement d'ordre émotionnel, lié aux circonstances entraînant l'Obligation ou en résultant.

Quand le MJ distribue du stress, il faut qu'il réfléchisse à la façon dont les différentes sources de stress interagissent dans une rencontre ou une scène. Créer une scène dans laquelle le stress joue un rôle essentiel est tout à fait intéressant, mais une scène accidentellement submergée par le stress risque de se transformer en quelque chose qui n'était pas prévu. En règle générale, le MJ ne devrait infliger que 1 ou 2 points de stress pour une source donnée. Les effets environnementaux peuvent eux aussi infliger du stress, dont la quantité sert d'indicateur du niveau de dangerosité.

UTILISER LA PEUR

La galaxie regorge de créatures et de situations effrayantes. Des bêtes sauvages comme le terrible rancor rôdent dans des régions inconnues ou peuvent se retrouver dans des endroits inattendus, comme le donjon de Jabba le Hutt, au grand dam des héros ! Les Sith et autre disciples du côté obscur utilisent la peur comme une arme contre leurs ennemis. La guerre, les combats, des adversaires intimidants et des dangers naturels peuvent faire naître la peur n'importe où, et chez n'importe qui. La peur interfère avec les actions et les intentions des personnages. Elle peut diminuer l'efficacité d'un personnage, le rendre hésitant, ou même provoquer sa fuite.

Dans les mécanismes de jeu, la peur est contrée par la compétence Sang-froid (cf. page 115) ou parfois par la compétence Calme (cf. page 105). Comme pour tout autre test de compétence, le MJ détermine la difficulté et ajoute les dés nécessaires à la réserve de dés du personnage. Interpréter le résultat du test est essentiel pour déterminer les effets de la peur, même dans le cadre d'un test réussi. Le test de Sang-froid ou de Calme re-



TABLE 9-1 : UTILISER LES TESTS DE PEUR

État de peur	Difficulté du test	Exemple
Peur minime	**Facile (◆)**	Affronter une force légèrement supérieure au combat ; une créature modérément dangereuse ; un péril mineur menaçant la sécurité de quelqu'un.
Peur modérée	**Moyenne (◆◆)**	Affronter une force clairement supérieure au combat ; une créature dangereusement agressive ; un péril menaçant vraiment la sécurité de quelqu'un ou surmonter une crainte mineure pour sa vie.
Forte peur	**Difficile (◆◆◆)**	Combattre sur un champ de bataille; une meute de créatures dangereuses ; un péril menaçant fortement la sécurité de quelqu'un ou surmonter une crainte modérée pour sa vie.
Peur mortelle	**Intimidante (◆◆◆◆)**	Un combat d'une intensité terrifiante ; affronter une créature énorme et dangereuse comme un rancor ; surmonter une crainte intense pour sa vie.
Terreur absolue	**Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**	Une situation désespérée et totalement terrifiante ; un combat contre des choses qui dépassent l'entendement ; être pourchassé par une meute de rancors ; surmonter une peur si violente qu'elle peut rendre fou.
Faire face à quelque chose réputé dangereux.	Amélioration de 1 dé de difficulté	Affronter un guerrier Sith ou un agent des services de renseignements impériaux ; négocier avec Jabba le Hutt.
Faire face à quelque chose réputé dangereux et très rare.	Amélioration de 2 dés de difficulté	Se retrouver dans le gosier d'un sarlacc.
Faire face à quelque chose réputé extrêmement dangereux et unique.	Amélioration de 3 dés de difficulté	Affronter Dark Vador.

présente la capacité de réaction du personnage face à la peur, et pas nécessairement le niveau de peur que ce dernier peut ressentir.

EXEMPLE

Un personnage a le vertige. Un test de Sang-froid réussi signifie qu'il surmonte sa peur pour traverser un pont étroit sans garde-fou…mais cela ne vaut que pour cette fois. Rien ne dit qu'il sera aussi chanceux la prochaine fois et ne se retrouvera pas tétanisé face à l'obstacle.

QUAND EFFECTUER UN TEST DE PEUR ?

Chaque fois que l'on utilise Sang-froid ou Calme pour surmonter sa peur, on parle d'un test de peur. Toutes les situations effrayantes n'exigent pas d'effectuer des tests de peur ; ils doivent être réservés aux circonstances exceptionnelles ou à la première fois qu'un personnage est confronté à une situation particulièrement effrayante. Un pirate affrontant des stormtroopers n'aura probablement pas besoin d'effectuer un test de peur. Mais si Dark Vador fait soudain son apparition et que le pirate n'a jamais eu la malchance de le croiser, un test de peur est alors de rigueur.

La fréquence des tests de peur est décidée par le MJ. D'habitude, une fois qu'un test de peur a été effectué, le MJ ne devrait pas exiger de nouveau test de peur pour la même raison durant cette rencontre, à moins d'un changement significatif des circonstances. Le MJ peut demander davantage de tests de peur dans une histoire où la peur joue un rôle-clef. Un personnage qui craint en permanence de perdre son vaisseau ou une personne qu'il aime pourra se voir imposer davantage de tests de peur afin d'illustrer son inquiétude maladive.

En général, les effets de la peur sont déterminés par le résultat du test de Sang-froid. Toutefois, si un personnage a le temps de se préparer à une situation et n'est pas pris par surprise, le MJ peut lui permettre d'effectuer un test de Calme au lieu d'un test de Sang-froid.

DÉTERMINER LE NIVEAU DE PEUR

La difficulté d'un test de peur combine les circonstances et la nature de l'individu affrontant une situation effrayante. Deux personnes ne réagissent pas de la même manière à la peur. Si un civil sans entraînement peut se retrouver tétanisé par le déchaînement d'un combat, un soldat de métier agira quant à lui avec confiance et efficacité. Cela ne veut pas forcément dire que le soldat n'éprouve aucune peur, simplement qu'il sait mieux la gérer.

La **table 9-1 : Utiliser les tests de peur** offre des exemples de circonstances et de niveaux de difficulté. La difficulté est censée représenter une situation effrayante pour une personne n'ayant jamais fait l'expérience des événements en question. La difficulté du test peut être accrue en fonction de circonstances particulières. L'amélioration des dés de difficulté dépend généralement des circonstances du test ou de la nature de la créature ou du personnage provoquant la peur. Par exemple, affronter un austère guerrier en armure noire armé d'un sabre laser imposerait au minimum un **test Intimidant (◆◆◆◆)**. Mais savoir que ce guerrier est Dark Vador, le Seigneur Noir des Sith qui a traqué et tué

les Jedi, peut améliorer 3 de ces dés. Le MJ peut ajouter un ou plusieurs ■ pour représenter d'autres aspects de la situation, telle que la surprise. Il peut également accorder des □ si la résolution du personnage est soutenue par de puissants alliés ou une aide d'une autre nature.

EFFETS DE LA PEUR

Il revient au MJ d'interpréter les résultats du test de peur. Certaines créatures et certains talents déterminent le résultat du test de peur qu'ils provoquent. Le MJ peut également décider d'effets supplémentaires. Les et ont des effets indépendants du succès ou de l'échec. Si plusieurs tests de peur sont requis, les et des tests suivants peuvent annuler les effets des tests précédents.

Suggestion des effets minimums d'un échec :

- **Échec :** le personnage ajoute ■ à chaque action qu'il entreprend pour le reste de la rencontre.
- **Menace :** le personnage subit un nombre de points de stress égal au nombre d'Échecs obtenus. Si le test génère ou plus, le personnage peut à la place être étourdi pour son premier tour de jeu.
- **Désastre :** le personnage est profondément effrayé et jusqu'à la fin de la rencontre, il améliore 1 dé de difficulté de tous ses tests.

Suggestion des effets minimums d'une réussite :

- **Succès ou succès multiple :** le personnage ne subit aucun des effets liés à la peur, sauf ceux déclenchés par les .
- **Avantage :** le personnage obtient □ à son prochain test. S'il y a plusieurs dépensés, un autre personnage bénéficie d'un □ à son prochain test.
- **Triomphe :** ce dernier peut être utilisé pour annuler tous les malus liés à de précédents tests de peur, ou pour garantir au personnage de ne plus avoir à effectuer aucun test de peur jusqu'à la fin de la rencontre, et ce, quelle que soit la source de la peur.

MORT D'UN PERSONNAGE

La mort des personnages fait partie intégrante de l'univers de *Star Wars*, et ce jeu n'y fait pas exception. Si la mort d'un personnage ne se produira certainement pas fréquemment, cette menace contribuera à introduire de la tension dramatique dans la partie. La façon dont un joueur réagira à la perte de son personnage dépend largement de lui. Certains le prennent avec philosophie et se lancent rapidement dans la création d'un nouveau personnage. D'autres joueurs peuvent se montrer déçus, ennuyés, voire en colère, notamment ceux qui ont investi beaucoup de temps et d'efforts dans la création de leur personnage. Ils risquent d'être particulièrement frustrés si la mort de leur personnage est absurde, misérable ou ressentie comme injuste. Un MJ peut toujours essayer d'éviter la mort d'un personnage au travers d'interventions plus ou moins subtiles, mais il devra y réfléchir à deux fois. Si les joueurs ont l'impression qu'il fait preuve d'un certain favoritisme lorsqu'il résout la mort de certains personnages, il risque de susciter de la colère et de la frustration autour de la table.

INCARNER LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Le MJ doit toujours se rappeler qu'il doit incarner des PNJ qui ont leurs propres désirs, peurs, liens affectifs ou encore ordres à respecter. Selon son aisance, il peut pousser plus ou moins loin l'incarnation de ces personnages. Il est parfaitement acceptable de parler à la troisième personne, par exemple : « Le maffieux vous dit de prend votre fric et de dégager d'ici. » Cependant, il s'avère plus attrayant et plus immersif de parler directement aux personnages joueurs, éventuellement en prenant une voix ou un accent particulier. La même scène peut se jouer en disant : « Tenez, crevures, prenez vos satanés crédits et foutez-le camp d'ici. Si jamais je revois vos tronches, je vous sers à mon rancor comme plat de résistance. » La plupart des MJ utilisent un mélange des deux approches. Toutefois, si la performance du MJ déclenche l'hilarité au beau milieu d'une situation dramatique, peut-être est-il temps d'essayer autre chose.

IMPROVISER

Devenir un bon MJ nécessite un certain talent d'improvisation, qui sera mis à contribution tout au long de la partie. Le MJ doit improviser quand il incarne des PNJ réagissant aux questions et aux actions des personnages. Des modifications improvisées de l'histoire se produisent régulièrement, car le MJ doit effectuer

DU BON USAGE DE LA MUSIQUE ET AUTRES ACCESSOIRES

Un des grands avantages à jouer dans l'univers de *Star Wars* est l'existence de musiques d'ambiance. Les bandes originales des films installent tout de suite la bonne atmosphère. Commencer une aventure par l'ouverture en fanfare des films met immédiatement dans l'ambiance, et passer les bandes originales en fond sonore durant la partie permet d'y rester. Une approche encore meilleure consiste à passer des morceaux présélectionnés aux moments opportuns afin de renforcer l'ambiance. Rien ne remplit mieux les joueurs d'appréhension (« Voilà l'Empire ! ») que de passer la Marche impériale juste avant d'annoncer qu'un destroyer stellaire vient d'arriver pour leur plus grand malheur.

Avec la multitude de jouets, répliques et figurines *Star Wars* que l'on trouve dans le commerce, il est également aisé de se servir d'accessoires au cours du jeu. Les modèles réduits de vaisseaux spatiaux, les livres comprenant des illustrations détaillées, ou les reproductions factices d'armes peuvent avoir leur place à la table de jeu, ne serait-ce que pour illustrer une situation. Cependant, tous ces accessoires ne contribueront pas forcément à installer l'ambiance voulue. Un modèle réduit très fidèle de X-wing peut apporter des précisions intéressantes à une discussion dans le jeu à propos de ce vaisseau. Une version enfantine du même appareil n'aura sûrement pas le même effet.

en secret des ajustements afin que l'intrigue continue à progresser. Si les personnages partent dans une direction logique mais imprévue, le MJ doit être capable d'improviser de nouvelles scènes et de nouveaux personnages. Heureusement, cette capacité d'improvisation s'améliore avec la pratique.

ATTRIBUER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le MJ devrait attribuer des points d'expérience après chaque session de jeu. La quantité est généralement de 10 à 20 XP par personnage pour une session comptant deux à trois rencontres majeures, plus une poignée de rencontres mineures. Un bonus supplémentaire de 5 XP peut être accordé si les personnages ont bouclé une partie de l'intrigue. Le respect de la Motivation d'un personnage dans la manière de l'incarner peut, à l'appréciation du MJ, valoir également 5 XP par session. Le MJ peut envisager d'accorder 1 ou 2 XP supplémentaires à un joueur pour une interprétation remarquable de son personnage ou pour avoir eu une très bonne idée. Les aventures publiées offrent en général des recommandations sur l'attribution des XP.

Le MJ devrait expliquer aux joueurs la provenance de leurs XP. Par exemple, ils peuvent recevoir 5XP pour avoir échappé à un chasseur de primes et 5 XP pour avoir réussi à livrer leur cargaison au client. Tout bonus de XP devrait être clairement expliqué aux joueurs de façon à ce qu'ils cherchent à répondre aux attentes du MJ lors de prochaines sessions de jeu.

DÉPENSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand le MJ attribue des points d'expérience, il doit garder en tête la façon dont ses joueurs vont pouvoir les dépenser et ce qu'il leur en coûtera. Cette question est traitée à la page 92, mais pour plus de facilité, la **table 9-2 : Dépenser les points d'expérience** a été reproduite ici. Elle ne concerne que la dépense de points d'expérience après la création des personnages.

GÉRER NOTES ET TEMPS MORTS

Entre les sessions, le MJ et les joueurs trouveront utile de conserver des notes. Le MJ peut noter les XP méritées et les attribuer en temps voulu ; il peut aussi modifier le niveau actuel d'Obligation du groupe selon la situation. Les joueurs doivent mettre à jour leur fiche de personnage, notamment s'ils ont augmenté leurs capacités, et modifier leur liste d'équipement. Il est également utile qu'un MJ ou un joueur fasse un résumé de chaque session. Cela permet de se rappeler facilement les événements de l'histoire et de garder une trace des PNJ et de leurs actions.

Une nouvelle aventure ne reprend pas immédiatement les choses là où la précédente les avait laissées. Souvent, il y a des temps morts que les personnages peuvent mettre à profit pour se former ou entreprendre des actions qui n'ont pas besoin d'être jouées durant la partie. Par exemple, un contrebandier peut, entre deux aventures, entreprendre plusieurs livraisons de routine. Il n'est pas nécessaire de jouer réellement la moindre activité banale. Le MJ et les joueurs se contentent de résumer ce qui s'est passé durant les temps morts entre les aventures.

RETOUR SUR EXPÉRIENCE ET AMÉLIORATION

Il est essentiel pour un MJ, et surtout pour un MJ novice, d'avoir un retour constructif sur la partie, de façon à améliorer le jeu pour le plaisir de tous. Le MJ devrait demander aux joueurs leur opinion toutes les deux ou trois sessions de jeu, ou après une partie particulièrement épineuse ou ennuyeuse. Cela peut se faire en groupe, mais souvent, les joueurs trouveront plus aisé de discuter en tête à tête avec le MJ. Ce débriefing peut permettre de révéler des problèmes qui avaient échappé au MJ ou aux joueurs, mais sert surtout au MJ à effectuer des modifications afin de mieux répondre aux attentes des joueurs (et inversement).

TABLE 9-2 : DÉPENSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Options	Coût	Prérequis
Peut dépenser de l'expérience pour acheter jusqu'à 5 rangs dans n'importe quelle compétence.	Les compétences de carrière coûtent cinq fois le rang acheté. Les compétences hors carrière coûtent cinq fois le rang acheté, plus 5 points d'expérience.	Que l'on parle de compétence de carrière ou hors carrière, les rangs doivent être achetés les uns après les autres (le rang 2 doit donc être acheté avant le rang 3, etc.).
Peut dépenser de l'expérience pour acheter des talents de spécialité.	Dépend de la position du talent sur l'arborescence de spécialité.	Les talents ne peuvent être achetés que s'ils sont sur le premier niveau de l'arborescence, ou s'ils sont reliés à un talent déjà acheté.
Peut dépenser de l'expérience pour gagner accès à de nouvelles spécialités.	Une nouvelle spécialité coûte dix fois le nombre total de spécialités qu'aura le personnage une fois qu'elle sera achetée. Les spécialités hors carrière coûtent 10 XP supplémentaires.	Aucun.

CRÉER UNE AVENTURE DE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Les aventures sont au cœur de chaque session de jeu. Créer de nouvelles aventures est un des aspects les plus excitants et les plus réjouissants du rôle de maître du jeu. C'est un véritable défi que d'inventer une histoire intéressante qui soit également amusante et équilibrée en termes de règles. Cette partie du chapitre est destinée à aider le MJ à créer ses propres aventures qui correspondent aux thèmes abordés dans **Aux Confins de l'Empire.**

AUX CONFINS DE L'EMPIRE ET AUTRES AVENTURES DANS *STAR WARS*

Aux Confins de l'Empire est une publication centrée sur la vie difficile et farouche de ceux qui vivent aux marges de la galaxie. D'un point de vue chronologique, le jeu se situe après les premiers succès de l'Alliance rebelle contre l'Empire dans *Star Wars :* épisode IV *Un Nouvel Espoir*, mais avant les affrontements sur Hoth et Endor. Contrebandiers, chasseurs de primes, éclaireurs et autres aventuriers travaillant à la frontière de l'espace civilisé et/ou à la frontière de la légalité constituent le thème central de ce jeu. Les histoires mettant en scène la lutte entre l'Alliance rebelle et l'Empire, ou les Jedi, seront développées dans de futures publications.

UTILISER LES AVENTURES PUBLIÉES

Les scénarios publiés offrent au MJ un exemple parfait du style de récit pour lequel **Aux Confins de l'Empire** a été conçu. Leur utilisation permet aussi aux joueurs de différents groupes de jeu d'avoir une expérience commune, ce qui leur permet de comparer la manière dont l'aventure s'est déroulée pour chaque groupe et comment elle s'est terminée. Mais même si les aventures publiées ont leur utilité, le MJ finira certainement par avoir envie de créer ses propres scénarios afin de mener l'histoire la direction qu'il souhaite ou de remplir des blancs entre deux aventures de la gamme officielle.

RÉUNIR LES ACTEURS

Chaque histoire, chaque aventure se doit d'avoir ses personnages mémorables. Parfois, les personnages principaux sont inventés les premiers, et l'intrigue développée ensuite autour de leurs objectifs et de leurs actions. Parfois, l'intrigue vient la première, et les personnages sont conçus ensuite pour remplir certains rôles et couvrir certains aspects de l'histoire. En général, les personnages et l'intrigue sont développés simultanément et de manière complémentaire.

AMORCES D'AVENTURE

Voici quelques suggestions d'amorces d'aventure pour fournir au MJ un point de départ à la construction d'une aventure pour **Aux Confins de l'Empire**.

- Les personnages joueurs font de la contrebande ou louent leurs services comme chasseurs de primes et mercenaires pour rembourser une dette importante contractée auprès d'un baron du crime.
- Les personnages joueurs font de la contrebande dans un système impérial, une cité ou un astroport.
- Les personnages joueurs font de la contrebande de ryll depuis Ryloth (le monde natal des twi'leks) vers Tatooine ou un monde impérial central.
- Les personnages joueurs sont chargés de protéger un avant-poste isolé contre les pirates et les pillards.
- Les personnages joueurs sont pris à tort pour des sympathisants de la Rébellion par des agents impériaux ou des représentants des autorités locales, et affrontent les conséquences de ce malentendu.
- Les personnages joueurs sont des éclaireurs embauchés par une institution quelconque pour explorer certains systèmes solaires, l'Espace Sauvage ou les Régions Inconnues.
- Les personnages joueurs sont pris au milieu d'une attaque impériale ou de représailles contre un monde à la loyauté vacillante. Ils doivent prendre la fuite, aider d'autres personnes à évacuer, ou choisir un camp dans le conflit.
- Le vaisseau des personnages joueurs est attaqué par des pirates alors qu'ils font route vers un endroit reculé de la galaxie.

PNJ DE FIGURATION

Les PNJ de figuration sont les nombreux individus anonymes que les personnages joueurs rencontrent et affrontent au cours du jeu. Il s'agit généralement de sbires et de rivaux (cf. **Chapitre XII : Adversaires**, page 389). Les PNJ de figuration d'une aventure de **Aux Confins de l'Empire** comprennent le stormtrooper de base, les camarades contrebandiers, l'inévitable agent des douanes, etc. Beaucoup de PNJ de figuration n'ont même pas besoin d'avoir de caractéristiques ou se contenteront d'utiliser les profils standard fournis dans ce livre ou dans d'autres suppléments. En général, les PNJ de figuration n'ont pas non plus besoin d'un historique, ou en tout cas pas d'un historique qui influence directement l'aventure. Ce sont en général des contacts ou des adversaires ponctuels.

PERSONNAGES RÉCURRENTS

Les personnages récurrents sont ceux que les personnages joueurs rencontrent de façon régulière. Ils ont un nom et bien souvent un profil propre, créé par le MJ. Il peut s'agir d'opposants ou d'adversaires des personnages joueurs, comme l'agent des douanes de l'astroport de prédilection des joueurs ou des ennemis jurés qui veulent leur faire la peau. Ce sont généralement des rivaux ou des Némésis (cf. **Chapitre XII : Adversaires**, page 389).

Les personnages récurrents aident à faire de la galaxie un endroit plus familier et contribuent à réduire le temps de préparation du MJ. Il est bien plus aisé de se reposer sur un personnage déjà connu que d'en inventer un nouveau pour chaque session de jeu, charge au MJ de trouver un moyen de l'intégrer dans l'intrigue en cours. Transformer des personnages faisant partie du décor en personnages centraux est un bon moyen de donner de la profondeur et de la richesse à l'intrigue. Et cela encourage également les joueurs à porter un plus grand intérêt aux autres personnages récurrents qu'ils rencontrent.

PERSONNAGES CÉLÈBRES

Star Wars fourmille de personnages passionnants et célèbres dans une galaxie lointaine, très lointaine. Tous les personnages rendus célèbres par les films ne le sont évidemment pas dans toute la galaxie, mais tout le monde aura certainement entendu parler de Dark Vador, tandis que Chewbacca ou une certaine paire de droïdes sans traits distinctifs particuliers seront sans doute connus de moins de gens.

Le MJ peut utiliser les personnages célèbres comme il l'entend. Sa décision sera en partie basée sur sa volonté de conserver la ligne officielle de l'univers de *Star Wars* (reportez-vous à l'encadré **Utiliser (ou pas) l'histoire officielle de *Star Wars***, page 295). Certains personnages sont plus appropriés que d'autres pour des rencontres non fatales avec les personnages joueurs. Si le MJ veut rester dans le cadre de l'histoire officielle, il ne serait pas très avisé de placer des héros des films dans des situations où les PJ pourraient les mettre en danger.

Toutefois, l'utilisation de personnages connus est un excellent moyen de renforcer « l'ambiance *Star Wars* » d'une session de jeu. Se retrouver amenés devant Jabba le Hutt sera pour les joueurs une scène mémorable, qui ajoutera plus facilement de la tension et de la saveur qu'en utilisant un PNJ inconnu. Une méthode pratique d'intégration de personnages célèbres consiste à les utiliser pour confier une mission aux personnages joueurs ou à les recruter pour une accomplir une tâche spécifique. Le personnage célèbre peut aussi interagir avec les PJ tout en restant hors de portée, via des communications holographiques par exemple. Un MJ doit rester conscient que la nouveauté perd rapidement de son attrait, et qu'il est donc préférable de limiter ce genre de rencontre à des occasions spéciales.

CRÉER DES ALLIÉS ET DES ADVERSAIRES MÉMORABLES

Il n'est pas évident de créer un allié ou un ennemi mémorable et divertissant, mais comme un tel personnage est essentiel à l'implication des joueurs, le jeu en vaut la chandelle. Idéalement, il faut que les joueurs prennent plaisir à interagir avec le personnage et s'en rappellent longtemps après la fin de la partie.

Il n'y a pas de formule miracle pour créer ce genre de personnage. Les livres et autres supports qui parlent de la création des personnages dans les romans et autres histoires peuvent s'avérer utiles. Voici toutefois quelques éléments de base sur lesquels le MJ peut travailler :

- **Choisir la race du personnage.** Les races ont des caractéristiques physiques et historiques qui peuvent accroître ou limiter leur rôle dans le jeu. Un Hutt n'a pas vraiment ce qu'il faut pour se lancer dans un duel au sabre laser, par exemple. Il n'existe pas de race spécifiquement adaptée au style des aventures de **Aux Confins de l'Empire**. La plupart des races proposées peuvent se retrouver du mauvais côté des événements de la galaxie ou de la loi en vigueur.



- **Choisir le monde natal du personnage et définir son influence sur ce dernier.** Même des personnages qui se déplacent à travers la galaxie sont influencés par les coutumes ou l'environnement de leur planète natale, ou de celle sur laquelle ils ont choisi de s'établir.
- **Choisir la profession du personnage ainsi que ses professions passées.** Mettez l'accent sur la façon dont la profession du personnage influence ses décisions. Même les PNJ ont un passé qui peut être exploité par le MJ ou les joueurs.
- **Définir la personnalité du personnage.** Il s'agit d'une catégorie très ouverte. Les traits de personnalité couvrent un très large éventail, d'un personnage arrogant et autoritaire à un personnage sage et bienveillant. Choisissez quelques traits de base et mettez-les en exergue durant les interactions avec les personnages joueurs. La personnalité d'un allié devrait inclure au moins un trait caractéristique. Dans **Aux Confins de l'Empire**, les alliés peuvent, et devront souvent, appartenir au monde louche des bas-fonds. Les ennemis sont généralement cupides et égoïstes, mais ils peuvent parfois être poussés par d'autres sentiments, comme la loyauté ou la peur à l'égard de leur employeur ou de leur chef.
- **Décrire l'apparence physique du personnage.** Dans *Star Wars*, les personnages ne manquent pas de tatouages, d'implants cybernétiques, d'armures ou de vêtements caractéristiques, de cicatrices, de coiffures inhabituelles et autres attributs physiques mémorables. Les personnages importants devraient posséder un détail qui les rende identifiables au premier coup d'œil.
- **Développer la « voix » du personnage.** Choisir un accent, une façon de parler ou un ton pour la voix d'un personnage est un élément essentiel pour contribuer à le distinguer des autres. Si le MJ n'est pas doué pour faire des voix ou des accents, il devrait au moins rappeler régulièrement aux joueurs les caractéristiques spécifiques de la voix du personnage.
- **Réfléchir au lien du personnage avec la Force.** Même si les Jedi et les puissants utilisateurs de la Force ne sont pas au centre de **Aux Confins de l'Empire**, des personnages possédant des capacités mineures peuvent faire des alliés ou des ennemis surprenants.
- **Définir l'attitude générale du personnage.** Réfléchissez non seulement à la façon dont le PNJ se comporte avec les personnages joueurs, mais aussi avec ses amis et ses ennemis. Le PNJ ne doit pas forcément traiter tout le monde de la même manière, et ces différences lui donneront de la profondeur.

FABRIQUER L'INTRIGUE

Créer une bonne aventure implique de concocter une intrigue plausible et divertissante. Les idées d'aventure peuvent provenir d'innombrables sources, mais il revient au MJ de les transformer en un scénario de jeu de rôle. Les choses se compliquent encore du fait que les actions des joueurs modifient de manière immédiate l'intrigue prévue. Comme les joueurs entraînent généralement l'histoire dans des directions insolites, il revient au MJ de créer une aventure susceptible de s'adapter à des changements et de prévoir différentes fins possibles.

IN MEDIAS RES

Cette expression latine, qui signifie « au milieu des choses », est une technique bien connue qui consiste à débuter une histoire au cœur de l'action. Le film *Star Wars : épisode IV Un Nouvel Espoir* commence sans préambule par un destroyer stellaire pourchassant et arraisonnant un vaisseau forceur de blocus rebelle. Un MJ peut utiliser une technique similaire afin de commencer une nouvelle aventure sur les chapeaux de roue. Les joueurs se retrouvent contraints de gérer la situation immédiate avant de se plonger dans les raisons qui les ont conduits là.

Le MJ peut envisager de combiner la technique *in medias res* avec les règles des Obligations décrites dans la suite du chapitre. Cette idée plonge les personnages joueurs directement dans une rencontre trépidante en lien avec leur Obligation de départ. Ils peuvent déjà avoir des chasseurs de primes aux trousses ou quelque chose dans leur compartiment de contrebande pourrait décider de sortir au beau milieu du trajet. Peut-être l'Empire veut-il faire un exemple du port fantôme où ils se trouvent en envoyant un destroyer stellaire s'en occuper. L'action n'a pas forcément à concerner directement les personnages ; ils peuvent simplement se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

LE DÉROULEMENT DE L'HISTOIRE

Comme tout roman ou autre histoire, une aventure doit contenir un début, un milieu et une fin en apothéose. Le début présente la situation et les protagonistes. Le milieu développe les événements et les actions des joueurs. La fin conduit l'intrigue jusqu'à un final dramatique.

CRÉER DES RENCONTRES

Une fois que l'intrigue générale et les personnages principaux sont esquissés, le MJ divise les éléments principaux de l'histoire en rencontres. Les aventures ont deux façons principales d'enchaîner les rencontres. Elles peuvent être très linéaires dans leur forme, une rencontre conduisant directement à la suivante, ou plus ouvertes, la rencontre suivante dépendant de l'issue exacte de la rencontre précédente. C'est cette dernière forme qui demande évidemment le plus de souplesse et d'improvisation au cours des sessions de jeu. Des aventures très linéaires courent cependant le risque de donner l'impression aux joueurs qu'ils n'ont pas d'emprise sur leurs propres actions. Il est essentiel de donner aux joueurs au moins l'illusion de la liberté pour qu'ils gardent plaisir à jouer.

LE RYTHME

Les aventures de *Star Wars* se doivent d'être trépidantes. Il y a bien sûr la place pour des enquêtes, des intrigues politiques ou autres événements plus lents, mais ceux-ci doivent être agrémentés de poursuites, d'escarmouches, de confrontations dramatiques et de scènes de combat. Le MJ doit veiller à garder en permanence l'histoire en mouvement. Cela ne se limite pas toujours à des combats, mais le MJ devrait éviter les rencontres ou les scènes trop ordinaires, notamment si celles-ci peuvent être réglées par une simple narration.

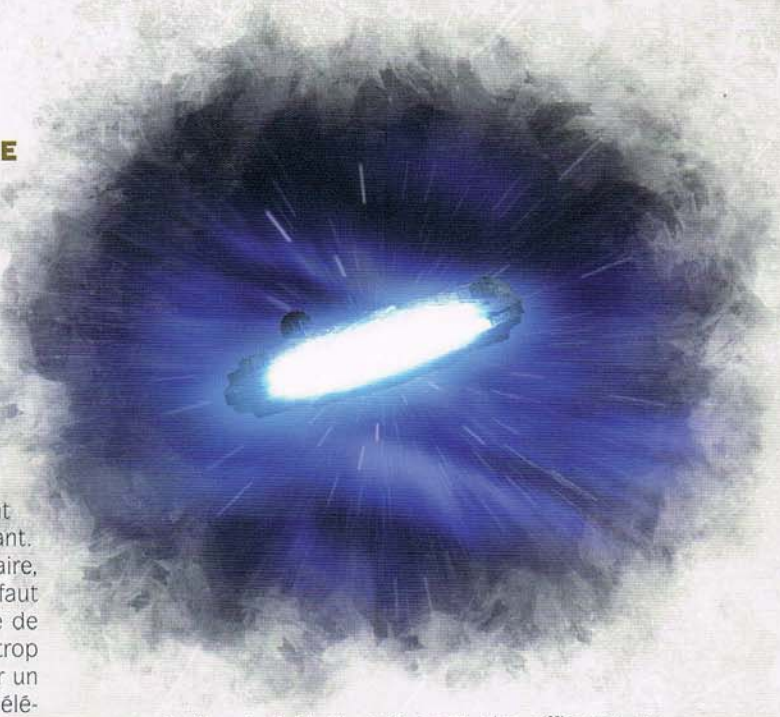
Les aventures de *Star Wars* les plus réussies sont celles où le MJ parvient à maintenir un rythme haletant. Si les joueurs se retrouvent perdus sans savoir quoi faire, le MJ ne doit pas hésiter à leur donner juste ce qu'il faut d'informations supplémentaires pour leur permettre de passer à la scène suivante. Si les joueurs perdent trop de temps à réfléchir à une situation ou bloquent sur un point de l'intrigue, le MJ peut introduire un nouvel élément qui les obligera à réagir. Cela peut être aussi subtil qu'un message intercepté, ou aussi évident que des brutes venant enfoncer leur porte. L'autre avantage est de donner aux joueurs le sentiment qu'ils appartiennent à un monde plus vaste qui continue à tourner même si eux-mêmes font du sur-place.

DU BON USAGE DES RESSORTS DRAMATIQUES

Chaque scène ou rencontre n'a pas besoin d'être dramatique. En revanche, les événements majeurs réclament une intensité particulière. Le MJ se doit de créer des moments-clés qui ont un impact significatif sur l'intrigue globale et dont l'issue engendre des conséquences réelles en terme d'histoire. Le baron du crime confisquera vraiment le vaisseau des personnages joueurs s'ils ne le remboursent pas. L'Empire placera vraiment les personnages joueurs en détention s'ils sont pris en train de faire de la contrebande. Plus dramatique encore, leurs personnages pourraient bien ne pas sortir vivants de cette rencontre. Si les joueurs sont réellement inquiets de l'issue de la rencontre et de ses effets sur leurs personnages, cela augmentera rapidement le niveau d'intensité de la scène.

CONTRÔLER LA DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

Bâtir une rencontre équilibrée revient à contrôler les difficultés du combat et de l'environnement. Toutes les rencontres n'ont pas forcément à être équitables, mais la plupart du temps, les personnages joueurs doivent avoir une chance décente de l'emporter ou de prendre la fuite. Les adversaires d'une rencontre de combat se divisent en sbires, rivaux et Némésis (cf. **Chapitre XII : adversaires**). Lorsque le MJ les choisit, il doit comparer leurs compétences d'attaque et de défense à celles des personnages joueurs. S'ils utilisent des réserves de dés comparables, ce sont des adversaires individuellement appropriés. Si les personnages joueurs sont les moins nombreux, leurs adversaires devraient inclure davantage de sbires et de rivaux, qui représentent moins une menace à titre individuel, mais sont plus efficaces en groupe. Leurs capacités de combat devraient être de 1 à 2 dés inférieures à celles des personnages joueurs.



Les scènes narratives sont moins difficiles à équilibrer. Du point de vue des règles, ces scènes reviennent pour l'essentiel à des tests de compétence. Le MJ a simplement besoin de vérifier que chaque adversaire qu'il choisit a une chance globalement égale à celle des personnages joueurs de l'emporter dans des tests opposés de compétence. Toutefois, il est parfaitement acceptable que certains adversaires aient parfois des compétences supérieures à celles des personnages, notamment si ces derniers sont débutants.

VARIER LES RENCONTRES

Chaque aventure devrait offrir différents types de rencontres. Cela donnera aux personnages en tous genres une occasion de contribuer significativement à l'aventure. La plupart des aventures présenteront un mélange

LAISSER LES JOUEURS BRILLER

Le MJ doit se rappeler que ce sont les personnages joueurs les vedettes du spectacle. Peu importe combien l'intrigue est complexe et exaltante, les personnages joueurs doivent toujours sentir qu'ils sont au centre de l'attention. Dans cette idée, chaque joueur devrait également connaître ses propres moments de gloire au cours de l'aventure. Il est fréquent que des joueurs créent des personnages autour de rôles qu'ils aiment jouer, en s'efforçant souvent de diversifier le groupe afin de s'assurer d'avoir les moyens de répondre à toutes sortes de situations. Lorsque le MJ élabore une aventure, il devrait y introduire des scènes destinées à chaque personnage (ou type de personnage) présent dans le groupe, donnant à chacun l'occasion de contribuer de manière significative à l'histoire. En résumé, de laisser à chaque joueur l'occasion de briller à la fois à la table de jeu et dans le jeu lui-même.

de combat, de scènes d'interaction, d'exploration et de confrontations. D'autres peuvent mêler enquête, entraînement et autres formes de jeu moins fréquentes dans *Star Wars*. Les rencontres devraient également être variées en termes d'adversaires et de lieux. Consultez la section **Maîtriser une campagne complète** page 317, pour plus de suggestions sur des emplacements de rencontre.

MAÎTRISER UNE PARTIE

Aux Confins de l'Empire est destiné à mettre les joueurs aux prises avec les personnes les moins recommandables et les endroits les plus mal famés de la galaxie. Si les personnages joueurs ont la liberté de se conduire en héros, leur motivation sera plutôt de garantir leur survie et leur richesse que de s'opposer à l'Empire ou de libérer une planète de l'esclavage. Les MJ devront garder cela à l'esprit quand ils interprèteront des PNJ et notamment quand ils devront en inventer de nouveaux au cours de la partie et improviser.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

La création des personnages et les ajustements doivent être achevés avant de commencer à jouer. C'est notamment le moment de s'occuper de l'Obligation. Le MJ effectue le test d'Obligation (cf. **Utiliser les Obligations),** détermine si celle du groupe s'active et, le cas échéant, quel est le joueur dont l'Obligation se déclenche. Il décide ensuite s'il souhaite intégrer l'Obligation de ce personnage joueur dans l'aventure ou laisser les joueurs s'en inquiéter en permanence (ne pas utiliser immédiatement l'Obligation du personnage est souvent un bon moyen d'introduire du suspense, car cela laisse les joueurs dans une expectative inquiète. Et il est toujours bon de ne pas laisser les joueurs devenir trop sûrs d'eux).

LE PRÉAMBULE

Chaque film de *Star Wars* commence par un texte déroulant qui explique au public le cadre général de l'histoire. Il éclaire un peu le contexte de la scène d'ouverture et annonce les grands événements de l'intrigue. Le MJ devrait écrire son propre préambule pour les aventures qu'il invente. Cela contribue à installer une « ambiance *Star Wars* » et fournit une bonne entrée en matière aux joueurs. Il est préférable d'imiter le préambule des films en limitant les informations au cadre général mettant en contexte la scène d'ouverture. Le film *Star Wars :* épisode IV *Un Nouvel Espoir* le fait en trois courts paragraphes. Le MJ devrait éviter d'y inclure la moindre description concernant la scène d'ouverture elle-même et garder cela pour les paragraphes à lire aux joueurs à l'issue de ce texte d'introduction.

LES TRANSITIONS PAR VOLET

Les films de *Star Wars* utilisent la technique de la transition par volet pour passer d'une scène à une autre, en changeant d'époque et/ou de lieu. Le MJ peut utiliser des transitions par volet métaphoriques pour passer d'une rencontre à une autre, notamment si une importante période de temps les sépare. Cela peut servir à gérer un long voyage, à alterner entre deux parties d'un groupe qui se sont séparées sur une longue période de temps, et à régler des actions banales n'ayant aucun effet particulier sur l'intrigue.

FIN DE LA SESSION

Terminer une session ne revient pas forcément à terminer une aventure. La session prend fin au beau milieu de l'histoire, quand les joueurs n'ont pas le temps de terminer une aventure en une seule fois. Les joueurs doivent noter l'état actuel de leur personnage ainsi que la situation exacte au moment où la session prend fin, afin que tout le monde se rappelle aisément où en était l'histoire. Souvent, le MJ prend soin de terminer une session sur un moment de suspense, afin de laisser les joueurs sur des charbons ardents jusqu'à la prochaine partie. Lors d'aventures de longue durée, le MJ peut décider d'attribuer des XP à l'issue d'une session, ou les distribuer uniquement à la fin de l'aventure.

FIN DE L'AVENTURE

Une aventure se termine quand l'intrigue centrale a été résolue. Si elle fait partie d'une campagne, certaines intrigues secondaires ou éléments de l'histoire peuvent se retrouver dans la suivante. Une campagne se déploie généralement sur plusieurs aventures.

Le MJ devrait attribuer des XP et autres récompenses à l'issue d'une aventure, pour que les joueurs aient la possibilité de faire progresser leurs personnages avant la prochaine.

UTILISER LES OBLIGATIONS

Dans **Aux Confins de l'Empire**, l'Obligation est à la fois un mécanisme de jeu et un élément central de narration (cf. page 38 pour plus d'informations). L'Obligation influence à la fois les personnages et l'aventure, et souvent de façon imprévisible. Elle peut introduire de nouvelles modifications imprévues dans la situation actuelle des personnages. Elle renforce également l'idée que l'univers réagit aux actions des personnages et que leurs décisions ont une portée qui va au-delà du contrôle immédiat des joueurs et du MJ.

Les MJ sont incités à utiliser l'Obligation de manière créative au cours de leurs aventures et campagnes. Comme les personnages joueurs ont la possibilité de gagner des XP supplémentaires en prenant une Obligation de plus, il s'agit en partie d'une ressource à disposition des joueurs qui se doit donc d'avoir un coût narratif ou mécanique dans le jeu. Les joueurs qui choisissent une Obligation supplémentaire devront à juste titre gérer davantage de situations difficiles que ceux qui ont conservé leur taux personnel d'Obligation peu élevé. L'Obligation



fournit également une réserve d'idées d'aventures et d'occasions de scènes d'interaction, selon le type d'Obligation que chaque personnage joueur possède et le moment où celle-ci se déclenche. Le MJ devrait saisir la moindre occasion d'utiliser cela durant une aventure ou une campagne. Les aventures publiées proposent généralement des pistes pour intégrer certains types d'Obligation.

GUIDER LE CHOIX DES OBLIGATIONS DE DÉPART

Lors de la création des personnages, chaque joueur sélectionne une Obligation (en la choisissant ou en tirant aux dés ; cf. page 38). Un groupe peut donc se retrouver avec une grande variété d'Obligations ou au contraire avec un nombre limité, mais partagées par plusieurs joueurs. D'ordinaire, le MJ n'a pas à limiter les catégories d'Obligation à la table de jeu, mais doit au contraire travailler avec les joueurs si ces derniers veulent les utiliser pour bâtir un historique intéressant (en ne les laissant pas pour autant optimiser ou manipuler les historiques liés à des Obligations de manière à en tirer un bénéfice indu). Les Obligations sont destinées à accorder aux PJ un avantage limité en terme de XP ou d'équipement de départ, au prix de handicaps et de difficultés inattendues qui se manifesteront au cours du jeu.

Le MJ ou les joueurs peuvent également choisir certaines Obligations ou en inventer de nouvelles qui correspondent à une campagne spécifique ou à une intrigue donnée. L'Obligation peut jouer le rôle d'élément moteur d'une aventure ou d'une campagne plutôt que d'être simplement un problème périodique. Le MJ devra s'assurer que les PJ ayant des Obligations moins importantes pour l'intrigue ne soient pas pour autant oubliés et il devra veiller à les mettre en avant de temps à autre.

UTILISER LE TEST D'OBLIGATION

Avant chaque session de jeu, le MJ effectue un test d'Obligation (cf. page 41). Plus le niveau d'Obligation du groupe est important, plus elle risque de se manifester directement au cours de la session. Quand l'Obligation est déclenchée, le MJ note quelle Obligation est activée, pour quel joueur, et comment elle se manifeste. Consultez les descriptions des différents types d'Obligations page 39 pour voir comment celles-ci peuvent influencer les événements.

Les malus qu'inflige le test d'Obligation à certains personnages peuvent être lourds. Un résultat particulièrement pesant (dans le cas d'un double) risque d'avoir un impact significatif sur la session. Si l'Obligation affecte plus d'un personnage, le MJ peut envisager de modifier l'intrigue de la session dans l'optique d'illustrer ce brusque changement de situation. Toutefois, si le MJ pense que cela risque de faire dévier l'histoire à un moment critique, il peut repousser la rencontre prévue dans le cadre de l'Obligation. Les malus en terme de jeu resteront cependant en effet ; peut-être les personnages ont-ils été informés du problème qui leur pend au nez et demeurent soucieux et inquiets, même s'ils ne peuvent rien y faire pour le moment (ou justement à cause de cela).

UTILISER LE SEUIL D'OBLIGATION

Le seuil d'Obligation indique la position sociale et la notoriété d'un groupe. Il s'agit du total d'Obligation d'un groupe. Le seuil d'Obligation entre en ligne de compte pour déterminer de la difficulté pour les personnages joueurs de rencontrer certains individus, de travailler avec certains groupes et d'obtenir de l'équipement légal ou illégal.

En règle générale, plus le seuil d'Obligation est bas, plus il est aisé de traiter avec des entités légitimes, comme les gouvernements, les forces de sécurité, les chantiers navals respectables et les individus hautement estimés. Plus le seuil est élevé, plus il est difficile et coûteux (voire impossible) de traiter avec des entités légitimes. Toutefois, cela peut ouvrir de nouvelles perspectives avec les bas-fonds, le marché noir, les groupes criminels, les barons de la pègre et autres individus qui se refuseraient à traiter avec des personnes plus convenables.

L'effet du seuil d'Obligation varie selon les endroits. Avoir un seuil d'Obligation élevé pénalisera davantage les personnages dans les Mondes du Noyaux et l'Espace

TABLE 9-3 : SEUIL D'OBLIGATION DU GROUPE

Obligation du groupe	Affaires légales	Affaires illégales
5-19	Aucune difficulté dans les relations avec des officiels de haut rang du gouvernement ou d'une entreprise. Le groupe peut acquérir du matériel breveté ou militaire via les canaux normaux et en suivant les procédures en vigueur.	Des difficultés à localiser des marchés noirs encore inconnus et à y faire des affaires. Le groupe risque d'être suspecté de travailler pour les forces de sécurité ou un autre organisme officiel. Le groupe est inconnu.
20-39	Aucune difficulté dans les relations avec des officiels de rang moyen ou subalterne du gouvernement ou d'une entreprise. Les officiels de haut rang préfèreront se montrer discrets dans leurs contacts avec le groupe. Ce dernier peut acquérir du matériel breveté ou militaire via les canaux normaux, mais moyennant des délais et une enquête sur le passé de ses membres.	Le groupe est en mesure de faire des affaires sur certains marchés noirs de sa connaissance. Il est connu dans certains cercles criminels, mais reste encore largement inconnu.
40-59	Des difficultés à traiter avec des officiels du gouvernement (quel que soit leur niveau hiérarchique), sauf à avoir avec eux des contacts d'ordre personnel. Les officiels peuvent exiger une rencontre en privé.	Le groupe peut facilement faire des affaires avec des personnalités de la pègre, ainsi qu'avec des officiels corrompus.
60-79	La plupart des politiciens refuseront de rencontrer publiquement le groupe. Certains accepteront peut-être de le faire de manière clandestine.	Le groupe a un bon accès à des contacts et des personnes influentes dans le monde de la pègre. Il peut nouer des liens étroits avec des personnalités du milieu.
80-99	Le groupe n'est pas en mesure d'acquérir du matériel breveté ou militaire via les canaux normaux. Sa réputation est trop sinistre pour que des officiels acceptent de traiter avec lui.	Le groupe est en mesure de localiser les marchés noirs et les informateurs sans difficulté. Les personnages joueurs sont bien connus de certains milieux criminels.
100+	Le groupe n'est pas en mesure d'acheter auprès de sources légitimes des armes, des véhicules et autres équipements en rapport. Les agences gouvernementales tenteront généralement d'arrêter ses membres à vue.	Le groupe est célèbre dans les cercles criminels et les régions marginales. Il a accès à des sources illégales d'armes, de véhicules et d'équipement, mais les fournisseurs craignent de contrarier une faction rivale ou de susciter l'intérêt des autorités en faisant affaire avec lui et risquent donc d'augmenter leurs prix.

impérial que dans les territoires de la Bordure Extérieure ou de l'Espace hutt, par exemple. Le MJ est libre d'adapter cela en fonction des Obligations spécifiques des personnages joueurs, des circonstances, ou des PNJ impliqués. La **Table 9-3 : Seuil d'Obligation du groupe** fournit des idées pour l'interprétation du seuil d'Obligation et de son influence dans les régions sous contrôle impérial. Des conséquences particulières découlant du seuil d'Obligation peuvent également être indiquées dans une aventure publiée.

Le MJ dispose également de l'option de retirer certaines Obligations du total d'Obligation du groupe quand il s'agit de déterminer si celui-ci atteint un seuil donné. Le MJ peut le faire s'il considère qu'une Obligation ne devrait pas s'appliquer à une situation donnée.

EXEMPLE

Le MJ doit décider si un politicien local accepte de rencontrer deux PJ, Oskara et Lowhhrick. Le groupe possède un total de 65 en Obligation, ce qui devrait normalement amener la plupart des politiciens à refuser de les rencontrer en public (cf. **Table 9-3 : Seuil d'Obligation du groupe**).

EXEMPLE (SUITE)

Toutefois, le MJ décide que l'Obligation Serment de Lowhhrick (retrouver les esclavagistes qui s'en sont pris à sa famille) n'est pas le genre d'Obligation à prendre en compte pour déterminer si le politicien pense que le Wookie est un criminel. Par conséquent le MJ considère que le seuil d'Obligation du groupe n'atteint que 50 pour ce qui est de déterminer la possibilité de rencontrer ce politicien, un niveau suffisant pour que celui-ci accepte une rencontre en privé.

De son côté, le joueur qui incarne Oskara argue du fait que l'Obligation Obligé de son personnage concerne son clan natal et non une organisation criminelle, et ne devrait pas non plus être prise en compte. Toutefois, le MJ fait valoir que sans être une organisation criminelle à part entière, le clan d'Oskara a des liens avec des entreprises louches. Cela suffit pour qu'il considère que l'Obligation d'Oskara s'applique dans le calcul du seuil d'Obligation pour cette rencontre précise.

GÉRER LA RESSOURCE DES OBLIGATIONS

L'Obligation est une puissante ressource qui peut être dépensée ou troquée au cours du jeu. Elle offre aux joueurs une alternative aux crédits pour obtenir de l'équipement ou des services qu'ils seraient peut-être bien en peine d'acquérir sans cela. Toutefois, à moins que les personnages évitent fréquemment les occasions d'acquérir une Obligation afin de réduire leur seuil, le MJ ne peut normalement pas forcer les joueurs à prendre des Obligations supplémentaires une fois le jeu commencé. Le choix doit leur appartenir, et c'est à eux d'estimer le rapport bénéfice/risque. Un personnage doit juger si les avantages obtenus l'emportent sur les inconvénients. Le MJ doit essayer de proposer des options intéressantes et tentantes, de sorte que la prise de décision du personnage joueur ajoute encore à la tension dramatique de l'aventure.

L'utilisation des Obligations durant une campagne dépend de trois facteurs. D'abord, il y a le nombre d'Obligations de départ des personnages. Plus ils ont pris d'Obligations à leur création, plus celles-ci interviendront dans le jeu. Le deuxième facteur est la fréquence à laquelle les joueurs acceptent de nouvelles Obligations durant le jeu. Si les PJ s'en servent comme des crédits, leur seuil d'Obligation va fluctuer régulièrement. Le troisième facteur dépend du MJ et du nombre de fois qu'il propose aux joueurs l'option d'une Obligation durant le jeu. Plus le groupe a d'occasions de contracter de nouvelles Obligations, plus il aura tendance à les utiliser.

Le MJ doit décider de la fréquence à laquelle il propose des Obligations au cours du jeu. La moindre visite à l'armurerie ne doit pas inclure une occasion de contracter une Obligation. Il arrive parfois que les personnages n'aient pas l'argent nécessaire et que le propriétaire ne soit pas intéressé par d'autres options. Toutefois, quand les personnages ont besoin de quelque chose d'important pour l'aventure ou qu'ils désirent acquérir quelque chose pour améliorer leur vaisseau ou leur situation personnelle, le recours à une Obligation devient une option évidente.

Obtenir de l'équipement ou des contacts grâce à une Obligation ne devrait pas être aussi simple que de choisir sur un menu. Typiquement, les personnages devront trouver une source alternative pouvant leur fournir ce qu'ils désirent et traiter avec elle. Le MJ pourra exploiter ces contacts dans des aventures ultérieures via un test d'Obligation.

Le MJ doit également déterminer la valeur de l'Obligation. Il n'y a pas de corrélation directe entre une Obligation et la valeur en crédits ou en services qu'elle représente. Il s'agit d'une donnée subjective, qui dépend fortement des circonstances. En règle générale, plus le danger est grand pour le contact accordant au groupe un objet ou une faveur, plus l'Obligation requise est élevée. La rareté d'un objet ou de l'accès à une personne entre également en ligne de compte. Une Obligation peut avoir n'importe quelle valeur, mais généralement, celle-ci se situe entre 5 et 15 points.

Le type d'Obligation peut également jouer. La plupart du temps, le MJ n'aura qu'à ajouter une Obligation d'un type similaire à celles déjà possédées par le personnage. Toutefois, certaines circonstances justifient l'ajout d'un nouveau type d'Obligation, comme chantage, prime, criminel et dette. Le MJ devra veiller à ne pas surcharger un personnage de trop de types d'Obligation différents, et s'efforcer de ne pas aller au-delà de trois.



GÉRER LE RÈGLEMENT DES OBLIGATIONS

Les personnages joueurs doivent avoir l'occasion de régler certaines de leurs Obligations à intervalles réguliers ; nous conseillons que ce soit le cas au minimum pour un personnage joueur par aventure. Le règlement peut survenir durant l'aventure, de la même manière que des Obligations peuvent être contractées au cours de la partie. Cela peut également se faire à la fin d'une partie, ou entre deux aventures.

Le MJ doit déterminer le niveau de réduction d'une Obligation selon le mode de règlement choisi. Comme l'attribution d'une Obligation, cela varie selon les circonstances. Toutefois, le MJ se devrait d'expliquer le raisonnement qui sous-tend le règlement d'une Obligation, afin que les joueurs comprennent bien le processus. Si la réduction d'Obligation varie sans explication, les joueurs risquent de se sentir frustrés par cette irrégularité. Comme toujours, le MJ peut écouter les arguments des joueurs si ceux-ci contestent le montant de la réduction d'Obligation, mais le MJ a toujours le dernier mot.

Une Obligation doit se régler par les actions d'un personnage. Quand l'Obligation d'un personnage est activée, le groupe doit y répondre durant la session de jeu. Tenter de régler l'Obligation ne signifie pas toujours parvenir à réduire celle-ci. Ignorer l'Obligation d'un personnage risque souvent d'accroître sa gravité la prochaine fois que celle-ci s'activera. Si un personnage ignore son Obligation après trois activations, celle-ci augmente de 5 points.

EXEMPLE : RÈGLEMENT PAR PAIEMENT

Le personnage d'Andy commence avec une Obligation Dette de 10. Le personnage doit 50 000 crédits. Lors d'une aventure, le groupe reçoit un paiement de 10 000 crédits et décide d'appliquer cette somme à l'Obligation Dette du personnage d'Andy. Le MJ peut décider que chaque point de l'Obligation d'Andy représente 5000 crédits. Payer 10 000 crédits réduit donc l'Obligation de 2, ramenant sa valeur à 8. Le MJ peut également décider que l'Obligation représente plus que la simple valeur monétaire de la dette ou que le fait même d'effectuer des paiements aide à réduire la valeur de l'Obligation.

GÉRER LE MINIMUM D'OBLIGATION

En pratique, l'Obligation ne disparaît jamais complètement, peu importe les efforts entrepris par le personnage pour s'en débarrasser. Cela est représenté par la limite minimum de 5 points d'Obligation par personnage joueur. Certains types d'Obligation correspondent naturellement à cette réalité, comme les Obligations de type Famille, Obsession et Responsabilité. Elles peuvent être réduites jusqu'à ne plus affecter fréquemment le personnage, mais elles ne disparaissent jamais vraiment. D'autres types d'Obligations peuvent arriver naturellement à leur conclusion. Un personnage peut finir de rembourser sa dette, se libérer d'une addiction ou éliminer son maître chanteur.

EXEMPLE : RÈGLEMENT PAR L'ACTION DU PERSONNAGE

Le personnage de John possède l'Obligation Trahison. Le personnage est un ancien agent du Bureau de Sécurité Impériale (BSI) qui a abandonné son poste après avoir été témoin des actes commis par les autorités impériales, et notamment la réduction en esclavage de populations non humaines. Sa trahison a nui aux affaires prospères de sa famille, et bien qu'il se réjouisse d'être libéré du service impérial, il regrette profondément les effets collatéraux de sa décision. Sa trahison est double : envers l'Empire et envers sa famille. Étant donné que le personnage ne risque pas de travailler à nouveau pour les Impériaux, ceux-ci représentent la plus grande source de problèmes pour lui. Pour réduire son Obligation, il doit donc se concentrer sur la restauration de ses liens familiaux et aider le commerce familial à retrouver sa prospérité grâce à des clients non impériaux.

Il est préférable qu'un personnage ait toujours une Obligation ou une autre. Toutefois, si un personnage élimine une Obligation et n'en contracte pas d'autre, il faut lui laisser la liberté de cette décision. Son bas niveau d'Obligation fera que celle-ci sera moins souvent activée durant une session. Quand ce sera tout de même le cas, le MJ n'aura pas de type spécifique d'Obligation sur lequel travailler.

Dans ce cas précis, l'Obligation devrait venir des conséquences ou des résultats d'une aventure précédente. Un baron du crime croisé par le personnage ou son groupe refait surface et veut se venger, ou un agent impérial auquel ils croyaient avoir échappé réapparaît. Comme il n'y aucun moyen d'éliminer ce niveau minimum d'Obligation, les personnages se voient réduits à en gérer les conséquences quand elles se présentent à eux.

EXEMPLE : CONSÉQUENCES À VOULOIR IGNORER UNE OBLIGATION

Le personnage de Sarah a une Obligation Faveur, envers un Hutt qui l'a aidée à s'évader d'un centre de détention impérial. L'Obligation du personnage est activée durant une session de jeu. Le MJ décide que le Hutt vient demander sa faveur et réclame au personnage de Sarah de trahir un de ses amis, qui est aussi un rival du Hutt. Sarah refuse et son personnage subit les effets mécaniques de l'Obligation durant la session. La prochaine fois que cette Obligation s'active, le Hutt peut exiger que le personnage de Sarah vienne le voir pour s'expliquer. Si Sarah refuse encore, le Hutt peut lui transmettre un message par l'intermédiaire d'un chasseur de primes. Si l'Obligation est ignorée une troisième fois, sa valeur augmente de 5 points, et le Hutt peut alors décider d'indiquer à l'Empire où se trouve le personnage fugitif joué par Sarah…

LES MOTIVATIONS DES JOUEURS ET COMMENT LES UTILISER

Les Motivations sont des éléments d'historique et des aides à l'interprétation des personnages, utiles à la fois au MJ et aux joueurs. Le joueur utilise les Motivations pour déterminer les réactions de son personnage à des situations données, ce qui permet d'éviter que la partie se limite à une superficielle succession de réactions aux circonstances. Le MJ utilise les Motivations pour insérer encore plus étroitement les personnages dans l'intrigue. Les joueurs qui respectent les Motivations de leurs personnages devraient recevoir un bonus en XP, ainsi que des situations intéressantes à jouer.

GÉRER LES MOTIVATIONS

Le MJ doit noter les Motivations des joueurs afin de voir comment elles peuvent s'inscrire dans l'aventure qu'il prépare. Les Motivations, et notamment celles déterminées aléatoirement, peuvent entrer en conflit avec les objectifs du groupe lors d'une aventure. Après la création des personnages, le MJ sera davantage en mesure de prévoir comment leurs Motivations risquent d'interférer avec l'intrigue telle qu'elle a été pensée.

Les joueurs peuvent garder leurs Motivations secrètes, voire aller jusqu'à simuler une autre Motivation. Les Motivations secrètes ajoutent à la profondeur et à l'intensité du jeu, mais peuvent également déclencher une rupture dans l'histoire (ou dans le groupe) au moment où elles se révèlent. Si un groupe présente des Motivations fondamentalement divergentes, le MJ doit se préparer à intervenir au cas où un joueur se sentirait personnellement blessé par la révélation de Motivations contraires à celles de son personnage.

Le MJ peut atténuer l'impact des Motivations sur l'intrigue en encourageant les personnages ayant des Motivations similaires ou compatibles à les associer. Certaines Motivations fonctionnent aussi très bien avec des Obligations spécifiques. Si les personnages possèdent des Motivations et des Obligations divergentes, le MJ peut minimiser la complexité de la situation en réduisant l'importance donnée aux Motivations pour les joueurs moins intéressés par ce mécanisme de jeu, ou en y faisant moins souvent appel dans ses aventures.

Les personnages ne devraient pas pouvoir souvent modifier leurs Motivations (cf. **Changement de Motivation**, page 97). Ils ne doivent le faire que pour des raisons profondément liées à l'histoire, et non parce que le bonus en XP est trop difficile à obtenir. Certaines Motivations se terminent naturellement quand les personnages concluent une histoire liée à celles-ci. Certaines Motivations changent lentement, à mesure que de nouvelles commencent à dominer la vie du personnage ou sa façon de penser. La modification d'une Motivation devrait elle aussi avoir des raisons propres à l'aventure ou à la campagne.

INTÉGRER LES MOTIVATIONS DANS L'HISTOIRE

Le MJ devrait laisser au joueur le soin de décider de l'importance que tient une Motivation dans l'histoire de son personnage. Alors que l'Obligation est censée représenter une force extérieure qui s'insinue dans la vie du personnage et possède la capacité d'intervenir d'elle-même dans l'aventure, la Motivation est l'illustration des forces intérieures qui poussent le personnage à agir et influencent son rapport avec le monde extérieur. Si le joueur souhaite se concentrer sur son histoire personnelle, ou obtenir les XP de récompense pour avoir joué sa Motivation, le MJ devrait s'efforcer d'incorporer celle-ci un peu plus souvent dans l'aventure.

Toutes les Motivations n'ont pas forcément à enrichir l'histoire. Si un joueur préfère réagir aux situations quand elles se présentent plutôt que de gérer un historique secret avec réapparitions surprises d'ennemis ou d'événements passés, le MJ devrait le laisser jouer comme il l'entend. Certains joueurs se satisfont tout à fait d'utiliser leur Motivation pour justifier leurs actions du moment.

L'interaction potentielle des Motivations et des Obligations des personnages peut inspirer au MJ la création d'une intrigue complexe, avec des surprises surgies du passé ou des liens inconnus entre des personnages. Cette approche fonctionne mieux si les détails apparaissent au cours de l'aventure, préfigurant de grandes révélations. Toutefois, une révélation surprise peut apporter un surcroît de tension et d'étonnement à une scène déjà dramatique.

Le bonus de XP des Motivations ne doit pas être automatiquement récupérable à chaque session de jeu. Si possible, le MJ devrait utiliser des éléments de l'histoire et des récompenses pour faire du respect de sa Motivation un véritable choix : le personnage gagne le bonus de XP, mais perd autre chose ou cause des problèmes au groupe. S'efforcer de respecter une Motivation devrait être un choix, à la fois intéressant et parfois cornélien, sinon l'obtention du bonus de XP devient trop facile.

RÉCOMPENSER LES MOTIVATIONS

Sur le plan des règles, la récompense pour une bonne interprétation d'une Motivation est simple : 5 XP par session, avec une récompense exceptionnelle de 10 XP pour une session d'anthologie, et qui ne peut se produire qu'une fois dans la vie d'un personnage. Des récompenses supplémentaires ne sont généralement pas nécessaires, puisque chaque aventure rapporte déjà des XP.

Les joueurs peuvent être récompensés en terme d'histoire pour avoir bien interprété leurs Motivations en leur offrant la possibilité de les mettre plus souvent en avant. Une utilisation exceptionnellement bonne d'une Motivation peut être récompensée par un avantage tangible dans le jeu, comme un objet ou une situation profitable. Cela s'avère particulièrement intéressant si le fait de respecter sa Motivation n'était pas à l'avantage des intérêts du groupe ou du joueur.

À l'inverse, les joueurs ne devraient pas être trop lourdement pénalisés s'ils enfreignent leurs Motivations. Comme les vrais gens, les personnages sont des êtres complexes et il est parfois difficile de savoir quand quelqu'un va se laisser entraîner par d'autres forces que celle de son caractère. Il suffit en général de ne pas accorder le bonus de XP ni d'avantages dans le jeu.

CRÉER DE NOUVELLES MOTIVATIONS

La palette des Motivations est bien plus large que les trois Motivations principales (et leurs exemples) proposées dans **Aux Confins de l'Empire**. De futurs suppléments fourniront de nouvelles Motivations. Les MJ et les joueurs peuvent créer leurs propres Motivations en suivant les étapes ci-dessous :

- Vérifiez si la Motivation proposée entre dans le cadre des catégories existantes : Ambition, Cause et Relations. Si ce n'est pas le cas, il s'agit d'une nouvelle Motivation.
- Vérifiez si la Motivation proposée ne peut pas correspondre à une des Motivations spécifiques existantes. Si tel est le cas, mieux vaut utiliser la Motivation déjà existante.
- Créez une nouvelle catégorie, si besoin est. Essayez de créer une courte liste de Motivations spécifiques pour voir si cette catégorie est assez large.
- Établissez le type d'histoires susceptibles de naître de cette nouvelle Motivation, de sorte que le MJ et le joueur comprennent réellement la force qui anime le personnage.
- Assurez-vous que la nouvelle Motivation réclamera des efforts au personnage. Évitez les Motivations qui accordent trop facilement le bonus de XP à chaque session au travers d'actions qu'un personnage pourrait entreprendre dans n'importe quelle séance de jeu, peu importe l'intrigue.
- Proposez la nouvelle Motivation aux autres joueurs, à moins que celle-ci ne soit censée rester secrète.

LA BASE D'OPÉRATIONS

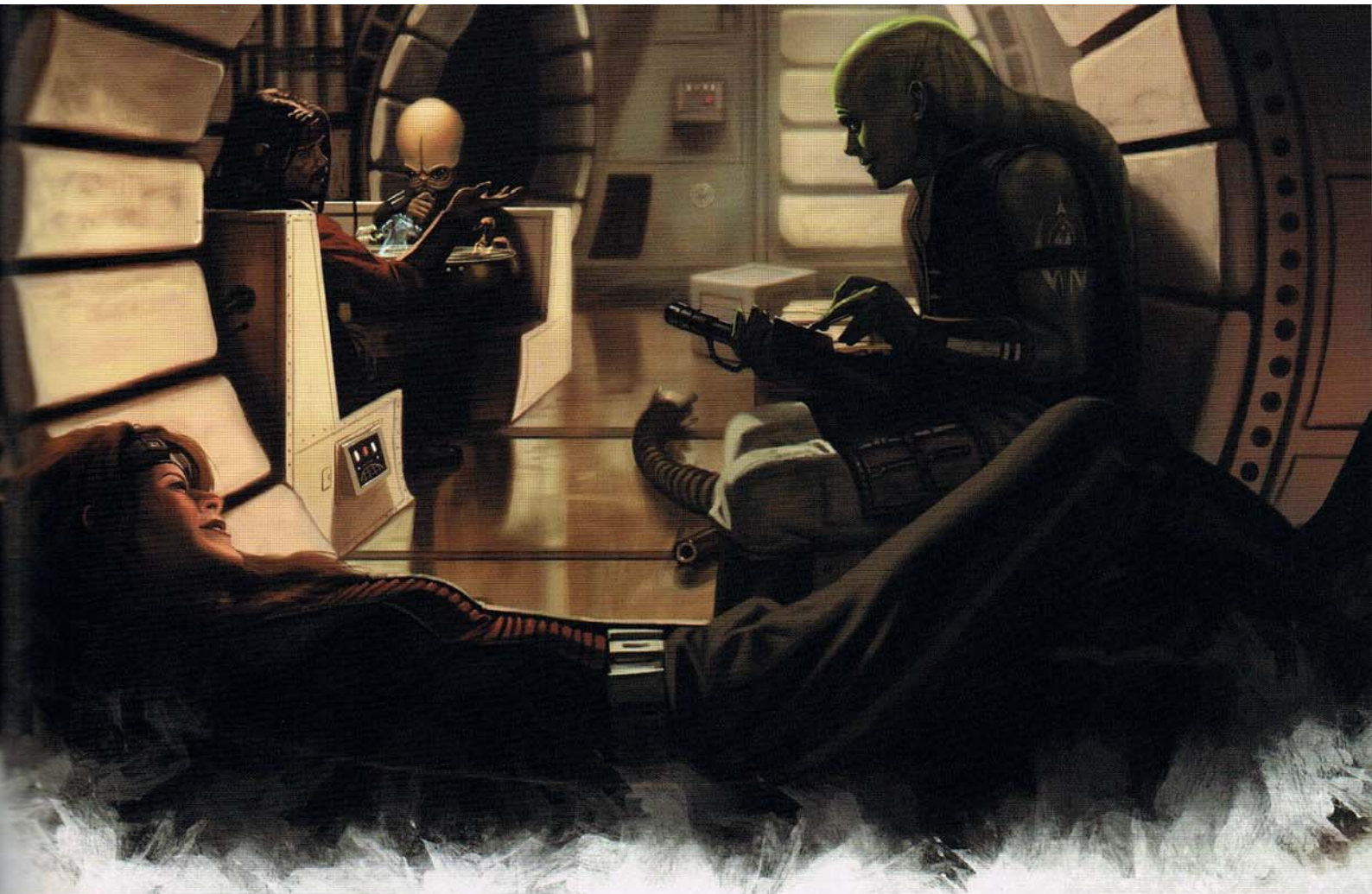
La base d'opérations est un concept important dans une campagne de **Aux Confins de l'Empire**. Celle-ci sert d'élément de cohésion aux personnages joueurs et aide à les souder en un groupe solidement uni plutôt que de rester un assemblage d'individus disparates. Ce livre part du principe que la base d'opérations du groupe est son vaisseau spatial, et a été rédigé en ce sens. Toutefois, différents lieux peuvent servir de base d'opérations, d'une petite cantina dont le groupe est propriétaire jusqu'à une base sidérale entière. Le concept de la base d'opérations est plus important que la forme qu'elle prend. Aussi longtemps que le groupe la considère comme sa maison et un lieu depuis lequel agir, la base joue le rôle désiré.

Le concept d'un « port d'attache » est un thème constant dans *Star Wars*. La base d'opérations la plus fameuse est bien sûr le *Faucon Millenium* de Han et Chewbacca, le cargo décati que les deux contrebandiers pilotent à travers la galaxie. Pour eux comme pour d'autres héros de la saga, le *Faucon* est rapidement devenu plus qu'un simple moyen de transport : c'est devenu leur maison. L'idée est que les joueurs de **Aux Confins de l'Empire** finissent par établir la même relation affective avec leur base d'opérations, qu'il s'agisse d'un vaisseau, d'une base sidérale ou d'un tout autre lieu. Le MJ pourra lui aussi contribuer par ses actions à faire naître cette relation privilégiée.

UTILISER UNE BASE D'OPÉRATIONS

Les groupes de personnages joueurs commencent souvent le jeu sans être unis par des liens étroits. Les joueurs bâtissent souvent leur personnage en ayant déjà une histoire en tête pour celui-ci. C'est très pratique, mais cela signifie également que lorsque le groupe se réunit pour la première fois, le MJ se retrouve avec une galerie de personnages qui peuvent ne rien avoir en commun.

Au fil du temps et à force de travailler ensemble, les personnages vont finir par former un groupe soudé. Ce processus naît du fait des dangers affrontés ensemble et des objectifs communs que les personnages joueurs vont être amenés à partager. La base d'opérations joue un rôle double dans ce processus. D'abord, elle fournit un catalyseur initial au groupe (les vaisseaux spatiaux exigent que les membres d'équipage apprennent à travailler ensemble) et donne à chacun des personnages quelque chose qu'il possède et partage avec les autres. Ensuite, la base d'opérations peut évoluer au fil du temps pour devenir un des objectifs communs des personnages joueurs. Améliorer leur base d'opérations, la protéger ou même acheter et installer une nouvelle base sont autant de buts communs partagés par le groupe entier.



Durant le jeu, une base d'opérations fournit également un endroit où le groupe peut retourner entre deux rencontres ou deux aventures. C'est là que les personnages peuvent se reposer, se réapprovisionner et se remettre de leurs blessures. Et si besoin est, ils peuvent aussi s'y replier face au danger.

Tout cela signifie qu'une base d'opérations est d'abord un concept de narration avant d'être un mécanisme de jeu. Il peut exister des règles régissant concrètement la base d'opérations (par exemple, un vaisseau spatial servant de base d'opérations dispose de caractéristiques), mais celle-ci a d'abord une utilité narrative.

RESSOURCES

La base d'opérations d'un groupe lui sert souvent de lieu de stockage des ressources. Si des objets ou des pièces d'équipement peuvent être en possession d'un personnage spécifique (comme ses armes et son armure), il est plus sensé que les autres objets soient mis en commun. Par exemple, il est logique que le groupe possède conjointement sa propre cuve à bacta (et non que chacun ait la sienne), un droïde astromech pour la navigation, un kit de réparation pour la maintenance du vaisseau, ou même un seul kit de survie en cas de crash. La base d'opérations fournit un endroit pour entreposer ces objets là où les membres du groupe pourront y avoir accès en cas de besoin.

La base d'opérations peut également servir d'entrepôt pour les « bricoles » dont les personnages joueurs pourraient un jour avoir besoin, sans même que le groupe tienne nécessairement une liste exacte de tous les objets accumulés. Les règles permettant de dépenser des points de Destin pour avoir accès à des pièces d'équipement mineures mais d'une importance vitale, comme des respirateurs (cf. page 28), reposent elles aussi sur l'existence d'une base d'opérations. D'un point de vue narratif, il est plus facile d'expliquer que le respirateur a été retrouvé dans un coin de la soute du vaisseau que de le faire surgir de nulle part.

REPOS ET RÉCUPÉRATION

La galaxie est un endroit dangereux et une base d'opérations où se réfugier et récupérer joue un rôle vital pour le groupe. La guérison de blessures et de dégâts critiques demande généralement du temps et la base d'opérations fournit un refuge sûr où les blessés peuvent se soigner à l'abri du danger. De surcroît, une base d'opérations peut héberger des installations médicales complètes permettant une récupération plus rapide. Même les personnages qui ne sont pas blessés peuvent profiter de l'endroit pour se reposer et récupérer du stress accumulé.

MOYEN DE TRANSPORT ET SOURCE DE REVENUS

L'univers de *Star Wars* est immense : une galaxie entière de planètes exotiques ! Si la base d'opérations par défaut est un vaisseau spatial, c'est aussi parce que celui-ci garantit au groupe un moyen de transport. Être capable de voyager jusqu'à une nouvelle planète peut ouvrir une foule de possibilités pour de nouvelles

aventures. De même, avoir accès à un vaisseau spatial signifie que le groupe est en mesure de remplir toutes sortes d'intéressantes (et potentiellement dangereuses) missions rémunératrices, comme de la contrebande, l'exploration de nouveaux systèmes solaires, ou la traque de personnes mises à prix de planète en planète. Cela offre au groupe une source régulière de revenus, et ces missions deviennent souvent des aventures à part entière.

IDENTITÉ DU GROUPE

À mesure qu'un groupe de personnages joueurs progresse et évolue, il finit souvent par se créer une identité de groupe. Celle-ci peut se former autour de la base d'opérations du groupe. Par exemple, si le groupe a un vaisseau spatial pour base d'opérations, il sera connu comme l'équipage de ce vaisseau, et c'est ainsi que les PNJ commenceront à les identifier (en espérant que les joueurs aussi commenceront à s'identifier ainsi). La même chose reste vraie si la base d'opérations du groupe est un bar ou une base sidérale.

CHOISIR UN VAISSEAU SPATIAL

Les personnages joueurs étant des marchands, des contrebandiers, des mercenaires, des explorateurs ou des vagabonds de l'espace, la base d'opérations naturelle pour leur groupe est un vaisseau capable de voyager dans l'hyperespace. Normalement, le groupe doit avoir le contrôle de son vaisseau et des droits sur celui-ci. Idéalement, les personnages joueurs sont les propriétaires du vaisseau, même s'ils se sont endettés jusqu'au cou ou se sont fourrés dans d'autres guêpiers pour l'obtenir.

Le vaisseau spatial le plus fréquent pour un groupe est un cargo léger ou moyen, un type de vaisseau abordable et qui autorise des options de personnalisation tout en s'avérant suffisamment vaste pour accueillir tous les personnages. Mais il est possible, et parfaitement logique, pour un groupe de mercenaires d'utiliser un navire de guerre petit à moyen, ou pour un groupe d'explorateurs de choisir un vaisseau d'exploration.

Les chasseurs ne sont pas recommandés comme bases d'opérations, puisqu'ils ne peuvent accueillir qu'une ou deux personnes. Dans une campagne de mercenaires, le MJ peut autoriser l'utilisation d'un escadron de chasseurs, mais le groupe aura toujours besoin d'un endroit où entreposer ses vaisseaux. Il pourrait s'agir d'un vaisseau plus grand, capable dans ce cas de servir de véritable base d'opérations. Les speeders ne sont généralement pas plus appropriés, mais ceux de plus grande taille peuvent faire l'affaire si l'aventure s'y prête. Une grande barge à voiles, par exemple, peut parfaitement servir de base d'opérations.

Les vaisseaux capitaux immenses, comme les destroyers stellaires ou les croiseurs Mon Calamari, peuvent servir de base d'opérations. Toutefois, la taille et la puissance de ce genre d'appareils (sans parler de leur coût d'entretien) devraient empêcher la plupart des groupes d'en acquérir un. En règle générale, les conseils donnés page 99 pour la sélection du vaisseau spatial de départ des joueurs devraient servir à déterminer son type et, par extension, l'appareil le mieux adapté pour leur servir de base d'opérations.

CONTACTS

À mesure qu'un groupe voyage et connaît des aventures à travers la galaxie, il a des occasions d'acquérir des contacts. Les contacts sont des PNJ susceptibles de fournir des informations ou des ressources au groupe ; certains peuvent être propres à un personnage joueur en particulier, mais d'autres sont des contacts de groupe. Ces derniers peuvent être listés comme faisant partie de la base d'opérations. Ils peuvent avoir une existence narrative (notamment s'ils doivent quelque chose aux joueurs) ou être acquis grâce aux ressources du groupe ou en prenant une Obligation de groupe.

Les contacts nécessitant une Obligation initiale élevée seront plus puissants, auront accès à davantage de ressources et/ou seront plus influents. Un contact d'Obliga-

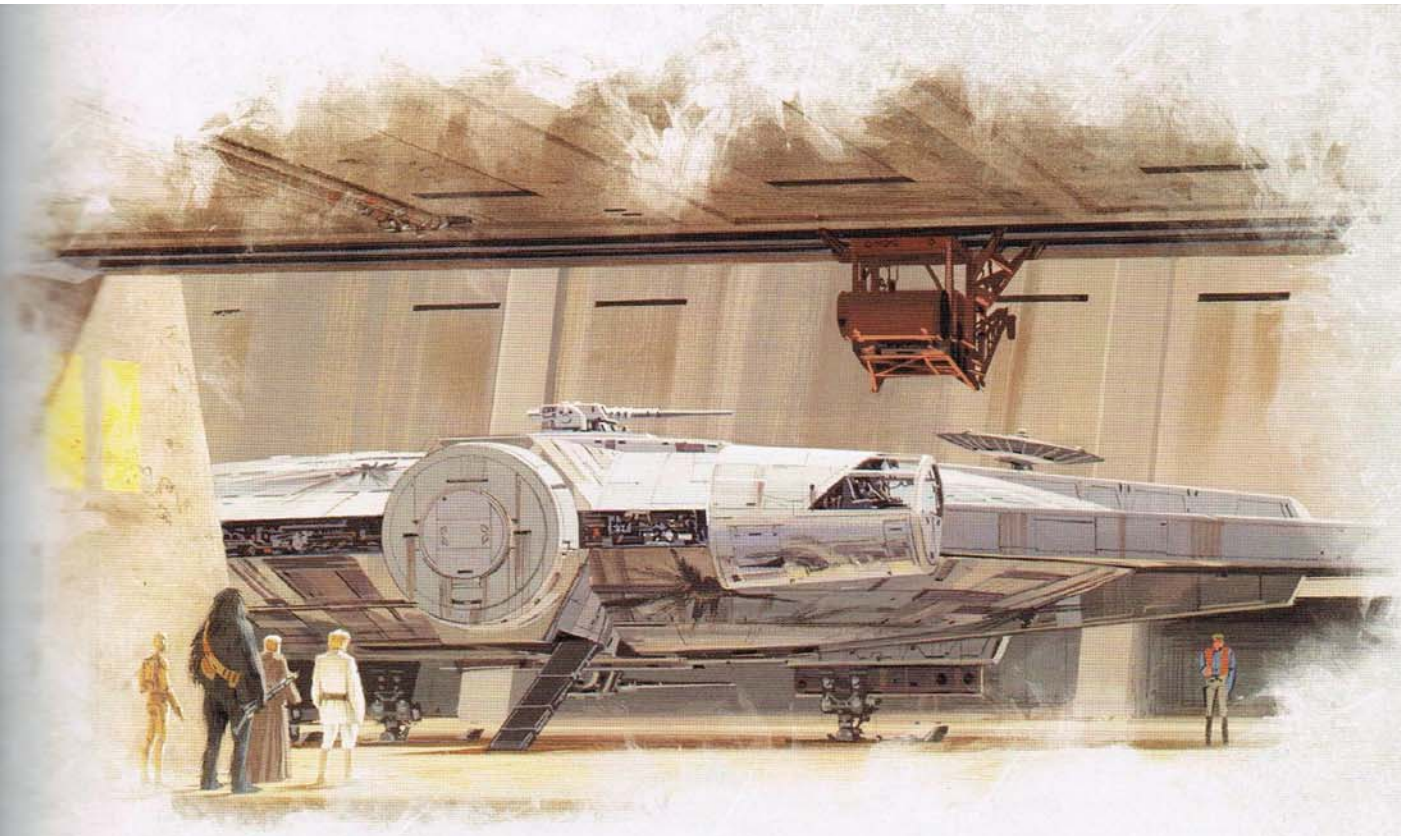
ATTAQUER LES PERSONNAGES JOUEURS CHEZ EUX

Pour le MJ, une base d'opérations offre également l'occasion d'un ressort narratif classique : attaquer les PJ chez eux. Il s'agit d'une figure de style éprouvée aussi bien dans les films que dans la littérature, et ce, parce qu'elle fonctionne toujours bien. Menacer la base des PJ ou les attaquer alors qu'ils s'y trouvent peut rendre une menace plus réelle et plus dangereuse. Après tout, si un ennemi peut les attaquer dans leur « havre de paix », où vont-ils bien pouvoir se réfugier ?

Bien sûr, il est important d'utiliser cette méthode à bon escient. D'abord, le MJ doit laisser aux joueurs l'occasion de se sentir chez eux dans leur base d'opérations, ce qui nécessite d'attendre au moins trois ou quatre sessions, pendant lesquelles le groupe apprend à se servir de sa base d'opérations. Tant que le groupe n'a pas pris l'habitude de la considérer comme un refuge sûr, l'attaquer ne présente guère d'intérêt.

Ensuite, le MJ ne devrait pas prendre pour habitude d'assaillir la base d'un groupe (et peut-être même se limiter à n'user de cet artifice qu'une seule fois). Sinon, le groupe finira par ne plus redouter cette éventualité ou cessera de compter sur la sécurité de sa base d'opérations.

Enfin, le MJ devrait toujours laisser au groupe la possibilité de rebâtir sa base d'opérations ailleurs ou de rétablir sa sécurité (par exemple en éliminant la menace). Une partie où le groupe est acculé mais parvient à triompher malgré tout peut s'avérer très satisfaisante pour tout le monde.



tion basse pourra être un chef criminel de maigre envergure, tandis que Jabba le Hutt représentera un contact d'Obligation élevée. Le MJ pourra exiger que le groupe accomplisse d'abord une aventure avec le contact. Les personnages joueurs pourraient travailler avec le contact ou ce dernier pourrait s'être porté garant pour eux en échange d'une Obligation.

Les contacts peuvent susciter de nouvelles Obligations au cours de la campagne. La source de toute nouvelle Obligation contractée doit être notée à côté des contacts et figurer dans la liste des autres Obligations. Toutefois, si les personnages parviennent à remplir leur Obligation envers le contact, ils conservent tout de même ce dernier (tant que le MJ trouve que cela reste logique dans l'histoire). À partir de ce moment, ils peuvent ne plus rien devoir au contact, mais leur passé commun leur garantit que le contact restera bien disposé à leur égard.

Il est également possible que ce soit le contact qui doive quelque chose au groupe, qu'il s'agisse d'une faveur, d'argent ou d'une dette quelconque. Dans ce cas, le groupe devrait simplement noter le contact sur sa liste avec les autres Obligations qui lui sont dues. Il est également possible qu'au cours de la campagne le rapport de force change entre un contact et le groupe, et que le sens de l'Obligation s'inverse. Le MJ doit bien garder à l'esprit que le statut d'un contact et les Obligations qui lui sont dues sont deux choses différentes.

Les contacts peuvent procurer une aide matérielle au groupe, mais leur rôle le plus précieux dans une aventure consiste à fournir des informations. Un MJ peut utiliser des contacts pour faire progresser l'intrigue en fournissant aux personnages des informations par le biais d'une source « dans le jeu ». De même, si les joueurs savent que leurs personnages ont certains contacts, ils trouveront naturel dans le cadre de l'aventure d'aller les trouver pour se renseigner.

BASES D'OPÉRATIONS ALTERNATIVES

Aux Confins de l'Empire est volontairement centré sur l'idée que le groupe dispose d'un vaisseau spatial comme base d'opérations, mais d'autres types de base sont possibles, comme un repaire secret, une cantina, une planque, un bastion, une académie, etc. Les conseils mentionnés ci-dessus s'appliquent également aux autres types de bases d'opérations.

UTILISER LES POINTS DE DESTIN

Les points de Destin représentent le lien inhérent qui existe entre les personnages, leurs adversaires, et le destin de la galaxie (ou du moins le petit rôle qu'ils y jouent). Les points de Destin sont polyvalents et inconstants : parfois ils aident les personnages, parfois ils les entravent. Ils représentent aussi l'influence de la Force et de son côté obscur sur la vie et les actes des personnages. En général, les personnages utilisent les points de Destin lumineux pour accroître leurs chances d'accomplir leurs objectifs, tandis que le MJ utilisent les points

de Destin obscurs pour leur faire obstacle. Le va-et-vient des points entre le côté lumineux et le côté obscur est représentatif des modifications d'équilibre qui ne cessent d'agiter la Force.

On peut dire, pour faire simple, que les personnages joueurs sont les gentils et que par conséquent, ils ne peuvent utiliser que des points de Destin lumineux, tandis que le MJ ne peut dépenser que des points de Destin obscurs. Consultez la page 27 pour une explication complète des règles régissant les points de Destin.

ENCOURAGER L'UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

La valse des points de Destin varie beaucoup d'un groupe et d'un MJ à l'autre. Les novices dans ce jeu peuvent se montrer réticents à utiliser des points de Destin de peur de ne plus en avoir au cas où une situation encore plus critique se produirait. Le MJ devrait encourager l'utilisation des points de Destin dans le jeu pour illustrer le rôle majeur de la destinée dans l'univers de *Star Wars* ; il peut notamment le faire en dépensant régulièrement des points pour réalimenter la réserve de Destin en points du côté lumineux.

Les joueurs peuvent décider de rationner leur usage des points de Destin, et ils ont parfaitement le droit d'établir une stratégie dans leur utilisation du Destin. Au-delà de conserver des points pour leur propre usage, ils peuvent décider de les stocker afin d'empêcher le MJ d'en utiliser à des moments critiques. Bien qu'il puisse s'agir d'une tactique occasionnellement pertinente, si les joueurs en abusent, le MJ pourra équilibrer les choses en conservant à son tour quelques points pour son propre usage.

Dans l'idéal, les points de Destin devraient circuler et changer de mains tout au long de la partie. Tous les jets de dés ne méritent évidemment pas d'être influencés, mais le MJ devrait régulièrement utiliser le Destin quand des PNJ majeurs sont concernés ou que l'histoire atteint un moment-clé. Une utilisation excessive du Destin dans des situations mineures risque d'ennuyer ou de démoraliser les joueurs, surtout si les choses ne tournent pas à leur avantage.

De façon plus subtile, une utilisation inattendue et massive des points de Destin contre des tests consécutifs peut permettre de montrer aux joueurs qu'ils n'ont peut-être pas choisi l'approche la plus aisée dans une situation. Peut-être le côté obscur est-il particulièrement puissant en ce lieu. Peut-être les personnages joueurs ont-ils pris le mauvais chemin, et c'est le moyen qu'a trouvé la Force pour leur dire qu'il existe probablement une meilleure façon de procéder. En utilisant des points de Destin au lieu de ■, le MJ suggère l'influence de la Force dans la situation donnée, au lieu d'obstacles liés aux circonstances concrètes ou à la situation politique.

LES POINTS DE DESTIN COMME INSTRUMENT NARRATIF

Une des plus intéressantes utilisations des points de Destin consiste à s'en servir pour influencer de manière créative l'intrigue en cours. Les joueurs peuvent dépenser leurs points de Destin pour améliorer leur situation. Ces utilisations peuvent se résumer à trois catégories : le coup de chance, l'extrapolation raisonnable et le bon sens.

LE COUP DE CHANCE

Celui-ci intervient quand les joueurs demandent d'exploiter un détail dont on peut raisonnablement penser qu'il est absent de la situation ou du lieu, mais dont la présence reste néanmoins crédible. Il peut s'agir par exemple de trouver un datapad oublié entre les coussins d'un transport volé par les personnages, de récupérer un mot de passe noté sur un bout de papier caché dans un bureau, de découvrir une pièce d'équipement rare dans une boutique abandonnée ou même simplement de trouver la bonne pièce de rechange dans un tas de rebuts. Un coup de chance peut répondre à bien des situations, mais il ne devrait être autorisé que s'il reste un tant soit peu crédible. Par exemple, il ne devrait pas être possible de récupérer sur un vaisseau d'un type différent la pièce nécessaire pour réparer l'hyperdrive de son propre appareil.



EXTRAPOLATION RAISONNABLE

Une extrapolation raisonnable permet aux joueurs de trouver quelque chose qui devrait logiquement être disponible à l'endroit où ils se trouvent, comme récupérer un médipack dans un véhicule de secours, trouver sur un officier de haut rang un comlink sécurisé branché sur le réseau de communication ennemi, ou encore bénéficier des réflexions logiques d'un PNJ sur une situation donnée. La plupart du temps, les personnages devraient trouver ce qu'ils cherchent. Ce ne sera pas toujours ce qu'ils voulaient exactement, mais ce coup de pouce doit tout de même répondre à leurs attentes.

BON SENS

Parfois, la présence d'un détail paraît parfaitement logique. Par exemple, il devrait y avoir des fruits de saison sur un arbre fruitier, une boîte à outils devrait contenir l'outil ordinaire recherché, ou le système informatique d'un cargo devrait comporter le manifeste de cargaison. L'objet recherché est censé se trouver là, mais ce n'est pas sûr à 100%, ce qui rend le point de Destin utile. Si l'objet recherché est quasiment assuré de se trouver là, le MJ peut même l'accorder sans dépense de point de Destin.

Il appartient au MJ d'accepter ou non la dépense d'un point de Destin pour influencer la narration. Il doit estimer si la demande est raisonnable dans les circonstances données et quel sera son impact sur le déroulement de l'histoire. La créativité devrait être récompensée aussi souvent que possible, mais il ne faut pas non plus laisser les joueurs abuser du système pour éviter de payer pour quelque chose qu'ils pourraient acheter, ou contourner des interdictions qui les empêcheraient normalement d'acquérir l'objet ou le service demandé. Dans le même ordre d'idée, les personnages ne devraient pas pouvoir utiliser un point de Destin pour compenser le fait d'avoir oublié un objet ou d'avoir mal préparé leur plan, ou encore pour récupérer quelque chose qu'ils ont délibérément négligé d'emporter avec eux.

Si l'utilisation du point de Destin nuit au bon déroulement de l'intrigue, elle doit être refusée ou modifiée, même si dans d'autres circonstances, la requête des PJ aurait été raisonnable. Par exemple, si une partie de l'aventure repose sur le fait que les personnages doivent se débattre avec des ressources limitées, l'utilisation d'un point de Destin pour trouver le bon objet au bon moment ne sera probablement pas autorisée.

MAÎTRISER UNE CAMPAGNE COMPLÈTE

Les campagnes sont aux aventures ce que la saga *Star Wars* est aux films individuels. Une campagne est une intrigue à long terme dont l'action se décompose en plusieurs aventures. Les campagnes donnent aux joueurs le temps d'incarner, de développer et de faire progresser leurs personnages. Il n'est pas nécessaire de maîtriser une campagne très soigneusement détaillée ; un MJ peut choisir d'enchaîner des aventures sans véritables liens entre elles, où les personnages joueurs sont la seule constante. Toutefois, développer une intrigue de campagne donne aux joueurs la chance de réaliser un objectif plus grand que ce qu'il est logiquement possible d'atteindre en une seule aventure.

QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE DANS AUX CONFINS DE L'EMPIRE ?

Pour les aventures comme pour les campagnes, **Aux Confins de l'Empire** met l'accent sur les aspects les plus sombres et les plus durs de la galaxie. Les personnages joueurs sont censés passer plus de temps aux marges de l'espace et de la société qu'au milieu des splendeurs des Mondes du Noyau. Ils en savent plus sur les bas-fonds et la pègre que sur les us et coutumes des hautes sphères du gouvernement. Cela ne veut pas dire que les Mondes du Noyau ou une intrigue au sein du gouvernement ne peuvent pas faire partie de l'histoire, mais si tel est le cas, celle-ci risque plutôt de se dérouler dans les franges les plus sinistres et les plus corrompues de la prétendue bonne société.

D'ordinaire, les contacts des personnages sont au mieux douteux, et souvent franchement véreux, manipulateurs et dangereux. Même quand les personnages s'efforcent de suivre une voie légale ou honorable, leurs implications et leurs associés continuent à corrompre les choix qu'ils font. Cela ne veut pas dire que les personnages ne peuvent pas se sortir d'une mauvaise passe, mais plutôt qu'il ne faut jamais longtemps pour que de nouveaux problèmes surgissent.

Les campagnes de **Aux Confins de l'Empire** se déroulent généralement aux marges de la société. Les démêlés avec les Impériaux sont monnaie courante dans la plupart des régions de la galaxie, tandis que les histoires tournant autour de l'Alliance rebelle sont moins fréquentes. Les personnages joueurs peuvent rencontrer des sympathisants ou des agents de la Rébellion de temps en temps et même travailler pour eux, mais la lutte entre l'Empire et l'Alliance n'est pas le sujet central de ces campagnes. À moins que la campagne ne situe dans un trou vraiment perdu, aux frontières de la galaxie ou dans une région tournée vers elle-même comme le secteur Corporatif, les personnages joueurs devraient au moins entendre parler de temps en temps des rebelles, et pourquoi pas à l'occasion se trouver en contact avec eux de manière directe ou indirecte.

ÉBAUCHER UNE CAMPAGNE

Les campagnes sont constituées de plusieurs aventures, généralement trois ou plus, et nécessitent de nombreuses sessions de jeu. Certaines peuvent durer plusieurs semaines, plusieurs mois, voire plusieurs années dans la vie réelle. Lorsque le MJ se lance dans la création d'une nouvelle campagne, il devrait commencer par esquisser les événements, lieux et personnages majeurs de l'intrigue. Il n'est pas nécessaire d'expliquer tout de suite le lien entre chaque idée d'histoire. Une progression logique ébauchée à grands traits fournira le squelette d'une intrigue qui pourra être détaillée au fur et à mesure des parties, notamment lors de la création des aventures individuelles. Comme les aventures, les campagnes ont un début, un milieu et une fin, mais chaque partie de la campagne peut comprendre plusieurs aventures.

CAMPAGNES LINÉAIRES ET NON LINÉAIRES

Campagnes et aventures peuvent utiliser des histoires à progression linéaire ou non linéaire. La progression linéaire permet à une histoire de se développer directement à partir des événements de l'aventure précédente. Son défaut est de limiter les personnages joueurs dans leur liberté d'emmener l'histoire dans des directions inattendues. Le MJ doit consacrer du temps et des moyens à garder les personnages joueurs sur la bonne voie et cela peut frustrer les joueurs s'ils ont le sentiment de perdre l'illusion d'avoir le choix.

Une campagne non linéaire demande davantage de préparation, mais permet plus de souplesse dans le jeu. Dans une campagne non linéaire, le résultat d'une aventure dicte quelle sera l'aventure suivante. Lorsqu'il ébauche sa campagne, le MJ crée un organigramme d'aventures, où une issue positive ou négative (ou autre) conduit à une nouvelle aventure basée sur le résultat de la précédente. Selon la structure de l'organigramme, certaines aventures peuvent même ne pas être jouées. Les MJ qui aiment donner à leurs joueurs beaucoup de liberté dans la direction de la campagne trouvent que l'approche non linéaire a l'avantage de ne jamais bloquer l'intrigue, même si les circonstances ou certains détails changent.

Exemple de concept de campagne : cf. l'organigramme **Chemin de fer de l'hyperespace**. Les personnages joueurs se consacrent à libérer des esclaves des griffes de l'Empire, de Hutts et autres esclavagistes locaux. Certains personnages joueurs sont peut-être eux-mêmes des esclaves fugitifs ou qui ont été libérés par d'autres. Les personnages joueurs peuvent se montrer altruistes, mais réclameront plus certainement un paiement pour leurs services. Ils peuvent être des contrebandiers ou des mercenaires, ou un mélange des deux.

Exemple d'ébauche de campagne linéaire :

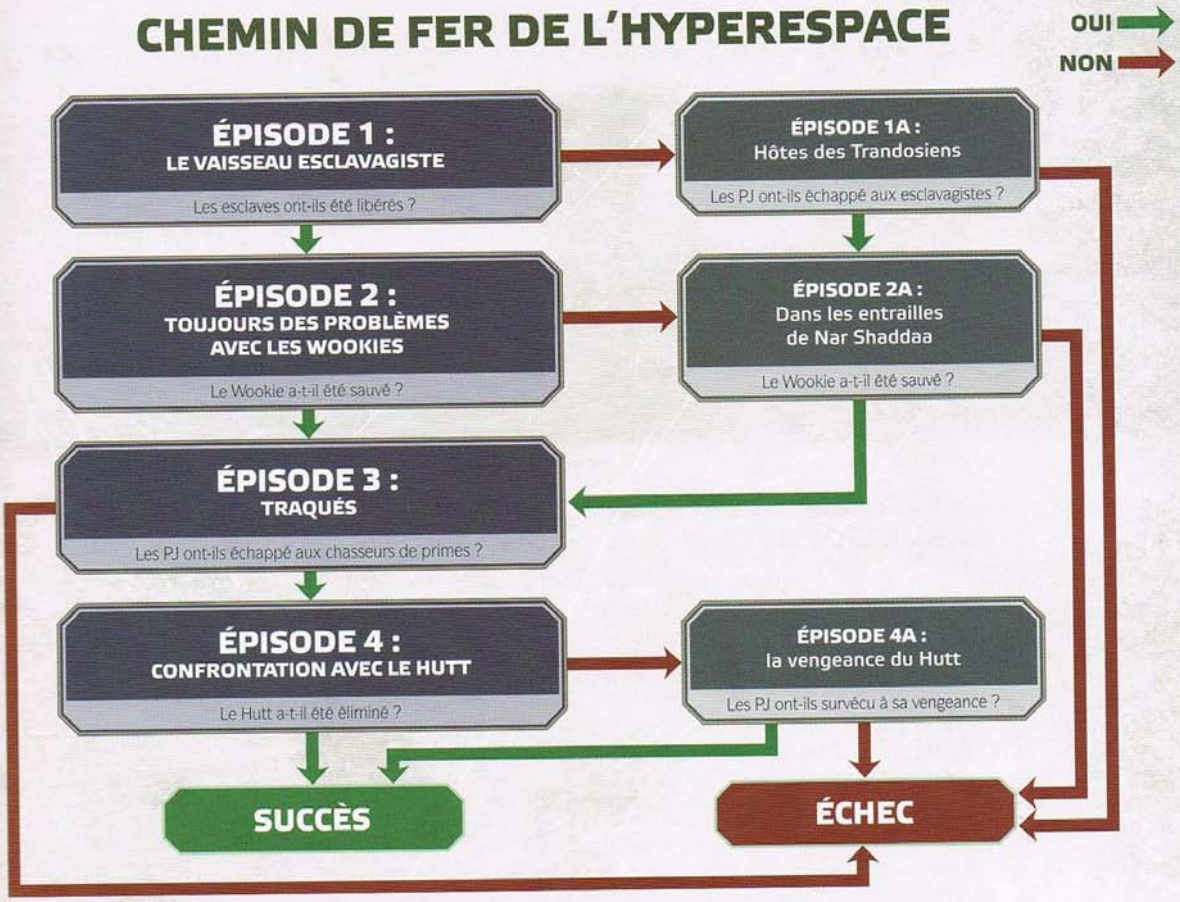
- **Épisode 1 : Le vaisseau esclavagiste.** Les personnages joueurs répondent à l'appel de détresse d'un cargo trandosien endommagé par un astéroïde. Les Trandosiens leur demandent d'accoster leur vaisseau afin de les aider à réparer. Ils essaient alors de capturer tout personnage joueur non humain. Les personnages joueurs réussissent à libérer les esclaves et un combat éclate pour capturer le vaisseau. Les personnages joueurs apprennent également que les Trandosiens travaillent pour un certain Hutt qui dirige un réseau de traite d'esclaves.
- **Épisode 2 : Toujours des problèmes avec les Wookies.** Un des esclaves libérés est un Wookie qui affirme aux personnages joueurs qu'il est riche. Il les engage pour qu'ils aillent au secours de sa famille sur Kashyyyk. Après cela, le groupe rejoint la station spatiale de Kwenn pour réunir la famille. À leur arrivée, les personnages apprennent que le Wookie a été capturé par des chasseurs de primes et emmené sur Nar Shaddaa. Ils s'y rendent pour affronter le baron du crime hutt afin de libérer le Wookie. Ils réussissent à s'échapper et à ramener le Wookie à la station spatiale de Kwenn.
- **Épisode 3 : Traqués.** Le Hutt, ou ses associés s'il est mort, mettent un contrat sur la tête des personnages joueurs. Ceux-ci sont attaqués à la station de Kwenn ou ailleurs. S'ils viennent à bout de leurs agresseurs, ils s'enfuient. Sinon, ils sont capturés et retenus prisonniers en attendant d'être emmenés devant le Hutt. Les personnages joueurs subissent plusieurs attaques-surprises et se rendent compte que leurs poursuivants sont tenaces.
- **Épisode 4 : Confrontation avec le Hutt.** Les personnages joueurs trouvent un moyen d'annuler le contrat qui pèse sur leurs têtes, par exemple en dédommageant le Hutt, en le faisant chanter ou en se débarrassant de lui. Ils trouvent l'argent pour le payer ou les informations pour le faire chanter, ou mettent au point un plan pour démanteler ses opérations de traite. Ils parviennent à le localiser et l'affrontent selon l'option choisie. Ils découvrent que le Hutt fait l'objet d'un contrat émis par un de ses congénères. Si les PJ le capturent et l'amène au bon Hutt, ils touchent la prime et démantèlent son réseau.

Exemple d'organigramme de campagne : cf. l'organigramme de campagne présenté ci-dessous. Cet organigramme présente la campagne linéaire proposée ci-dessus, et y ajoute les aventures optionnelles suivantes :

- **Épisode 1A : Hôtes des Trandosiens.** Si les Trandosiens capturent les personnages joueurs dans l'Épisode 1, ceux-ci sont faits prisonniers et emmenés sur un monde reculé. Les Trandosiens atterrissent et organisent dans leur vaisseau une vente d'esclaves. Les personnages joueurs ont une nouvelle occasion de s'échapper durant la vente. En cas de succès, ils peuvent essayer de s'emparer du vaisseau des Trandosiens ou de celui d'un acheteur.
- **Épisode 2A : Dans les entrailles de Nar Shaddaa.** Si les personnages joueurs ne réussissent pas à libérer le Wookie, ils apprennent que ce dernier a été déplacé dans une prison située dans les niveaux

inférieurs de Nar Shaddaa. Ils doivent affronter des criminels, des bêtes féroces et d'autres périls encore pour parvenir à le libérer.

- **Épisode 4A : la vengeance du Hutt.** Si les personnages joueurs ne réussissent pas à capturer ou tuer le Hutt, ils apprennent que la prime qui pèse sur eux a été doublée. Ils se retrouvent perpétuellement harcelés par des chasseurs de primes. Les criminels ne veulent plus faire d'affaire avec eux et même certains de leurs amis les évitent. Ils doivent affronter à nouveau le Hutt ou fuir cette partie de la galaxie.



DÉVELOPPER DES AVENTURES INDÉPENDANTES

Lorsque l'on crée une campagne, il n'est pas nécessaire de prévoir toutes les aventures qui la composent dès le début. Le MJ peut développer chaque aventure au moment de la jouer. En attendant ainsi, le MJ pourra adapter les détails à la situation exacte telle qu'elle s'est développée au cours du jeu. Le moment venu, le MJ développe le concept général de l'aventure, crée les nouveaux lieux et PNJ nécessaires. Voici un exemple de concept d'aventure, en utilisant la campagne proposée ci-dessus.

Exemple de concept d'aventure : les personnages joueurs sont engagés pour faire sortir une famille wookie de Kashyyyk et la ramener à la station spatiale de Kwenn dans l'Espace hutt.

Exemple de progression de l'intrigue :

1. Les personnages joueurs évitent les patrouilles impériales, se posent sur Kashyyyk, libèrent les Wookies réduits en esclavage (par une escroquerie, un bluff, une évasion...) et parviennent à quitter le système en échappant aux intercepteurs impériaux.
2. Les personnages joueurs arrivent à la station spatiale de Kwenn pour découvrir que leur employeur a été capturé par des chasseurs de primes. Il leur faut un certain temps pour remonter la piste de ces derniers. Ils découvrent finalement que le Wookie a été remis à un baron du crime hutt. Ce dernier a déjà emmené le Wookie sur Nar Shaddaa, la lune des contrebandiers située au cœur du territoire hutt. Les personnages joueurs doivent libérer le Wookie s'ils veulent être payés.
3. Les personnages joueurs arrivent à Nar Shaddaa. Le baron du crime possède plusieurs repaires : ils doivent trouver lequel sert de prison au Wookie. Il leur faut mettre sur pied un plan pour rencontrer le Hutt et négocier la libération du Wookie, ou pour pénétrer dans le repaire et le faire s'évader. En cas de succès, les personnages joueurs s'enfuient, poursuivis par les Hutts. Une fois les Wookies réunis, ils paient les personnages joueurs pour les emmener sur une autre planète.

ÉVITEZ LES BATAILLES ENNUYEUSES

Les scènes de batailles et les embuscades peuvent se produire n'importe quand et surtout n'importe où. Toutefois, durant le déroulement d'une campagne, certains lieux sont naturellement récurrents. Prévoir trop de rencontres dans ces endroits peut rapidement devenir monotone et restrictif. Sans ignorer ces lieux, le MJ devrait contrôler et limiter les rencontres qui s'y déroulent, sauf bien sûr dans le cas d'affrontements qui éclatent spontanément. De même, si les tactiques des personnages joueurs deviennent trop prévisibles escarmouche après escarmouche, le MJ devrait introduire des éléments de surprise afin de les forcer à sortir de leur routine.

Les combats dans des couloirs, au niveau d'une porte ou d'un sas de vaisseau devraient être évités au maximum. Ce genre de combat n'autorise guère d'options, à part se mettre à couvert ou s'entasser dans l'embrasure de la porte. Il est plus judicieux de laisser entrer les personnages dans une salle ou un espace plus large (et espérons-le, plus intéressant sur un plan tactique) avant que le combat n'éclate.

Terminez rapidement les poursuites ennuyeuses. Les poursuites doivent être rapides, excitantes, dangereuses, et ne pas durer trop longtemps. S'il devient évident qu'un camp ne pourra plus rattraper l'autre, le MJ devrait trouver un moyen de mettre fin à la poursuite et de passer à la scène suivante. Des obstacles surpris, une brusque accélération ou une disparition mystérieuse derrière un abri peuvent permettre de mettre rapidement fin à une poursuite.

Des personnages joueurs qui utilisent toujours le même ordre d'initiative ou les mêmes options font peut-être de bons choix tactiques, mais cela peut s'avérer frustrant pour ceux qui ne passent jamais en premier. Le MJ peut atténuer ce problème en faisant éclater un combat avec ceux qui agissent normalement en dernier, pendant que le reste du groupe est occupé ailleurs.

CRÉER ET UTILISER UN ANTAGONISTE MAJEUR

Une campagne comporte souvent au moins un ennemi majeur s'opposant aux personnages joueurs. S'il peut s'agir d'une entité abstraite, comme l'Empire, il est bien plus efficace d'en faire une personne ou un petit groupe d'individus réels. Cela personnalise la faction que les joueurs affrontent et s'avère particulièrement nécessaire quand celle-ci ne pourra jamais être vaincue par les personnages dans son entier. L'ennemi lui-même peut être vaincu, même si l'organisation à laquelle il appartient reste intouchable au bout du compte. Soit cet ennemi est connu dès le début de la campagne, soit il apparaît à mesure que l'intrigue se déploie.

Un ennemi majeur se doit d'être mémorable (cf. **Réunir les acteurs**, page 302). Il s'avère encore plus efficace si les personnages sont concrètement témoins de ses actions, même si lui-même reste dans l'ombre. Un ennemi juré doit commettre des actes malfaisants et infâmes, afin de provoquer les personnages joueurs et de créer une opposition propice à un bon jeu de rôle. Chaque ennemi des PJ ne doit pas pour autant être le mal incarné, mais un antagoniste majeur doit se distinguer (en pire) du méchant ordinaire.

Dans **Aux Confins de l'Empire**, les antagonistes majeurs proviennent généralement des recoins les plus sombres de la galaxie. Les pirates, les escrocs, les pillards, les criminels endurcis, les esclavagistes, les barons du crime, les mercenaires violents, les chasseurs de primes qui font leur loi et bien d'autres personnages de ce genre peuvent faire de bons antagonistes majeurs. Des capitaines de vaisseaux impériaux ou des agents de haut rang du Bureau de la Sécurité Impériale peuvent également devenir les ennemis jurés des personnages joueurs.

CHOISIR LES LIEUX

La galaxie de *Star Wars* fourmille d'endroits fantastiques et d'environnements exotiques. Le MJ devrait choisir des lieux spectaculaires pour les aventures et campagnes qu'il crée. Par exemple, la Cité des Nuages qui flotte dans le ciel d'une planète gazeuse, les villes souterraines d'Utapau, la ville-monde de Coruscant (Centre Impérial) et Nar Shadaa offrent toutes des environnements urbains très différents. Si certaines aventures peuvent prendre place dans n'importe lequel de ces lieux, d'autres seront enrichies si elles se déroulent dans des décors plus adaptés aux PNJ et à l'intrigue prévue. Ceux proposés dans **Aux Confins de l'Empire** sont généralement louches, violents et situés aux marges de l'espace connu. Si le lieu choisi n'a rien de vraiment intimidant, les individus qui y vivent ou la situation à laquelle sont confrontés les joueurs devraient l'être en tout cas.

Il est également important de choisir avec soin le lieu d'une rencontre. Celui-ci devrait être d'une façon ou d'une autre intéressant, que ce soit par son architecture, sa localisation, ses effets ou ses dangers environnementaux, ou simplement par les personnes ou les créatures que l'on peut y croiser. Évitez de prévoir une rencontre ou une bataille finale dans un endroit banal ou dans un simple couloir. Il faut choisir un lieu mémorable qui enrichira l'ambiance comme les conditions réelles de jeu.

AVENTURES ET RENCONTRES INSPIRÉES PAR LES OBLIGATIONS ET LES MOTIVATIONS

La nature flexible du format d'une campagne permet au MJ d'y insérer des aventures ou des rencontres provoquées par certaines actions des personnages, elles-mêmes en rapport avec leurs Obligations ou Motivations. Lorsque le MJ bâtit sa campagne, il devrait esquisser plusieurs

rencontres (voire une ou deux aventures) pouvant correspondre aux Obligations et Motivations des personnages joueurs, ce qui lui permettra de répondre plus aisément à l'émergence d'une situation de ce genre.

EXEMPLE DE RENCONTRES D'OBLIGATION :

Addiction : un dealer ou un autre drogué arrive inopinément et veut vendre ses produits au joueur ou lui proposer de prendre une dose. Il aborde les personnages joueurs dans un endroit public et fait un esclandre. Les représentants de la loi ne sont pas loin…

Trahison ou Chantage : le personnage joueur prend brusquement conscience que la personne que le groupe doit rencontrer sait quelque chose à propos de sa trahison ou de son chantage. Le personnage joueur va devoir esquiver la situation ou se confronter à cette personne. Dans tous les cas, cela risque de mettre la puce à l'oreille de ses compagnons, et peut-être de nuire à leur relation.

Famille, Faveur ou Responsabilité : un message ou un individu arrive, demandant l'aide immédiate du personnage joueur, ce qui dérange les plans de ce dernier ou du groupe. Un refus ou un retard risque d'aggraver les choses, et la demande d'aide ne cesse de se répéter.

EXEMPLE DE RENCONTRES DE MOTIVATIONS :

Ambition (Célébrité) : le personnage joueur se voit offrir une chance de participer à une célèbre (mais illégale) course de swoops. Remporter cette course vous rend célèbre dans toute la Bordure extérieure, mais le simple fait d'y participer attirera sur le groupe l'attention indésirable des autorités impériales ou de chasseurs de primes.

Cause (droits des non-humains) : le personnage joueur assiste à l'intervention d'un groupe d'agents du BSI qui arrêtent uniquement les réfugiés non humains à la descente d'un vaisseau de transport de voyageurs. L'occasion se présente d'elle-même de stopper les agents et de libérer les réfugiés, mais cela risque de bouleverser complètement les plans du groupe.

Relations (Clan) : le clan d'un personnage joueur rodien est engagé dans une guerre plus ou moins clandestine avec un autre. Le personnage joueur a l'occasion de tendre une embuscade à un membre de ce clan alors qu'il œuvre avec le groupe sur une autre mission. Une telle action d'éclat améliorerait le statut du personnage joueur au sein du clan, mais risque d'attirer malencontreusement l'attention sur l'opération dans laquelle le groupe est engagé.

Si le MJ préfère un style de campagne reposant davantage sur les décisions des joueurs que sur une intrigue très construite, il devrait régulièrement puiser des idées de rencontre dans les Obligations et Motivations de leurs personnages. Des aventures ou des campagnes entières peuvent être créées sur la base d'Obligations ou de Motivations et des situations que celles-ci génèrent. La base d'opérations peut également inspirer des idées d'aventure, si les personnages joueurs veulent améliorer leur vaisseau et leur situation.

PRÉVOIR DES RÉCOMPENSES

Chaque aventure d'une campagne devrait comporter des récompenses particulières. Il peut s'agir d'argent, d'équipement, de véhicules, de contacts, ou de quelque chose de moins tangible mais de tout aussi appréciable pour les personnages joueurs, comme une faveur, l'acquittement d'une dette, ou une entrevue avec un personnage puissant.

Les récompenses liées à l'histoire sont également de rigueur dans les aventures. Elles ne sont pas nécessaires à la moindre rencontre, mais la conclusion d'une aventure devrait modifier la valeur d'Obligation des personnages et du groupe. Récompenser les joueurs pour avoir respecté leurs Motivations est également un bon moyen de satisfaire le groupe.

Les récompenses de fin de campagne devraient avoir un rapport direct avec l'intrigue et être suffisamment importantes pour réjouir les joueurs et marquer le coup. Si les personnages joueurs enchaînent avec une autre campagne, prenez garde aux récompenses que vous leur accordez et n'oubliez pas de les prendre en compte pour la suite des événements.

GÉRER LES CHANGEMENTS DANS LE GROUPE

Les campagnes de longue haleine augmentent le risque qu'un ou plusieurs joueurs quittent le jeu avant la conclusion de l'intrigue. Heureusement, une histoire riche fournit toujours différentes situations pouvant expliquer le départ d'un personnage et l'arrivée d'un nouveau. Le MJ devra s'efforcer de trouver une façon naturelle de procéder au changement, comme entre deux aventures ou quand les joueurs se trouvent dans un astroport ou quelque autre endroit de passage où ils pourraient rencontrer un nouveau membre à intégrer à leur équipage/groupe.

En général, un joueur quitte le jeu pour des problèmes de disponibilité et de temps. Mais si un ou plusieurs joueurs abandonnent parce qu'ils n'apprécient pas la campagne, le MJ devrait écouter leur avis et celui des autres joueurs, et réfléchir à modifier certaines choses. Si les joueurs restants n'ont rien à redire et que le MJ ne voit pas ce qui pourrait dissuader ceux qui veulent abandonner, les changements ne sont pas nécessaires. Mais si les joueurs n'apprécient guère la campagne et que le MJ peut y remédier, il devrait vraiment s'y atteler. Cela s'applique aussi bien aux aventures publiées qu'à celles inventées de toutes pièces.

GARDER LA CAMPAGNE SUR LES RAILS

Il est parfois difficile de continuer à faire progresser la campagne quand les joueurs l'entraînent dans une direction inattendue. Rappelez-vous que la plupart des schémas de campagne peuvent supporter beaucoup de modifications

et d'ajustements. N'hésitez pas à ajouter des aventures supplémentaires, comme des scénarios spécialement destinés à répondre à l'irruption d'une situation inattendue. Si les joueurs veulent suivre une voie complètement inappropriée à la campagne ou font naître des intrigues secondaires dans le cours du jeu, le moment est sans doute venu de jouer une aventure autonome ou une série de rencontres afin de régler la situation.

CONCLURE LA CAMPAGNE

La campagne devrait se conclure sur un final grandiose. Comme nous sommes dans *Star Wars*, il peut s'agir d'un combat d'anthologie, qui devrait également ménager une dose de drame personnel pour un ou plusieurs personnages. Toutes les intrigues, à grande comme à petite échelle, devraient y trouver leur conclusion logique pour la satisfaction des joueurs.

Beaucoup de campagnes se terminent prématurément à cause de circonstances imprévues ou du fait de la lassitude des joueurs ou du MJ. Si l'intérêt pour la campagne commence à décliner, le MJ devrait s'efforcer d'y mettre un terme d'une façon satisfaisante plutôt que de la laisser se déliter. Mettre un point final à une campagne de longue haleine est généralement un événement majeur que les joueurs et le MJ célébreront au-delà du jeu lui-même !

RÈGLES ALTERNATIVES ET OPTIONNELLES

Dans **Aux Confins de l'Empire** il existe certaines règles qui ne sont pas indispensables au jeu. Les joueurs et le MJ peuvent très bien ne pas utiliser ces règles (et c'est pourquoi elles sont présentées à part), mais elles peuvent s'avérer utiles dans certaines situations.

Ces règles ne font pas partie des mécanismes standard de **Aux Confins de l'Empire**. Il s'agit de règles alternatives, qui ne devraient pas être utilisées à moins de satisfaire à ces deux conditions :

- Le MJ doit décider qu'il veut utiliser ces règles.
- Le MJ doit en discuter avec le groupe, qui doit lui aussi accepter d'y recourir.

Un groupe peut utiliser tout ou partie de ces règles, puisque celles-ci sont indépendantes les unes des autres.

TESTS PASSIFS

Tous les tests ne sont pas d'une importance vitale dans une partie. Parfois, un MJ a simplement besoin de savoir si un personnage connaît une information utile ou s'il est assez compétent pour résoudre un problème simple. Dans ce cas, le MJ peut lui demander d'effectuer un **test passif**.

Une fois que le MJ a déterminé la difficulté du test, le PJ dépense une manœuvre pour l'effectuer. Le PJ compare simplement le rang qu'il possède dans la compétence adéquate au niveau de difficulté du test. Si son rang est supérieur au nombre de ◆, il réussit le test avec un nombre de succès égal à la différence. Si son rang est inférieur ou égal au nombre de ◆, il échoue. Toutefois, il peut toujours tenter par la suite d'effectuer un test normalement, au prix d'une action.

Le test passif a pour but de réduire le nombre de fois qu'un joueur doit constituer une réserve de dés en vue d'un test. Dans **Aux Confins de l'Empire**, effectuer un test constitue un petit événement. Un test peut générer des ⚙ et des 🔱, et nombreux sont ceux susceptibles de générer des ⊕ et des ▽. Ces résultats exigent d'être interprétés et peuvent avoir des impacts profonds et amusants pour les joueurs. Il existe cependant des situations au cours d'une partie où les événements sont relativement banals et où le MJ désire conserver ce rythme sans accroc (par exemple, pendant un temps mort narratif). La règle des tests passifs vise à conserver les « vrais » tests pour les grandes occasions, privant les joueurs de la possibilité d'obtenir des 🔱 ou des ⊕, mais leur épargnant en contrepartie les effets d'éventuels ⚙ ou ▽. Elle existe principalement pour déterminer la réussite de tâches ordinaires qu'un personnage joueur doit normalement savoir résoudre (puisqu'il doit avoir au moins 1 rang dans une compétence pour pouvoir réussir un test passif).

Le MJ doit toutefois garder en tête certains aspects de cette règle optionnelle quand il l'utilise. Elle peut pénaliser les joueurs dont les personnages ont des compétences médiocres mais de bonnes caractéristiques, au profit de ceux qui ont davantage investi dans les compétences que dans leurs caractéristiques de leur personnage. Par ailleurs, le MJ doit se souvenir que si un joueur échoue à un test passif, il garde toujours la possibilité de réessayer dans le cadre d'un test normal.

RÈGLES ALTERNATIVES POUR L'INITIATIVE

Voici deux règles alternatives permettant de déterminer l'initiative lors des rencontres. Elles ont pour but d'accélérer le début d'une rencontre en réduisant la comptabilité que nécessite normalement la détermination de l'initiative. Ces règles sont conçues pour des groupes qui préfèrent passer rapidement d'une phase narrative à une phase de rencontre, en évitant le « temps mort » pendant lequel le MJ prépare la rencontre et détermine l'ordre d'initiative.

LA VARIANTE DU TEST PASSIF

Cette première règle utilise le concept optionnel du test passif (cf. ci-dessus) pour déterminer l'initiative. Au début de la rencontre, chaque PJ et PNJ détermine s'il utilise la compétence Calme ou Vigilance, selon la situation. Puis, au lieu d'effectuer un test, on compare simplement

le rang dans la compétence. Le plus haut rang occupe le premier créneau d'initiative, et ainsi de suite. En cas d'égalité, ce sont toujours les PJ qui l'emportent.

L'avantage de ce système est de gagner du temps, tout en récompensant toujours les personnages qui investissent dans les compétences Calme ou Vigilance. Toutefois, les joueurs doivent être conscients de certains aspects de cette règle. Premièrement, comme celui des tests passifs, ce système est moins avantageux pour les personnages qui ont une valeur élevée en Présence ou en Volonté et peu de rangs en Calme ou en Vigilance. Deuxièmement, lors des premières parties où la plupart des joueurs n'ont encore qu'entre 0 et 2 rangs dans une compétence, il risque d'y avoir beaucoup d'égalités avec les PNJ, ce qui signifie que les PJ joueront généralement avant les PNJ. Cela peut fausser l'équilibre des rencontres, et le MJ devra le prendre en considération lors de la création de ces dernières.

LA VARIANTE D'UN TEST PAR SESSION

La deuxième règle propose que les PJ effectuent bien un test d'initiative, mais qu'ils le fassent une seule fois en début de session au lieu de l'effectuer au début de chaque rencontre.

Lors du début de la session, le MJ fait effectuer à chaque joueur un test d'initiative sur sa compétence Calme ou Vigilance. Il note les résultats, puis fait de même pour les adversaires potentiels que les PJ risquent de rencontrer durant la partie. Au cours du jeu, au lieu d'effectuer un test d'initiative au début d'une rencontre, le MJ utilise les résultats établis en début de partie, et procède ainsi pour chaque rencontre de la session.

Cette option a plusieurs avantages qui la rendent attractive pour les joueurs. D'abord, elle permet aux PJ de profiter d'une haute valeur en Présence ou Volonté, au lieu de favoriser uniquement des rangs élevés en Vigilance et Calme. Elle permet aussi d'obtenir une plus grande variété de résultats dans l'ordre d'initiative et ne garantit pas que le personnage ayant la plus forte compétence commence le premier, ou que celui ayant la plus basse compétence joue forcément en dernier. Toutefois, la règle présente plusieurs désavantages qu'il faut prendre en compte. En premier lieu, ce système « enferme » les joueurs dans les résultats de leur test de début de partie. S'ils obtiennent des résultats médiocres, ils devront faire avec tout au long de la session, et cela peut engendrer une certaine frustration.

L'autre problème de ces règles optionnelles est qu'elles ne permettent pas au MJ d'ajouter des bonus d'environnement aux tests d'initiative, et que certaines capacités des joueurs (comme le □ accordé par le talent Vigilance accrue) ne pourront pas forcément être utilisées au moment où l'initiative est déterminée.

RÉSOLUTION D'UN COMBAT EN UN TEST

La règle suivante est destinée à aider le MJ à résoudre plus rapidement des rencontres de combat. Quand le résultat d'un combat paraît couru d'avance et qu'il risque de s'éterniser, le MJ peut employer cette règle afin de réserver le temps de jeu à la poursuite de l'intrigue.

Au début du round où le MJ veut que le combat se termine, il demande à chaque PJ d'effectuer un ultime test. La nature de ce test dépend de ce que le joueur veut que son personnage fasse pour contribuer à mettre un terme à cette rencontre.

Une fois que les joueurs ont fait leur choix, ils effectuent leur test normalement. Un succès indique qu'ils ont fait leur part dans la résolution de la rencontre ; les ✲ supplémentaires indiquent que le personnage a joué un rôle majeur. Les ◐ peuvent être dépensés pour récupérer du stress, tandis qu'un ⊕ signifie que le personnage tire un bénéfice inattendu de cette victoire (il récupère un sac de grenades ou des crédits sur un cadavre, ou y gagne la réputation d'être un adversaire particulièrement dangereux). À l'inverse, les ▼ non annulés représentent des points de blessure encaissés par le personnage, tandis que les ⚙ infligent des points de stress et que chaque ◇ inflige un une blessure critique. Ces blessures sont reçues dans les derniers instants de la rencontre. La rencontre se termine par la victoire des PJ, peu importe le résultat de leurs tests ; ceux-ci déterminent simplement si les PJ achèvent le combat sans encombre ou y récoltent encore quelques plaies et bosses.

Le principal avantage de cette règle est de permettre de terminer rapidement une rencontre qui n'offre plus aucun suspense. Il est parfois ennuyeux de contraindre les joueurs à éliminer leurs adversaires jusqu'au dernier, et cette règle évite ce genre de frustration. D'un autre côté, le MJ devrait veiller à n'utiliser cette règle que quand l'issue est absolument certaine, et jamais quand il reste un risque que les PJ échouent. De même, il devrait éviter de l'utiliser pour les combats mémorables, comme ceux contre des antagonistes majeurs.

EXEMPLE DE RÉSOLUTION DE RENCONTRE :

Pash, Oskara, 41-VEX et Lowhhrick affrontent un gang de rue. Le combat n'a pas tourné à l'avantage des voyous : sur les huit membres du gang, il n'en reste plus que trois debout. Le MJ décide que l'issue de la rencontre est décidée et veut passer à autre chose. Chaque personnage doit choisir un test de compétence pour déterminer comment le groupe parvient à terminer cette escarmouche.

Pash choisit Pilotage (planétaire), en expliquant qu'il écrase le speeder du groupe dans la pile de caisses derrière laquelle se sont réfugiés les voyous afin de les obliger à quitter leur abri. Lowhhrick et Oskara choisissent tous deux Distance (armes lourdes), pour mitrailler leurs adversaires à découvert. Enfin, 41-VEX choisit Informatique, afin de pirater les bases de données des forces de sécurité locales et de les envoyer vers une autre destination pour laisser le temps au groupe de prendre la poudre d'escampette.





X

LA GALAXIE

« Cette ville est le repaire des malandrins les plus infâmes de toute la galaxie. Il faut être prudent. »

– Ben Kenobi

La galaxie de Star Wars est aussi vaste que merveilleuse, avec ses myriades d'espèces, ses mondes extraordinaires, ses périls interstellaires et autres prodiges. Le citoyen galactique moyen ne s'éloignera certes jamais beaucoup de son monde natal, mais les plus aventureux, les plus audacieux et les plus ambitieux découvriront une source inépuisable de perspectives plus ou moins légitimes. La manière dont chacun perçoit la galaxie, une planète ou une région donnée, dépend grandement du prisme par lequel il la regarde. Un politicien impérial ne portera pas le même regard sur les événements qu'un Rebelle, un paria ou même un citoyen lambda. Et les contrebandiers ? Chaque voyage représente pour eux une occasion formidable. Chaque nouveau monde est une chance de défier les statistiques et de devenir riche, ou du moins de se renflouer jusqu'à la prochaine expédition.

La première chose à intégrer reste l'étendue formidable de la galaxie. On estime le nombre d'étoiles à quatre cents milliards. La plupart sont inhabitables et certains systèmes comptent plus d'un astre. Les recherches intensives menées par les cartographes galactiques et les astronomes évaluent à 3,2 milliards le nombre de systèmes habitables. Parmi ceux-là, seulement 69 millions ont une population suffisante pour prétendre à la citoyenneté impériale. Au final, seulement 1,75 million environ sont pleinement représentés et intégrés au sein de l'Empire galactique.

Les voyageurs doivent également savoir que seulement vingt-cinq pour cent de la galaxie ont fait l'objet d'un recensement officiel. Il y a bien des secteurs inexplorés très vastes, comme les Régions Inconnues ou l'Espace Sauvage en perpétuel changement, mais l'Espace Connu recèle également de nombreuses zones qui n'ont plus vu passer une sonde droïde depuis des siècles. Ces astres, lorsqu'ils n'ont pas été correctement explorés, ont bien entendu été cartographiés à distance. Il demeure donc des poches inexplorées dans toute la galaxie, notamment autour des systèmes censés être inhabitables ou des lieux ainsi isolés par des particularités interstellaires.

Ces millions de planètes habitables abritent donc un nombre ahurissant d'espèces. Les bases de données impériales répertorient plus de cinq millions d'espèces *intelligentes*. La grande majorité n'ont jamais voyagé entre les systèmes ni colonisé à une échelle significative. Malgré cela, les périples interstellaires étant monnaie courante et accessibles à une grande diversité d'êtres, on fait régulièrement la rencontre d'espèces que l'on n'avait jusque-là jamais croisées.

LES GRANDS COULOIRS HYPERSPATIAUX

Le voyage dans l'hyperespace constitue le moteur de la civilisation galactique. Sans cela, le voyage interstellaire prendrait bien trop de temps pour permettre une gestion gouvernementale de la galaxie ou un commerce à cette échelle. L'origine de ce mode de déplacement s'est perdue avec le temps, mais on sait que les hyperdrives sont la clé de voûte technologique de l'exploration, du transport et de la guerre depuis des siècles.

L'hyperespace à proprement parler est une dimension parallèle permettant aux vaisseaux stellaires d'atteindre des vitesses supérieures à celle de la lumière. Y voyager reste toutefois dangereux, car on ne peut se contenter par ce biais de sauter en ligne droite d'un point à un autre. Les objets de grande masse, comme les planètes et les astres, projettent des ombres de taille correspondante qui perturbent la navigation et la rendent même périlleuse. Des remous et autres bizarreries gravifiques peuvent également se présenter, notamment dans les zones d'activité gravitationnelle intense comme le noyau de la galaxie. Les navires qui s'approchent d'une ombre de masse peuvent ainsi être endommagés, détruits ou violemment expulsés de l'hyperespace. Pour compliquer un peu plus les choses, toute planète, toute étoile et tout objet de la galaxie est en mouvement perpétuel, si bien qu'un itinéraire qui fonctionne une fois peut ultérieurement s'avérer meurtrier.

Le meilleur moyen de limiter les risques dans l'hyperespace consiste à emprunter les couloirs hyperspatiaux et les hypervoies. Ces itinéraires éprouvés forment l'ossature des transports et du commerce galactiques. Ils sont sans cesse surveillés et recalculés par des représentants du gouvernement galactique (présentement rattachés au ministère de l'espace impérial), les cartes stellaires à jour étant disponibles dans tout astroport ou presque. Il existe également des voies moins connues, secrètes, illégales ou encore réservées à la contrebande. On peut les connaître, à condition d'avoir accès à des sources douteuses, ou du moins privées. Il reste possible de voyager dans l'hyperespace sans recourir à un itinéraire établi, mais cela devient plus lent et très hasardeux.

Les itinéraires sûrs n'étant jamais complètement les mêmes d'un voyage à l'autre, la durée des trajets varie tout autant. Elle est affectée par la vitesse de l'hyperdrive du vaisseau (on parle aussi de multiplicateur), par la faculté de l'astrogateur à programmer un itinéraire efficace, par la précision de la carte stellaire disponible et par les courants naturels de l'hyperespace dans les passages concernés. Des vaisseaux qui effectuent ensemble des sauts parallèles dans l'hyperespace sont généralement soumis aux mêmes conditions gravifiques (mais ce n'est pas systématique), si bien que leurs horaires d'arrivée et leurs positions relatives sont normalement proches.



PRINCIPAUX COULOIRS HYPERSPATIAUX GALACTIQUES

Les couloirs hyperspatiaux principaux sont parcourus depuis des siècles. Ils sont bien répertoriés et relient les secteurs et systèmes les plus importants de la galaxie. Ce sont également les mieux surveillés, ce qui ne facilite pas la tâche des contrebandiers, criminels et autres individus cherchant à se soustraire à la vigilance des autorités. Les meilleures voies sont décrites ci-après, avec une liste des sites notables qu'elles traversent ou approchent. Elles sont globalement présentées du Noyau vers les Bordures (à l'exception de la Voie Hydienne qui débute au point le plus septentrional selon le nord galactique).

ROUTE COMMERCIALE PERLEMIENNE

Cette voie, vieille d'environ 25 000 ans, est l'un des couloirs hyperspatiaux les plus anciens et les plus parcourus de la galaxie. Elle permit à la République naissante d'atteindre les confins du quadrant nord-est de la galaxie, de Coruscant à Ossus et à l'amas de Tion. Elle est entrecoupée de vieilles connexions vers l'Espace hutt. Elle part de Coruscant et traverse l'Hégémonie de Tion dans la Bordure Extérieure pour plonger ensuite dans l'Espace Sauvage. La Perlemienne constitue l'une des frontières de la Tranchée (cf. page 355). Son existence et les pressions politiques régionales ont entraîné la colonisation rapide de l'est de la galaxie. Elle traverse la Voie Hydienne au niveau de Brentaal et la Passe Corellienne à hauteur de Coruscant (actuellement connu sous le terme de Centre Impérial).

Sites notables : Coruscant (Centre Impérial), Brentaal, Taanab, Roche, la Roue, Ossus, Rhen Var, Felucia, Raxus et l'amas de Tion.

PASSE CORELLIENNE

La Passe Corellienne fut fondée à la même époque que la route commerciale Perlemienne et forme la frontière opposée de la Tranchée. Elle permit d'asseoir l'influence corellienne sur la République, des balbutiements de cette dernière jusqu'à nos jours. C'est toujours l'une des voies militaires et commerciales les plus importantes de la galaxie. La Passe Corellienne débute à Coruscant, contourne le Noyau Profond au fil de l'essentiel des territoires du Noyau, jusqu'à Corellia, avant de s'étendre pratiquement en ligne droite jusqu'à la Bordure Extérieure, Ryloth, et au-delà.

Sites notables : Coruscant (Centre Impérial), Corellia, Duro, Gamorr, Bacrana, New Cov, Christophsis, Rodia, Tatooine, Géonosis et Ryloth.

VOIE MARCHANDE CORELLIENNE

La section la plus ancienne de la voie marchande Corellienne reliait Corellia à Duro. Cet axe finit par s'étendre jusqu'à l'extrémité méridionale de la galaxie. Comme il donne sur une région moins développée et peuplée, il n'est pas aussi prospère que d'autres voies. Son extrémité méridionale atteint des contrées qui n'ont été explorées que récemment en termes galactiques. La voie marchande Corellienne coupe la route de Rimma au niveau de Yag'Dhul, et la voie Hydienne à Terminus.

Sites notables : Corellia, Duro, Bestine, Yag'Dhul, Bespin, Hoth et Terminus.

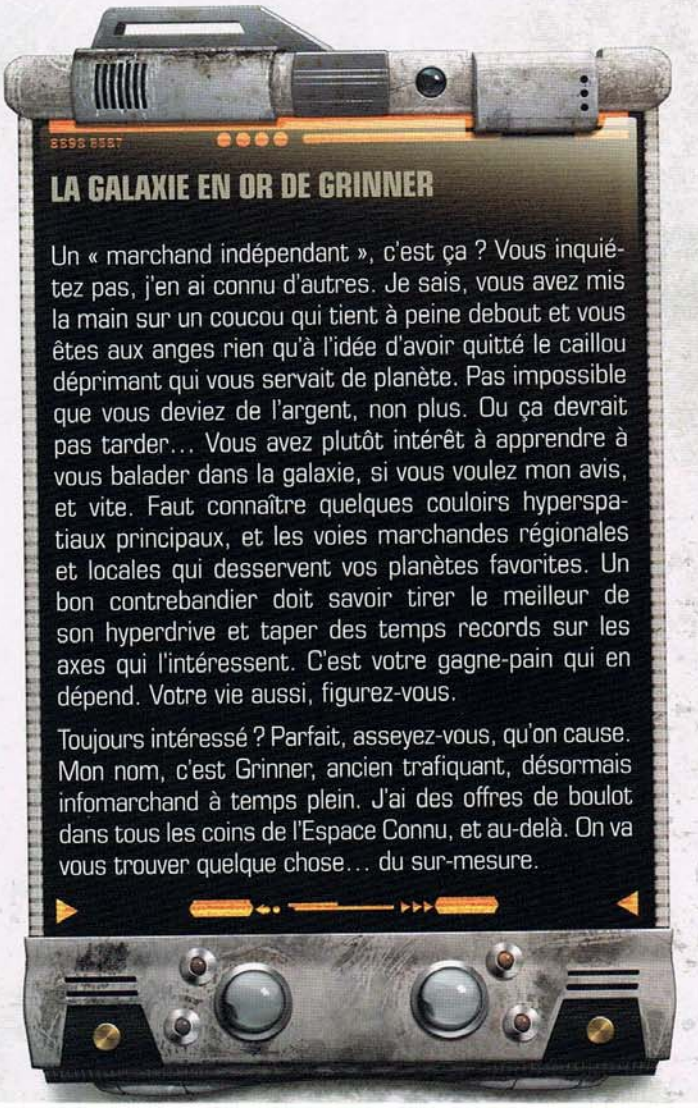
ROUTE COMMERCIALE DE RIMMA

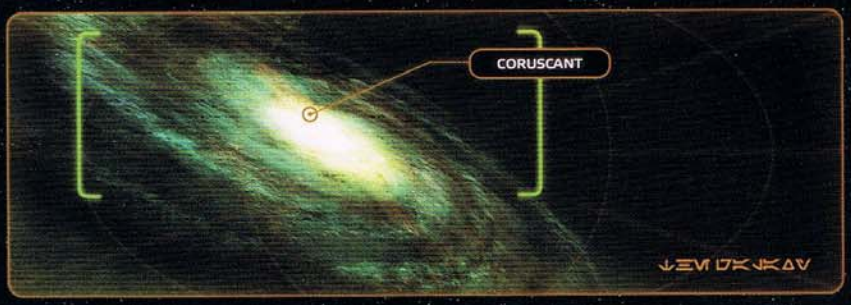
La route commerciale de Rimma dessert un certain nombre de systèmes et secteurs importants ou influents du sud de la galaxie. La Rimma fut au départ conçue par les marchands du secteur Tapani qui, surgissant des Colonies, se rendaient à Abregado-rae dans les Mondes du Noyau puis jusqu'au lointain secteur Kathol, aux confins de l'Empire. Le royaume marchand des Herglics et les Tapani alimentèrent l'expansion dans les régions méridionales. La Rimma coupe la voie marchande Corellienne au niveau de Yag'Dhul et la voie Hydienne à hauteur d'Eriadu, monde à la position très stratégique.

Sites notables : Abregado-rae, Thyferra, Yag'Dhul, Sullust, Eriadu, Sluis Van, Dagobah et Kal'Shebbol (capitale du secteur Kathol).

VOIE HYDIENNE

La voie Hydienne est le seul couloir hyperspatial important à traverser le disque galactique d'un bout à l'autre. Constituée de nombreuses routes plus petites, elle part des zones méridionales, traverse les Mondes du Noyau, vire vers les confins nord-orientaux de la galaxie, avant de terminer dans le Secteur Corporatif. La voie Hydienne passe certes par peu de systèmes influents, mais elle est connectée à beaucoup d'axes plus ou moins importants

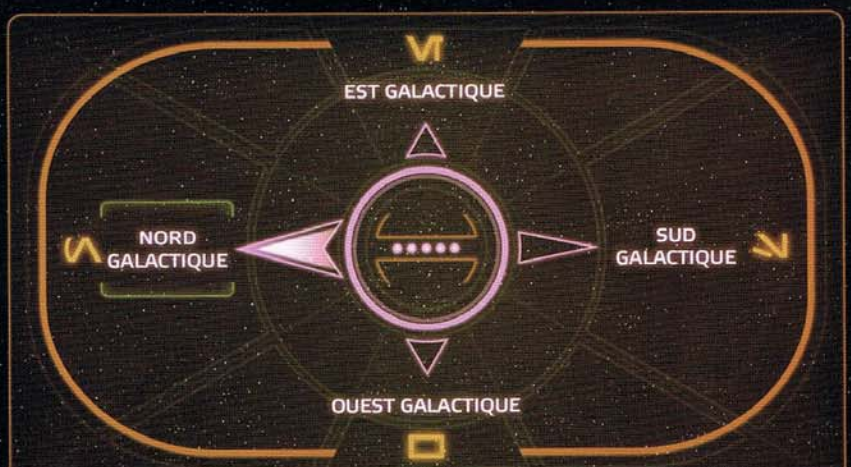




LA GALAXIE

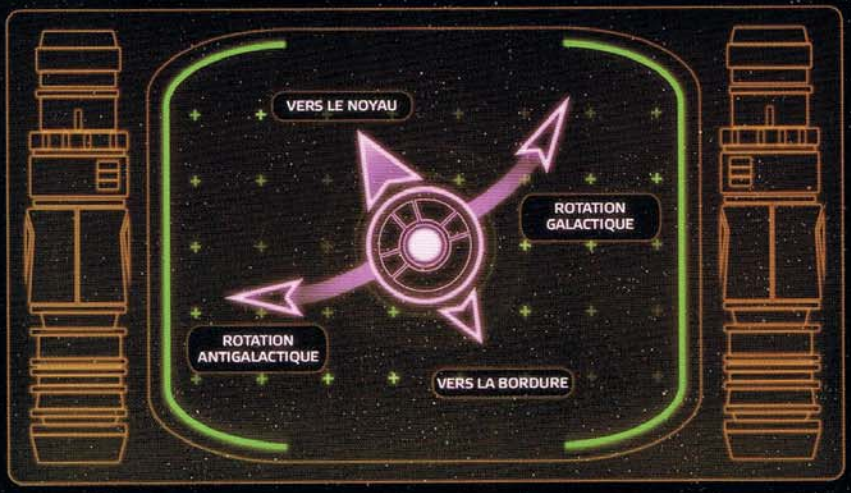
... j'ai piloté cet appareil d'un bout à l'autre de la galaxie. J'ai vu des tas de choses étranges dans ma vie...

– Han Solo

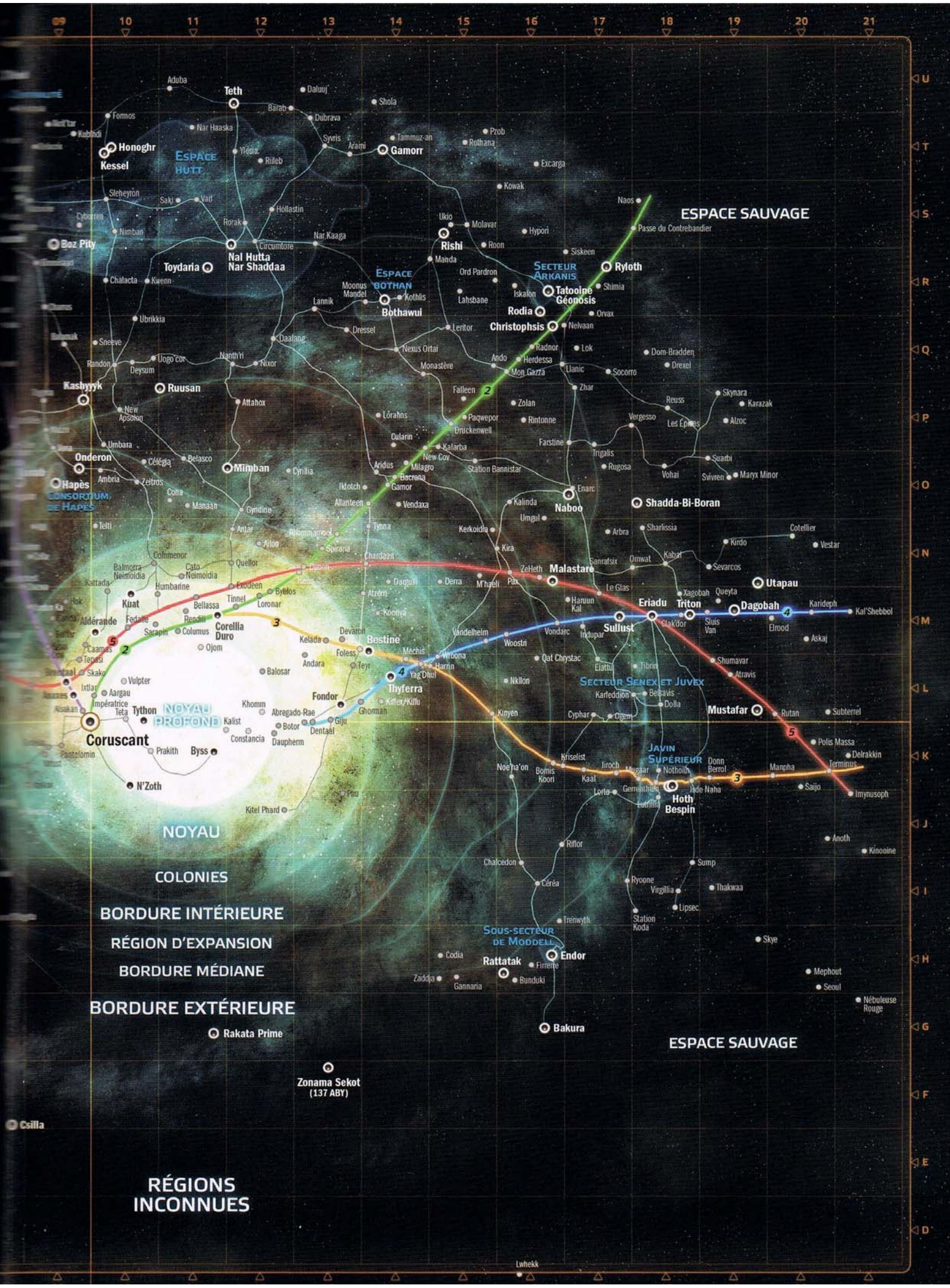


PRINCIPALES VOIES COMMERCIALES DE LA GALAXIE :

1. Route commerciale Perlemienne
2. Passe Corellienne
3. Voie marchande Corellienne
4. Route commerciale de Rimma
5. Voie Hydienne






09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
U T S R Q P O N M L K J I H G F E D
ESPACE SAUVAGE
Aduba
Teth
Daluuj
Shola
Barab
Dubrava
Formos
Nar Haaska
Kubindi
Honoghr
Kessel
ESPACE HUTT
Syvris
Tammuz-an
Arami
Gamorr
Pzob
Rothana
Yleste
Rilleb
Excarga
Kowak
Naos
Passe du Contrebandier
Sleheyron
Saki
Vad
Hollastin
Cyborrea
Rorak
Nimban
Ukio
Molavar
Hyporì
Rishi
Roon
Nar Kaaga
Circumtore
Boz Pity
Nal Hutta
Nar Shaddaa
Toydaria
Manda
Siskeen
Ord Pardron
SECTEUR ARKANIS
Ryloth
Chalacta
Kweenn
ESPACE BOTHAN
Moonus Mandel
Kothlis
Iskalon
Tatooine
Géonosis
Shimia
Lannik
Lahsbane
Bothawui
Rodia
Orvax
Ubrikkia
Dressel
Leritor
Christophsis
Nelvaan
Sneeve
Daalang
Nexus Ortai
Radnor
Lok
Dom-Bradden
Randon
Uogo cor
Deysum
Nanth'ri
Nixor
Monastère
Ando
Herdessa
Mon Garza
Llanic
Socorro
Drexel
Kashyyyk
Ruusan
Falleen
Zhar
Attahox
Zolan
Reuss
Skynara
Karazak
New Apsolon
Lôrahns
Paqwepor
Rintonne
Vergesso
Les Epines
Alzoc
Bruckenwell
Umbara
Cularin
Kalarba
Farstine
Trigalis
Onderon
Célégia
Belasco
Mimban
Cyrillia
New Cov
Aridus
Milagro
Station Bannistar
Rugosa
Suarbi
Vohai
Svivren
Maryx Minor
Ambria
Zeltros
Bacrena
Hapès
CONSORTIUM DE HAPÈS
Cona
Manaan
Ikotch
Gamor
Enarc
Naboo
Shadda-Bi-Boran
Allanteen
Vendaxa
Kalinda
Umgul
Gyndine
Telti
Antar
Tynna
Kerkoidra
Arbra
Sharlissia
Cotellier
Kirdo
Vestar
Rhommamool
Kira
Sanrafsix
Omwat
Kabal
Sevarcos
Cofmenor
Quellor
Chardaan
ZeHeth
Malastare
Utapau
Balmorra
Cato Neimoidia
Humbarine
Exodeen
Bytlos
Tinnel
Loronar
Derra
M'haeli
Pax
Le Glas
Xagobah
Queyta
Haruun Kal
Eriadu
Triton
Dagobah
Karideph
Kaf'Shebbol
Kuat
Bellassa
Rendili
Corellia
Duro
Alderande
Fedaine
Sarapin
Columus
Ojom
Devaron
Kelada
Bestine
Foless
Mechis
Wroona
Harrin
Yag'Dhul
Andara
Teyr
Balosar
Vandelhelm
Woostri
Vondarc
Indupar
Sullust
Elrood
Askaj
Qat Chrystac
Elattu
Tibrin
Shumavar
Atravis
Nkllon
Karfeddion
Belsavis
Dolla
Mustafar
Rutan
Subterrel
Cyphar
Ogem
Kinyen
Vulpter
Aargau
Impératrice Teta
Tython
NOYAU PROFOND
Khomm
Abregado-Rae
Botor
Dentaël
Giju
Ghorman
Fondor
Kiffex/Kiffu
Thyferra
Coruscant
Kalist
Constancia
Daupherm
Pantolomin
Prakith
Byss
N'Zoth
Kitel Phard
Pnu
JAVIN SUPÉRIEUR
Polis Massa
Delrakkin
Terminus
Kriselist
Noe'ha'on
Bomis Koori
Jiroch
Kaal
Mygaar
Nothoith
Donn Berrol
Manpha
Gerrenthum
Lorta
Hoth
Bespin
Saijo
Imynusoph
Anoth
Kinooine
Riflor
Chalcedon
Sump
Céréa
Ryoone
Virgillia
Thakwaa
Lipsec
Station Koda
Trenwyth
SOUS-SECTEUR DE MODDELL
Endor
Skye
Codia
Rattatak
Firrerre
Zaddja
Gannaria
Bunduki
Mephout
Seoul
Nébuleuse Rouge
Bakura
ESPACE SAUVAGE
COLONIES
BORDURE INTÉRIEURE
RÉGION D'EXPANSION
BORDURE MÉDIANE
BORDURE EXTÉRIEURE
Rakata Prime
Zonama Sekot
(137 ABY)
Csilla
RÉGIONS INCONNUES
Lwhekk

PLANÈTES, SYSTÈMES STELLAIRES, SECTEURS ET RÉGIONS

Les planètes constituent la plus petite unité culturelle et politique reconnue par le gouvernement galactique. Seules les plus anciennes et puissantes ont leur propre sénateur impérial. La plupart disposent d'un gouverneur planétaire qui supervise tout le système stellaire, sauf pour les systèmes composés de plusieurs planètes dont la population ou l'influence est significative.

Au début de la République, les systèmes stellaires étaient répartis en secteurs comptant cinquante mondes suffisamment peuplés, quelle que fût leur taille. Les explorations et colonisations forcenées ont engendré des aménagements nécessaires à ce système, pour éviter de submerger la gestion galactique. Sous l'Empire galactique, les secteurs sont devenus plus importants en tant qu'unités politiques et qu'éléments militaires. On a rassemblé des groupes de secteurs en sursecteurs, pour permettre à l'armée impériale de mener des opérations d'un secteur à l'autre sans craindre d'interférences politiques. Les zones les plus actives martialement sont ainsi devenues les secteurs prioritaires.

Les régions correspondent aux divisions territoriales les plus étendues de la gestion galactique. Le terme a varié au fil des âges, désignant parfois des régions qui ont depuis été divisées en secteurs. Pour l'Empire, une région fait normalement référence à une zone extrêmement vaste, à la mesure de l'expansion galactique. Les Mondes du Noyau constituent ainsi une région, la Bordure Extérieure une autre.

de la galaxie. Elle croise la route marchande Perlemienne au niveau de Brentaal, la passe Corellienne à Denon, la Rimma à hauteur d'Eriadu et la voie marchande Corellienne à Terminus.

Sites notables : Bonadan (capitale du Secteur Corporatif), Télos, Espace Mandalorien, Taris, Brentaal, Denon, Malastare, Eriadu, Mustafar et Terminus.

LE NOYAU PROFOND

Le Noyau Profond est une région surchargée d'étoiles, véritable chaos astronomique en orbite autour de l'énorme trou noir du centre de la galaxie. En raison de la très haute densité des systèmes stellaires et des fluctuations extrêmes du champ gravitationnel, le voyage en hyperespace dans le Noyau Profond demeure incroyablement ardu, sinon impossible. C'est dans tous les cas une entreprise particulièrement périlleuse. Les voies de navigation sont très peu nombreuses, la plupart étant des secrets impériaux jalousement gardés.

AU CŒUR DU NOYAU

Pénétrer dans le Noyau Profond est si difficile que l'expansion galactique s'est naturellement opérée vers l'extérieur, au gré de voies plus accueillantes menant vers les confins de l'espace. Il existe bien quelques systèmes habités dans le Noyau Profond, mais la plupart ne le sont pas ou restent d'un accès trop délicat pour être sondés.

Malgré leur position a priori désavantageuse, quelques mondes du Noyau Profond ont su marquer l'histoire galactique. On estime ainsi que les Jedi et la Force trouvent leurs origines dans l'un des mondes isolés de cette région. L'un des systèmes les plus influents de la galaxie fut jadis celui de l'Impératrice Teta, qui fournissait une grande partie de la carbonite et fut un des pionniers de l'expansion humaine à travers la galaxie.

Pourtant, Le Noyau Profond est resté largement ignoré du gros de la galaxie durant l'essentiel de son histoire. Le chancelier Palpatine n'a cependant pas manqué de saisir l'occasion offerte par la Guerre des Clones pour passer la région au peigne fin dans sa quête de voies hyperspatiales et de mondes dignes d'être exploités. Il transmit une partie de ces données aux forces séparatistes afin de lancer une attaque surprise sur Coruscant à l'approche de la fin du conflit. Il garda le reste pour lui. On raconte en effet qu'il réduisit au silence tous ceux qui l'avaient assisté dans ces missions de reconnaissance.

Parmi les secrets les mieux gardés de l'Empire, on compte les voies permettant d'accéder au Noyau Profond. L'Empereur a ainsi établi la zone de sécurité du Noyau Profond afin de rendre illégal tout voyage non assorti des permis et autorisations délivrés par le Bureau de la Sécurité Impériale et le Bureau Officiel des Services Stellaires (BOSS). Les déplacements dans le Noyau Profond sont hautement régulés, des patrouilles nombreuses assurant la surveillance. Une poignée de systèmes seulement est parfois ouverte à la circulation hyperspatiale, rarement plus de deux mondes à la fois. Les planètes connues ne sont pas du genre accueillant et ont peu de chance d'attirer les marchands et les touristes. Il s'agit surtout de planètes carcérales, de mondes industriels et de colonies minières où triment esclaves ou serfs.

Certains systèmes ont été secrètement colonisés par décret impérial, souvent pour devenir des « mondes forteresses » lourdement protégés. C'est le cas de la planète Byss (retraite personnelle de l'Empereur au cœur du Noyau) qui se cache au terme de la voie hyperspatiale de la passe de Byss. À l'insu du reste de la galaxie, il y initie des acolytes et d'autres êtres aux secrets du côté obscur et y mène des expériences inquiétantes. Cette voie longe également Prakith, domaine des très redoutés Grands Inquisiteurs de l'Empereur, capables de manipuler la Force.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants du Noyau Profond, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Byss : la retraite ultrasecrète de l'Empereur, monde forteresse le plus avancé, est située au terme de la Passe de Byss. L'accès est bien entendu très restreint et le simple fait de connaître l'existence de ce monde équivaut souvent à la peine de mort. Pour beaucoup, il ne s'agit que d'un mythe ou de propagande.

Passe de Byss : cette voie hyperspatiale extrêmement instable et dangereuse relie Impératrice Teta à Byss, en passant par Prakith. L'Empire entretient des repères de navigation pour que cette voie secrète reste viable. Elle fut empruntée en grande partie par le général Grievous pour attaquer Coruscant, par le biais d'un passage précaire trouvant son origine à Abregado-rae, dans les Mondes du Noyau.

Système de l'Impératrice Teta (Koros Major) : Impératrice Teta est toujours un système producteur de carbonite, après des milliers d'années d'exploitation minière. Les explorations du Noyau Profond opérées par l'Empereur ont commencé ici. C'est probablement l'endroit le plus accessible et fréquemment visité de toute cette région presque impénétrable.

Grande Ligne de Koros : la voie hyperspatiale principale pour la majorité des voyageurs qui se rendent dans le Noyau Profond est la très ancienne « grande ligne » de Koros. Elle sert depuis bien longtemps au transport de carbonite entre Impératrice Teta et Coruscant, voire au-delà.

Prakith : c'est le monde forteresse des Grands Inquisiteurs, site de leur quartier général, la Citadelle Inquisitorius. Prakith est particulièrement bien défendu, aussi bien dans l'espace qu'en surface. Les Grands Inquisiteurs se forment sur ce monde et y emmènent leurs malheureux prisonniers.

Tython : Tython est la planète pratiquement inaccessible où l'on pense que la Force fut découverte dans un lointain passé. Les premiers fidèles du côté lumineux ont quitté ce monde pour ensuite devenir les Chevaliers Jedi.

0025 3320

LES MISES EN GARDE DE GRINNER DANS LE NOYAU PROFOND

Le Noyau Profond ? Vous avez décidé d'en finir avec la vie ? J'ai une meilleure idée : je vous abats tout de suite et vous me laissez votre vaisseau. Pour vous, le résultat est le même, et au moins, quelqu'un de bien profitera de votre coucou.

Bon, écoutez. Je sais pas qui vous a mis cette drôle d'idée en tête, mais personne qui vous aime, en tout cas. Pour commencer, le Noyau Profond, c'est un vrai cauchemar pour la navigation. Vous pouvez avoir le meilleur astrogateur de la galaxie, il va vous falloir esquiver les astres filants, jongler avec les champs gravitationnels les plus capricieux et des trous noirs énormes. Autant dire que la cote est pas en votre faveur. La région est un désastre naturel de part en part, autant qu'un traquenard hyperspatial. C'est pas pour rien que personne y va.

Enfin, au départ, c'était pour ça. Aujourd'hui, c'est plutôt que personne a le droit de s'y rendre. L'Empire a mis au point ce truc qu'on appelle le Réseau de Sécurité Hyperspatiale pour s'assurer que personne n'accède à la zone de sécurité du Noyau profond sans la permission de Sa Majesté. On raconte que les quelques voies de ce réseau sont patrouillées par des vaisseaux de classe Interdictor et des flottes stellaires entières, sans parler des champs de mines. Manifestement, l'Empereur veut protéger quelque chose. Et c'est pas moi qui vais aller lui chiper.

Une autorisation ? Mais bien sûr, c'est faisable, à condition d'avoir les moyens d'aligner des tarifs exorbitants, d'avoir la patience de traiter avec la bureaucratie impériale et si possible de connaître un ou deux gros bonnets. Sans compter que le BSI manquera pas de tout vérifier sur votre passé, et quelque chose me dit que ça va pas passer dans votre cas. Et si par miracle ça passe, va falloir vous plier aux horaires impériaux, avec les voies et les destinations qui leur conviennent. Écartez-vous à peine de la route et ils hésiteront pas à vous abattre.

Alors moi, je vois que deux raisons valables de braver tout ça. Les crédits, d'une part. Pour ce genre de mission, en général, ça aligne grassement, et on peut imaginer que c'est pour quelque chose qui fera pas plaisir aux Impériaux. Après, j'ai entendu dire qu'ils avaient parfois besoin de pilotes pour du simple transport de marchandises, donc pourquoi pas ? Sûrement des contrats de grosse boîte. Je peux y jeter un œil si ça vous intéresse.

L'autre motif que je vois, c'est de partir à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose. On dit qu'il y a beaucoup de planètes carcérales et de mondes esclavagistes dans le Noyau Profond. Il doit bien y avoir des gens prêts à vous engager pour faire évader quelqu'un, ce qui doit pas être de la tarte. Ou alors, vous êtes sur la trace de quelqu'un de cher, ce qui est peut-être plus plausible. Mon conseil dans tous les cas : n'y allez pas en touriste, préparez-vous à une rude adversité et… bonne chance. À la limite, il vaudrait mieux vous engager directement dans la Marine Impériale. Enfin, mon vrai conseil, c'est de vous pencher sur les plans que j'ai à vous proposer hors du Noyau Profond, qui sont bien plus accessibles et profitables. Sinon, même en bossant pour les Hutts, vous vivrez plus longtemps.



LES MONDES DU NOYAU

La région des Mondes du Noyau est le centre culturel et gouvernemental de la galaxie. Pendant des millénaires, ces mondes étaient au cœur de la République, statut qu'ils ont conservé sous l'Empire galactique. La région est constituée d'un demi-cercle de systèmes stellaires cernant le Noyau Profond du nord au sud en passant par l'est. Tout couloir hyperspatial important débute des Mondes du Noyau, ou du moins les coupe.

PRÉDOMINANCE DES MONDES DU NOYAU

Les Mondes du Noyau figurent parmi les civilisations les plus anciennes de la galaxie. C'est à partir de ces planètes centrales que les explorations successives rayonnèrent vers la bordure. Tout cela s'accompagna d'une expansion gouvernementale, sociétale et économique canalisant de prodigieuses richesses vers les Mondes du Noyau. Ces systèmes très peuplés sont donc restés parmi les plus puissants.

Pour le reste de la galaxie, les citoyens de ces mondes sont hautains, snobs et élitistes. Cette perception est d'ailleurs plutôt fondée, d'autant que les intéressés rétorquent souvent que les autres sont juste envieux de leur grandeur et de leurs perspectives. Les disputes culturelles, politiques et économiques entre régions galactiques sont monnaie courante.

Ce type de tensions a également ponctué l'histoire interne des Mondes du Noyau, mais les guerres d'envergure s'y sont bien moins souvent répétées que dans les régions plus extérieures de la galaxie. Les citoyens ont tendance à s'estimer à l'abri de tels débordements de violence. Cette perception fut toutefois ébranlée par la récente Guerre des Clones, qui a précipité les réalités du conflit interstellaire dans le berceau même de la République.

Le chancelier Palpatine profita de la terreur inspirée par les événements de la Guerre des Clones qu'il avait lui-même manigancés pour obtenir du soutien en faveur de sa vision de la paix, paix imposée par la force militaire et un gouvernement centralisé souverain. C'est ainsi qu'il trouva dans les Mondes du Noyau des partisans extrêmement enthousiastes de l'Empire galactique. Les citoyens fermèrent l'œil sur le côté obscur de l'Empire, considérant les pires histoires comme de simples mensonges et rumeurs propagandistes colportés par les éléments séditieux et les Rebelles. La plupart soutiennent activement la cause du gouvernement impérial. Ils ignorent pour l'essentiel les plus sinistres agissements de l'Empire, que Palpatine prend bien soin de camoufler. Des organisations comme la COMPORN (Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau), qui soutiennent farouchement l'Empire, ont ainsi souvent l'aval du peuple.

Les Mondes du Noyau, Coruscant (Centre Impérial) en particulier, sont les principaux acteurs de la bureaucratie impériale et de la machine de guerre. Autant motivés par les ambitions idéologiques que par le gain économique, ces systèmes ont permis par leur assistance au pouvoir impérial de gagner toute la région. Les Rebelles, les dissidents, les sympathisants et autres marginaux ne sont pas les bienvenus, la sécurité se chargeant efficacement de le leur rappeler. Certes, les occasions en or ne manquent pas pour les contrebandiers et les pirates, mais ils sont ici traqués sans relâche. La plupart se sont retranchés dans les régions externes moins surveillées où leurs petites affaires peuvent se mener moins dangereusement.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants des Mondes du Noyau, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Abregado-rae : situé à la frontière des Mondes du Noyau, Abregado-rae est un foyer de commerce et de fabrication. Le système marque le départ de la route commerciale de Rimma, mais n'exerce pas une grande influence sur les affaires galactiques.

Aldérande : Aldérande était l'un des mondes d'origine de la République, demeure des premiers colons humains. Acteur influent de la politique galactique, ce fut une civilisation à la culture florissante pendant des siècles. Aldérande devint pacifiste à l'issue de la Guerre des Clones, tout en maintenant une opposition à la fois publique et secrète à l'Empereur. La planète fut détruite par l'Étoile noire pour intimider les citoyens galactiques et les soumettre à l'autorité de l'Empire, mais aussi pour forcer Leia Organa à révéler la position d'une base rebelle. Les vestiges de roche d'Aldérande portent le nom de Cimetière.

Brentaal : Brentaal profite largement de sa position stratégique, au carrefour de la route commerciale Perlemienne et de la voie Hydienne. Brentaal IV est un monde opulent bénéficiant d'un commerce très actif, de nombreux astroports, de vastes manufactures et de services de transport galactique. Les grandes maisons, très présentes sur le marché de toute la galaxie, contrôlent le système d'une main de fer.

Corellia : Corellia est le système qui fonda les deux grands couloirs hyperspatiaux qui le coupent, la passe Corellienne et la voie marchande Corellienne. C'est un système planétaire peu ordinaire puisqu'il est constitué de cinq mondes habités, dont deux sont en orbite autour de la très ancienne et mystérieuse station Centerpoint. Trois espèces sont ici chez elles : les humains, les Séloniens et les Dralls. Corellia est connue pour ses chantiers navals et la liberté d'esprit de ses citoyens humains (cf. page 357 pour plus de détails).

Corulag : Corulag est un monde consacré à l'Ordre Nouveau de l'Empereur Palpatine. Il accueille la prestigieuse Académie de Corulag, école militaire de grand renom.

Coruscant (Centre Impérial) : Coruscant est la capitale traditionnelle de l'Ancienne République, le cœur de la culture et de l'influence galactique. L'Empereur Palpatine

l'a renommée Centre Impérial après s'être emparé du pouvoir. Le trou noir qui occupe le centre du Noyau Profond est le véritable centre géographique de la galaxie, mais le point d'origine des cartes de navigation de la République et de l'Empire a toujours été Coruscant. La planète entière est recouverte d'un immense et très dense paysage urbain, les nantis occupant les tours et les niveaux supérieurs, tandis que la lie de la société est reléguée aux bas-fonds. C'est aussi le siège du pouvoir impérial, de la bureaucratie galactique et d'un grand nombre des plus puissantes institutions économiques et entreprises.

Duro : Duro est le monde natal de l'espèce des Duros, qui figurait parmi les premières cultures exploratrices de l'espace, avant même l'hyperdrive que l'on connaît aujourd'hui. Ils ont créé et rôdé un grand nombre de voies hyperspatiales, notamment une section primitive de la voie marchande Corellienne. Ils développèrent et colonisèrent les mondes qu'ils découvrirent avec un sens aigu de la rentabilité. La surface de cette planète est surchargée par l'industrie et les fermes automatisées. En raison du taux de pollution élevé et des conditions très difficiles, la plupart des Duros vivent dans des cités orbitales ou d'autres mondes.

Kuat : Kuat accueille les légendaires Chantiers Navals de Kuat, dont sont issus de nombreux vaisseaux stellaires ayant marqué l'histoire de la République, de la Guerre des Clones et de l'Empire galactique. Entièrement cernée par les chantiers spatiaux, Kuat produit chaque année des milliers de navires, notamment les emblématiques destroyers stellaires de classe Impérial. Des centaines de millions d'ouvriers habitent cet anneau orbital. Compte tenu de l'importance stratégique de la planète, l'Empire est extrêmement présent dans ce système et dans toute la région. L'accès à ce monde est bien sûr très restreint.

Ralltiir : Ralltiir est surtout connu pour son système banquier très avancé et pour sa détermination à préserver sa neutralité politique. Avant la bataille de Yavin, des agents et factions tentaient secrètement de pousser les marchés financiers du monde à soutenir l'Empereur. Quand des

LES BONS CONSEILS DE GRINNER DANS LES MONDES DU NOYAU

Ah, les Mondes du Noyau. Gros potentiel pour un capitaine de cargo un peu malin, un gars dans votre genre. Évidemment, les Impériaux font tout pour donner l'impression que la région est verrouillée. Les gens se croient en sécurité comme ça et ils risquent pas de s'agiter. De bons petits citoyens de l'Empire comme ils les aiment.

Bon, faut dire qu'il y a du vrai. La sécurité est renforcée, faut admettre. Les gars des douanes sont redoutables. Pas question de traînasser quand on passe par un monde impérial, surtout si vous êtes recherché. Croyez-moi, les centres de détention impériaux ont guère d'humour.

Mais toute cette sécurité, toute cette bureaucratie, c'est aussi des nouveaux marchés qui s'ouvrent aux petits futés comme vous et moi. Vous aurez toujours des gens qui cherchent des produits en accès restreint, voire de la marchandise carrément illégale, et qui sont prêts à payer plus cher pour éviter les soucis avec l'Empire. Et même si vous êtes du genre moral, vous vous apercevrez que beaucoup de produits parfaitement irréprochables sont interdits pour une raison ou une autre, selon le monde impérial que vous traversez. Ces raisons sont souvent politiques, d'ailleurs, si bien que vous aurez plutôt intérêt à pas passer pour des sympathisants Rebelles.

Alors, voici ce que j'ai à vous proposer :

Le premier plan est un peu sinistre. J'ai une famille de rescapés d'Aldérande qui voudraient aller faire un tour au Cimetière pour se recueillir. C'est moins illégal que risqué, à dire vrai. Les vestiges d'Aldérande ont pas eu le temps de stabiliser leur orbite, ce qui va demander encore pas mal d'années. Vous en approchez pas trop, et y aura pas de problème. Y a parfois un ou deux navires du BSI qui traînent dans la zone pour identifier ceux qui musardent dans le coin. Vaut mieux éviter de s'y attarder.

Après, j'ai une petite mission de contrebande, tout ce qu'il y a de plus classique, sur Brentaal. Vu l'activité marchande qui gravite autour du système, vous devriez pas avoir de souci pour passer inaperçus dans les couloirs spatiaux. Va bien falloir passer la douane, mais ça paie très bien et vous devriez trouver un chargement légal pour le retour sans trop de difficulté.

Le dernier plan est plus risqué. Il semblerait qu'une des grosses légumes de la banque ait l'intention de faire sortir sa famille de Ralltiir. Ça veut en tout cas dire qu'ils ont des raisons d'éviter les Impériaux. C'est peut-être des criminels recherchés, mais quelque chose me dit qu'ils ont plutôt été catalogués comme sympathisants Rebelles. Si c'était des espions, c'est pas le genre d'aide qu'ils rechercheraient.

Dans un cas comme dans l'autre, assurez-vous que les permis et les pièces d'identité de votre navire sont à jour et légaux, ou du moins qu'ils résisteront aux diverses vérifications. Y a fort à parier que vous croiserez des fonctionnaires de l'Empire, même si c'est juste les douaniers qui vous accueillent assidûment à chaque astroport. Soyez ultra-vigilants. Les agents du BSI adorent débusquer des menaces envers l'Ordre Nouveau, Rebelles ou pas.



sympathisants aux Rebelles essayèrent de contrarier les opérations impériales, survint l'invasion par l'Empire, qui s'arrogea le contrôle du système. Depuis cette époque, le monde est resté la cible d'incursions rebelles et d'opérations clandestines. L'Empire est toujours aux commandes, certes, mais les institutions financières ont grandement pâti de ces divers troubles.

Rendili : c'est ici que l'on trouve l'un des plus grands producteurs de vaisseaux de la galaxie : les Propulsions stellaires de Rendili. Le monde choisit le camp des Séparatistes durant la Guerre des Clones, soutien pourtant bridé par la loyauté de sa propre flotte domestique envers la République. Le chancelier Palpatine profita de la crise pour asseoir le contrôle gouvernemental sur ce type d'armadas. La loyauté bancale du système finit toutefois par nuire aux Propulsions stellaires, qui ne décrochèrent aucun contrat impérial lucratif.

LES COLONIES

Les Colonies forment le premier anneau des explorations et expansions d'envergure. Elles constituent la deuxième région la plus peuplée après les Mondes du Noyau, avec une densité de population supérieure à ce qu'on trouve dans l'ensemble de la galaxie, et se déploient en demi-cercle autour de cette même région, dont l'exploration se fit selon des axes similaires.

La colonisation des Colonies débuta avant la fondation de la République. Explorateurs et colons voulurent pousser leurs ambitions au-delà des Mondes du Noyau dont ils étaient issus. Les navires primitifs qui existaient alors n'étaient pas capables de voyager dans l'hyperespace, ce qui rend cette prouesse encore plus remarquable. Les déplacements et les communications étant alors limités, de nombreux mondes se séparèrent de leurs dirigeants d'alors, en quelques générations. Les conflits qui sévissaient à l'époque entre les Colonies et les mondes d'origine comptèrent parmi les principaux motifs de l'instauration d'un gouvernement galactique.

L'AUTORITÉ COLONIALE

Les Colonies courent toujours après le prestige qu'elles estiment mériter, alors qu'elles comptent certains mondes parmi les plus riches de la galaxie. Si on les compare aux territoires plus excentrés, elles jouissent d'une culture avancée et d'une grande puissance économique, bien que le Noyau rechigne à le reconnaître. La région a longtemps été à l'origine de tensions et de changements politiques, du temps de la République. Les Colonies se considèrent à la pointe du domaine économique, associant puissance, richesse et matières premières prisées dans toute la galaxie.

Le développement des Colonies a entraîné pour la galaxie des progrès en termes de lutte contre les abus de pouvoir gouvernemental et corporatiste. En effet, la plupart des difficultés galactiques étaient dues à des conflits émanant des Colonies ou les faisant intervenir. Cette réputation a poussé l'Empire galactique à surveiller la région de près, et à se montrer intransigeant avec les zones à problème afin d'éviter que des sentiments anti-gouvernementaux se développent et menacent sérieusement l'autorité impériale. Une grande proportion des grosses compagnies et entreprises des Colonies profite allègrement des contrats impériaux orchestrés pour que la région soit satisfaite et demeure sous contrôle. C'est ainsi que les Colonies restent dans le rang, mais que rien ne peut empêcher un certain ressentiment contre l'Empire de se nourrir sous la surface.

LES BONS PLANS DE GRINNER DANS LES COLONIES

Ah, les Colonies… En voilà des mondes riches, et pas radins, qui plus est. Mais faut pas s'emballer pour autant, l'Empire y est bien présent, sans compter les autorités locales diverses. La prudence reste de mise.

La ruse pour réussir sa virée dans les Colonies, c'est de donner parfaitement le change. C'est pas qu'ils aiment pas les marginaux et les marchands qui travaillent dur, mais ils sont plus conciliants avec les gens qui respirent la prospérité, même quand ils savent que c'est du flan. Mon conseil ? L'habit fait le gars réglo. Nettoyez votre coucou. Achetez quelques uniformes ou laissez au moins quelques combinaisons traîner dans vos quartiers. C'est souvent la première impression qui compte avec les clients, surtout ceux qui seront vos passagers. Et puis, ça berne généralement les douaniers. Des tas de trafiquants sont convaincus que personne fera attention à leur tas de boulons volant, alors qu'au contraire, c'est en présentant un vaisseau nickel qu'on évite les questions embarrassantes.

Vu le flouze qui gravite là-bas, vous aurez pas de mal à trouver du boulot, surtout si vous êtes prêts à jouer les coursiers.

Et justement, ma liste commence par une mission de transport clandestin… de rares spécimens biologiques à présenter à un labo de recherche sur Arkania. Ça fait intervenir des technologies de pointe en matière de conservation, mais c'est pas là-dessus que vous serez sollicités. Le passager qui accompagne le matériel se chargera de vérifier qu'il tombe pas en panne pendant le voyage. On se doute que c'est pas très légal, tout ça, sans quoi ils auraient fait appel à une compagnie de transport.

Ah, celle-ci est pas ordinaire : apparemment, un politicard neimoidien fortuné déménage à Cato Neimoidia, et il a besoin d'aide pour transvaser tous ses biens. D'après ce que j'ai compris, il cherche aussi des gars dans votre genre pour faire diversion pendant que d'autres vaisseaux déménagent la véritable marchandise. Il doit avoir des ennemis ou alors, il veut juste semer le BSI pour pouvoir déplacer sa collection qu'on imagine à moitié légale. Dans un cas comme dans l'autre, c'est du genre risqué, surtout que ça rémunère très très bien.

Si votre équipage est en manque de BA, et qu'il a rien contre un pourboire, j'ai entendu dire qu'un marchand herglic cherche des mercenaires pour libérer certaines personnes des complexes esclavagistes de l'ancien espace de son espèce. Il serait pas vraiment ce qu'on appelle pauvre, d'après ce qu'on dit.

Je suis pas spécialement pro-Rebelle, mais le massacre de Ghorman m'est resté en travers. On raconte qu'ils veulent monter d'un cran les manifs de cette année, garantie de barouf. Une chose est sûre : la planète abrite quelques espions rebelles et ils cherchent activement des gens qui pourraient faire du raffut et soulever la foule. Si vous préférez engranger des crédits à leurs dépens, je suis sûr que de belles primes sont offertes pour leurs têtes.

Pour en revenir à des plans plus légaux, je sais qu'il y a moyen de trouver des passagers potentiels à Mrlsst, entre deux sessions universitaires. En général, ils veulent juste rejoindre leurs pénates, mais il arrive qu'un étudiant en recherches un peu décalées ait besoin qu'on le largue dans un endroit plus exotique ou dangereux.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants des Colonies, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Arkania : ce monde de toundra situé entre la route commerciale Perlemienne et la voie Hydienne est la patrie des Arkaniens et de leurs rejetons modifiés génétiquement, considérés comme des êtres inférieurs. Les Arkaniens ont l'esprit très scientifique et peu de scrupules dans leurs expériences et opérations.

Balmorra : située à la frontière entre les Colonies et les Mondes du Noyau, Balmorra est un monde très industrialisé, connu pour la production d'armes de l'armée impériale. C'est l'un des centres de fabrication principaux de TR-TT.

Byblos : autre grand producteur de matériel militaire, Byblos est un monde très peuplé traversé par la passe Corellienne, connu pour son architecture unique avec ses tours de 5000 étages, toutes consacrées à des fonctions spécifiques. Les Chantiers de Byblos font également sa réputation, fournissant des airspeeders et autres véhicules volants.

Cato Neimoidia : bien qu'il s'agisse d'une colonie indépendante, Cato Neimoidia est plus connue comme « monde porte-monnaie » neimoidien. C'était autrefois l'une des planètes les plus riches de la galaxie, mais elle a bien souffert sur ce plan quand les forces de la République s'en sont emparées lors de la Guerre des Clones. C'était jusque-là une importante forteresse séparatiste. Ce monde est connu pour ses cités hamacs, suspendues à d'énormes arches de roche naturelle.

Commenor : Commenor est un monde d'esprit notoirement indépendant. L'Alliance rebelle en a donc profité pour établir un centre de pilotage de chasseurs stellaires sur Folor, plus grande lune de Commenor.

Devaron : Devaron est le monde d'origine des Devaroniens. Il se situe près de la voie marchande Corellienne. C'est une planète de montagnes, de vallées profondes, de lacs et de grands cours d'eau. Les Devaroniennes restent généralement au foyer, tandis que leurs hommes sillonnent la planète ou la galaxie.

Fondor : ce monde est avant tout connu pour ses chantiers navals orbitaux. L'Empire a saisi ces installations et a presque achevé la construction du nouveau vaisseau amiral de Dark Vador, le Super Star Destroyer *Executor*.

Ghorman : situé sur la route commerciale de Rimma, Ghorman est surtout connu pour avoir été le théâtre d'une atrocité impériale. En réaction à une manifestation contre les taxes, le commandant impérial Wilhuff Tarkin fit atterrir le vaisseau venu collecter les impôts directement sur les manifestants. Tarkin reçut alors le statut de Moff. Cet événement sonne encore dans les esprits comme un cri de ralliement contre l'Empire.

Giju : Giju est le monde d'origine des Herglics, centre de leur empire avant la République. Ils colonisèrent autrefois les systèmes des alentours, leur contrôle s'étendant jusque dans la Bordure Intérieure. Leur influence suivait la route commerciale de Rimma. Les Herglics furent parmi les premiers à rejoindre la République, mais l'Empire les a pratiquement réduits en esclavage.

Mrlsst : Mrlsst est une planète marécageuse connue pour ses universités. Elle borde le secteur Tapani.

Couloir de Namadii : le couloir de Namadii est une voie hyperspatiale importante entre Coruscant (Centre Impérial) et Bilbringi dans la Bordure Intérieure.

Neimoidia : monde d'origine des Neimoidiens, colonisé autrefois par les Duros. Ce système est régulièrement négligé ou éclipsé par les proches Mondes du Noyau, ce que les Neimoidiens apprécient peu.

Procopia : Procopia est la planète capitale et le cœur de l'ancien empire Tapani. Elle joue désormais ce même rôle pour le secteur Tapani. Situé au sud des Colonies, ce secteur exerce toujours une certaine influence politique et économique sur la région.

LA BORDURE INTÉRIEURE

Cette région s'appelait simplement la Bordure lorsqu'il y a bien longtemps la République entama sa phase d'exploration et de colonisation. Elle est devenue la Bordure Intérieure quand les éclaireurs se sont enfoncés dans la Bordure Étendue, désormais appelée Région d'Expansion. La partie peuplée présente grossièrement la forme d'un demi-cercle, avec une protubérance au nord-est et une partie plus effilée à l'est, dans la Tranchée, entre la passe Corellienne et la route commerciale de Trellen.

La Bordure Intérieure marque l'ancienne limite de l'espace exploré et civilisé. Au départ, c'était une frontière brute et sauvage. La colonisation et l'exploitation n'ont pas tardé à repousser cette démarcation, ce qui a du coup déformé la région. Ceux qui voulaient se soustraire à l'activité débordante vers la Bordure Étendue évitaient forcément l'est de la région pour se reporter vers le nord-est, ce qui créa ce renflement. La Bordure Intérieure ne tarda pas à être intégrée aux intérêts commerciaux et politiques de la République.

TROUBLES INTÉRIEURS

La Bordure Intérieure comprend une grande variété de mondes assumant des rôles agricoles et industriels de premier plan. Au sein de la Tranchée, la densité de population se rapproche de celle des Colonies, mais elle est bien inférieure ailleurs. D'un point de vue culturel, la Bordure Intérieure constitue la séparation entre le noyau de la galaxie et les secteurs plus reculés. Ses occupants ont donc une position particulière, puisqu'ils vouent une certaine admiration aux gens des régions du Noyau et se montrent presque hautains vis-à-vis de leurs voisins plus extérieurs. Comme ceux des Colonies, les citoyens de cette région nourrissent une jalousie latente et notoire envers ceux qui vivent proches du Noyau.

Malgré la distance qui la sépare du Noyau, la Bordure Intérieure détient quelques-uns des produits les plus recherchés de la galaxie. C'est ainsi que deux des sources de substances curatives les plus importantes sont issues de la région. Manaan fournit le kolto (c'était encore plus vrai sous l'ancienne République) et Thyferra le bacta. La région joue également un rôle crucial sur les plans industriel et stratégique, les guerres l'ayant régulièrement accablée tout au long de son histoire.

Certains combats de sécession de la Guerre des Clones, parmi les premiers, se sont livrés sur Antar, le système d'origine des Gotals, situé près de la zone orientale rétrécie, contre ce qui est devenu le territoire séparatiste et une annexe de l'Espace hutt dans la Région d'Expansion adjacente. Dans la partie méridionale de la Bordure Intérieure se trouvait la frontière avec l'espace séparatiste la plus proche des mondes du Noyau. Centrée autour de l'intersection entre la route commerciale de Rimma et la voie marchande Corellienne, elle commençait à Bestine et Thyferra, avant de remonter la Rimma jusqu'à Elrood, dans la Bordure Extérieure.

Sous l'Empire, les mondes de la Bordure Intérieure sont régulièrement soumis à la loi martiale ou menacés de l'être sous peu. L'Empire surveille la région de près et n'a ni oublié ni pardonné les systèmes au passé séparatiste. La population locale se montre de plus en plus agacée par ces conditions toujours plus tyranniques. Beaucoup émigrent vers les mondes moins régulés de la Région d'Expansion.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Intérieure, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Antar : le monde d'origine des Gotals, Antar IV, présente une orbite très inhabituelle autour d'une géante gazeuse. La réception lumineuse varie énormément d'un jour à l'autre. Les Gotals sont adaptés à ces conditions uniques. Ce système ne dispose pas de gouvernement structuré. L'Empire n'a pas oublié qu'un mouvement séparatiste livra ici une bataille avant même la Guerre des Clones, mouvement qui détient toujours une base sur Antar IV.

Bestine : autrefois perçu comme un monde colonial quelconque, Bestine est désormais connu comme un foyer d'activité rebelle. Il y a quelques années, l'Empire déracina la colonie en place pour convertir le système en chantier naval. Il avait fait aux colons transférés des promesses qu'il ne tint pas, si bien que le monde est devenu un point de ralliement et de recrutement pour les agents rebelles, ainsi qu'une cible militaire légitime.

Bilbringi : ce système stellaire par ailleurs dénué de vie accueille un chantier naval impérial en orbite, bien connu et très bien défendu.

Denon : situé sur la passe Corellienne, le monde de Denon est complètement urbanisé. Il rappelle Coruscant, avec un prestige et un pouvoir toutefois bien moindres.

Hapès : Hapès donne son nom à un amas stellaire et un monde ancien proches de la route commerciale Perlemienne. Isolé de l'espace environnant par des masses de gaz chargées de particules ionisées, c'est un système pratiquement autonome, affranchi de l'Empire comme il l'était de la République (cf. page 354 pour plus de détails).

Manaan : Manaan est le monde d'origine de l'espèce aquatique des Selkath. Depuis l'Ancienne République, cette planète submergée est la seule source connue de kolto, substance curative très puissante. À l'époque moderne, Manaan est davantage perçu comme un monde touristique. Désormais sous contrôle impérial, la station balnéaire serait d'après les rumeurs une couverture pour certaines opérations impériales.

Myrkr : Myrkr est un monde très mystérieux. Pour ceux qui « savent », il s'agit d'une escale pour contrebandiers ou simplement d'un monde où l'on s'arrête pour semer un poursuivant. Les arbres contiennent un élément métallique qui perturbe les détecteurs. Mais le grand secret de Myrkr est que ce monde est la patrie des ysalamiri, espèce capable de refouler la Force, pratiquement inconnue de toute la galaxie. Les personnes sensibles à la Force voient ainsi leurs aptitudes neutralisées en la présence de ces créatures.

Onderon : Onderon est une planète de jungles sauvages et meurtrières. Elle abrite une unique cité hypertrophiée, du nom d'Iziz, fortifiée afin de repousser la faune monstrueuse. Elle a par ailleurs une vieille réputation de lieu de barbarie et de malfaisance. Dxun, l'une des lunes d'Onderon, abrite la tombe de l'ancien seigneur Sith Freedon Nadd. Dxun se rapproche parfois tant d'Onderon qu'une passerelle atmosphérique se forme entre les deux mondes.

Taanab : monde agricole et exportateur alimentaire. La planète est surtout connue pour la récente « bataille de Taanab » lors de laquelle Lando Calrissian a astucieusement vaincu des pirates qui pillaient le monde chaque année.

RECOMMANDATIONS DE GRINNER DANS LA BORDURE INTÉRIEURE

De nos jours, Bordure Intérieure rime avec loi martiale de l'Empereur. Bon, toutes les planètes sont pas rongées par la présence impériale, juste celles que vous aurez envie de visiter. C'est pas que les autochtones l'ont choisi : beaucoup préféreraient que l'Empire y aille mollo et s'occupe de ses affaires. Le problème, c'est que l'Empire voit ses affaires partout.

Alors, c'est sûr que c'est plus varié niveau prospérité. Certains mondes croulent sous les crédits, d'autres ont du mal à joindre les deux bouts ou sont même au bout du rouleau. Vous verrez aussi qu'il y a moins de circulation. Y a des planètes peuplées, sûr, mais elles sont beaucoup plus dispersées.

Voyons la liste, maintenant. Pour commencer, je vous propose Denon, le pendant de Coruscant dans la Bordure Intérieure. C'est gros, c'est de la ville, et c'est un peu barbant si vous voulez mon avis. Je peux vous mettre sur à peu près n'importe quelle expédition de transport, légal ou non.

Après, j'ai un genre de mission de bienfaisance. Depuis que les colons ont été déracinés de Bestine par l'Empire, ils se sont mis en tête de pas se laisser faire comme ça. Y a quelques familles qui auraient besoin d'un petit tour de navette vers la Région d'Expansion. Elles connaissent peut-être des trucs qui m'échappent, ou plutôt des gens que je connais pas, mais à ce que je sais, la Région d'Expansion est pas vraiment à la recherche de main-d'œuvre. Si vous les embarquez, prévoyez un plan B. Ils pourraient bien rester à bord plus longtemps que prévu.

Et pour terminer : Thyferra. Ça vous dit, le trafic de bacta ? Je sais, c'est pas illégal comme substance, mais si vous pouvez éviter le cartel du bacta, ça devient beaucoup plus rentable. Si vous arrivez à mettre la main sur la camelote, vous pourrez vous en délester dans n'importe quelle planète isolée soumise à un embargo de bacta, et vous ferez un joli pactole. Rappelez-vous juste que les Thyferriens sont du genre susceptible. La délicatesse est de mise avec ces gars-là.

Thyferra : monde d'origine de l'espèce des Vratix, inventeurs du bacta. Deux compagnies (Xucphra et Zaltin) ont négocié un accord avec le gouvernement impérial afin d'avoir la mainmise sur tout le bacta de la galaxie, ou presque. Ces entreprises dirigées par des humains contrôlent le gouvernement du monde et sont connues sous le terme collectif de cartel du bacta.

Yag'Dhul : Yag'Dhul est l'étrange monde d'origine de la non moins curieuse espèce des Givins. Ses trois lunes aux trajectoires orbitales très complexes entraînent des marées extrêmes qui exposent certaines portions du monde aux conditions du vide. Cela a engendré la physiologie unique des Givins, capables de résister à ces circonstances, et en a fait des mathématiciens et architectes navals prodigieux. Le système se situe au croisement entre la voie marchande Corellienne et la route commerciale de Rimma.



LA RÉGION D'EXPANSION

La Région d'Expansion est l'une des principales régions de la galaxie en ce qui concerne l'industrie. Elle a connu une exploitation extrême depuis des siècles. Une proportion non négligeable des mines ayant été épuisée, la région a souffert économiquement ces derniers siècles. La Région d'Expansion présente une forme irrégulière, avec une bande très fine au nord et un renflement prononcé à l'est et au sud-est. La densité de population est bien moindre que dans les Mondes du Noyau ou la Bordure Intérieure.

Alors que la Bordure Intérieure était encore en plein développement, des explorateurs et entrepreneurs opportunistes se lancèrent en direction de la Bordure Étendue. La ruée avait déjà commencé lorsque la région fut officiellement ouverte à la colonisation. Sur les mondes dont ils s'emparèrent, du jour au lendemain, ils firent pousser des colonies minières colossales ainsi que des complexes industriels. La démesure de ces entreprises eut des répercussions sur la physionomie de la Bordure intérieure, à l'origine de la protubérance au nord-est de cette dernière.

FLUX ÉCONOMIQUE

Cette Bordure Étendue finit par être renommée Région d'Expansion. Les explorations et exploitations se transformèrent en expérimentations de gestion industrielle. Les grosses compagnies et guildes assirent leur contrôle de systèmes et amas stellaires et les dépouillèrent de tout ce qui pouvait être livré directement vers les régions plus intérieures ou retravaillé sur place dans les diverses usines.

Les premières années furent également perturbées par les guerres, qui poussèrent les opérations d'exploration et de colonisation vers l'ouest de la région. Ces mondes plus prospères et variés voulurent se démarquer culturellement, la zone portant désormais le nom de Secteurs Grimpants.

Les secteurs du nord restaient à la traîne. Pour y remédier, la République confia leur développement et leur gestion à l'Oligarchie Expansionniste. Les conglomérats qui composaient celle-ci abusèrent franchement de leur pouvoir, réduisant la population à la misère, ou presque. Quand le scandale éclata, le Sénat retira ces droits à l'Oligarchie. D'autres situations similaires se sont tramées au fil des siècles dans la région. Le contrôle corporatif laissa la place à une représentation affirmée de la République dans la plupart des systèmes, même si les compagnies ont conservé une influence certaine. Cette expérience se traduisit par le développement du Secteur Corporatif (cf. page 352).

Les mines des premières colonies de la Tranchée se sont taries durant les siècles derniers, plongeant la zone dans un déclin économique inéluctable. Les systèmes et les compagnies tentent de s'en sortir avec ce qui leur reste, mais ont peu de chances de retrouver la puissance industrielle d'antan.

Durant la Guerre des Clones, de vastes zones du sud et secteurs de la Tranchée sont passés dans le camp séparatiste. Prêts à profiter des troubles économiques, les séparatistes ont fait une percée dans la politique régionale.

À la suite de l'avènement de l'Empire, l'afflux d'immigrés et de réfugiés de la Bordure Intérieure a ouvert de nouvelles perspectives. Malheureusement, cela s'est également accompagné de difficultés économiques, le chômage étant galopant. Après la guerre, l'Empire voulut stabiliser la situation en établissant des bases importantes pour le transport et les flottes militaires.

Cette opération passa par le transfert d'une partie de la population et la gestion la plus rentable des réfugiés de la Bordure Intérieure. Le regain économique connu dans ces zones suscita un certain soutien en faveur de l'Empire. Mais parallèlement, l'Alliance Rebelle a profité des anciennes mines et des mondes abandonnés pour tramer ses opérations secrètes. Les Rebelles sont de plus en plus populaires auprès de ceux qui ont le plus souffert de ces affres économiques.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Région d'Expansion, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Bacrana : Bacrana abrite l'une des bases régionales les plus importantes de la Marine impériale, ainsi que le quartier général de l'une des compagnies contrôlant la plupart des systèmes locaux. Les Rebelles sont très actifs dans le secteur, disposant d'une base et de sites de formation secrets. Ils se montrent de plus en plus audacieux depuis la bataille de Yavin.

Cathar : Cathar est le monde d'origine de l'espèce du même nom. La planète est surtout connue pour l'assaut dévastateur qu'elle subit durant les guerres mandaloriennes, avant qu'elle ne rejoigne la République. Les Cathars, créatures félines, habitent de grandes cités arboricoles.

Dorin : Dorin est la planète d'origine de l'espèce des Kel Dor. Des trous noirs limitent grandement les déplacements hyperspatiaux dans la zone. L'atmosphère du monde est toxique pour la plupart des espèces. Les Kel Dor portent eux-mêmes des masques respiratoires et des lunettes protectrices quand ils évoluent ailleurs.



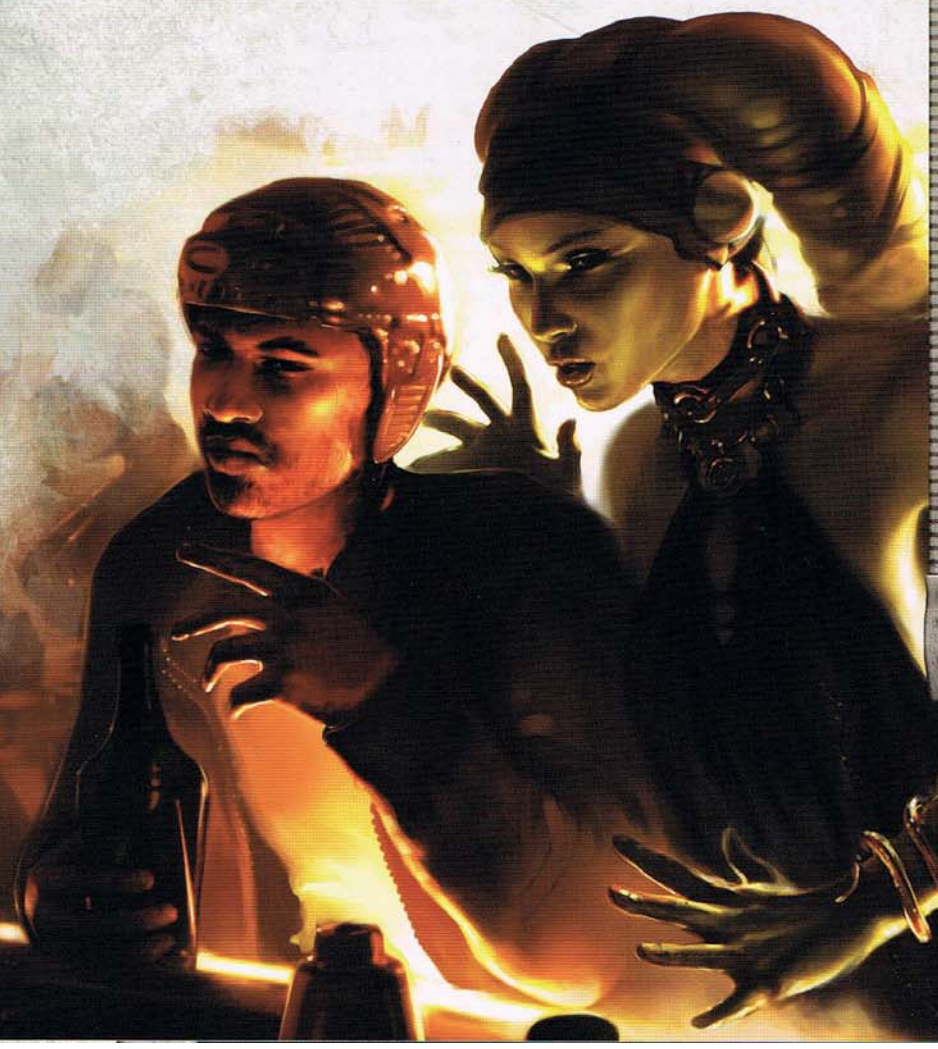
PERSPECTIVES D'EXPANSION DE GRINNER

Il faut que vous compreniez bien que la plupart des secteurs orientaux sont dans la panade. Les grosses compagnies sont au plus mal depuis qu'ils ont sucé tous les systèmes jusqu'à la moelle. Et par-dessus le marché, j'ai entendu dire qu'il y avait un problème avec les Rebelles, ce qui arrange pas les choses.

Bien sûr, l'Empire a pas oublié de s'intéresser à certains secteurs ou systèmes. Vous imaginez donc que les planètes qui s'en sortent le mieux sont souvent des forteresses impériales. Ça fonctionne, mais à coups de rustine. Le vrai problème, c'est qu'une mine épuisée, ça se renouvelle pas. À partir de là, tant que personne trouvera pas un nouveau moyen de faire couler les crédits, je vois pas comment la région va sortir de cette spirale. Malgré tout, y a toujours des occasions de faire du profit si vous savez où chercher.

Ce déclin a ouvert la porte aux organisations criminelles, comme jamais ici. On parle de guerres de gangs autour de Bacrana, alors que c'est le coin de la flotte impériale. À propos : vaut mieux éviter les bases impériales, sauf si vous êtes un transporteur agréé. Vu la recrudescence des attaques rebelles, autant dire qu'ils sont un peu à cran, et personne a envie que les Impériaux mettent le nez dans ses affaires, croyez-moi.

C'est sûrement un bon point de départ. Acoquinez-vous avec une de ces bandes locales. Elles sont toujours à la recherche de contrebandiers dignes de ce nom, de mercenaires ou de chasseurs de primes. L'autre truc, c'est que la plupart de ces systèmes sont sous le joug de compagnies. Les habitants sautent sur la moindre occasion d'acheter des produits légaux qu'ils trouvent pas dans les réserves d'entreprise. Si vous savez la jouer vraiment fine, vous pourrez même leur proposer des prix inférieurs au cours local pour de la came du même genre ou meilleur marché, venue d'ailleurs. Mais bon, faut pas oublier que la plupart des boîtes voient pas la concurrence d'un très bon œil.



Iktotchon : monde d'origine de l'espèce des Iktotchis, connus pour leurs facultés prémonitoires (ils avaient prévu ce que deviendrait le nouvel Empire). Beaucoup sont retournés à Iktotchon pour éviter les heures noires et de nouvelles colonies orbitales furent construites pour accueillir tout ce monde. L'Empire a instauré un blocus du système, les deux camps semblant préférer éviter toute confrontation.

Kinyen : monde d'origine des Gran, siège d'une civilisation pacifique et méticuleusement équilibrée depuis des millénaires. L'accès à Kinyen était très restreint aux membres d'autres espèces. Les Gran ont donc au départ refusé les demandes impériales d'ouvrir les portes de leur monde. La réponse de l'Empire ne se fit pas attendre : bombardement orbital. Les Gran ont dû revenir sur leur décision, mais certains ont du coup rejoint l'Alliance Rebelle.

Tierfon : Tierfon accueille un avant-poste souterrain secret qui abrite des chasseurs rebelles.

LA BORDURE MÉDIANE

La Bordure Médiane s'est ouverte à la colonisation une fois que l'exploitation fulgurante de la Région d'Expansion a commencé à se calmer. C'est une région perçue comme relativement paisible et peu intéressante. Les portions orientales (dans la Tranchée) se sont développées les premières, tandis que les zones septentrionales et méridionales n'ont vraiment existé que bien après l'ouverture de la voie Hydienne. La section orientale est sensiblement plus large que celles du sud et du nord, cette dernière étant tout juste reliée au reste de la région. La lisière de l'est borde l'Espace hutt, qui ne manque pas de faire des intrusions régulières dans la Bordure Médiane. La densité de population est bien inférieure à celle des régions intérieures.

Contrairement à sa voisine plus proche du centre, la Bordure Médiane a bénéficié d'une période de colonisation relativement longue et organisée. Pendant que les conglomérats pillaient la Région d'Expansion, un autre type de colons se présenta ici. Dans certains cas, il s'agissait d'organisations engagées, telles que des groupes religieux ou politiques ambitieux, voire radicaux. La Bordure Médiane jouit ainsi d'une gestion efficace et d'une relative sécurité, notamment grâce à l'ouverture simultanée de la Bordure Extérieure à la colonisation. Ceux qui préféraient éviter la République ou la fuyaient filèrent vers la lointaine Bordure Extérieure, passant totalement outre la Bordure Médiane.

LE MILIEU DU PELOTON

La Bordure Médiane reste pour l'essentiel inexplorée ou à peine sondée. La plupart des systèmes habités sont regroupés autour des grands couloirs hyperspatiaux. La région est censée être plutôt paisible, mais son immensité facilite les opérations des pirates dans les zones centrales. La flibuste y représente un gros problème depuis des siècles.

Durant la Guerre des Clones, les territoires orientaux de la Tranchée étaient sous domination séparatiste. Le conflit permit brièvement à l'influence hutt de s'y exercer. Certaines zones restèrent disputées entre les deux factions jusqu'à la fin de la guerre. D'autres espaces séparatistes cernaient plusieurs des voies hyperspatiales stratégiques, notamment l'extrémité nord-est de la route commerciale Perlemienne, en périphérie de la Bordure Médiane. C'était également le cas de la partie centrale de la passe Corellienne et de la totalité de la Rimma au sein de la Bordure Intérieure. Les zones extérieures à l'espace séparatiste n'étaient pas toujours épargnées par la guerre, car les deux camps cherchaient à grignoter du terrain, par voie politique ou militaire.

Malgré l'influence des séparatistes sur la région, qui soutint leur cause durant la guerre, elle s'est depuis montrée très loyale envers l'Empire. Les portions septentrionales présentaient peu d'espace séparatiste, tandis que beaucoup de systèmes du sud et du sud-est étaient restées fidèles à la République face aux menaces et assauts des Séparatistes. Les efforts militaires déployés par l'Empire pour lutter contre la piraterie ont su faire pencher la région en sa faveur. Après toutes ces années de combat, la Bordure Médiane profite pour l'essentiel du relatif retour au calme dû au contrôle impérial.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Médiane, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Ando : monde submergé de l'espèce aqualish, dont les membres vivent sur de petites îles et des cités flottantes. Ando entra dans le camp des Séparatistes durant la Guerre des Clones. Le monde est désormais sous tutelle policière impériale.

Bimmisaari : monde d'origine des Bimms, qui constituent deux espèces différentes, mais pacifiques et coopératives, qui partagent donc le même nom. L'une a évolué sur Bimmisaari, tandis que l'autre est une race quasi-humaine. Les Bimms sont marchands, érudits et artistes.

Bothawui : monde d'origine des Bothans et centre de l'espace bothan. On raconte que l'influence du réseau d'espions bothan est pour beaucoup dans la paix et la stabilité dont profite la Bordure Médiane depuis si longtemps. Bothawui affiche sa neutralité durant la Guerre civile galactique, mais son réseau d'espionnage est secrètement au service des Rebelles.

Boz Pity : Boz Pity a longtemps servi de monde cimetière aux systèmes de la région, mais s'est ensuite fait un nom en raison des Sièges de la Bordure Extérieure, durant la Guerre des Clones. La Confédération des systèmes interdépendants dispose d'une belle flotte stel-

LE TOPO DE GRINNER SUR LA MÉDIANE

Si vous écoutez les gens du Noyau, vous finirez par croire que la Bordure Médiane se limite à quelques systèmes vaguement intéressants, dispersés au milieu d'une région sauvage. Pas mal de résidents de la Médiane vous le diront aussi, mais ils s'empresseront surtout de parler de la plus grosse menace locale : les pirates.

Malgré les siècles d'exploration et de colonisation, on n'a pas eu assez de temps ni de personnel pour développer toute la région. D'après moi, une énorme portion de l'espace inexploré de la galaxie connue se trouve dans les Bordures Médiane et Extérieure.

Si vous êtes du genre vétérans, mercenaires ou garde rapprochée, je peux vous indiquer quelques coins où ils ont besoin de force de frappe. Y a beaucoup de boulot temporaire, mais je peux dans certains cas vous dégotter du contrat à long terme. Méfiez-vous quand même, c'est souvent des petites histoires avec la racaille locale, mais vous risquez aussi d'échanger des tirs de blaster avec des pillards sacrément bien armés.

Si votre vaisseau a de quoi répliquer, ça manque pas de missions d'escorte pour le compte de compagnies de transports et de marchands. L'idéal est d'avoir bonne réputation, je veux parler d'un CV vérifiable. Ça serait pas la première fois qu'un de ces navires se fait piller par sa propre escorte.

Si vous avez l'intention de commercer ou de jouer de l'argent, je vous conseille d'aller faire un tour du côté de la Roue. Cette station a l'avantage d'être exempte d'Impériaux, même si je doute pas une seconde que le BSI y a infiltré quelques agents.

laire sur ce système. Les mondes de la région continuent d'apporter leurs défunts à Boz Pity.

Centares : monde commercial et industriel en lisière de la Bordure Intérieure, qui sert de point de départ à ceux qui se lancent vers les zones plus sauvages de la Bordure Extérieure.

Céréa : monde presque paradisiaque, paisible et isolé. Les Céréens vivent en harmonie avec la nature, tandis que les visiteurs séjournent dans des complexes hautement technologiques.

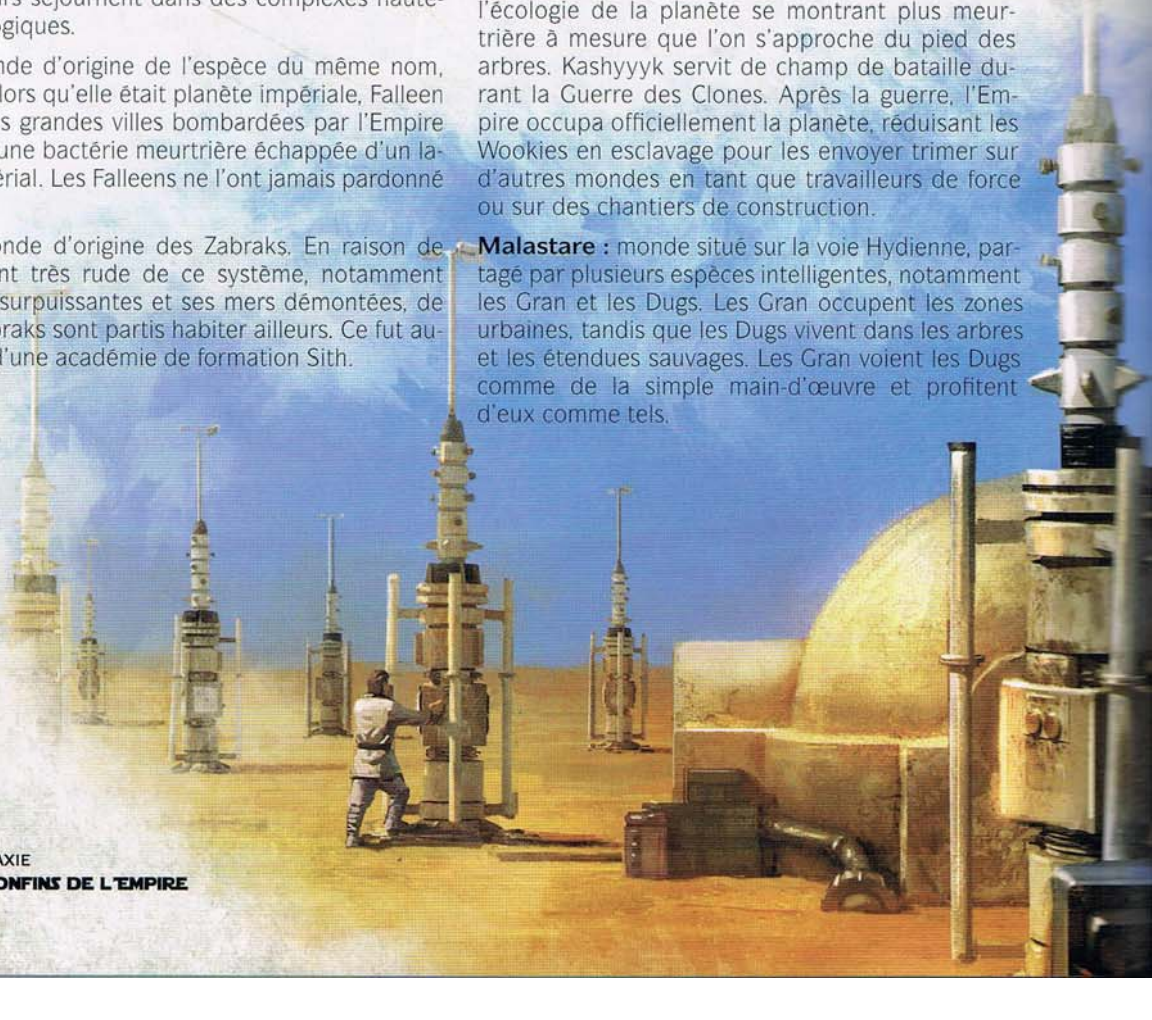
Falleen : monde d'origine de l'espèce du même nom, très recluse. Alors qu'elle était planète impériale, Falleen vit l'une de ses grandes villes bombardées par l'Empire pour détruire une bactérie meurtrière échappée d'un laboratoire impérial. Les Falleens ne l'ont jamais pardonné à l'Empire.

Iridonia : monde d'origine des Zabraks. En raison de l'environnement très rude de ce système, notamment ses tempêtes surpuissantes et ses mers démontées, de nombreux Zabraks sont partis habiter ailleurs. Ce fut autrefois le site d'une académie de formation Sith.

Ithor : monde d'origine des Ithoriens, qui vivent dans des villes troupeaux flottant au-dessus de la surface de leur planète qu'ils considèrent comme sacrée. Ithor pratique le commerce botanique et biologique, facilité par l'usage des vaisseaux transhumants des Ithoriens.

Kashyyyk : monde d'origine des Wookies, aux forêts extrêmement denses dans lesquelles la taille des arbres se compte en milliers de mètres. Les Wookies vivent essentiellement dans les cimes, l'écologie de la planète se montrant plus meurtrière à mesure que l'on s'approche du pied des arbres. Kashyyyk servit de champ de bataille durant la Guerre des Clones. Après la guerre, l'Empire occupa officiellement la planète, réduisant les Wookies en esclavage pour les envoyer trimer sur d'autres mondes en tant que travailleurs de force ou sur des chantiers de construction.

Malastare : monde situé sur la voie Hydienne, partagé par plusieurs espèces intelligentes, notamment les Gran et les Dugs. Les Gran occupent les zones urbaines, tandis que les Dugs vivent dans les arbres et les étendues sauvages. Les Gran voient les Dugs comme de la simple main-d'œuvre et profitent d'eux comme tels.



Naboo : monde d'origine des Gungans. La planète est toutefois largement dominée par les humains et gérée par eux. L'Empereur Palpatine, la reine Amidala et d'autres acteurs de premier plan de la Guerre des Clones et de l'avènement de l'Empire sont issus de Naboo. Le monde est soumis au régime et abrite l'une des retraites privées de Palpatine. Cela n'empêche pas les ennemis de l'Empire de continuer de mener leurs activités secrètes.

Ord Mantell : ce monde s'efforce de se tenir à l'écart des intérêts impériaux. Il se situe au croisement de deux voies hyperspatiales secondaires. Reportez-vous à la page 361 pour plus de détails.

Roche : monde d'origine des verpines (espèce aux allures d'insectes) qui vivent dans un énorme champ d'astéroïdes. L'Empire a pratiquement réduit les verpines en esclavage pour mettre leurs compétences en ingénierie au service de la machine industrielle de l'armée impériale. Des Impériaux sont en poste dans le champ d'astéroïdes de Roche pour s'assurer que les verpines restent dans le rang.

Ruusan : monde ordinaire de la Guilde des Mines ayant joué un rôle majeur dans l'histoire des Jedi. Il y a mille ans, au terme de la guerre de la Lumière et des Ténèbres, les Siths furent éradiqués en tant que force galactique majeure lorsqu'une bombe psychique consuma la Confrérie des Ténèbres durant la dernière bataille de Ruusan. Le site est désormais connu sous le nom de Vallée des Jedi.

Ubrikkia : Ubrikkia est l'un des foyers des industries ubrikkiennes et de leurs filiales. Générateurs à répulsion, engins militaires, droïdes et autres machines sortent de leurs nombreuses usines.

La Roue : la Roue porte bien son nom. Cette énorme station spatiale en forme de roue située sur la route commerciale Perlemienne est connue pour ses casinos et ses arènes de gladiateurs. Les navires de toute taille peuvent s'y amarrer. La Roue jouit actuellement d'une sorte d'immunité, les vaisseaux impériaux n'y ayant pas accès. La station acquitte des taxes à l'Empire pour bénéficier de ce statut privilégié.

TERRITOIRES DE LA BORDURE EXTÉRIEURE

Les Territoires de la Bordure Extérieure sont les régions officielles les plus externes de l'Espace Connu. Ils constituent de loin les étendues les plus vastes et les moins explorées, cernant la galaxie sur les trois quarts de sa circonférence. La grande distance qui sépare cette zone de Coruscant et des Mondes du Noyau a toujours été à la fois un grand atout et un inconvénient majeur pour sa prospérité, son évolution politique, son développement économique et sa sécurité. Comme ce fut le cas avec la République, le contrôle et l'influence de l'Empire varient énormément d'un système à l'autre, et d'un secteur à l'autre. La réputation de danger et d'anarchie de la région est méritée, mais ne s'applique pas aux systèmes et secteurs les mieux développés.

Malgré son éloignement, la Bordure Extérieure a su jouer un rôle important dans la politique, l'économie et les conflits de la galaxie depuis une époque bien antérieure à la création de la République. Les Hutts en pleine expansion se sont accrochés avec l'Hégémonie de Tion et Xim le Despote avant même que la route commerciale Perlemienne ne relie Coruscant à la région. Depuis cette époque, l'exploration et la colonisation des territoires ont été pour le moins aléatoires.

Le rythme de la découverte de la Bordure Extérieure a suivi celui de l'extension des couloirs hyperspatiaux dans les confins de la galaxie. Les premières expansions émanèrent de la route commerciale Perlemienne dans le quadrant nord-est, autour du monde Jedi d'Ossus et de l'Hégémonie de Tion. La présence de l'Espace hutt ralentit et contraria le peuplement de la Tranchée, obligeant les colons à chercher des mondes exempts de l'influence et des activités des Hutts. De même, les Sith et les invasions mandaloriennes perturbèrent le développement de la portion septentrionale. L'exploration trouva sa vitesse de croisière dans les contrées méridionales avec l'extension de la Rimma, de la voie marchande Corellienne et de la voie Hydienne.

Le contrôle exercé par la République sur la Bordure Extérieure a beaucoup fluctué au fil des âges, chaque système se retrouvant souvent livré à lui-même. Le maintien de l'ordre dans cette région n'a jamais été simple, entre les luttes de pouvoir régionales, les systèmes isolationnistes et les espèces belliqueuses. Sans compter que plusieurs organisations militaires importantes ont trouvé un véritable havre dans la Bordure Extérieure, parfois avec l'aval officiel de gouvernements et d'entreprises peu scrupuleux.

CONTRÉES EXTÉRIEURES

Ce fut en manipulant l'échiquier que représentait pour lui la Bordure Extérieure que le chancelier Palpatine prit le contrôle de la République. Profitant des conflits commerciaux de la Bordure Extérieure pour se faire nommer chancelier, Palpatine orchestra ensuite la Guerre des Clones en créant le mouvement séparatiste. Cela lui permit de superviser l'émergence d'un gouvernement central et d'une armée, tous deux très puissants, dans le but de contrer la menace grandissante des Séparatistes dans la Bordure Extérieure.

LA GUEULE

Près de la planète de Kessel, s'étend un mystérieux amas de trous noirs qu'on appelle l'amas de la Gueule ou tout simplement la Gueule. Il est presque impossible d'y naviguer, la région étant plutôt instable, ce qui rend la passe de Kessel si périlleuse. Selon nombre d'érudits, l'une des grandes races de l'Ère Préhyperspatiale aurait participé à la création de la Gueule, car la disposition des trous noirs (et le fait qu'ils n'aient pas fusionné) prouverait qu'il ne s'agit pas d'une formation naturelle. L'isolement de la Gueule et sa quasi-inaccessibilité la rendent particulièrement attrayante pour l'Empire. De nombreuses installations secrètes ont été placées ici sur ordre de l'Empereur.

La Guerre des Clones a énormément perturbé le contrôle politique de la Bordure Extérieure. Les Hutts ont profité de la situation pour étendre leur Espace jusqu'à couvrir plus des trois quarts de l'intersection entre la Bordure Extérieure et la Tranchée. Les Séparatistes dominaient presque tout le reste, plus la moitié des contrées du nord, environ. Ils maîtrisaient également une vaste zone continue longeant la voie Hydienne et la Rimma.

À l'issue de la guerre, l'Empire profita de son armée de plus en plus puissante pour reprendre le contrôle de zones importantes de la Bordure Extérieure. Les Hutts furent plus ou moins repoussés vers leurs domaines ancestraux. Les citoyens de la région étaient dans la plupart des cas ravis du retour du commerce et du transport civilisés. Mais certains systèmes et secteurs en ont profité plus que d'autres. Pour quelques-uns, les actes répressifs s'avérèrent un peu trop courants au sein de l'Empire. Au fil du temps, la réalité politique, l'ingérence et les interventions militaires impériales ont fini par agacer les résidents les moins serviles de la Bordure Extérieure.

Les sympathisants aux Rebelles sont plus nombreux qu'ailleurs dans cette région. Toutefois, la grande diversité de civilisations, d'espèces et de géographie ne permet pas de tendre vers un consensus sur la question. Les mondes qui se portent particulièrement bien sous l'Empire soutiennent Centre Impérial avec enthousiasme. Pour la plupart des mondes reculés de la marge, peu de choses ont changé avec l'avènement de l'Empire, et ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour garantir leur sécurité et espérer des jours meilleurs.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Extérieure, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Bakura : monde reculé et autonome, établi par la compagnie Bakura. La planète a brièvement servi de quartier général aux Séparatistes durant la Guerre des Clones, puis s'est récemment retrouvée entre les mains de l'Empire.

Barab (Barab I) : monde d'origine des Barabels, actuellement sous contrôle impérial.

Bespin : planète géante gazeuse accueillant la Cité des Nuages, colonie d'extraction de gaz Tibanna. La cité est tombée sous l'emprise séparatiste durant la Guerre des Clones, mais œuvre désormais de manière indépendante. Elle est connue pour ses stations touristiques et ses casinos.

Christophsis : planète cristalline qui panse encore ses blessures après avoir été un grand champ de bataille durant la Guerre des Clones.

Colu (Clak'dor VII) : Clak'dor VII est le monde d'origine des Bith. L'écologie de la planète fut détruite par la guerre civile, obligeant les Bith à vivre au sein de cités sous dôme hermétique. Clak'dor VII était un monde séparatiste.

Dantooine : monde actif sous l'ancienne République où l'on retrouve les ruines d'une académie et d'un centre de formation Jedi. Il a plus récemment accueilli une base secrète de l'Alliance Rebelle, qui a dû être évacuée après la découverte d'un dispositif de repérage dans une cargaison.

Elrood : important centre industriel et commercial de la Bordure Extérieure.

Eriadu : planète capitale du secteur Seswenna. Il s'agit du monde natal du Grand Moff Tarkin et du siège traditionnel de son influente famille. Eriadu est restée loyale envers la République durant la Guerre des Clones et constitue désormais un important foyer impérial dans la Bordure Extérieure.

Endor : Endor est un système reculé, pratiquement inconnu. La lune forestière de cette géante gazeuse a été complètement isolée par l'Empire.

Felucia : monde sauvage et indompté regorgeant de bêtes redoutables et de plantes fongiques et exotiques. Felucia servit de champ de bataille durant la Guerre des Clones.

STAR WARS, UN UNIVERS EN EXPANSION

Le présent chapitre n'aborde que les bases de la galaxie, à l'époque de l'Empire et du point de vue d'un vaurien. Il est censé présenter à de nouveaux joueurs l'univers gigantesque des films et des innombrables histoires qui les étoffent. Le chapitre est également là pour rappeler aux fans de longue date où se trouvent les mondes et régions emblématiques.

L'univers de *Star Wars* a maintenant plus de trente ans d'existence et ses déclinaisons, quelle que soit leur époque, continuent de faire fureur. Chaque année voit son lot de nouveaux romans, bandes dessinées, ouvrages de référence, séries télé et jeux déferler dans les boutiques, si bien qu'il est impossible pour un seul livre de suivre le rythme. Les suppléments de jeu de rôle *Star Wars* à venir continueront bien entendu de fournir des détails sur de nombreuses contrées. Nous espérons que ce chapitre incitera MJ et joueurs à s'informer davantage sur les sites qui éveillent leur intérêt. L'univers n'en manque certainement pas.

Gamorr : monde d'origine des Gamorréens. La planète est souvent en guerre, en raison des querelles permanentes animant les clans de l'espèce. Autrefois, c'était également le site d'une annexe de formation Sith.

Gand : monde d'origine de l'espèce du même nom, sous le contrôle d'une monarchie totalitaire. Les communautés gands sont de petites colonies séparées par des mers de brume. Cet environnement a entraîné la création des Trouveurs, Gands qui traquent les fugitifs dans le brouillard. Reportez-vous à la page 47 pour plus de détails.

Géonosis : monde natal de l'espèce insectoïde des Géonosiens. C'est une planète entourée d'un anneau, très proche du système de Tatooine. Elle fut l'une des premières bases séparatistes et le théâtre de la première bataille de la Guerre des Clones. On ne compte plus les usines qui s'entassent sur sa surface aride.

Kessel : site légendaire de la passe de Kessel, voie hyperspatiale très dangereuse, bordée d'un amas de trous noirs et utilisée par les contrebandiers pour éviter les patrouilles impériales autour de la planète. Le monde est un roc de forme irrégulière qu'on ne connaît que pour le glitterstim, épice psychotrope qui au départ faisait seulement l'objet de recherches médicales. Kessel est sous contrôle impérial, mais le trafic de glitterstim est encore bien vivace (cf. page 359).

Mon Calamari (Mon Cala, Dac) : monde d'origine des Mon Calamari, mais aussi des Quarrens. Cette planète aquatique est actuellement réduite en esclavage par l'Empire, mais n'est désormais plus loin de pouvoir s'en affranchir. Les Mon Calamari vivent à la surface ou non loin, sur des cités flottantes géantes, tandis que les Quarrens viennent des fonds marins.

Mandalore : monde d'origine des Mandaloriens, culture guerrière très ancienne. Les Mandaloriens régnaient autrefois sur de vastes étendues de la galaxie, mais n'ont plus guère de puissance ou d'influence en dehors de leur propre système et secteur.

Mustafar : monde volcanique méconnu, longtemps exploité par les mines de l'union des techno. La planète servit de cimetière au Conseil Séparatiste quand il fut éliminé par Dark Vador. Elle fut également le théâtre de la bataille épique entre Vador et Obi-Wan Kenobi. À l'issue de la guerre, l'union des techno fut nationalisée et Mustafar tomba sous l'emprise impériale.

Polis Massa : ce système comprend le champ d'astéroïdes d'origine des Polis Massans. Les astéroïdes furent exploités par l'intermédiaire d'habitations et de stations connectées. La reine Amidala donna ici naissance à Luke Skywalker et Leia Organa, après qu'Obi-Wan Kenobi l'eut sauvée des griffes d'Anakin Skywalker devenu Dark Vador.

Rodia : Rodia est le monde d'origine des Rodiens, dans le système Tyrius. C'est une planète recouverte de jungle, dont les cités sont protégées de l'environnement par de gigantesques boucliers translucides.

Ryloth : monde d'origine des Twi'leks. La planète est soumise à des rotations et à un climat très particuliers qui sont à l'origine de tempêtes de chaleur entraînant une température élevée. La plupart des Twi'leks vivent sous terre.

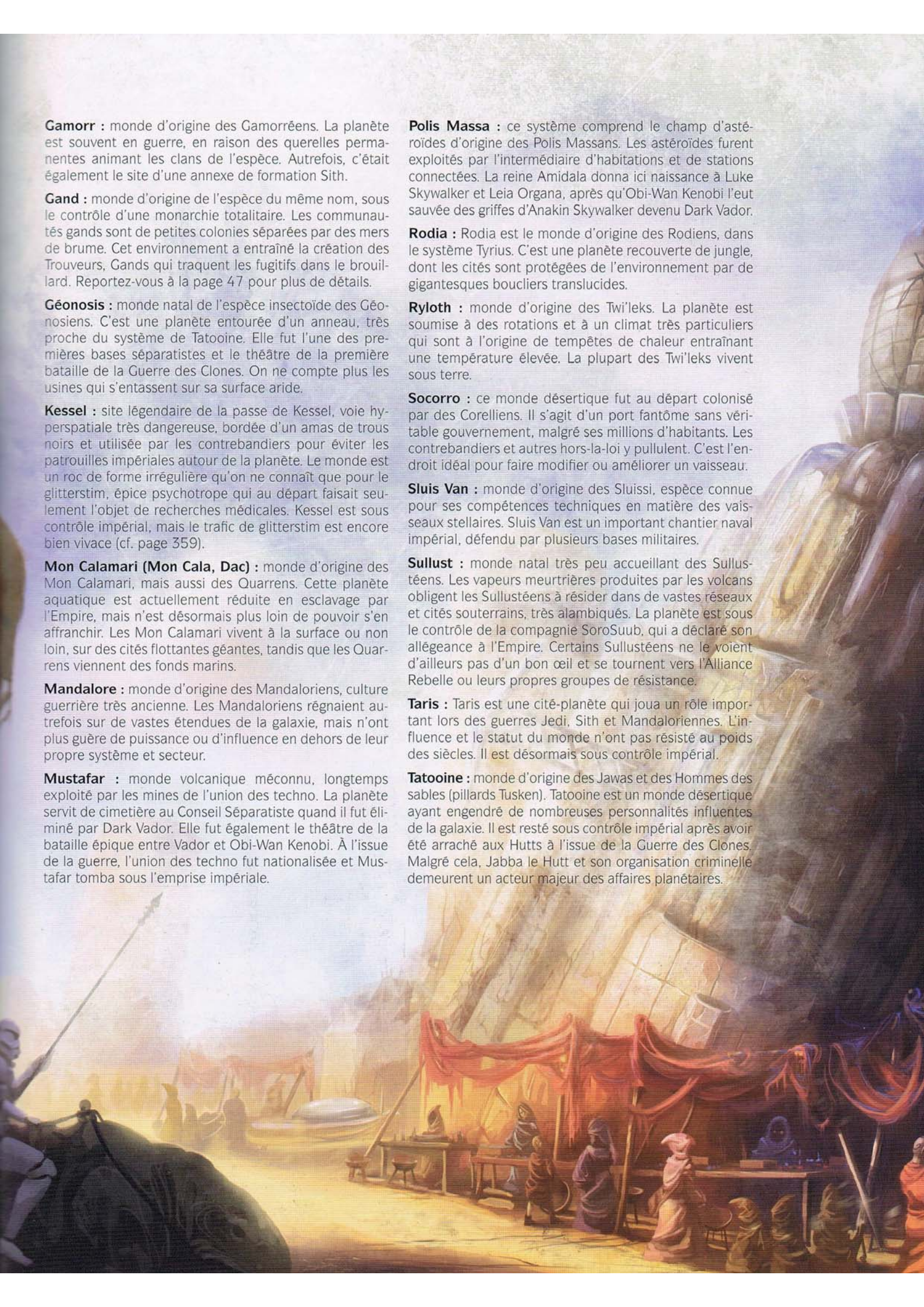
Socorro : ce monde désertique fut au départ colonisé par des Corelliens. Il s'agit d'un port fantôme sans véritable gouvernement, malgré ses millions d'habitants. Les contrebandiers et autres hors-la-loi y pullulent. C'est l'endroit idéal pour faire modifier ou améliorer un vaisseau.

Sluis Van : monde d'origine des Sluissi, espèce connue pour ses compétences techniques en matière des vaisseaux stellaires. Sluis Van est un important chantier naval impérial, défendu par plusieurs bases militaires.

Sullust : monde natal très peu accueillant des Sullustéens. Les vapeurs meurtrières produites par les volcans obligent les Sullustéens à résider dans de vastes réseaux et cités souterrains, très alambiqués. La planète est sous le contrôle de la compagnie SoroSuub, qui a déclaré son allégeance à l'Empire. Certains Sullustéens ne le voient d'ailleurs pas d'un bon œil et se tournent vers l'Alliance Rebelle ou leurs propres groupes de résistance.

Taris : Taris est une cité-planète qui joua un rôle important lors des guerres Jedi, Sith et Mandaloriennes. L'influence et le statut du monde n'ont pas résisté au poids des siècles. Il est désormais sous contrôle impérial.

Tatooine : monde d'origine des Jawas et des Hommes des sables (pillards Tusken). Tatooine est un monde désertique ayant engendré de nombreuses personnalités influentes de la galaxie. Il est resté sous contrôle impérial après avoir été arraché aux Hutts à l'issue de la Guerre des Clones. Malgré cela, Jabba le Hutt et son organisation criminelle demeurent un acteur majeur des affaires planétaires.



LES TUYAUX DE GRINNER DANS LA BORDURE EXTÉRIEURE

La Bordure Extérieure, c'est le paradis du contrebandier. Il suffit de regarder le nombre et la variété de mondes et d'espèces pour comprendre qu'il y a forcément toujours quelqu'un quelque part pour avoir besoin de quelque chose. Vous trouverez toujours un endroit où trouver de la marchandise et un autre où les gens ont justement un besoin urgent de mettre la main dessus. Et pour couronner le tout, les autorités sont souvent parfaitement inefficaces, corrompues ou juste négligentes. Sans compter que beaucoup d'endroits sont même gouvernés par personne.

Ça veut aussi dire que vous allez devoir compter sur vos potes et vous-mêmes, encore plus qu'ailleurs. Il faut savoir réparer son navire, repousser les pirates et se dépatouiller des criminels, des agents de la paix, des paramilitaires et de tout ce qui fait localement office de loi. Faudra vous en sortir avec ce que vous aurez sous la main et savoir trouver les crédits pour aller d'un spatioport à l'autre.

Vous en croirez pas vos yeux quand vous verrez le nombre d'espèces qui gravitent là-bas. Si vous arrivez à identifier le quart des bonshommes que vous croiserez dans chaque spatioport, vous êtes vraiment forts. Va falloir faire des miracles en matière de diplomatie et de marchandage si vous voulez que ça se passe correctement avec la clientèle locale. Les faux pas sont inévitables. Avec toutes ces cultures, vous finirez forcément par insulter quelqu'un, ou du moins le froisser. Le truc, c'est de savoir faire passer la pilule par une pirouette, et de pas traîner quand on est vraiment grillé.

Maintenant, faut pas croire que sous prétexte qu'on est loin du noyau, l'Empire est inexistant. On peut parfois en avoir l'impression, et c'est même peut-être vrai sur certains mondes, mais tous les systèmes importants sont visités par les Impériaux, certaines planètes étant même plus dévouées à l'Ordre Nouveau que ce qu'on peut trouver en se rapprochant de Coruscant… Centre Impérial, je veux dire. Je m'y ferai jamais…

Un autre tuyau : on sait jamais quand un vaisseau impérial va venir vous gâcher la journée. On a autant de chances de tomber sur un Destroyer que sur un zinc des douanes, par là-bas. Alors, faites pas les imbéciles. Le plus souvent, vous aurez aucune chance de les semer ou de les battre. Au mieux, vous pourrez vous montrer plus malins qu'eux. Il faut juste se rappeler qu'on peut les berner une fois, mais que la fois suivante, ils vous auront dans leurs fichiers, et ça serait pas la même affaire. Ils vont vous accoster en l'air ou au sol, donc soyez préparés. Mieux vaut passer pour un citoyen modèle que de terminer au cachot, votre navire confisqué.

Sans oublier que les Impériaux prennent leur lutte contre la piraterie très au sérieux. On peut même dire que les pirates sont les seuls à leur faire oublier les Rebelles. De toute façon, évitez qu'ils vous confondent avec. Ça me plaît bien de vous avoir comme clients. J'ai besoin de fourguer ces plans à quelqu'un. Bon, ça ira pour les conseils, voyons maintenant si j'ai quelque chose qui vous intéresse.

Les Hutts ? On va droit au but, hein ? On reparlera de l'Espace hutt dans quelques minutes. À part ça, vous pouvez toujours tenter de vous faire embaucher par le terrible Jabba le Hutt, sur Tatooine. Il aime pas trop les missions ratées et a tendance à envoyer des chasseurs de primes à la gâchette sensible aux fesses de ceux qui le déçoivent. Vous pouvez toujours essayer, mais je vous conseille d'attendre d'avoir un peu plus de bouteille et surtout une réputation bien assise.

Tatooine reste de toute façon un bon choix : y a toujours de la canaille à l'œuvre par là-bas. Au pire, c'est un bon point de départ pour quelque chose de plus gros et un endroit fatalement plus agréable. C'est pas forcément là qu'on paye le mieux ni qu'on déniche les meilleurs clients, mais ça manque pas d'activité.

Après, j'ai Rodia qui est plutôt bien pour se faire les dents. Les clans rodiens cherchent coûte que coûte à prendre l'avantage sur leurs ennemis de voisins. Les plus faiblards font venir de la camelote en loucedé sur leurs terres, surtout pour éviter de prévenir les gros qu'ils préparent un sale coup. Ce genre d'opération est monnaie courante, et donc plutôt bien organisé : aires secrètes d'atterrissage de qualité, déchargement rapide, et la paye est même plutôt bonne. Bien sûr, à partir du moment où vous taffez pour un clan, vous aurez un mal fou à bosser pour un autre sans vous mettre à dos **un gros paquet** de Rodiens de tous les camps. Faut voir ça comme une bonne introduction au travail pour le compte des Hutts, sauf que si les choses tournent mal, c'est directement eux que vous aurez aux trousses.

Teth : située à l'actuelle lisière externe de l'Espace hutt, Teth fut soustraite au contrôle direct des Hutts durant la Guerre des Clones. La République fit cesser les activités criminelles séculaires du système et l'Empire en fit la capitale du secteur de Baxel ainsi que de l'Espace hutt (officiellement du moins). Les Hutts retrouvèrent une certaine influence par le biais d'autres moyens, le Moff impérial étant d'ailleurs perçu comme corrompu.

Telos : monde pratiquement détruit il y a des millénaires par une flotte Sith, Telos fut reconstruit dans le cadre d'une gigantesque opération de restauration environnementale menée par la République. Le système faisait partie de l'espace séparatiste durant la Guerre des Clones et fut victime des atrocités impériales qui s'ensuivirent contre la population civile.

Utapau : monde natal de deux espèces intelligentes : les Pau'ans et les Utai. Planète isolée constituée de profondes fissures reliées par des galeries, Utapau accueillit autrefois le Conseil Séparatiste, jusqu'à ce qu'il en soit expulsé par la République et que le maître Jedi Obi-Wan Kenobi tue le général Grievous. Le monde est resté sous contrôle impérial.

Yavin : planète géante gazeuse qui a donné son nom à sa lune Yavin 4. Yavin accueillait la principale base secrète des Rebelles, jusqu'à ce qu'elle soit découverte par l'Étoile noire.

Ziost : monde central pour les anciens Sith, Ziost fut le site de nombreuses batailles et luttes de pouvoir. La connaissance de la planète s'est perdue au fil des siècles. À l'issue de la Guerre des Clones, les cartes de navigation impériales et autres références au système furent effacées.

L'ESPACE SAUVAGE ET LES RÉGIONS INCONNUES

L'Espace Sauvage et les Régions Inconnues représentent les vastes étendues interstellaires encore inconnues de l'espace galactique. Ce sont les véritables confins. Mais ce n'est pas parce qu'elles restent globalement inexplorées qu'elles ne sont pas habitées. Quand on connaît le nombre d'espèces et de civilisations répertoriées dans la galaxie, on peut facilement imaginer qu'il en existe des millions d'autres. À elles seules, les Régions Inconnues pourraient fort bien cacher de gigantesques empires interstellaires. Le plus souvent, on associe le terme de Régions Inconnues au pan inexploré de l'ouest de la galaxie, naturellement inaccessible au voyage hyperspatial. L'Espace Sauvage se rapporte à des zones qui ont au moins été survolées, mais dont la dernière exploration remonte parfois à des siècles. Ces régions sont généralement dispersées de part et d'autre de la Bordure Extérieure, mais on en trouve également des enclaves au sein de ce qu'on perçoit normalement comme l'Espace Connu.

L'ESPACE SAUVAGE

L'Espace Sauvage a longtemps désigné les zones à peine explorées en lisière de l'Espace Connu. En raison de l'exploration et de la colonisation débridées qui s'y poursuivent, l'Espace Sauvage correspond tout simplement à la limite en perpétuelle évolution de la carte. C'est un horizon de perspectives pour les éclaireurs gouvernementaux, indépendants ou d'entreprise. Celui qui découvre une nouvelle civilisation avec laquelle commercer ou un nouveau monde regorgeant de métaux et minerais précieux va pouvoir se faire une réputation. Certes, les éclaireurs peuvent espérer une belle prime, mais la plus grosse part des crédits reviendra aux négociants et entrepreneurs qui suivront.

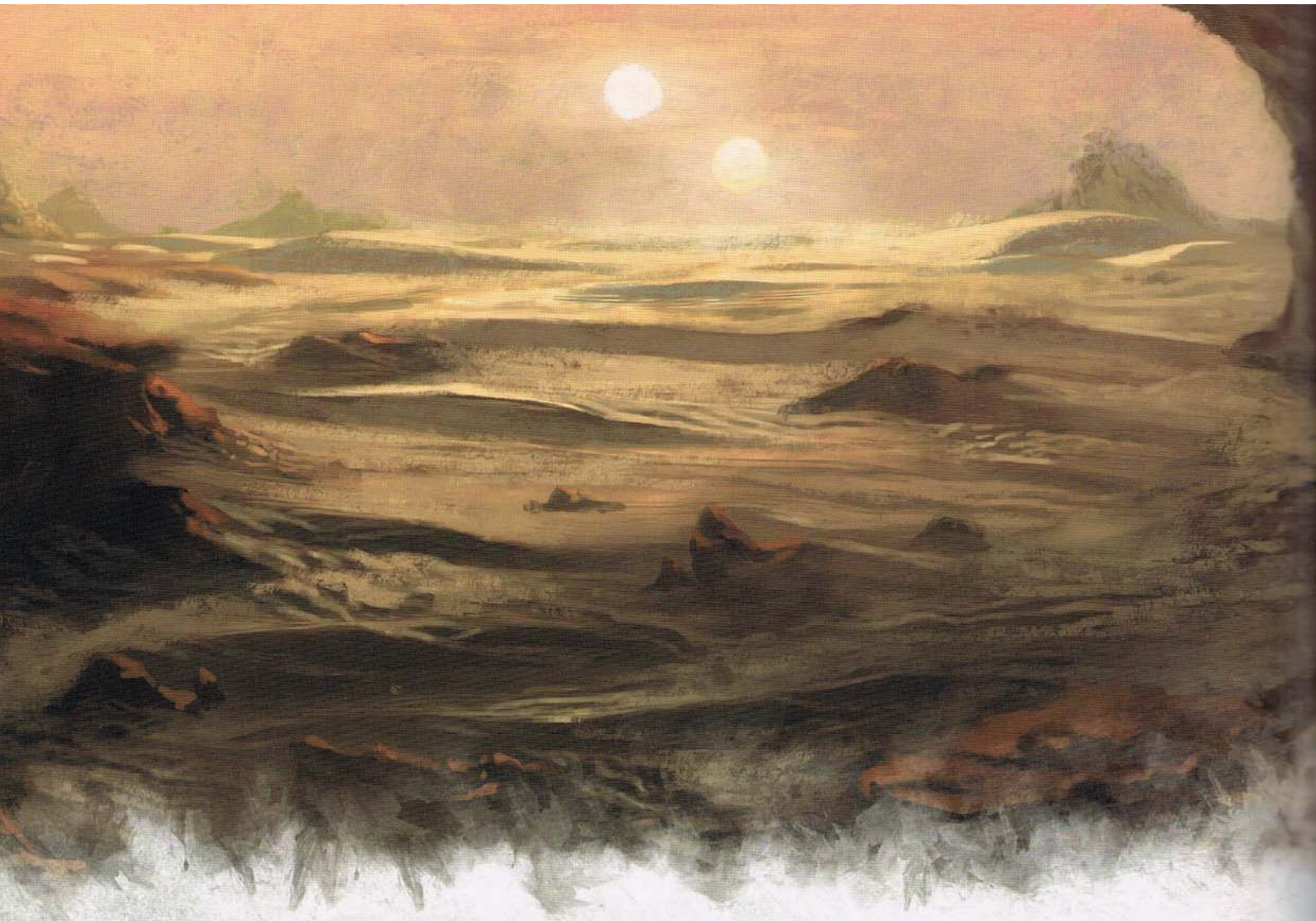
L'Espace Sauvage est dangereux. Le simple fait de l'atteindre est déjà délicat, car les données d'astrogation manquent ou sont obsolètes. Les premiers contacts avec les nouvelles espèces se passent rarement sans accroc, la plupart des éclaireurs n'ayant pas les moyens diplomatiques pour gérer la situation. Beaucoup de ces mondes sont catalogués comme inhabités ou inconnus, mais les éclaireurs doivent s'attendre à y découvrir une colonie oubliée, un repaire de trafiquants ou une base criminelle. En général, ces communautés ne sont pas enchantées qu'on les débusque.

Durant la Guerre des Clones, l'Espace Sauvage abritait nombre de cachettes et de bases séparatistes. Leurs liens avec de grosses compagnies et diverses guildes industrielles ou minières leur donnaient accès à des données de repérage dont la République était privée. Durant la guerre et les heures sombres qui suivirent, beaucoup de réfugiés se précipitèrent vers l'Espace Sauvage.

Dans un premier temps, l'Empire entreprit la traque des réfugiés séparatistes et multiplia les missions de reconnaissance pour détruire quelques-unes des communautés et cachettes les plus importantes. Maintenant que le contrôle militaire et administratif de l'Empire s'est stabilisé, il peut orchestrer des missions officielles d'exploration au cœur de l'Espace Sauvage.

LES RÉGIONS INCONNUES

Le terme de Régions Inconnues a toujours désigné l'espace inexploré au-delà des mondes connus. Ainsi, la taille de cette zone a forcément diminué au fur et à mesure que la civilisation, notamment celle de la République, s'est développée.



Les Régions Inconnues sont à l'origine de récits incroyables et de menaces effroyables. Pour la civilisation galactique, cette contrée est un mélange de romantisme exotique et d'horreur insoupçonnée. C'est un lieu d'où sont issus de nouveaux périls, une région qui alimente l'adversité depuis des millénaires. Avant l'avènement de la République, à l'aube de Coruscant, l'Empire Infini Rakata gouvernait plusieurs mondes importants de la galaxie depuis leur système natal dans les profondeurs des actuelles Régions Inconnues. À l'époque de l'Ancienne République, des ennemis Sith et mandaloriens qu'on croyait depuis longtemps disparus ressurgissaient épisodiquement pour semer le chaos et la destruction.

Les limites modernes des Régions Inconnues furent définies à la découverte d'un grand enchevêtrement d'anomalies hyperspatiales qui érigeait une barrière virtuelle scindant la galaxie en deux. Ce barrage rend le voyage hyperspatial extrêmement difficile, voire impossible. Ses origines demeurent un sujet de débat, mais il constitue un obstacle à l'exploration et au développement de la galaxie depuis des millénaires. Les missions de sondage et autres opérations visant à trouver des voies fiables sont affreusement lentes et périlleuses.

L'accès n'est toutefois pas totalement fermé. La République lança une expédition à long terme, le projet Partance. Comme beaucoup de ces projets, celui-ci fit long feu. Des voyageurs issus de l'autre côté se présentent de temps à autre, mais ils sont le plus souvent violents et agressifs.

Durant la Guerre des Clones, les opérations d'exploration officielles ont subi un important coup de frein, les éclaireurs de la République étant mobilisés par la guerre. Ces missions agréées reprirent avec l'Empire dans le but d'agrandir l'espace impérial, d'exploiter de nouvelles ressources et d'autres mondes, et de traquer toute activité rebelle. Les Rebelles, de leur côté, ne s'intéressent que peu aux Régions Inconnues, car ils n'ont ni les moyens ni le temps nécessaire pour trouver des sites adaptés à leurs besoins.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de l'Espace Sauvage et des Régions Inconnues, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Ilum : situé dans le quadrant nord-ouest de la galaxie, ce monde des Régions Inconnues était jadis tenu secret par les Jedi. Sous les montagnes de ce monde de glace se cachent des grottes renfermant des cristaux d'Ilum.

Les Jedi s'en servaient pour leurs sabres lasers, ce qui leur donnait généralement une teinte bleue ou verte. Ce monde est désormais surveillé par des droïdes impériaux, à l'affût de tout Jedi encore vivant ou autre utilisateur de la Force qui viendrait chercher ces cristaux.

Kamino : monde d'origine des Kaminoans et fournisseur des armées de clones de la République durant la Guerre des Clones. Ce monde submergé est toujours sous contrôle impérial. Kamino est un système hors-galactique, situé dans l'Espace Sauvage, au-delà de la Bordure Extérieure, dans une galaxie satellite naine proche du Dédale de Rishi.

Monde Inconnu (Rakata Prime, Lehon) : monde d'origine des Rakata autrefois centre de l'antique Empire Infini qui s'étendait d'un bout à l'autre de la galaxie. Cette planète a été abandonnée depuis bien longtemps et il ne reste plus que des reliques et des ruines disséminées sur les plages et océans de sa surface.

L'ESPACE HUTT

Les Hutts figurent parmi les civilisations les plus anciennes de la galaxie. Ils contrôlent une vaste région spatiale longeant les Bordures Médiane et Extérieure dans la Tranchée et sont depuis des millénaires des acteurs récurrents en matière de politique, de criminalité et de manigances. Les limites de l'Espace hutt ont beaucoup fluctué au fil des siècles, au gré des répartitions de pouvoir entre Hutts et gouvernements voisins. Après une brève expansion territoriale avant et durant la Guerre des Clones, les Hutts ont perdu le contrôle de nombreux systèmes et secteurs de la Bordure Médiane en allant vers le Noyau, ainsi que certains secteurs de la Bordure Extérieure. La majorité de l'Espace hutt officiel s'étend actuellement au cœur de la Bordure Extérieure, dans la Tranchée, mais l'influence de l'espèce porte jusqu'à des secteurs, systèmes et gouvernements bien plus lointains.

Les Hutts comptaient parmi les premiers explorateurs et colons interstellaires de la galaxie. Se déployant depuis Varl, leur monde natal, leurs colonies prospérèrent grâce à leur ruse, à leur détermination et à l'assujettisse-

0025 3320

LES IDÉES SAUVAGES DE GRINNER

Vous êtes fous pour aller me parler de l'Espace Sauvage et des Régions Inconnues ? Vous connaissez la différence, j'espère ? L'Espace Sauvage, c'est les régions connues mais à peine explorées de la galaxie, surtout aux abords des bras de la spire. Les Régions Inconnues, c'est l'espace vide. Les gens confondent tout le temps, mais c'est vraiment pas la même chose.

On trouve des portions d'Espace Sauvage à peu près partout, mais la plupart du temps, on parle des zones en périphérie de la Bordure Extérieure et au-delà. De temps à autre, quelqu'un, quelque autorité ou quelque grosse boîte lance une expédition dans un de ces recoins. Et parfois, c'est un groupe de colons motivés.

Les Régions Inconnues, c'est une toute autre affaire. C'est pas pour rien que la civilisation galactique s'est développée du même côté pendant des millénaires. C'est à cause d'un machin qu'on appelle l'enchevêtrement hyperspatial. Ça fait des siècles qu'on essaie de trouver un chemin praticable comme la voie Hydienne, mais faut croire que ça existe pas du côté ouest du disque. C'est surtout que l'hyperespace a l'air tout noué, ce qui crée une barrière pratiquement infranchissable entre l'Espace Connu et les Régions Inconnues. Et même quand quelqu'un parvient à s'insinuer dans ce fatras, sa trace reste pas stable bien longtemps.

Si vous vous rendez dans les Régions Inconnues, il vous faudra un astrogateur et du matériel de navigation top niveau. Vous avez un éclaireur de carrière ? Si c'est pas le cas, va falloir engager quelqu'un. Je vous ai dit qu'on est livré à soi-même dans la Bordure Extérieure. C'est la même chose dans les Régions Inconnues, mais au décuple. Si vous arrivez à vous glisser de l'autre côté, qui sait ce que vous y trouverez ?

Tout le monde a entendu les histoires et les fables… Des anciennes forteresses Sith ? Peut-être bien. Des Pirates qui manient la Force ? Ouais, pourquoi pas ? Des usines de la taille de planètes qui vomissent des chasseurs stellaires et des croiseurs prêts à l'emploi ? Ah, si vous les trouvez, je veux bien vous aider à faire monter les enchères entre les Rebelles, l'Empire et les Hutts. On raconte qu'il serait même possible de retrouver le monde d'origine du légendaire Empire Infini.

J'en connais des intrépides qui ont voulu tenter leur chance là-bas. Vous savez combien en sont revenus ? Deux, et encore, c'est juste parce qu'ils ont eu la chance de survivre à un blème hyperspatial pendant leur tentative de traversée. Aucune idée de ce qui a pu advenir du reste. Ils sont probablement morts en voulant passer la barrière, ou ils sont tombés sur un gros carnivore de l'autre côté, ou alors ils ont découvert quelque chose qu'ils ont préféré à l'espace civilisé. Après, rien ne dit qu'ils vont pas débarquer par cette porte avant la fin de notre petite discussion, mais je parierais pas dessus.

LES CONTACTS DE GRINNER CHEZ LES HUTTS

Des Hutts et des contrebandiers ? Ça fait la paire, non ? Bosser pour les Hutts, c'est lucratif, mais dangereux. Plus vous travaillerez pour un Hutt, plus vous serez enlisé dans ses affaires. Ça s'accompagne souvent de crédits, et peut-être d'un genre de promotion, mais un Hutt, ça attend une grande loyauté. Allez offrir vos services à un autre Hutt, un rival de surcroît, et vous êtes sûr que votre tête sera mise à prix. Si l'idée ne vous plaît pas, mieux vaut éviter de bosser pour eux.

La contrebande se décline sous toutes ses versions par là-bas, pour peu que vous sachiez dégotter le bon Hutt. Épices, armes, marchandises, vaisseaux volés, tout ce qui vous passe par la tête. Si vous maîtrisez particulièrement un rayon ou que vous êtes un vrai pro, et que vous savez rester fidèles, votre réputation et votre paye vont monter en flèche.

L'Espace hutt est assurément le siège de leur pouvoir, mais un bon paquet de ce qui se trame dans la Bordure Intérieure est signé par les Hutts. Et leur allonge se limite pas à ces quelques secteurs, loin de là. Le Hutt qui a les bonnes relations peut influencer à peu près n'importe quel gouvernement ou entreprise de la galaxie. Ils ont pas tous le même pouvoir, bien sûr, mais quand un Hutt a pas un contact direct avec son objectif, il le trouve rapidement, croyez-moi.

Vous aurez aucun problème pour trouver du boulot dans l'Espace hutt. La grosse difficulté, c'est de pas tomber dans le panneau des intrigues. Je vais vous refiler quelques tuyaux.

Pour commencer, ne touchez pas à tout ce qui concerne le coin de Boonta. Y'a peu de chances que les Hutts vous y proposent quelque chose, sauf si vous êtes un Hutt vous-même… ça viendra pas par là, donc. Le truc, c'est que d'autres personnes cherchent des contrebandiers qui voudraient bien tenter d'y pénétrer. Si vous vous faites prendre et que vous survivez, vous êtes promis aux fosses à esclaves. Si vous réussissez votre coup et que ça se sait, vous irez jamais assez loin dans les Régions Inconnues pour semer leurs chasseurs de primes.

Si vous préférez éviter de travailler directement pour les Hutts, faites donc un détour par Nar Shaddaa. Vous y trouverez toutes sortes d'autres bougres de toute la galaxie. Dans le genre, y a aussi la station de Kwenn et Sriluur. Plus il y a de trafic interstellaire, plus vous aurez de chance de trouver chaussure à votre pied niveau clientèle.

ment des espèces qu'ils croisaient sur leur chemin. Leurs premières rencontres avec des humains eurent lieu dans l'ancien amas de Tion, tandis que leur premier rival digne de ce nom fut Xim le Despote.

Les Hutts ne tardèrent pas à subir leurs propres difficultés, sous la forme d'une guerre civile. Leur monde d'origine et nombre de leurs colonies furent détruits. Les survivants s'établirent à Evocar, qu'ils renommèrent Nal Hutta, et fondèrent le Conseil des Anciens pour limiter les conflits ultérieurs. Après cela, les Hutts cherchèrent à accumuler puissance et influence par d'autres biais que les simples moyens militaires. Au fil des siècles, ils ont ainsi pu peser sur les entreprises, les gouvernements et les empires criminels de toute la République.

L'INTRIGUE À LA SAUCE HUTT

Les Hutts conclurent des traités avec la République pour définir les limites de leur espace vers le noyau de la galaxie. L'Espace hutt ne croisant aucune des voies hyperspatiales importantes, ils durent en créer au sein de leur région. Ils en profitèrent pour tracer des itinéraires secrets vers la République. Ils n'ont jamais véritablement surmonté la perte de leur voie commerciale allant de la République à Nal Hutta et sa lune Nar Shaddaa. Une supernova l'avait en effet rendue impraticable.

Dans les années qui ont précédé la Guerre des Clones, l'influence hutt s'est étendue en territoire traditionnellement neutre ou sous contrôle de la République. Les Hutts ont profité de la corruption de la République et des conflits avec les systèmes séparatistes pour reprendre du terrain physique et économique, notamment dans la Région d'Expansion et les Bordures Médiane et Extérieure. Leur exploitation de cette dernière atteignit les systèmes bordant la passe Corellienne, notamment Tatooine et Ryloth.

L'Espace hutt a bien rétréci lorsque l'Empire a renouvelé son pouvoir politique et militaire sur les secteurs historiquement dirigés par la République. Les Hutts sont officiellement des sujets de l'Empereur, leur Espace étant censé demeurer sous contrôle impérial exercé depuis le système de Teth, plus excentré. Dans la pratique, les Hutts sont bien maîtres de leurs propres affaires et de leurs mondes, avec l'aval officieux de l'Empire. Quelques démonstrations de force ont bien lieu çà et là, de même que quelques luttes politiques durables, mais il ne s'agit bien souvent que d'une mise en scène. Tant que les Hutts continuent d'assurer un revenu sous forme de taxes à l'Empire et qu'ils ne soutiennent pas l'Alliance Rebelle sur leurs terres, l'Empire tolère ce statut de semi-autonomie.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de l'Espace hutt, avant ou après l'avènement de l'Empire.



Boonta : Boonta est une région de systèmes habités proches les uns des autres, au centre de l'Espace hutt, protégée par des navires de guerre hutts que l'on voit rarement ailleurs. L'endroit est fermé à la plupart des étrangers.

Cyax : système stellaire considéré comme sacré et tabou par les Hutts. Ils n'en parlent pas et ne le font pas apparaître sur leurs cartes officielles.

Klatooine : monde d'origine des Klatooiniens. Il fut conquis par les Hutts peu de temps avant l'avènement de la République.

Kleeva (lune de Boonda) : la lune de Boonda est en orbite autour de la géante gazeuse Kleeva et abrite une usine de droïdes, rare activité hutt légitime à être reconnue.

Station spatiale de Kwenn : Kwenn est une grande station spatiale à la lisière interne de l'Espace hutt, connue pour le casino Royal K. Voyageurs et vaisseaux militaires impériaux s'y rendent régulièrement. C'est en outre le système d'entrée à la voie hyperspatiale d'Ootmian Pabol.

Nal Hutta : autrefois appelé Evoca, Nal Hutta est devenue le monde adoptif des Hutts, au détriment des autochtones Evocii. Le Grand Conseil Hutt se réunit ici. Reportez-vous à la page 360 pour plus de détails.

Nar Shaddaa : également appelée la Lune des Contrebandiers, la lune-cité de Nal Hutta est connue pour ses lois très permissives et l'impressionnant réseau criminel auquel elle est rattachée. Reportez-vous à la page 360 pour plus de détails.

Ootmian Pabol : couloir hyperspatial hutt de premier plan, qui relie Nal Hutta à Kwenn et continue vers l'Empire et la Bordure Intérieure via Ubrikkia.

Pabol Hutta : autre voie hyperspatiale importante qui relie Nal Hutta, Varl et Sleheyron à la région périphérique, au niveau du point le plus au nord de l'Espace hutt.

Shag Pabol : encore une voie hyperspatiale hutt importante, reliant Nal Hutta et Ylesia au monde de Teth, situé dans la Bordure Extérieure et plus excentré que l'Espace hutt.

Sleheyron : l'un des mondes marchands les plus puissants de l'Espace hutt, bien établi dans les intrigues et les manœuvres politiques hutts. Sleheyron a le bras très long en termes économiques.

Sriluur : monde d'origine des Weequays, actuellement sous contrôle impérial. La planète reste malgré tout un lieu de rencontre affectionné par les trafiquants et nombre de commerçants de la zone.

Toydaria : monde d'origine des Toydariens, serviteurs ancestraux des Hutts. Toydaria exporte des aliments et propose des divertissements et des complexes de loisirs pour les Hutts.

Ylesia : Ylesia compte des mines de glitterstim et diverses usines de transformation où triment des esclaves.

Varl : véritable monde d'origine des Hutts. Il reste sacré pour l'espèce, mais sa surface fut détruite lors d'une vieille guerre civile. Varl est bien protégé contre les étrangers.

LE SECTEUR CORPORATIF

Le Secteur Corporatif s'étend à la lisière externe de la Bordure Extérieure. L'extrémité nord-est de la voie Hydienne donne sur le monde portuaire industriel de Bonadan, après avoir traversé le cœur du Secteur Corporatif. À l'ouest, le secteur est bordé par l'Espace Sauvage. Il est le résultat d'expérimentations menées sur une grande région totalement contrôlée par les conglomérats. Le secteur est géré administrativement par l'Autorité du Secteur Corporatif, extension des compagnies impliquées. La zone concernée a changé au long de l'histoire du secteur, mais l'ASC surveille actuellement près de trente mille mondes répartis en vingt-neuf territoires. L'ASC contrôle absolument tout : elle tient lieu de gouvernement, de sécurité et d'unique employeur.

Le Secteur Corporatif accueillait des humains et d'autres colonies bien avant la formation de la République. Bien que la région fût accessible assez tôt grâce aux explorations de la République, son isolement limita le développement. L'extension de la voie Hydienne améliora le commerce et la communication avec le noyau de la galaxie, sans toutefois susciter l'attention des régions plus intérieures. La plupart des événements, conflits et invasions galactiques ne faisaient au pire qu'effleurer les limites actuelles du Secteur Corporatif.

Les premières expériences menées sous contrôle industriel total se soldèrent par des échecs, dans ce qui devint ensuite la Région d'Expansion (cf. page 339). Quand, des années plus tard, les compagnies ont retenté l'opération, elles ont négocié un accord leur permettant d'exploiter des centaines de systèmes aux confins de la Bordure Extérieure. Au départ, la République se souciait directement de la sécurité et de la protection des ouvriers, mais les conglomérats ne tardèrent pas à acquérir la maîtrise totale du secteur dans les faits.

EMPRISE CORPORATISTE

Au fil des années, le Secteur Corporatiste s'est développé à un rythme raisonnable, sans jamais véritablement combler les attentes des conglomérats. Les compagnies membres présentèrent plusieurs solutions à ce problème au Sénat, qui avait l'habitude de gérer les propositions d'expansion. Alors que le climat économique et politique de la République empirait, la plupart des compagnies membres rejoignirent les Séparatistes, notamment lorsqu'éclata la Guerre des Clones. Celles qui ne firent pas ce choix se retrouvèrent sur la touche.

À l'issue de la guerre, toutefois, les compagnies loyalistes qui avaient soutenu les vainqueurs saisirent l'occasion. Durant l'avènement de l'Empire, le jeune baron de l'industrie Orman Tagge fit une proposition à l'Empereur Palpatine. Si l'Empire faisait disparaître les compagnies traîtresses et qu'il confiait leurs capitaux aux entreprises loyales, et si en plus il autorisait l'élargissement du Secteur Corporatif tout en lui accordant l'autonomie dans ses frontières, la nouvelle ASC pourrait lui reverser une énorme dîme annuelle de crédits et de matériaux.

Le nouveau Secteur Corporatif fut une réussite immédiate, du moins pour les conglomérats qui purent en profiter. L'ASC pouvait exploiter allègrement les ressources de dizaines de milliers de systèmes stellaires et se retrouva rapidement à la tête d'une gigantesque fortune. Gérées par l'ASC, les opérations se multiplièrent dans le secteur et les travailleurs affluèrent dans la région, dans l'espoir d'en profiter un peu eux aussi.

Mais ceux-ci connurent plutôt les dures réalités de la vie sous un régime de conglomérats. L'ASC contrôle pratiquement tout : les salaires, le prix des services et des biens, et l'accès à tout ce dont on peut avoir besoin ou envie. Même les petites compagnies et les marchands indépendants qui sont autorisés à mener des opérations sont accablés par le poids de l'ingérence de l'ASC. La soif de profit des mécènes contrôle tout le reste. Les abus de pouvoir, s'ils restent plus contenus que par le passé, n'en sont pas moins monnaie courante. Les conditions de vie sont mauvaises et souvent hasardeuses, correspondant au minimum pour que les opérations tournent au moindre coût. L'un des pires crimes dans le Secteur Corporatif consiste à conspirer pour former un syndicat.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants du Secteur Corporatif, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Bonadan : Bonadan est un monde industriel surpeuplé, central pour le secteur dans le domaine des services de distribution et de voyage. L'environnement y est impitoyable, la pollution étant très élevée. La sécurité est draconienne. Les armes sont interdites, des détecteurs automatiques se chargeant de faire respecter cette règle.

Craci : système d'origine des coursiers craciens, montures affectionnées par les éclaireurs, entre autres. Les exploitations agricoles et industrielles de cinq mondes assurent le bon fonctionnement de ses énormes spatioports.

Davirien : Davirien est un monde de jungle, site de recherches menées par la compagnie à laquelle il appartient, la Fusion pharmaceutique Chiewab. Des opérations impériales d'entraînement y sont autorisées, ce qui est très inhabituel au sein du Secteur Corporatif.

Etti : Etti IV est une planète très appréciée des riches dirigeants de l'ASC, avec ses stations balnéaires, ses domaines privés et ses nombreuses attractions. Les Etti, espèce intelligente autochtone, ont été transférés sur Etti V, planète interdite aux étrangers.

Farana : monde d'origine des Ocsins, marchands et explorateurs d'aspect quasi-humain. Farana est également le nom d'une région de l'Espace Sauvage, à l'ouest du Secteur Corporatif. Une partie de cet espace se retrouve aujourd'hui dans le Secteur Corporatif, grâce à l'annexion de la colonie ocsine (voir plus loin). Farana et la plupart des systèmes colonisés proches n'ont jamais appartenu à la République ni à l'Empire.

Kalla : monde accueillant l'université de Kalla, institution phare du Secteur Corporatif. L'Empire y a une base et un poste d'observation.

Lythos : système de quatorze mondes abondamment exploités. Foyer d'agriculture et d'extraction minière.

Maryo : monde océanique, bien connu dans le secteur pour ses marchés variés et très vivants. Destination de prédilection des plus riches.

Mytus : c'est à Mytus qu'appartient la Dernière étoile, centre pénitentiaire hyper-sécurisé sous contrôle de l'ASC. Mytus est en fait dans l'Espace Sauvage et bien distinct du Secteur Corporatif pour des raisons politiques et pour rester en accord avec les démentis concernant son existence dans l'espace impérial ou corporatif.

Ocsin : Ocsin est en fait une colonie ocsine. L'ASC a récemment annexé le système dans le Secteur Corporatif, offrant son assistance technologique en échange des précieuses données de navigation dans l'Espace Sauvage accumulées par les éclaireurs ocsins.

Reltooine : Reltooine est le premier système du Secteur Corporatif sur la voie Hydienne. C'est avant tout une attraction touristique en raison des spectaculaires anneaux et lunes de la géante gazeuse.

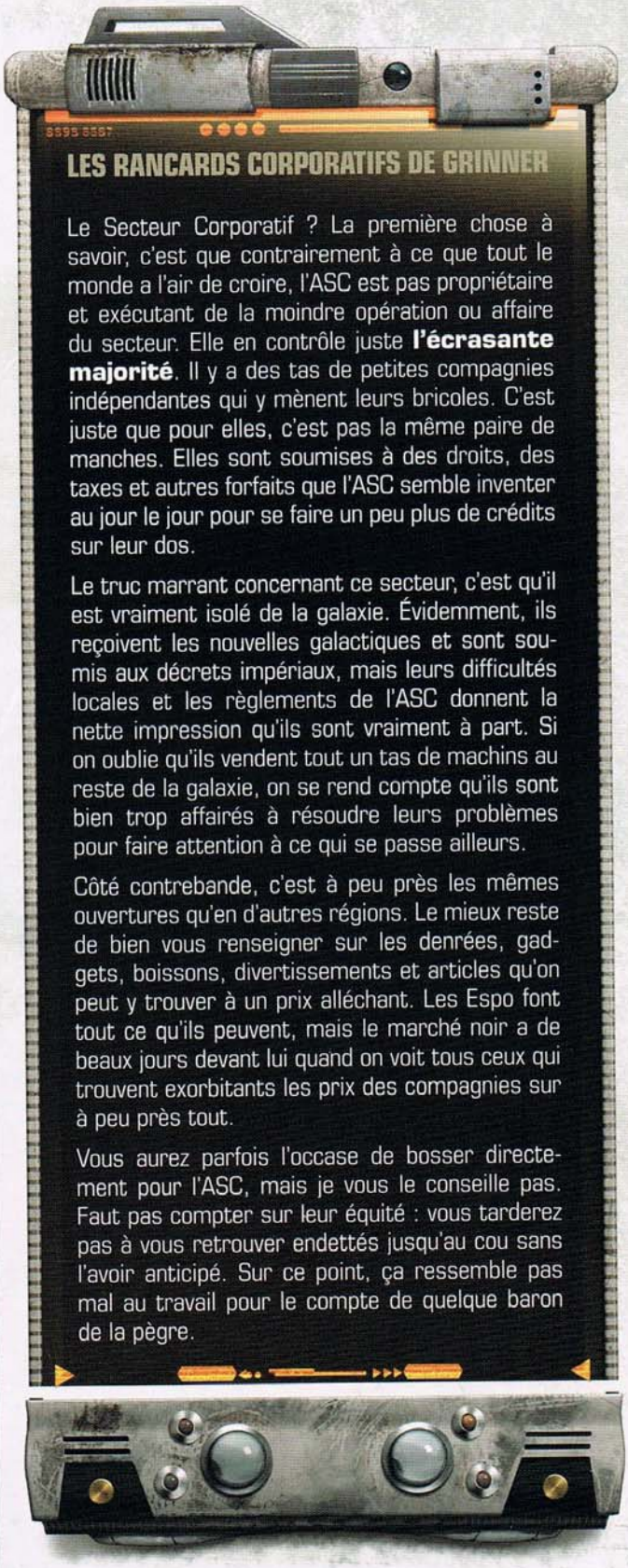
Saclas : colonie ocsine tumultueuse. C'est un site de prédilection pour les marchands et contrebandiers qui souhaitent se retrouver à l'écart de l'ASC.

Tiran : monde capitale de l'Espace Tirani, zone adjacente au Secteur Corporatif. Les Tirani ont refusé les récentes offres d'annexion par l'ASC, ce qui a provoqué des conflits armés et l'invasion de certains mondes par l'organisation.

LA DERNIÈRE ÉTOILE

Ce centre pénitentiaire autrefois très secret du système Mytus dans le Secteur Corporatif accueille les criminels endurcis, les prisonniers politiques et tous ceux qui agacent un peu trop l'ASC. Il se présente sous la forme d'une énorme tour renfermant des milliers de blocs de stase, ces cellules qui conservent les détenus dans le silence et le froid, idéales pour éviter les émeutes et les tentatives d'évasion. Par ailleurs, la Dernière étoile est équipée de défenses redoutables allant des batteries de canons turbolaser à une corvette de classe Maraudeur.

Des individus parvinrent cependant à s'enfuir de la prison, en 2 AvBY, lorsque le contrebandier Han Solo organisa l'évasion de son partenaire le Wookie Chewbacca et de plusieurs autres citoyens injustement incarcérés. L'évasion faillit détruire tout le complexe. La Dernière étoile a depuis été réparée et reconstruite, mais a perdu l'une de ses meilleures protections : le secret.



LES RANCARDS CORPORATIFS DE GRINNER

Le Secteur Corporatif ? La première chose à savoir, c'est que contrairement à ce que tout le monde a l'air de croire, l'ASC est pas propriétaire et exécutant de la moindre opération ou affaire du secteur. Elle en contrôle juste **l'écrasante majorité**. Il y a des tas de petites compagnies indépendantes qui y mènent leurs bricoles. C'est juste que pour elles, c'est pas la même paire de manches. Elles sont soumises à des droits, des taxes et autres forfaits que l'ASC semble inventer au jour le jour pour se faire un peu plus de crédits sur leur dos.

Le truc marrant concernant ce secteur, c'est qu'il est vraiment isolé de la galaxie. Évidemment, ils reçoivent les nouvelles galactiques et sont soumis aux décrets impériaux, mais leurs difficultés locales et les règlements de l'ASC donnent la nette impression qu'ils sont vraiment à part. Si on oublie qu'ils vendent tout un tas de machins au reste de la galaxie, on se rend compte qu'ils sont bien trop affairés à résoudre leurs problèmes pour faire attention à ce qui se passe ailleurs.

Côté contrebande, c'est à peu près les mêmes ouvertures qu'en d'autres régions. Le mieux reste de bien vous renseigner sur les denrées, gadgets, boissons, divertissements et articles qu'on peut y trouver à un prix alléchant. Les Espo font tout ce qu'ils peuvent, mais le marché noir a de beaux jours devant lui quand on voit tous ceux qui trouvent exorbitants les prix des compagnies sur à peu près tout.

Vous aurez parfois l'occase de bosser directement pour l'ASC, mais je vous le conseille pas. Faut pas compter sur leur équité : vous tarderez pas à vous retrouver endettés jusqu'au cou sans l'avoir anticipé. Sur ce point, ça ressemble pas mal au travail pour le compte de quelque baron de la pègre.

AUTRES SITES NOTABLES

Certaines zones de l'espace galactique ne sont pas classées par planètes, systèmes, secteurs ou régions. Certains intitulés correspondent au jargon des voyageurs de l'espace pour désigner une voie hyperspatiale ou une séquence d'étoiles. D'autres sont des vestiges d'empires interstellaires passés ou de traditions culturelles. Au fil de son expansion, la République a trouvé des entités politiques existantes auxquelles elle a conféré le statut de région alliée. La plupart ont fini par rejoindre la République sous forme de secteurs, d'une manière ou d'une autre. Quelques régions alliées ont simplement conservé ce statut à part, même si la plupart des voyageurs les considèrent comme républicaines ou impériales. Certaines (et d'autres entités) ont conservé un pouvoir politique certain. Très rares sont celles qui sont véritablement autonomes, y compris sous l'Empire.

L'ESPACE BOTHAN

L'Espace bothan est une région alliée de la Bordure Médiane, comprenant plus de cent-cinquante systèmes, pour la plupart colonies bothanes. Il est sous la direction du conseil bothan et des clans bothans. L'Espace bothan est resté une région alliée sous l'Empire, qui le surveille de très près et le soumet à la charte impériale.

LA CENTRALITÉ

La Centralité est une petite région isolée et en partie autonome, officiellement sous contrôle impérial. Elle a peu à offrir au reste de la galaxie et l'Empire y a récemment établi un gouvernement fantoche pour la surveiller. Les Hutts n'ont guère plus d'intérêt à la gouverner directement, mais ils y exercent une influence certaine depuis des milliers d'années. C'est d'ailleurs toujours le cas sous l'Empire.

La Centralité est située aux confins de la Bordure Extérieure, au-delà de l'Espace hutt, jouxtant l'Espace Sauvage. Le monde natal des Gands est également proche. La voie hyperspatiale du Conduit de Cadma relie les systèmes principaux de la Centralité aux couloirs plus parcourus qui donnent sur la route commerciale Perlemienne et l'Espace hutt.

Marchands et voyageurs s'intéressent généralement à Oséon pour ses casinos sur astéroïde et à un petit anneau de proches systèmes stellaires. Rafa est l'un de ces systèmes, monde natal des très anciens Sharu. À l'extrémité de la Centralité, se cache le monde de Tund, patrie des mystérieux sorciers de Tund.

AMAS DE HAPÈS

L'Amas de Hapès accueille le consortium isolationniste de Hapès, région alliée de la République et de l'Empire. Son isolement du reste de la galaxie est en partie physique. L'amas est en effet cerné par un phénomène naturel appelé les Brumes Transitoires, qui perturbe le voyage hyperspatial. Les voies stables reliant l'amas à la galaxie sont rares et très surveillées.

Le consortium de Hapès est une société matriarcale où règnent la royauté, l'étiquette, les intrigues politiques et les assassinats. Ces manigances permanentes ne concernent que les affaires internes. La République se félicitait ainsi de laisser le consortium en paix, et il semblerait que l'Empire fasse de même.

ESPACE HERGLIC

Les Herglics établirent leur propre empire bien avant l'avènement de l'Ancienne République. Ce royaume chuta d'ailleurs avant de pouvoir s'allier avec la République. L'Empire a quant à lui pris le contrôle de l'industrie de ce peuple, qu'il gouverne désormais sans merci. L'Espace herglic est toujours considéré comme une région alliée. Il compte quarante systèmes, la plupart bordant la Rimma.

ESPACE MANDALORIEN

Région d'origine des féroces guerriers mandaloriens, et de leur monde natal Mandalore, cet espace a vu ses limites croître et décroître au gré de sa fortune. À l'apogée des anciennes Guerres mandaloriennes, la région s'étendait de l'orée de la Bordure Intérieure à sa lisière nord-est. D'autres systèmes et zones plus proches du Noyau se laissaient également conquérir, mais pour devenir des mondes occupés par la République.

En ces temps plus modernes, cette vaste étendue figure parmi les moins peuplées de toute la galaxie. À l'époque de la Guerre des Clones et de l'avènement de l'Empire, l'Espace mandalorien était pratiquement devenu synonyme de Secteur mandalorien. Bien que la zone fût officiellement loyale envers la République, certaines factions des rangs mandaloriens luttaient pour reprendre le dessus culturel et politique. Quand l'Empire se présenta, rares furent ceux qui continuèrent d'adhérer publiquement aux traditions. Boba Fett est le représentant le plus connu de cette culture guerrière ancestrale.

PORTS FANTÔMES

Les ports fantômes fonctionnent généralement sans respecter les règles de quelque gouvernement que ce soit. Beaucoup sont construits sur des sites cachés, reculés ou mobiles, d'autres achètent leur relative impunité. Certains ports sont simplement trop grands et dynamiques pour être convenablement surveillés, ce qui assure un mélange constant d'activités légales et illégales. Ils peuvent même apparaître dans l'espace impérial ou dans des zones soumises à des lois strictes. On trouve des ports fantômes dans toutes les régions de la galaxie, même si beaucoup sévissent dans la Bordure Extérieure.

Les mastodontes Nar Shaddaa et Kwenn sont des destinations de prédilection de l'Espace hutt. Tatooine, Terminus, Bespin et Socorro sont quelques-uns des ports les plus connus de la Bordure Extérieure. Les Mondes du Noyau eux-mêmes n'en sont pas exempts, le port autrefois très fiable d'Abregado-rae sombrant désormais dans les activités peu recommandables. En réalité, personne ne peut dire combien il existe de ports fantômes, car beaucoup cherchent justement à rester relativement secrets. Les plus grands de ces ports profitent au contraire de leur notoriété, mais les petites stations qui ne sont connues que de la clientèle locale, et des contrebandiers et criminels des environs, sont bien plus nombreuses.

Les ports fantômes importants sont le théâtre d'une grande palette d'activités illégales, tandis que les plus modestes se spécialisent selon les attentes locales. Dans tous les cas, il s'agit de points de rencontre idéaux pour ceux qui souhaitent éviter les contraintes de la loi. La plupart facilitent la contrebande sous une forme ou une autre, soit en la permettant soit en étant directement clients. Certains ports fantômes proposent de réparer les vaisseaux et de les améliorer, ce qui est pratique pour les restaurations et modifications clandestines. Les agents gouvernementaux n'y sont que peu présents, mais ces ports demeurent dangereux. Propriétaires et opérateurs restent constamment sur leurs gardes, à l'affût des espions et des rivaux. Certaines grandes entreprises criminelles sont à la tête de plusieurs ports fantômes et représentent autant de menaces pour ceux qui voudraient les défier. Elles n'hésitent pas à se débarrasser des importuns.

LA TRANCHÉE

La Tranchée est la vaste région en forme de coin qui s'étend entre la route commerciale Perlemienne et la passe Corellienne. Comme les autres régions, la Tranchée est plus une désignation géographique qu'une entité politique. Personne ne la contrôle.

La Tranchée part des Mondes du Noyau pour remonter jusqu'aux confins de la galaxie. Elle fut au cœur de l'exploration et du développement galactiques pendant des millénaires. Tous les mondes exploitables ou presque ont été cartographiés et visités des Mondes du Noyau à la Région d'Expansion. Au-delà de celle-ci, la volatilité de l'Espace hutt et l'immensité de la Bordure Extérieure impliquent forcément qu'il reste des mondes à découvrir, à développer et à exploiter. L'exploration galactique a suivi la Perlemienne et la passe Corellienne, avant de virer vers les entrailles de la Tranchée. En dehors de la Bordure Extérieure et de la Région d'Expansion, un vaste réseau de voies hyperspatiales connecte la région.

AMAS DE TION

L'amas de Tion se trouve sur la route commerciale Perlemienne, dans la Bordure Extérieure. Relié à la République, il permit très tôt à celle-ci de profiter de la Perlemienne pour exploiter le reste de la galaxie bien plus loin qu'avec les voies précédentes. Patrie de l'une des sociétés humaines les plus anciennes, elle avait été colonisée par le biais de navires de Coruscant. Le voyage hyperspatial étant très compliqué à cette époque, la région se retrouva isolée et ses origines furent oubliées. Les habitants mirent au point leur propre système d'hyperdrive, basé sur un « réseau de phares ». Cette société engendra Xim le Despote, qui tomba finalement au combat contre les Hutts. Les Tionais ont également affronté Coruscant lors de batailles et escarmouches qui accablèrent toute la route commerciale Perlemienne. Les Hutts intervinrent finalement, assaillant les Tionais avec une férocité telle que ces derniers demandèrent aux Mondes du Noyau de les protéger.

Au sein de l'amas, on trouve L'Hégémonie de Tion, un groupement de vingt-sept systèmes suffisamment isolés et peu intéressants pour éviter d'être contrôlés par l'Empire. Cela lui permet de pratiquer diverses opérations plus ou moins illégales. C'est un lieu apprécié, quoique très distant, par les trafiquants et les criminels.



BESPIN



Données d'astrogation : système de Bespin, secteur Anoat, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 5 110 jours par an / 12 heures par jour

Gouvernement : guilde

Population : 6 millions (humains 68 %, Ugnaughts 8 %, Lutrilliens 6 %, autres 18 %)

Langues : Basic

Terrain : nuages gazeux

Villes importantes : Cité des Nuages (capitale), Tibannopolis (en partie désertée), Surface Ugnaught

Sites intéressants : zone de vie

Exportations : tourisme, Tibanna (gaz), voitures des nuages

Importations : produits de consommation, biens industriels

Routes marchandes : voie marchande Corellienne, passe Corellienne

Conditions particulières : atmosphère de Type I (respirable) uniquement dans la bande de la zone de vie

Contexte : dans un univers regorgeant de raretés, Bespin parvient encore à se distinguer. Les planètes géantes gazeuses valent rarement la peine d'être colonisées, car elles n'offrent pas de surface de vie. Bespin recèle pourtant une ressource si précieuse que sa colonisation est forcément rentable : le Tibanna. Ce gaz a plusieurs intérêts pour la technologie galactique. Sous une forme raffinée, c'est un excellent refroidisseur pour hyperdrive, sous une autre, c'est un composant phare de l'armement.

Les packs pour blaster sont remplis de gaz comprimés qui, une fois stimulés, produisent un trait d'énergie ardente. De la demi-douzaine de gaz disponibles sur le marché, le Tibanna est l'un des plus puissants (et des plus chers), car il quadruple le rendement énergétique du pack. Il est plus sûr d'employer le Tibanna pour l'arsenal lourd, mais on en retrouve régulièrement dans des armes portées sur soi.

Cette richesse des nuages de Bespin a engendré une ribambelle de cités à répulsion dans la « zone de vie », bande de trente kilomètres de large dans laquelle l'atmosphère est respirable. La zone accueille également d'immenses beldons qui paissent les nuages riches en algues phosphorescentes, tandis que des meutes de velkers chassent ces mêmes beldons, et que les rawwks doivent se contenter des restes.

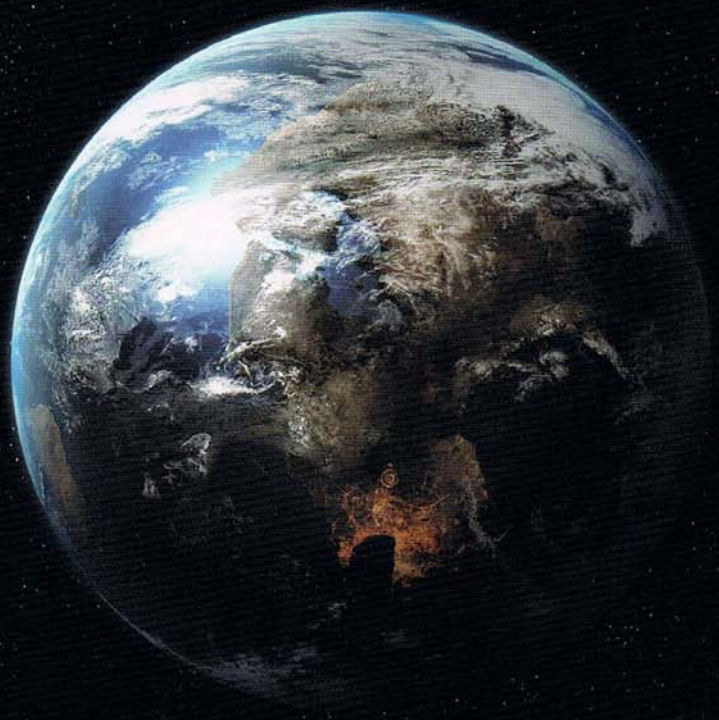
La Cité des Nuages, capitale de Bespin, fut construite à la demande de l'entrepreneur Ecclessis Figg, qui espérait dissimuler ses extractions de Tibanna illégales (gaz ensuite raffiné pour les blasters) par quelques activités légitimes superficielles. Il fit donc passer sa ville pour une station touristique doublée d'un foyer minier pour le refroidissement des hyperdrives. Des années plus tard, sous la direction du baron administrateur Lando Calrissian, la « couverture » a pris le dessus : le tourisme est l'un des domaines de prédilection de la Cité des Nuages. Depuis que Calrissian gère la ville, sa prospérité est devenue telle qu'elle est désormais la capitale incontestée de Bespin.

Il existe toutefois d'autres villes qui assurent leur subsistance par l'intermédiaire de l'extraction du Tibanna. La plus grande est Tibannapolis, qui a connu un revers de fortune au cours des dernières décennies. Elle est désormais pratiquement déserte et se laisse porter inerte au gré des courants. L'une des autres communautés flottantes notables est la fameuse « Surface Ugnaught », plateforme agencée de manière à reproduire les conditions de Gentes, monde d'origine des Ugnaughts.

CITÉ DES NUAGES

Conçue par un architecte d'Aldérande, la Cité des Nuages dissimule son infrastructure minière derrière une élégance aérienne en accord avec l'atmosphère environnante. Pour beaucoup, il n'est pas d'escapade plus romantique qu'une semaine dans les nuages. Les cinquante premiers niveaux de la ville accueillent des complexes touristiques, des spas, des casinos, des galeries commerciales, des théâtres, des chapelles ; tout ce qui contente le cœur et apaise l'esprit. La partie médiane de la ville est constituée des installations de Bespin Motors et de Port Town, où réside et travaille la population locale. Dans les niveaux inférieurs proches de la colonne à répulsion principale, une main-d'œuvre dévouée d'humains, d'Ugnaughts et de Lutrilliens file à bord de chalutiers volants pour récolter le Tibanna dans l'atmosphère, avant de rentrer conditionner le gaz destiné à l'exportation.

CORELLIA



Données d'astrogation : système Corellien, secteur Corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 329 jours par an / 25 heures par jour

Gouvernement : république

Population : 3 milliards (humains 60 %, Dralls 20 %, Séloniens 20 %)

Langues : Basic

Terrain : forêts, collines, plaines

Villes importantes : Coronet (capitale), Kor Vella, Tyrena

Sites intéressants : la Cale des merveilles, villa Corona, les Plages d'Or, tunnels séloniens

Exportations : vaisseaux stellaires, alcool, produits de consommation

Importations : armes, matières premières, articles de luxe

Routes marchandes : voie marchande Corellienne, passe Corellienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : concernant les vaisseaux stellaires, les clients peuvent se fier à trois règles : si vous cherchez la qualité, tournez-vous vers les Constructeurs stellaires de Fondor, si vous comptez plus faire impression, achetez Kuati, et si vous cherchez la vitesse, partez sur du corellien. La puissance, l'accélération et la vélocité hyperspatiale sont les premières exigences de conception des constructeurs corelliens, des équipes familiales qui modifient des cargos légers à la Corporation Technique Corellienne, de renommée galactique.

La vitesse n'est pas qu'un trait récurrent des moteurs corelliens, c'est également une constante génétique de ce peuple. Les Corelliens ne savent pas rester en place, qu'ils filent vers un système éloigné sans prévenir ou qu'ils laissent leurs petits enchaîner les virées en swoop. Une boutade galactique voudrait que du carburant de fusée coule dans leurs veines. Mais leur agitation est sincère et sans malice : le véritable moteur des Corelliens est leur cœur, alimenté par la passion. Cette tendance à agir sans préméditation est à l'origine de la carrière de milliards d'éclaireurs et de contrebandiers corelliens, et a assuré la célébrité de nombre d'entre eux, comme les Solo ou les Antilles.

Certains sociologues renommés estiment que l'audace des Corelliens est liée à leur origine comme race humaine orpheline. On n'a en effet jamais trouvé de trace archéologique de culture primitive préindustrielle sur la planète. Quand on ajoute à cela le fait que le système compte cinq planètes habitables (Corellia, Drall, Selonia, Talus et Tralus) ainsi que l'énorme et très ancienne station spatiale Centerpoint, on comprend le parfum de mystère et le charme qui caractérisent Corellia.

Avec la tradition corellienne d'experts stellaires, d'ingénieurs navals et de contrebandiers de pacotille, on s'attendrait à trouver une casse de moteurs grillés et de carlingues non recyclables en guise de planète. On ne peut toutefois être plus loin de la vérité. Corellia est un monde de forêts luxuriantes et de terres cultivées, de montagnes aux sommets enneigés et de plages dorées. Coronet, sa capitale, est une cité très animée, proposant tous les aménagements d'une métropole galactique, ainsi que des bars et maisons closes comme on peut en trouver à Nar Shaddaa. Les Corelliens adorent agrémenter d'une bonne bagarre leurs tournées de bière épicée, avant d'aller digérer le tout dans un lit douillet, pour être prêts à réitérer le lendemain.

L'indépendance de Corellia fut au plus bas à la chute de la République. Palpatine n'étant pas du genre à souffrir le côté entier des Corelliens, il transforma vite le dirigeant du système (le Diktat) en fantoche à la botte d'un Moff impérial. Contrairement à Fondor, toutefois, l'Empire n'a pas pu nationaliser la totalité des chantiers navals de Corellia et le corps des ingénieurs.

GAGNER SES GALONS DE SANG

Les plus prestigieuses décorations corelliennes sont les fameuses « galons de sang », bandes jaunes ou rouges remontant les jambes du pantalon. Le gouvernement et l'armée de Corellia les attribuent pour récompenser les actes d'héroïsmes effectués sciemment, avec le sens du sacrifice. Aux yeux d'un peuple dont les coups de blasters fusent souvent avant de négocier, ces moments d'introspection sont perçus comme une denrée rare.

FONDOR



Données d'astrogation : système de Fondor, secteur Tapani, région des Colonies

Mesures orbitales : 412 jours par an / 31 heures par jour

Gouvernement : guilde

Population : 5 milliards (humains 75 %, Herglics 11 %, Mrlssi 7 %, Sullustéens 3 %, autres 4 %)

Langues : Basic

Terrain : urbain et industriel

Villes importantes : Fondor (capitale)

Sites intéressants : chantiers navals en orbite, réseau de condensation souterrain, villes

Exportations : vaisseaux stellaires, technologie, droïdes

Importations : produits de consommation, articles de luxe, mécanique, droïdes

Routes marchandes : route commerciale de Rimma, voie hyperspatiale secrète vers Gandeal (Noyau)

Conditions particulières : aucune

Contexte : troisième constructeur de navires stellaires, après Corellia et Kuati, Fondor n'a pas misé sa réputation sur la quantité, mais bien sur la qualité de production. La plupart des frégates et des vaisseaux capitaux sont issus de ses chantiers, du Super Star Destroyer *Executor* aux yachts des Hutts. La guilde des constructeurs navals de Fondor assure ce niveau de conception en contrôlant chaque étape de la fabrication, des premières esquisses au moindre élément mécanique, en passant par la gestion planétaire et celle du quotidien de ses ouvriers.

Les millénaires de construction navale n'ont pas épargné Fondor. Naviguer parmi les carcasses de navire et autres débris qui gravitent autour de la planète est un véritable cauchemar. La plupart des cargos s'amarrent aux stations orbitales, les passagers étant ensuite acheminés par navette vers la planète, via les couloirs les plus sûrs. On est souvent sans voix devant les dégâts laissés par l'exploitation minière et industrielle de la surface. Toute la planète ou presque est recouverte d'usines, de cheminées, de complexes administratifs et de raffineries métallurgiques. Les souterrains sont tout aussi chargés, formant une véritable ruche de boyaux d'accès et de conduits à vapeur.

La guilde sait bien que ses membres ont besoin d'évacuer le stress accumulé par le travail éreintant et a pris soin de transformer la capitale en lieu de débauche exutoire. On y trouve à peu près tous les vices, sous une forme ou une autre, dans les limites admises par la guilde, bien entendu. Les ouvriers savent bien que certains excès peuvent entraîner un licenciement, mais les choses vont rarement aussi loin, car la guilde surveille ses employés de près.

La guilde compte sur ses droïdes pour gérer la taille de sa main-d'œuvre. Les unités en libre-service accomplissent les tâches les plus rudimentaires, tandis que les cerveaux géants coordonnent les cycles de production, les emplois du temps et les projets d'envergure pour une efficacité maximale. Cette dépendance dans le travail mécanique a donné naissance à la deuxième industrie de Fondor : la conception et la fabrication de droïdes. La planète produit quelques-uns des modèles ouvriers les plus complets de la galaxie.

Au cours des dernières décennies, les chantiers de Fondor ont été nationalisés par l'Empire. Si on ajoute à cela les mesures de sécurité draconiennes ayant accompagné la construction de l'*Executor*, on peut considérer Fondor comme une enclave militaire impériale.

LUNE DE NALLASTIA

Il y a des siècles, un groupe de Fondoriens quitta la guilde pour protéger la lune de forêt tropicale de Nallastia contre l'exploitation. Les Mon Calamari et Ithoriens du Sénat républicain soutinrent le mouvement nallastien visant à faire reconnaître l'indépendance de la lune, ce qui ne plut aucunement à la guilde. La lune de Fondor tourne désormais autour de la planète tel un joyau aguichant. On murmure qu'elle serait un repaire de l'Alliance Rebelle.

KESSEL



Données d'astrogation : système Kessa, secteur de Kessel, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 322 jours par an / 26 heures par jour

Gouvernement : prison militaire

Population : 700-1000 (personnel militaire et administratif), nombre de détenus variable (se compte en milliers)

Langues : Basic

Terrain : plaines alcalines, montagnes, grottes

Villes importantes : Kessendra (petit bourg militaire)

Sites intéressants : installations carcérales impériales, mines d'épices

Exportations : glitterstim

Importations : produits de consommation, technologie

Routes marchandes : Pabol Sfeheyron, couloir marchand de Kessel

Conditions particulières : atmosphère de type III (masque respiratoire nécessaire), combinaison antiradiation pour les excursions prolongées à la surface

Contexte : vingt-cinq mille ans avant les conquêtes impitoyables de l'Empereur Palpatine, la planète connue sous le nom de « l'Œil de Xo » fut témoin des batailles entre Xim le Despote et l'Empire hutt. Le nom ne s'est pas transmis, mais la planète déformée qu'on appela ensuite Kessel fut connue dans toute la galaxie pour le trésor enfoui sous sa surface : le glitterstim, épice qui allait vite s'imposer comme l'un des stimulants les plus recherchés de la galaxie.

Pendant d'innombrables années, les capitaines de cargo animés de rêves de grandeur montaient des expéditions vers cette niche reculée. L'accès à Kessel était toutefois très dangereux, truffé de nébuleuses, d'astéroïdes et d'un amas de trous noirs immenses : la Gueule. Les rares individus qui sont revenus de ces missions et sont parvenus à descendre sous la surface reviennent avec des histoires de monstres hideux aux dizaines d'yeux, de démons spectraux et d'humains blêmes errant dans ces grottes sans la moindre lueur de vie dans le regard.

L'Ancienne République mit fin à ces millénaires de fantasmes financiers en concevant une voie moins périlleuse à travers la Gueule, par le truchement de fanaux hyperspatiaux. Le Sénat créa KesCorp, entreprise publique responsable de la supervision des recherches médicales et minières liées au glitterstim. On n'envoya sur Kessel que des volontaires aussi idéalistes que dignes de confiance, pour des salaires gouvernementaux de misère, meilleur moyen de dissuader les bons à rien. Les premiers résultats pharmaceutiques furent prometteurs, entraînant une demande croissante.

Néanmoins, tandis que la République déclinait, l'attention se porta de moins en moins sur Kessel. Les criminels en profitèrent pour prendre progressivement les rênes de KesCorp et le « glitteryll », mélange de ryll rylothien bas de gamme et d'épice kesselienne, devint la drogue en vogue chez les nantis.

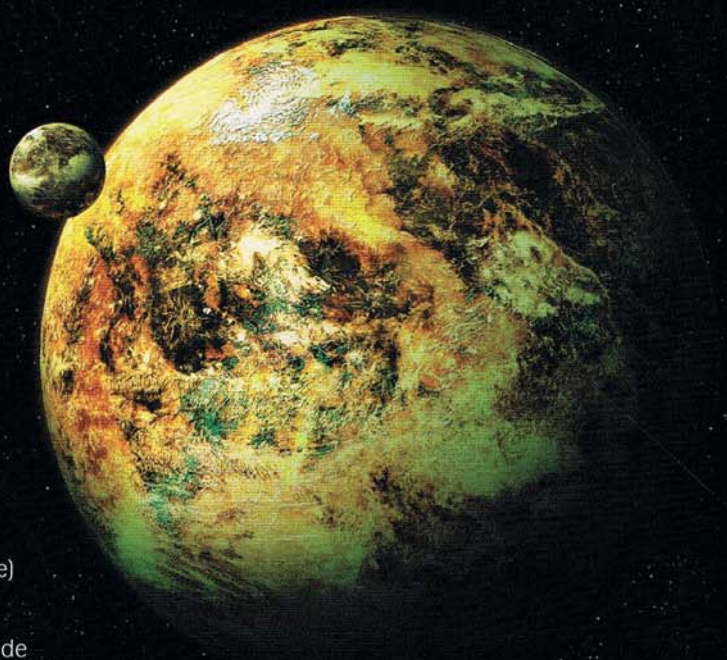
Quand l'Empire prit le pouvoir et militarisa Kessel, les travailleurs sociaux eurent un soupir de soulagement, convaincus que cela allait faire baisser la proportion de « glitéteux ». Ce fut au départ apparemment le cas. Les Impériaux établirent une garnison sur la lune de Kessel et transformèrent le planétoïde en prison hyper sécurisée pour rebelles politiques, pirates, vigos du Soleil Noir et psychopathes criminels.

Ce sentiment d'amélioration fut de courte durée. L'Empire contrôle désormais le commerce du glitterstim et a redoublé les extractions en profitant des prisonniers, main-d'œuvre bon marché par excellence. L'épice est plus récoltée que jamais, alors que le marché est très régulé. Cette situation a rendu la contrebande de la substance encore plus profitable et donné naissance à la fameuse « passe de Kessel », voie clandestine partant de Kessel vers l'espace civilisé, en passant dangereusement près de la Gueule.

GLITTERSTIM

Plus puissant que le ryll rytholien, le glitterstim entraîne également une dépendance plus dure. Sa disponibilité est heureusement moindre. Les veines de cette épice se remarquent par le scintillement produit, y compris dans le noir. Cette drogue manipule l'esprit du consommateur en accroissant sa sensibilité aux stimuli ordinaires. La plupart des usagers sont **convaincus** que l'épice leur confère des pouvoirs télépathiques, mais la question reste âprement débattue. Le stimulant accroît en tout cas leur capacité à « lire » la pensée d'autrui, soit par le biais de facultés mentales, soit grâce à une perception plus aiguisée. Quoi qu'il en soit, la consommation répétée de glitterstim transformera le plus équilibré des individus en toxicomane condamné à commettre toutes les bassesses pour une bouchée de plus.

NAL HUTTA



Données d'astrogation : système Y'Toub, Espace hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 413 jours par an / 87 heures par jour

Gouvernement : clans

Population : 7 milliards (Hutts 43 %, humains 28 %, Vippits 15 %, Evocii et autres 14 %)

Langues : Hutt

Terrain : forêts, marécages

Villes importantes : Bilbousa (capitale), Oedriga, Jiguuna

Sites intéressants : palais hutts, Nar Shaddaa (lune)

Exportations : tourisme, contrebande

Importations : produits de consommation, articles de luxe, technologie

Routes marchandes : Pabol Hutta, Ootmian Pabol, Shag Pabol

Conditions particulières : masques respiratoires pour les plus sensibles

Contexte : en hutt, Nal Hutta signifie « merveilleux joyau », mais il est peu probable que des visiteurs non Hutts perçoivent ainsi la chose. La surface est recouverte de marécages tièdes, milieu idéal pour les Hutts qui adorent l'humidité. Le fait que la plupart des espèces supportent difficilement l'environnement n'est pas un souci : les Hutts savent que ce sont eux qui commandent quand les autres sont forcés de souffrir en leur présence.

Nal Hutta n'a pas toujours été un bourbier. Quand Varl, le monde natal des Hutts, sombra sous les épidémies et les cataclysmes il y a quinze millénaires, ils firent sillonner les astres par leurs esclaves jusqu'à ce qu'ils trouvent une planète adaptée à leurs besoins. Celle qui arrêta leur choix était habitée par un peuple qui se présentait sous le terme d'Evocii. Ils appelaient leur monde Evocar. Les Hutts disposaient d'une force armée prodigieuse, ce qui leur permit en quelques années de transformer la planète en paradis pour les leurs.

Nal Hutta est actuellement divisée par les rivalités entre clans hutts. Les marais les plus immondes (et donc appréciés des Hutts) reviennent au clan le plus puissant du moment. Ces sites changent souvent de main, car les Hutts ne se satisfont jamais de leur position. Nal Hutta est ainsi un nid purulent d'intrigues, les complots politiques constants étant ponctués de périodes de conflits de petite envergure entre guerriers asservis. Ceux qui n'obéissent pas strictement aux règles rigides de ces combats prennent le risque d'être bannis par le Conseil des Anciens, ce qui oblige les combattants à improviser sans cesse des manières de recourir aux vieilles ruses de guerre sans se faire prendre.

Bien qu'officiellement sous contrôle impérial, Nal Hutta est restée pratiquement indépendante. La philosophie des Hutts les pousse à éviter le conflit quand ils peuvent s'imposer par d'autres moyens. Ils n'ont aucun mal à laisser l'Empire affirmer sa domination quand eux savent pertinemment que c'est leur mainmise sur l'économie régionale qui constitue le **véritable** pouvoir.

LA LUNE DES CONTREBANDIERS

Nar Shaddaa, plus grande lune de Nal Hutta, ressemblait jadis à la planète autour de laquelle elle tourne, avec ses jungles infinies et ses océans d'un bleu limpide. Ces caractéristiques n'ont pas résisté aux siècles de présence hutt dans le système Y'Toub. Nar Shaddaa est devenue progressivement une cité de pôle à pôle, croulant sous les tours et les docks spatiaux au point que les habitants l'appellent la « petite Coruscant ». Quelle que soit la distance qui la sépare du soleil du système, Nar Shaddaa paraît toujours plongée dans la pénombre, enténébrée par la chape de fumées de moteurs et de stations de ravitaillement. C'est désormais l'endroit idéal pour les Hutts et leurs sinistres affaires.

Les contrebandiers affluent à Nar Shaddaa pour y trouver du travail plus ou moins bien rémunéré. Chaque Hutt a une idée derrière la tête et les salaires qu'ils offrent, aussi maigres paraissent-ils, sont souvent alléchants pour celui qui est aux abois.

ORD MANTELL



Données d'astrogation : système de Brillant Joyau, secteur du Brillant Joyau, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 394 jours par an / 26 heures par jour

Gouvernement : république assortie d'un gouverneur élu

Population : 4 milliards (diverses espèces)

Langues : Basic

Terrain : plateaux, plaines, montagnes, îles

Villes importantes : Worlport (capitale), Freelonn, Savroia

Sites intéressants : plateau des Dix miles, *casino de Dame fortune*

Exportations : divertissements, tourisme, produits manufacturés

Importations : produits de consommation, matières premières

Routes marchandes : parallèle de Célanon, route d'Entralla (liaison vers Muunilinst)

Conditions particulières : aucune

Contexte : Ord Mantell est un paradis pour aventuriers de l'espace. Contrebandiers et vauriens y sont accueillis à bras ouverts. Un tel mélange de criminalité et de vice devrait rendre ce monde ingouvernable, et d'ailleurs Ord Mantell frise souvent le chaos, mais il en est ainsi depuis la colonisation de la planète par les Corelliens.

Au départ, le monde n'était qu'un dépôt régional de matériel pour l'Ancienne République, mais il n'a jamais pu se débarrasser de ses mauvaises habitudes corelliennes. Les Mantelliens (terme désignant l'ensemble des habitants du monde, dans toute leur variété) tirent désormais une grande fierté de leur « nonchalance ». Cette société très ouverte a accueilli au cours des millénaires toutes sortes d'individus, des fraudeurs fiscaux et des négociants jusqu'aux loups solitaires et aux bons à rien. Les marchés en plein air proposent à peu près tout et on conclut les accords de transport les plus douteux dans les miteuses cantinas. Rien n'est d'ailleurs véritablement illégal à Ord Mantell et s'il doit s'y appliquer la moindre taxe, elle reste encore à voter... Si une entité règne sur Ord Mantell, ce ne peut être que les crédits.

Les gouverneurs et représentants de la planète acceptent notoirement les pots-de-vin et les faveurs en tous genres. Une coquette donation vous permettra de racheter tous les écarts. Les tribunaux respectent les droits et privilèges des chasseurs de primes, qu'ils considèrent comme une approche libre du concept de forces de l'ordre. Il ne faut pas en conclure que les rues de Worlport ou de Savroia sont des coupe-gorges. Les villes et les casinos font appel à des compagnies privées pour faire la police, considérant comme leur priorité la sécurité des millions de touristes qui affluent chaque année.

Au-delà des tripots, s'étendent des entrepôts de ferrailleurs, des usines et des mines à ciel ouvert. Plus loin, le long des côtes continentales, on découvre de petites communautés de pêcheurs, de religieux ou d'agriculteurs, qui préfèrent rester à l'écart des étrangers et apprécient leur isolement.

Des centaines d'autres systèmes stellaires jouent sur cette même carte des tentations, mais rares sont ceux qui jouissent d'une position aussi privilégiée qu'Ord Mantell. Situé à l'extrémité de la route d'Entralla, Ord Mantell fait office de connexion vers la parallèle de Célanon. Seuls les naviordinateurs les plus puissants peuvent opérer l'ajustement d'itinéraire sans quitter l'hyperespace, si bien qu'Ord Mantell constitue une escale presque obligatoire.

L'Empire laisse au système ce semblant d'indépendance et préfère faire chanter le gouverneur plutôt que de chercher à soumettre sa planète. Les Mantelliens commencent toutefois à voir de plus en plus de stormtroopers dans leurs villes. Les Impériaux craignent en effet qu'Ord Mantell ne se transforme en refuge pour les groupuscules rebelles et gardent donc l'œil sur la planète par le biais de manœuvres spatiales et d'un renforcement progressif au sol.

LES CASINOS D'ORD MANTELL

Le *casino de Dame fortune* sur la grand-rue de Worlport a attiré des milliards d'étrangers dans ses murs et les a délestés de crédits qu'on ne compte même plus. On ne trouve toutefois pas de vrais joueurs de métier autour des roulettes du jubilé de *Dame Fortune*. Les meilleurs établissements pour ces professionnels sont plutôt dans les ruelles adjacentes. Celui qui remonte la parallèle de Célanon avec l'intention d'empocher une belle mise devrait s'intéresser au *Cube Veinard* à Freelonn, à *Detooa la Chance* à Savroia ou encore à *Jusqu'à l'Osselet*, sur la rue Séculaire de Worlport.

RYLOTH



Données d'astrogation : système de Ryloth, secteur Gaulus, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 305 jours par an / 30 heures par jour

Gouvernement : féodalité

Population : 1,5 milliard (Twi'leks 76 %, autres 24 %)

Langues : Twi'leki, Lekku (communication gestuelle par l'appendice crânien), Basic, Hutt

Terrain : grottes, déserts, montagnes, plaines

Villes importantes : Lessu (capitale), Kala'uun, Roancu

Sites intéressants : mines de ryll, jardins des Pierres flottantes

Exportations : esclaves, ryll

Importations : produits de consommation, articles de luxe, médicaments, technologie

Routes marchandes : passe Corellienne, couloir du Vent funeste (pour le transport d'épice)

Conditions particulières : aucune

Contexte : pendant des millénaires, les Twi'leks de Ryloth sont parvenus à exploiter les zones d'ombre du droit galactique et à organiser leur économie autour de deux ressources pour lesquelles la demande ne manque jamais : les esclaves et les épices. Négociants nés, les seigneurs de clan twi'leks contournent la législation interdisant l'esclavage en réduisant les Twi'leks des castes inférieures à la servitude par le biais de contrats « par consentement » : de l'esclavage pur et simple si ce n'est dans la terminologie. Ces pratiques éludent la loi galactique, mais bien des cultures qui la respectent sont de toute façon bien heureuses de fermer les yeux sur les agissements twi'leks pour pouvoir profiter de leurs esclaves.

Les épices ont permis aux Twi'leks d'éviter de devenir irrévocablement une sous-classe d'autres espèces. Il y a des milliers d'années, on découvrit sur Ryloth de vastes gisements de ryll. Récolté sous la surface, le ryll pouvait être utilisé comme agent actif de médicaments et de psychotropes. Ryloth disposait soudain d'une ressource précieuse pour la galaxie. Les clans se chargèrent eux-mêmes de l'exploitation de l'épice, plutôt que de sous-traiter. Ce fut ainsi que les esclaves devinrent une denrée bien plus rare, digne d'un prix plus élevé, moins gourmande en population de Ryloth.

Ceux qui se rendent sur la planète découvrent un monde aux conditions impitoyables. Le paysage est essentiellement rocheux et aride, accablé par le soleil de Ryloth. La surface est fréquemment assaillie par des tempêtes de chaleur qui frappent sans prévenir. Seules les créatures les plus coriaces, comme les lyleks avec leur robuste carapace, survivent dans cette adversité. Le climat se montre plus tempéré près de l'équateur, où l'on trouve la plupart des communautés twi'leks, notamment Lessu, la capitale. Les Twi'leks qui vivent ailleurs s'abritent sous la surface ou derrière les versants montagneux, au sein de cités caverneuses comme Kala'unn ou Roancu.

L'économie de Ryloth étant avant tout basée sur l'exportation, l'industrie autochtone est très secondaire et presque tout ce qui est technologique est importé. Mais les Twi'leks ne sont pas technophobes pour autant, ils préfèrent simplement maintenir leur statut galactique par le commerce et les affaires.

La galaxie se montre de plus en plus xénophobe, mais les Twi'leks, qui présentent bien des similitudes avec les humains, parviennent à s'en sortir sans trop de problèmes en s'insinuant dans les bonnes grâces des représentants impériaux. L'un des supérieurs de Sienar Fleet Systems se rend d'ailleurs si souvent à Ryloth qu'il s'est fait construire des bureaux dans les galeries de Kala'unn.

LE RYLL

Bien que moins puissant que le glitterstim, le ryll reste une substance dangereuse créant une forte dépendance et provoquant hallucinations et pertes de mémoire. La République et l'Empire en ont régulé l'usage, limité aux compagnies pharmaceutiques pour la production d'antalgiques et d'anesthésiants. Les clans twi'leks prétendent n'extraire le ryll que pour des entités agréées, mais cela n'explique pas les millions d'envois dont on ne retrouve pas la trace chaque année. Les clans savent amadouer les compagnies en pratiquant des prix au rabais ou en ajoutant un petit « supplément » aux commandes.

TATOOINE



Données d'astrogation : système de Tatoo, secteur Arkanis, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 304 jours par an / 23 heures par jour

Gouvernement : conseils locaux sous la supervision symbolique d'un gouverneur impérial

Population : 200 000 (humains 70 %, Jawas 5 %, pillards tuskens 5 %, autres 20 %, estimation grossière de la population)

Langues : Basic, Jawa, Tusken, Hutt

Terrain : désert

Villes importantes : Bestine (capitale), Anachore, Fort Tusken, Mos Espa, Mos Eisley

Sites intéressants : désert de Jundland, canyon des Mendiants, palais de Jabba

Exportations : minéraux, marchandise illégale

Importations : produits de consommation, technologie, produits chimiques, eau

Routes marchandes : route commerciale de Triellus

Conditions particulières : aucune

Contexte : « misérable », « boule de poussière », « croûte desséchée » : quelques expressions associées au monde désertique de Tatooine. La planète semble certes aride, mais elle est loin d'être sans vie. On trouve sur cette surface désolée des communautés dispersées, composées d'individus parmi les plus obstinés de la galaxie. Les prospecteurs d'eau suent tous les fluides de leur corps pour parvenir à extraire quelques gouttes de l'air et du sable. Des chars des sables géants parcourent les mers de dunes, habités par des communautés de minuscules Jawas. Enveloppés de la tête aux pieds d'étoffes spéciales, les pillards tuskens du désert de Jundland s'attaquent aux villages dès qu'ils sont en surnombre et sillonnent le reste du temps les régions les plus inhospitalières à dos de bantha.

Le terrain aride de Tatooine alterne entre les mers de dunes vierges, les déserts aux rocs tranchants et les montagnes acérées. Ces massifs constituent le terrain de chasse des prédateurs les plus dangereux de la planète, les gigantesques dragons krayt. Ces effroyables créatures sont redoutées, certes, mais tout autant chassées, car les perles que contient leur gésier sont d'une grande valeur. Les dunes abritent également d'autres monstres comme le Sarlaac qui avale ses proies et les digère lentement pendant des milliers d'années.

Il est facile de se poser sur Tatooine, mais une fois que l'on y est pour de bon, en repartir devient une véritable prouesse. Les malandrins en tout genre se rendent dans ce désert avec la conviction de pouvoir échapper à leurs ennemis. Les chasseurs de primes ont donc toujours du travail sur cette planète, beaucoup s'y étant fait un nom, comme Jodo Kast ou Puggles Trodd.

La grande distance qui sépare Tatooine du Noyau n'a jamais atténué son rôle dans l'histoire galactique. Située sur la route commerciale de Triellus, près de Géonosis, la proximité du monde avec la passe Corellienne en fait un petit détour lucratif pour les négociants hardis. La planète n'a jamais été au cœur d'événements de premier plan, mais elle sait conserver une forme d'importance dans les affaires de la Bordure Extérieure, mâtinée d'une réputation douteuse.

Depuis qu'il est en place, l'Empire a chargé plusieurs gouverneurs d'observer ce monde anarchique. La plupart n'ont justement fait que cela : observer. Ce sont les Hutts qui restent les véritables maîtres de Tatooine, Jabba en tête. La densité de scélérats que compte la population de la planète en fait une manne de rumeurs et de secrets.

MOS EISLEY

Cette ville est un dédale de maisons en béton coulé et de rues poussiéreuses, cernée par des murs qui ne font que concentrer la chaleur. La puanteur des dewbacks, des rontos et des banthas est parfois insupportable, au point que les habitants enfilent des masques respiratoires quand ils sortent de chez eux. Les capsules et swoops d'Otu Del attendent les coureurs qui souhaitent filer « l'Aiguille » dans le canyon des Mendiants. On peut faire de belles affaires aux *speeders de Geordi Hans*, au sud-est des docks 94, notamment des skyhoppers T-16. Jabba détient un hôtel particulier au centre de la ville, essentiellement pour recevoir les dons et hommages de la population et pour accueillir ses invités de marque. Si vous avez besoin de renseignements ou d'un navire véloce, rendez-vous à la cantina de Chalmun. On y trouve immanquablement une palette très complète des espèces de la galaxie.





XI

LOI ET SOCIÉTÉ

« Les gouverneurs régionaux ont désormais toute autorité sur les territoires… La peur, voilà ce qui bâillonnera les systèmes séditieux. »

– Grand Moff Tarkin

Ce chapitre décrit la galaxie telle qu'elle se présente pour des personnages joueurs vivant sous le règne de l'Empereur Palpatine. Aldérande a disparu, ainsi que l'instrument de sa destruction, l'Étoile noire. L'Alliance rebelle représente désormais une menace pesant sur l'ordre que l'Empire avait promis d'instaurer, mais la volonté de Palpatine fait loi sur la plupart des systèmes civilisés. Alors que les Moffs et les gouverneurs mettent en œuvre ses directives, son appareil militaire et ses services de renseignements font respecter ses édits et consolident son pouvoir, souvent sous la direction de son apprenti Dark Vador en personne.

Malgré sa supériorité écrasante, le territoire de l'Empire est d'une envergure assez considérable pour laisser aux individus chanceux et talentueux la possibilité de mener leur barque et de gagner quelques crédits ici et là. Les plus avisés d'entre eux ont néanmoins pris soin de se familiariser avec les factions qui régissent les divers secteurs de la société et de connaître les lois en vigueur d'un monde à l'autre.

Les individus prévoyants ont, après tout, tendance à vivre plus longtemps…

L'EMPIRE GALACTIQUE

Première puissance de la galaxie, l'Empire influe sur le quotidien de chaque planète et sur les étendues spatiales qui les séparent. Ce contrôle s'exerce par l'intermédiaire d'un appareil complexe mêlant force militaire et bureaucratie ubuesque, et qui regroupe en son sein de vieilles organisations ainsi que des factions apparues récemment. Dans l'ensemble, ce système fonctionne tant bien que mal grâce au stakhanovisme strict prôné par l'Empire et à la peur qu'il inspire.

Pour ceux qui choisissent de se faire hors-la-loi et de profiter du peu de liberté qu'il est possible de goûter dans l'Ordre Nouveau, il existe néanmoins de nombreuses petites failles dans lesquelles se faufiler.

LA HIÉRARCHIE IMPÉRIALE

L'Empire est organisé de façon pyramidale, et l'Empereur Palpatine est fermement installé au sommet. Il est entouré de conseillers choisis par ses soins ainsi que de serviteurs issus de l'élite des divers organismes impériaux. Ses décisions sont relayées à chaque niveau de la pyramide au moyen d'un réseau Holonet complètement reconfiguré, comme le prescrit la « Doctrine Tarkin », ainsi nommée d'après le défunt commandant de l'Étoile noire, mais il peut aussi faire appel aux services de Dark Vador ou d'autres serviteurs de confiance pour qu'ils délivrent personnellement ses ordres.

LES GRANDS MOFFS

Les Grands Moffs se situent immédiatement après l'Empereur en termes d'importance et de statut. Détenteurs d'une immense puissance politique autant que militaire, et très attachés au Nouvel Ordre, ils sont chargés de contrôler les régions les plus difficiles de l'Empire, ce qui leur vaut un pouvoir et une fortune considérables. Leur domaine est constitué des Secteurs prioritaires, qui correspondent grosso modo aux secteurs qu'ils contrôlaient avant le nouveau découpage de la galaxie. Cependant, nombre de planètes et de systèmes liés au sein d'autres régions sont occasionnellement annexés à un Secteur prioritaire, le plus souvent dans le but d'intensifier la pacification et la mise au pas d'une nouvelle portion de la galaxie.

Les Grands Moffs sont les dirigeants politiques et militaires suprêmes. Ils jouissent d'une autonomie totale qui leur permet d'agir comme bon leur semble, ainsi que de ressources technologiques et logistiques considérables pour servir leurs objectifs. L'Empereur désigne personnellement chacun d'entre eux, et ceux-ci n'ont de compte à rendre qu'à lui. Les Moffs et les gouverneurs placés sous leur juridiction n'ont guère d'autre choix que d'accéder à la moindre de leurs exigences, et il leur incombe souvent de gérer les retombées des campagnes que ceux-ci mettent en œuvre.

Depuis la débâcle de l'Étoile noire et la mort du créateur de la Doctrine, ce système a été remis en cause par un certain nombre de Moffs et de fonctionnaires particulièrement hardis, qui voient dans ces évènements la preuve que ces hommes ont reçu trop d'indépendance et de ressources. L'Empereur n'est cependant pas de leur avis et continue d'en accorder tout autant aux plénipotentiaires qu'il a désignés.



LES MOFFS

Les Moffs impériaux exercent leur autorité sur les secteurs traditionnels, qui sont constitués de systèmes unis par leur proximité, leur économie ou leurs traditions. Placés sous la houlette des conseillers de Palpatine, ils commandent chacun les forces militaires d'au moins un secteur, et gèrent toutes les questions touchant à sa sécurité.

Les Moffs sont aussi responsables de la productivité générale de leur domaine, et c'est pourquoi la plupart d'entre eux consacrent le gros de leurs efforts aux mondes les plus prospères et riches en ressources parmi ceux qu'ils contrôlent. Ils s'attribuent en général le titre de gouverneur sur la planète la plus importante (ou la plus confortable) de leur secteur, et se contentent de diligenter leurs meilleures troupes s'il faut mener une enquête et régler un vrai problème.

LES GOUVERNEURS PLANÉTAIRES

Bien que la plupart des planètes et systèmes de l'Empire aient reçu l'autorisation de continuer à conduire leurs affaires comme au temps de la République, la présence des gouverneurs permet d'assurer que les directives impériales orientent les décisions et le processus politique. Les gouverneurs sont des agents désignés par Palpatine ou par ses conseillers ; leur joug s'exerce généralement sur l'ensemble des planètes d'un système solaire donné.

En théorie, chaque gouverneur est le commandant suprême des forces militaires impériales stationnées sur ou à proximité de ses planètes, mais en réalité, son rôle se réduit plutôt à celui de conseiller et de coordinateur. La Marine impériale, en particulier, ignore fréquemment leur autorité et préfère favoriser ses propres objectifs, à moins que ceux-ci ne jouissent du soutien du Moff qui dirige le secteur.

Tant que la culture et la politique d'une planète vont dans le sens de la doctrine impériale, les gouverneurs se contentent généralement d'observer et de conseiller les dirigeants locaux. En revanche, ils emploieront toutes les ressources diplomatiques et militaires dont ils disposent pour faire rentrer dans le rang les gouvernants locaux lorsque ceux-ci contredisent les édits de l'Empereur. Dans les cas les plus graves, le gouverneur prendra tout simplement le pouvoir et règnera directement, au nom de l'Empereur.

LA COMPORN



La Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau s'est érigée sur les bases d'une entité similaire qui existait du temps de la République. Quoi qu'il en soit, cette organisation voue désormais une loyauté indéfectible à l'Empereur ainsi qu'à son projet, et elle a fini par devenir l'organe politique qui lui permet d'exercer son pouvoir personnel sur la galaxie.

À l'origine, la COMPORN n'avait guère vocation qu'à accueillir de jeunes serviteurs particulièrement dévoués à l'Empereur, mais Palpatine fut rapidement en mesure d'en faire une organisation puissante, aussi efficace que polyvalente, grâce aux manigances de conseillers rusés tels que Crueya Vandron et Sate Prestage. Il garnit les rangs de la commission de compagnons de route enthousiastes et joua sur leurs peurs ainsi que sur leur ambition pour créer un corps politique de vaste envergure, actif dans tous les domaines. Il s'assura en outre les services des individus les plus puissants et influents de la galaxie en intégrant les plus importants chefs politiques, militaires et économiques au Conseil restreint.

Pour chaque bataille que remporte l'Armée impériale, la COMPORN peut se targuer d'innombrables victoires diplomatiques, bureaucratiques ou économiques ; les Moffs et les officiers qui doivent prendre une décision ou échafauder un plan ne négligent donc jamais de l'intégrer à leurs calculs.

La COMPORN est d'une complexité déroutante, mais elle comprend des organes d'une importance capitale que nul ne peut se permettre d'ignorer s'il évolue dans l'espace impérial.

LA COMPFORCE

La CompForce sert de branche armée à la COMPORN. Composée de jeunes idéalistes désireux de défendre la vision politique de l'Empereur Palpatine, elle fournit les troupes d'assaut qui participent directement à la lutte contre l'Alliance rebelle et autres ennemis de l'Empire. La division de l'Observation produit aussi des volontaires qui souhaitent se familiariser avec les complexités de l'Armée impériale avant de se lancer dans une carrière d'officier ou de viser un poste-clé au sein de la COMPORN.

En réalité, les hommes de l'Observation sont principalement là pour s'assurer de la loyauté de l'Armée et de la Marine. Bien que nombre d'entre eux débordent d'ambition, la plupart font néanmoins sincèrement de leur mieux pour encourager une fidélité et une abnégation absolues à l'égard de l'Ordre Nouveau. Comme on peut s'y attendre, l'ingérence des agents de l'Observation a mis fin à la carrière de nombreux militaires, souvent remplacés par des officiers compétents et bien entraînés qui cherchent à faire leurs preuves dans la Bordure extérieure.

Les soldats d'assaut de la CompForce, forment pour leur part des régiments pratiquement inaptes, dont à peine douze pour cent des effectifs parviennent au bout de la formation de base. Ils font néanmoins preuve d'une bravoure incroyable et sont déployés dans des zones de guerre extraordinairement dangereuses pour épargner les ressources militaires plus précieuses. Ces troupes d'assaut férocement loyales acquérant de plus en plus d'expérience au fur et à mesure que les opérations déciment leurs rangs, elles finissent par produire des soldats extrêmement utiles qui servent directement le Conseil restreint et l'Empereur.

LE BUREAU DE LA SÉCURITÉ IMPÉRIALE

Rival direct des Renseignements impériaux, le Bureau de la sécurité impériale (BSI) fait office de police secrète de l'Empereur. Son commandement n'a de comptes à rendre qu'au Conseil restreint, et donc à l'Empereur. Ceci fait naturellement du Bureau l'organisation la plus redoutée et la plus haïe de toute la galaxie.

La mission du Bureau consiste à dénicher des renseignements sur toutes les activités pouvant menacer ou porter atteinte à la doctrine impériale. Il jouit d'une autonomie complète pour découvrir ces dangers et pour y réagir comme bon lui semble. Le BSI fait ainsi partie des organisations avec lesquelles un groupe de vauriens bravant la loi impériale est susceptible de croiser le fer régulièrement.

Le BSI est aussi vaste que bien financé. Bien qu'ils ne soient souvent pas du même calibre que ceux des Renseignements impériaux, ses agents sont animés par une conviction authentique et bénéficient des moyens ainsi que du soutien dont ils ont besoin. La Surveillance, qui regroupe environ trente-cinq pour cent du personnel du BSI, est la branche la plus importante de l'organisation, mais celle-ci compte également un Département des investigations, des Affaires internes, de la rééducation et du maintien de l'ordre.

Pour les individus qui se retrouvent dans la ligne de mire du Bureau, rien n'est cependant plus effroyable que la perspective de croiser le chemin des Stormtroopers placés directement sous son commandement. De manière générale, ceux-ci se montrent encore plus perspicaces et fanatiquement loyaux que leurs confrères en armure blanche, et donc d'autant plus dangereux.

LA COALITION POUR LE PROGRÈS

Le travail des agents de cette branche de la COMPORN, chargée d'influencer la culture, ne concerne en général pas véritablement ceux qui choisissent de vivre en marge de la société galactique. Les hors-la-loi doivent néanmoins prendre garde à deux de ses organes : le département de la Justice, qui chapeaute directement le Bureau des investigations criminelles de l'Empire (BICE), et le Département du commerce.

Le plus souvent, c'est au premier que les criminels auront affaire. Ces agents de la loi spécialisés travaillent de concert avec tous les autres organes impériaux, dont les Renseignements, l'Armée et la Marine, ainsi qu'avec diverses factions dans le giron de la COMPORN. Le Bureau chapeaute aussi les Rangers de secteur, une vénérable organisation composée d'agents des forces de l'ordre indépendants, qui opèrent dans les secteurs les plus reculés de la galaxie. De manière générale, les agents du BICE ne manifestent pas de zèle particulier pour la doctrine impériale, mais cela ne se traduit pas pour autant par le moindre laxisme de leur part.

Avant la bataille de Yavin, le Département du commerce s'intéressait surtout au développement économique, en particulier celui des secteurs les moins avancés, et fut à l'origine de la création de la lucrative Autorité du Secteur corporatif. Depuis la destruction de l'Étoile noire, le Département du commerce a néanmoins revu ses priorités et se consacre à présent davantage à tout ce qui se rapporte à l'espionnage industriel. Ses agents s'affairent désormais à infiltrer de nombreuses sociétés et groupes financiers pour empêcher l'Alliance rebelle de s'enrichir ou de mettre la main sur de nouvelles technologies. Ces agents font aussi le nécessaire pour mettre fin aux activités de tout groupe entreprenant qui manquerait de payer ce qu'il doit à l'Empire.

LES RENSEIGNEMENTS IMPÉRIAUX

Formée à l'époque du déclin de l'Ancienne République, cette organisation dirigée par le mystérieux Ubiqtorat emploie avec beaucoup de diligence les réseaux et ressources qu'elle a hérités des quatre services de renseignement qui l'ont précédée. Ce legs constitue un atout précieux pour les Renseignements impériaux (RI), à la fois en termes d'efficacité et de mémoire institutionnelle, mais il inspire juste assez de méfiance aux conseillers personnels de Palpatine pour justifier l'existence du BSI.

Bien que les RI sortent invariablement perdants de la division des ressources et du personnel que cela entraîne, ils répondent extrêmement bien aux besoins réels de l'Empereur. Alors que le BSI s'occupe principalement des affaires politiques et des menaces internes, les RI s'intéressent surtout aux dangers d'origine militaire ou externe. Ces deux organisations ne parviennent cependant jamais à rester parfaitement dans les limites de leurs attributions respectives, et cela entraîne régulièrement des complications qui profitent, en dernière analyse, aux opposants de l'Empire.

Les Renseignements impériaux sont dotés d'une structure complexe et détaillée, sans nul doute parce qu'il a fallu intégrer au sein d'un même édifice les services spécialisés de quatre organisations défuntes. De sérieux ennuis attendent tout groupe clandestin qui s'attire les foudres des RI. Il est fort probable qu'ils seront placés sous la surveillance d'une cellule locale, une petite unité composée d'agents pratiquement autonomes comme il en existe dans toute la galaxie.

Quand une cellule locale détermine qu'un groupe peut se révéler utile, le Bureau des opérations (que les hommes des RI appellent tout simplement « le Bureau ») peut alors envoyer un ou plusieurs agents infiltrés pour en apprendre plus au sujet des activités des suspects. Si les résultats s'avèrent décevants, les responsables de la cellule peuvent ordonner leur liquidation ou faire appel à la section des assassinats pour qu'elle s'en charge.

Si le groupe résiste d'une façon ou d'une autre à ces méthodes, l'Ubiqtorat peut alors faire appel à la section rectification, qui regroupe l'élite des agents spéciaux des RI. Ces hommes étant les nettoyeurs les plus compétents et efficaces dont l'Empire dispose, leur intervention signifie presque toujours que les bourlingueurs sont allés fourrer leur nez là où ils n'auraient pas dû.





LES FORCES MILITAIRES DE L'EMPIRE

Rien n'incarne plus concrètement le pouvoir impérial que les rangs inépuisables de ses Forces armées. Depuis l'adoption de la Doctrine Tarkin, qui préconise de déployer une puissance militaire écrasante pour susciter la crainte et dissuader toute opposition à Palpatine, l'Empire a dépensé ses crédits sans compter et mobilisé des ressources titanesques pour entretenir et améliorer la plus grande force militaire jamais constituée.

LA MARINE

La mobilité exceptionnelle et l'extraordinaire puissance de feu de la Marine font de cette dernière la pierre de touche de l'édifice militaire impérial. Chaque vaisseau de la Marine impériale, sous la houlette d'officiers supérieurs expérimentés ayant bénéficié d'une formation poussée, est une machine bien huilée répondant, par ordre décroissant de priorité, aux ordres de l'Empereur, du Haut Commandement Impérial, des Grands Moffs et des Moffs. Les gouverneurs planétaires qui désirent l'assistance de la Marine doivent pour leur part lui adresser des requêtes obséquieuses, ou même la supplier de venir à leur aide.

À moins d'avoir reçu l'ordre de rechercher une cible spécifique représentant une menace importante aux yeux du commandement, les officiers de la Marine évitent en général de mêler leur vaisseau et leur équipage aux disputes locales, aux affaires des commerçants itinérants qui pourraient faire de la contrebande, ou aux activités typiques des individus opérant en marge de la civilisation ; pour qu'un incident mérite l'attention des forces locales de la Marine, il faut généralement que des bases ou des installations impériales majeures soient concernées.

L'ARMÉE

L'Armée impériale connut une expansion encore plus considérable que celle de la Marine à l'époque de l'ascension de l'Empereur. Cette pathétique organisation composée de soldats de la paix et de vigiles fut transformée en une force polyvalente, capable d'imposer la volonté de Palpatine sur d'innombrables planètes. Grâce à son génie de la logistique et à des plans soigneusement élaborés, l'Empereur parvint à faire rapidement augmenter la quantité de ressources, de personnel et d'entraînement dont elle disposait dans le but de conférer une réalité indéniable à son Ordre Nouveau.

L'Armée a déjà connu de profondes transformations et son intégration à la Marine s'accélère depuis la bataille de Yavin. Cet arrangement a permis de combiner les fonctionnalités de ces deux armes et semble fonctionner à merveille pour l'une comme pour l'autre, aussi surprenant que cela puisse paraître. Bien que les traditions et les nécessités confèrent à la Marine un statut plus élevé, l'Armée impériale bénéficie grandement des capacités supérieures de la Marine en termes de soutien au combat et de logistique.

Au bout du compte, le fait est que les Forces armées peuvent lancer des opérations terrestres n'importe où dans la galaxie, les flottes étant désormais toutes accompagnées par des divisions de l'Armée qui leur sont rattachées. À l'inverse, cela signifie que les campagnes terrestres bénéficient de l'appui logistique et de la puissance de feu des forces navales à proximité, ce qui a permis d'accroître l'efficacité des opérations et de mener des guerres de longue haleine.

La perte de l'Étoile noire n'a guère entamé le moral ou entravé la marche de l'Armée. À vrai dire, cette dernière est plus déterminée que jamais à prouver qu'aucune arme de destruction massive ne pourra jamais remplacer des forces terrestres bien entraînées et fortement motivées, prêtes à capturer une planète au nom de l'Empereur.

STORMTROOPERS

Le Corps impérial des Stormtroopers constitue une division complètement autonome des Forces armées qui répond directement à l'Empereur par l'entremise du Commandement des Stormtroopers. Cette organisation, issue des bataillons de soldats clones employés dans

les derniers jours de l'Ancienne République, regroupe les troupes de choc ultimes de l'Empire. L'arrivée d'un contingent de Stormtroopers parés de leur casque et de leur armure blanche suffit généralement à mettre immédiatement fin aux conflits.

Les Stormtroopers ont principalement l'avantage de pouvoir se déployer rapidement et dans n'importe quelle situation, le plus souvent dans le but d'éliminer les forces ennemies ou de pacifier les populations locales. L'entraînement exceptionnel et la loyauté indéfectible de ces soldats leur permettent d'opérer indépendamment des autres corps armés impériaux sur de longues périodes et de décimer l'opposition pendant que l'Armée et la Marine font ce qu'elles peuvent pour rattraper leur retard.

Dans les décennies qui ont suivi la Guerre des Clones, l'Empire a recruté de nombreux humains non clonés pour renouveler les rangs des Stormtroopers. Nul ne saurait dire si c'est parce que les usines de clonage ont été démontées ou détruites, mais quoi qu'il en soit, les vieux clones ont commencé à disparaître en raison de leur âge et des pertes qu'ils ont subies au combat. Des planètes comme Carida abritent désormais des centres de formation chargés de recruter des humains dans le Corps des Stormtroopers. Les recrues sont soumises à un endoctrinement intense et subissent un entraînement draconien pour recréer la compétence et la loyauté fanatique jadis garanties par les gènes des soldats clones.

DOUANES IMPÉRIALES

Bien qu'elles travaillent main dans la main avec la Marine impériale et que leurs agents portent des uniformes presque identiques aux yeux des civils, les Douanes impériales constituent une organisation autonome, dotée d'un profil et d'objectifs distincts. Ce service assure avant tout la supervision des transactions en espace impérial ainsi que la collecte des taxes et droits de douane. Il s'occupe par ailleurs de réprimer les activités des contrebandiers, pirates et autres criminels qui enfreignent les lois chargées de protéger les revenus que le commerce interstellaire assure à l'Empereur.

Ce service dispose de sa propre flotte, principalement composée de corvettes, mais il entretient aussi de nombreuses stations spatiales comme les plateformes de défense Golan III, installées à des points stratégiques de la galaxie afin de surveiller les voies les plus fréquentées de l'hyperespace. La plupart du temps, les postes de douane bénéficient aussi de l'aide des forces locales de la Marine, et des Stormtroopers sont généralement disponibles pour intervenir dans les plus brefs délais.

Si la plupart des spationautes ont de bonnes raisons de ne pas apprécier les Douanes, cette organisation peut néanmoins se révéler utile de temps à autre. Elle conduit notamment les opérations visant à retrouver et à sauver les vaisseaux perdus ou endommagés, la Marine impériale ayant de plus en plus tendance à considérer que ces efforts représentent une inutile perte de temps et de ressources.

Récemment, le Département du Commerce de la COMPORN a commencé à réquisitionner les moyens et les agents des Douanes dans le cadre de son inlassable campagne pour priver l'Alliance rebelle d'accès au ravitaillement et à toute aide en matière de technologie. Par conséquent, le service des Douanes se retrouve plus que jamais impliqué dans la Guerre civile galactique, ce que de nombreux membres haut placés de l'organisation considèrent comme une piètre utilisation de ses ressources.

INTERACTIONS AVEC L'EMPIRE

Éviter l'Empire constituera probablement l'une des priorités des personnages joueurs, leur profession et leurs activités allant généralement à l'encontre des lois de l'Ordre Nouveau. Même les individus qui travaillent régulièrement et légalement pour le compte d'agents impériaux (à l'instar des chasseurs de primes) préfèrent en général passer le moins de temps possible en leur compagnie. De manière générale, il vaut mieux éviter de se trouver en travers du chemin de l'Empire ou de se faire prendre en train de faire quoi que ce soit qu'il désapprouve.

Malheureusement, ce n'est pas toujours si simple. Si l'on peut voir les Stormtroopers et les soldats en uniforme venir à des kilomètres, tous les agents de l'Empire ne sont pas aussi faciles à repérer. Plus une opération promet d'être profitable, plus il est probable qu'un espion impérial s'en mêle d'une façon ou d'une autre.

Voici quelques situations qui peuvent amener un groupe d'aventuriers à se retrouver dans les pattes de l'Empire :

- Un gouverneur planétaire (ou même un Moff) engage les joueurs pour mener une opération illégale qui lui permettra d'accroître sa puissance ou sa richesse.
- Un membre du groupe des PJ (ou plusieurs) faisait jadis de la politique, ce qui suscite l'intérêt des agents de la COMPORN.
- Le groupe découvre que la CompForce mène une attaque contre une communauté à peu près sans défense, ou contre des alliés qui ne sont pas vraiment en mesure de faire face à un assaut aussi brutal.
- Un des membres du groupe a commis un crime et le BICE a fini par lancer des enquêteurs à ses trousses. Ou pire encore : des Rangers de secteur seraient à leur poursuite.
- Le groupe est suspecté (à tort ou à raison) d'entretenir des rapports avec l'Alliance et fait l'objet d'une enquête des Renseignements impériaux.
- Le groupe effectue un saut dans l'hyperespace au mauvais moment et au mauvais endroit, ce qui lui permet de découvrir l'une des nombreuses opérations secrètes de la Marine contre l'Alliance rebelle.
- Presque toutes les installations qui dépendent directement de l'Empire sont gardées par un contingent de Stormtroopers.
- Les Douanes impériales sont une gêne constante pour les contrebandiers, pour les vaisseaux qui voyagent en espace impérial sans émettre les signaux d'identification réglementaires ou pour quiconque cherche à dissimuler une cargaison à l'Empire.

L'ALLIANCE POUR LA RESTAURATION DE LA RÉPUBLIQUE

En dépit des efforts de la machine de propagande de l'Empire, qui fait ce qu'elle peut pour convaincre la population que l'Alliance rebelle n'est guère plus qu'une bande hétéroclite de pirates, de mécontents et de révolutionnaires, celle-ci représente une véritable menace pour l'Ordre Nouveau, et un espoir pour la galaxie.

La rébellion ne perd jamais de vue le futur qu'elle compte préparer, en dépit de la lutte épique pour la survie dans laquelle elle s'est engagée. Ces circonstances désespérées exigent néanmoins de prendre des mesures extraordinaires, et certains aventuriers pourraient donc être tentés de se joindre à elle, que ce soit pour s'enrichir ou par altruisme.

LE GOUVERNEMENT CIVIL

L'Alliance est structurée en de deux pôles : le gouvernement et les Forces armées. Mon Mothma, qui a été élue Chef du gouvernement civil et commandante en chef, se consacre principalement aux affaires civiles et laisse sagement la conduite des opérations militaires à des individus plus expérimentés qu'elle.

Les victoires récentes de l'Alliance, et tout particulièrement la destruction de l'Étoile noire, ont nettement amélioré l'image dont elle jouit dans la galaxie, mais ce sont les manœuvres politiques et diplomatiques du gouvernement civil qui lui ont permis d'obtenir le soutien nécessaire à la poursuite de ses campagnes sur le long terme. L'Alliance aurait sans doute connu sa fin lors de la bataille de Yavin si les négociations avec les Mon Calamari avaient échoué, ceux-ci ayant mis leurs prodigieuses capacités de production de vaisseaux spatiaux à la disposition des rebelles.

Bien que l'Alliance s'érige sur la base d'idéaux admirables, elle doit néanmoins se montrer pragmatique pour survivre. Mon Mothma ne se comporte certes pas de façon aussi impitoyable que Palpatine, mais elle reste ouverte à l'utilisation de tactiques qui ne sont pas particulièrement morales ou loyales pour atteindre certains objectifs cruciaux.

Les aventuriers entreprenants auront ainsi parfois l'occasion de faire des affaires lorsqu'ils entrent en contact avec des représentants de l'Alliance. La rébellion a des poches moins profondes que son adversaire, mais elle dispose de ressources suffisamment importantes pour satisfaire les besoins de tous ceux qui lui viennent en aide efficacement. Les bonnes occasions ne manquent pas pour tous ceux qui acceptent de travailler discrètement ou dans la clandestinité, qu'il s'agisse de transporter des provisions et des dignitaires, de se procurer des données confidentielles, ou de mettre la main sur des objets gardés sous clé, même si cela implique d'enfreindre les lois de l'Empire.

AU SOMMET

En raison des circonstances, l'Alliance fonctionne comme une dictature bienveillante et investit le chef du gouvernement de l'autorité suprême pour qu'il puisse s'opposer efficacement à l'Empire. Contrairement aux conseillers de Palpatine, cependant, les membres du Haut Conseil rebelle exercent une forte influence sur Mon Mothma. Celle-ci dispose par ailleurs d'un Cabinet qui administre de façon assez efficace les diverses divisions du gouvernement. Certains de ces hauts fonctionnaires s'occupent des affaires actuelles, tandis que d'autres se préparent en vue du jour tant attendu où l'Alliance sera en mesure de fonctionner comme un véritable gouvernement.

Il y a peu de chances qu'un groupe d'aventuriers entre directement en contact avec des membres importants du gouvernement civil de l'Alliance, mais il est néanmoins possible qu'il attire l'attention de dirigeants haut placés s'il a démontré son efficacité. Les aventuriers auront vraisemblablement tout d'abord affaire à des représentants du ministère de la Guerre ou de l'Approvisionnement, puisque ce sont les organes les plus susceptibles d'avoir recours aux services d'individus évoluant en marge de la loi.

LES COMMANDEMENTS DE L'ALLIANCE

Bien avant d'avoir affaire à des figures de la trempe de Mon Mothma, les aventuriers seront engagés par les représentants d'un des Commandements de l'Alliance. Si les campagnes militaires et autres opérations associées sont décidées aux niveaux supérieurs, l'administration, la gouvernance et l'organisation de la défense au jour le jour sont assurées par divers Commandements alliés placés sous la tutelle du Chef du gouvernement.



Mon Mothma, Bail Organa et les autres fondateurs de la coalition rebelle ont tout de suite compris qu'une des plus graves erreurs de Palpatine a été de tenter d'uniformiser les cultures uniques et dynamiques de la galaxie. Pour ne pas tomber dans le même travers, l'Alliance a été structurée de sorte que chaque Commandement puisse demeurer autonome et fonctionner en conformité avec les traditions et préférences de chaque peuple.

Comme tous les gouvernements locaux, chaque Commandement dispose d'un chef du gouvernement et d'un cabinet ministériel, mais ces fonctions sont confiées à des dignitaires jouant un rôle analogue dans leur culture d'origine. Ainsi, le poste de ministre de l'Approvisionnement d'un état membre de l'Alliance peut par exemple être transmis héréditairement, exercé de façon collégiale ou occupé par un droïde affecté à cette tâche.

LES SERVICES SECRETS DE L'ALLIANCE

Bien qu'ils soient directement placés sous le contrôle des Forces armées, les Services secrets jouissent d'une relative indépendance et jouent un rôle important dans les affaires civiles et militaires. Les représentants de l'Alliance ne se lancent jamais dans la moindre opération politique ou économique d'envergure sans avoir préalablement consulté les résultats du rapport conduit par l'organisation, qui sont présentés aux ministres et au Chef du gouvernement.

Les individus qui finissent par collaborer avec la rébellion sont généralement d'abord contactés par l'intermédiaire des Services secrets. Les membres de cette organisation sont des modèles de dévotion à leur tâche, et feront tout leur possible pour obtenir les informations et ressources nécessaires, ou pour éliminer la moindre menace pesant sur l'Alliance. Leurs méthodes peuvent donc être tour à tour subtiles, occultes ou déloyales, et les aventuriers représentent ainsi une extraordinaire réserve de talents aux yeux des agents secrets qui ont besoin d'un coup de main pour atteindre leur objectif.

HIÉRARCHIE

Au plus haut niveau, les Services secrets de l'Alliance se divisent en trois branches : le service des projections, celui des opérations et enfin, le contre-espionnage. Le chef des Services secrets (actuellement le général Airen Cracken) et son personnel dirigent toute l'organisation, et sont placés sous l'autorité directe de Mon Mothma et des commandants suprêmes des forces armées.

Le service des projections compile des données en provenance de sources innombrables pour essayer de prédire les actions de l'Armée impériale et celles de divers autres acteurs importants. Il dispose de trois divisions pour atteindre son objectif : la Cryptologie, l'Analyse et les Interrogatoires. Le service des projections supervise par ailleurs la division de l'équipement, qui conçoit et produit le matériel sophistiqué permettant de mener des opérations de surveillance et des missions furtives.

La plus imposante des trois branches, le service des opérations, déploie les équipes et les agents qui luttent directement contre l'Empire. Les Forces système s'occupent de la majeure partie du travail. Elles gèrent les réseaux de cellules qui se chargent de mener à bien les missions de renseignement sur les planètes d'importance cruciale. La direction des projets de plus grande envergure, ou qui nécessitent un degré d'implication accru, est en revanche confiée à la division de la coordination. Elle constitue des équipes regroupant la crème de la crème pour mener des missions délicates et de longue haleine visant à causer la perte d'organisations impériales entières. Ironiquement, c'est le service des opérations passives qui se charge des tâches véritablement dangereuses. On y trouve des assassins, des commandos et des membres des forces spéciales comptant parmi les plus endurcis et les plus redoutables. Ils se chargent des missions qui promettent de se solder par de nombreuses pertes, comme les opérations de sauvetage, le sabotage des installations impériales ou les missions de traque et d'élimination.

Le contre-espionnage sert avant tout à protéger la rébellion des dangers émanant de l'intérieur de la coalition, ce qui rend ce service aussi vital qu'impopulaire. Sa division de la sécurité poste dans chaque branche et organe de l'Alliance des agents dont la mission consiste à détecter les activités suspectes ou le moindre signe d'infiltration. Lorsqu'un individu est suspecté de comportement hostile, la division de l'Extraction se charge de conduire une enquête approfondie et, le cas échéant, de procéder à des interrogatoires.

COMMANDEMENTS SECTORIELS

S'ils sont amenés à travailler pour le compte des Services secrets, les aventuriers auront probablement d'abord affaire au représentant d'une cellule dépendant de l'un des commandements sectoriels. Le cloisonnement opérationnel et les protocoles de contact très stricts de ces équipes d'agents empêchent quiconque ne fait pas partie de l'Alliance d'entrer en contact avec les responsables du réseau. Il est néanmoins possible qu'un dirigeant haut placé traite directement avec les aventuriers s'ils ont accompli un travail véritablement exceptionnel ou fait état du peu de sympathie que l'Empire leur inspire.

Tout premier contact avec une cellule des Services secrets se fera par le biais d'un intermédiaire unique, qui embauchera tout simplement le groupe pour effectuer une tâche correspondant apparemment à ses aptitudes. Il est tout à fait possible que les personnages joueurs ignorent qu'ils travaillent pour le compte de l'Alliance, même après avoir accompli plusieurs missions de ce genre. Tout au long de ce processus, des rapports sont transmis au réseau par des procédures permettant de masquer leur source. Ils sont alors évalués par les coordinateurs locaux et enfin par le chef du réseau.

Si ce dernier est suffisamment impressionné (ou si la situation est désespérée et urgente), il peut ensuite émettre un avis favorable qui fera entrer le groupe un peu avant dans l'organisation.

FORCES ARMÉES

Bien que les forces militaires de l'Alliance n'arrivent pas à la cheville de la puissante machine de guerre impériale, elles jouissent d'une grande agilité opérationnelle et excellent dans les escarmouches, qui leur occasionnent en outre relativement peu de pertes. Ayant stratégiquement opté pour la guérilla, il est tout à fait possible que l'armée rebelle fasse appel à des spécialistes locaux pour conduire certaines opérations délicates.

La plupart des aventuriers feront sans doute ce qu'ils peuvent pour éviter de se mêler aux actions militaires directes contre l'Empire, ce qui ne leur vaudra d'ailleurs guère de sympathie de la part du soldat moyen des Forces armées de l'Alliance. En revanche, les membres des commandos sont conscients de la valeur que peuvent avoir ces alliés inhabituels et ils recrutent parfois volontiers des groupes locaux qui peuvent être motivés au moyen de quelques crédits ou de quelques ressources utiles.

COMMANDEMENT MILITAIRE DE L'ALLIANCE

La structure particulièrement flexible des Forces armées, initialement fixée par Bail Organa, permet de coordonner de façon globale les forces pourtant disparates à la disposition du Haut Commandement. Cette souplesse nécessaire garantit la survie et le bon fonctionnement de la rébellion, en tirant notamment parti de l'immense diversité de ressources et de capacités qu'apporte chaque allié. Une telle structure facilite aussi l'utilisation de tactiques inhabituelles, comme de faire appel à un groupe d'aventuriers.

Six commandements vont s'ajouter à celui, déjà mentionné, des Services secrets, respectivement responsables de la flotte, de l'approvisionnement et des munitions, des escadres, du Soutien, des forces spéciales et des secteurs. Il est peu probable qu'un groupe d'aventuriers traite directement avec ces entités, initialement du moins, mais le jour viendra peut-être où leurs choix les amèneront à entrer de plain-pied dans la rébellion.

LES COMMANDEMENTS SECTORIELS

Lorsque des aventuriers se retrouvent mêlés aux opérations de l'Alliance, cela se produit généralement au niveau sectoriel. Il s'agit des forces qui mènent la guerre localement, soit en défendant les populations locales, soit en tentant de débarrasser directement une planète et ses habitants de leurs dirigeants impériaux.

Malheureusement, ces contingents ont généralement besoin de toute l'assistance qu'il leur est possible d'obtenir, ce qui veut dire que les aventuriers ont de bonnes chances d'être un peu dépassés par la situation. Les forces de Secteur reçoivent assez peu d'aide de la part du Haut Commandement de l'Alliance, qui économise ses ressources pour lancer des opérations nettement plus importantes et décisives. Leur survie ne tient qu'à un fil et dépend parfois entièrement de la réussite d'un groupe de contrebandiers prêts à braver un blocus pour acheminer de la nourriture, des médicaments ou des armes.



INTERACTIONS AVEC L'ALLIANCE

Même si le groupe est vraiment motivé, il ne s'avère pas toujours aisé de contribuer aux efforts de l'Alliance. Les rebelles sont passés maîtres dans l'art de la discrétion, et bien qu'ils soient activement en quête de recrues ainsi que de ressources, ils font tout ce qu'ils peuvent pour éviter les agents de l'Empire. Il se peut qu'un des PJ dispose déjà de liens avec les insurgés, ce qui facilitera éventuellement une première approche, mais l'Alliance préfère généralement garder ses distances avec les groupes qui ne recherchent que le profit. Les arrangements financiers mutuellement avantageux ne sont pas hors de question, mais les responsables de la rébellion ne feront jamais véritablement confiance aux personnages qui ne sont motivés que par l'argent.

Voici quelques situations dans lesquelles un groupe d'aventuriers peut se retrouver mêlé aux affaires de l'Alliance :

- Un agent des Services secrets est en danger et l'Alliance fait appel aux aventuriers. Il a besoin de quitter la planète le plus vite possible ou de transmettre son ultime rapport soit au coordinateur régional, soit au chef de son réseau.
- Le commandement des Forces armées désire faire parvenir du ravitaillement à une force sectorielle tenant une position stratégique, qui en a cruellement besoin. Nul n'est plus indiqué pour cette opération qu'un groupe de contrebandiers.
- Les Services Secrets veulent faire pénétrer un commando des opérations passives dans l'espace hutt, et doivent pour cela faire appel à des individus qui connaissent bien la situation locale. Bien sûr, si en aidant l'Alliance ils attirent des ennuis aux Hutts, ils pourraient bien le regretter un jour ou l'autre.
- Le meilleur ami ou un membre de la famille d'un des aventuriers s'est joint à la rébellion. Le groupe découvre qu'il a été capturé et qu'il est en train d'être escorté en espace impérial, où il sera interrogé avant d'être exécuté en public.



LE SOLEIL NOIR

Peu après la fin de la Grande Guerre galactique qui eut lieu il y a de cela plus de trois-mille ans, divers génies du crime et barons de la pègre de Coruscant formèrent une confédération pour s'arroger de vastes territoires dans la cité-planète et mettre la main sur ses précieuses ressources. Grâce à sa ténacité, à sa capacité à s'adapter et à une gouvernance perspicace, le Soleil Noir se mua en organisation d'envergure galactique, trop puissante pour que même l'Ancienne République s'y oppose.

À l'heure où la Guerre Civile Galactique fait rage, les individus ayant connaissance de l'influence et de l'étendue du Soleil Noir estiment qu'il est au moins comparable à l'Alliance en termes de puissance, et qu'il représente une menace équivalente pour l'Empire. En fait, rares sont ceux qui connaissent avec précision l'envergure de l'organisation ou savent jusqu'où s'exerce son emprise, les dirigeants du Soleil Noir faisant tout leur possible pour empêcher le reste de la galaxie de découvrir qui se cache véritablement derrière ses diverses activités. En général, ces entreprises criminelles se présentent comme des initiatives isolées et même les individus censés diriger ces opérations ignorent qu'ils sont mêlés aux affaires de ce puissant syndicat du crime.

Le Soleil Noir se livre à toutes sortes d'exactions comme la contrebande, la traite des esclaves, le racket, les enlèvements, l'extorsion et le trafic d'épices, entre autres choses. Parallèlement à cela, il a acquis tant de puissance qu'il possède désormais de nombreuses sociétés et entreprises, sans compter quelques planètes ici et là. Chaque fois qu'une occasion de gagner de l'argent se présente, on peut être sûr que le Soleil Noir a mis quelqu'un sur le coup.

ORGANISATION

En dépit des vastes domaines et du réseau labyrinthique de contacts dont le Soleil Noir dispose à travers toute la galaxie, la structure de son commandement central est relativement simple. L'ensemble de la galaxie est découpé en neuf territoires, chacun supervisé par un Vigo. Ce vieux mot, issu du tionais et signifiant « neveu », permet de renforcer l'idée qu'une vaste et puissante famille dirige l'organisation, en plus de donner l'impression d'un front uni et de créer un sentiment d'obligation familiale chez de nombreux membres. Actuellement, les Vigos incluent le Rodien Clezo ; Durga le Hutt ; un humain portant simplement le nom de Green ; Kreet'Ah,

un Kian'thar ; Lonay, un Twi'lek ; Perit, un Mon Calamari ; Sprax, un Nalroni ; Vekker, un Quarren ; et enfin l'Etti Wumdi, Vigo du secteur corporatif.

Au-dessus des Vigos se trouve le Seigneur du crime, pratiquement un Empereur à part entière. Le Prince Xizor, un Falleen au passé mystérieux, détient actuellement ce titre. Bien qu'il dispose de centaines de serviteurs auxquels il peut faire appel à tout moment et qu'il soit en mesure de lever des armées fortes de plusieurs milliers de soldats en quelques heures à peine, son associé principal est une somptueuse blonde aux yeux bleus nommée Guri, alliant la beauté humaine à l'état pur et la plus froide efficacité. Certains individus suffisamment haut placés dans l'organisation savent qu'elle remplit simultanément les rôles de lieutenant, de majordome et de garde du corps de Xizor, tandis que les autres présument généralement que c'est elle qui dirige le Soleil Noir. Seule une poignée d'entre eux se doutent que quelque chose ne tourne pas rond chez Guri, et qu'elle n'est pas aussi humaine qu'elle en a l'air.

Chaque Vigo supervise un réseau assez considérable grâce à de nombreux lieutenants, qui sont à leur tour chargés de diriger l'une des diverses opérations du Soleil Noir. Afin de protéger le syndicat dans son ensemble, les subalternes des Vigos ne connaissent généralement qu'un petit nombre de membres du réseau, tant et si bien que des milliers d'individus travaillent pour le compte du Soleil Noir sans avoir aucune idée de la véritable identité de leur employeur. Des gangs et des petits groupes peuvent ainsi opérer de façon apparemment indépendante, et seuls leurs chefs sont en contact avec les niveaux supérieurs de l'organisation.

C'est le Prince Xizor lui-même qui fournit la plupart des fonds permettant de financer les opérations d'expansion. Il emploie à cette fin les Transports Xizor, une société légale fort lucrative. Celle-ci détient des milliers de cargos et de vaisseaux en tout genre. Il n'est pas de lieu dans la galaxie que le Soleil Noir ne puisse atteindre, ni de cargaison qu'il ne puisse acheminer. Pour assurer la bonne marche de cette machine à dégager des profits, de généreux pots-de-vin et commissions sont versés aux fonctionnaires-clés.

ACTIVITÉS

En dépit de l'immense variété des opérations du Soleil Noir, chaque Vigo tend à investir plus particulièrement dans son domaine de prédilection.

Clezo conduit ses affaires avec prudence et pragmatisme. Il préfère diversifier le plus possible ses activités et cherche à s'assurer le contrôle total du crime sur un petit nombre de systèmes, plutôt que d'établir son monopole sur tel ou tel marché ou type d'entreprise illégale. Il est aussi connu pour ses équipes de chasseurs de primes et ses guildes, dont celle de la Maison Tresario, qui dispose de puissantes connexions dans l'Empire. Clezo est réputé pour ses talents de planificateur méticuleux et pour son aptitude à générer des profits constants ; et bien qu'il soit sans cesse en quête de nouvelles aubaines, il ne néglige jamais ses opérations en cours pour autant.

Durga est aussi manipulateur et habile que n'importe quel Hutt. Il passe son temps à manipuler les autres Vigos et se préoccupe surtout de préserver son image de serviteur loyal et obéissant auprès de Xizor. Ses activités comprennent notamment le contrôle de la quasi-totalité des opérations de transport et de contrebande à destination ou en provenance de Nar Shadaa, et il exerce de plus une mainmise sur la Guilde Commerciale Klatooinienne. Durga s'intéresse aussi de près au trafic d'armes ainsi qu'à la traite des esclaves, et il fait office de liaison entre le Soleil Noir et les Hutts. Il agit simultanément en tant qu'agent pour ses congénères grâce aux liens qu'il entretient avec le syndicat du crime, celui-ci ne veillant au bout du compte qu'à son propre intérêt.

Green consacre le gros de ses efforts et de son temps à accumuler suffisamment de ressources pour devenir le prochain Seigneur du crime. Ses revenus sont bien inférieurs à ce qu'ils devraient être, mais il parvient néanmoins à conserver son poste pour le moment, car son gigantesque réseau de renseignements fait de lui un maître-espion. Le racket, l'extorsion et le chantage constituent le fonds de commerce de Green dans les Mondes du Noyau. Il essaie par ailleurs de développer son trafic d'épices, bien qu'il lui soit formellement interdit d'en importer sur Coruscant : l'exclusivité de ce marché fort lucratif est en effet réservée à un autre.

Kreet'ah, qui a hérité du titre de sa mère, est depuis longtemps le loyal lieutenant de Xizor et se consacre principalement à l'espionnage industriel. Il vole des secrets et des technologies de grande valeur, s'enrichit grâce au recel d'informations cryptées, manipule les marchés et extorque des fonds aux responsables corrompus de diverses sociétés. Il est surtout utile à Xizor pour sa capacité à prédire les tendances du marché et la stratégie des entreprises.

Quiconque travaille dans la Bordure extérieure risque de se retrouver un jour ou l'autre mêlé aux opérations de Lonay. Le Twi'lek s'intéresse d'assez près à plusieurs secteurs de la région, dans lesquels il accumule les alliés, au sein du Soleil Noir ainsi que dans divers autres syndicats du crime et parmi certaines corporations. Son organisation est extrêmement flexible et se consacre en règle générale aux activités typiques de la Bordure, comme la traite des esclaves, la vente des épices, le trafic d'armes, les opérations de contrebande et le proxénétisme. L'apparition de la rébellion a causé énormément de souci à ses réseaux vivant de l'esclavage. Ironiquement, il a trouvé le moyen de compenser ses pertes en acheminant des armes et des provisions aux forces sectorielles désespérées de l'Alliance, qui font de leur côté tout ce qu'elles peuvent pour mettre fin à ses autres opérations.

Perit, un ancien esclave Mon Calamari devenu maître fraudeur, occupe probablement une position plus sûre que les autres Vigos, mais cela ne l'a pas empêché de s'entourer de mesures de sécurité électroniques draconiennes et d'un petit contingent de droïdes assassins. Le Prince Xizor, alors simple Vigo, le libéra et le recruta pour qu'il l'aide à administrer ses affaires. Passé maître dans l'art des crimes technologiques et informatiques,

Perit est capable de manipuler l'ensemble du marché au moyen du piratage des données, et son armée de slicers constitue l'un des atouts les plus précieux du Soleil Noir. Xizor lui a transmis son poste lorsqu'il s'est élevé au rang de Seigneur du Crime, et Perit est ainsi devenu un puissant allié, en plus d'un ami de confiance du Prince.

Les aventuriers auront peut-être aussi l'occasion de travailler pour Sprax, qui régit les activités de transport et d'acheminement du Soleil Noir. Son domaine, qui s'étend des Mondes du Noyau aux territoires de la Bordure extérieure, est plus vaste que celui d'aucun autre Vigo, et il règne sur de nombreux syndicats de pirates, contrebandiers, voleurs de vaisseaux, receleurs, trafiquants et esclavagistes. La plupart de ceux qui travaillent pour son compte n'ont pas la moindre idée qu'ils sont liés au Soleil Noir. Sprax supervise par ailleurs les activités légales des Transports Xizor. Il a développé un réseau d'intermédiaires labyrinthique où les conflits d'intérêts soigneusement entretenus empêchent qui que ce soit de savoir exactement ce qu'il fait véritablement à tout moment. Il est aussi à noter que Sprax semble avoir reçu le feu vert de Xizor pour vendre de grandes quantités de vaisseaux, d'armes et de provisions à l'Alliance.

Vekker, qui s'est hissé à son rang à force de patience et de loyauté, est le Vigo le plus stable et le moins ambitieux. Son empire criminel n'a, pour l'essentiel, rien de véritablement illégal, puisqu'il règne simplement sur un vaste réseau de casinos et de sociétés de divertissement. Naturellement, ses affaires englobent aussi le crime qui se développe inévitablement autour de ce secteur d'activité, mais il se préoccupe principalement d'assurer la satisfaction de ses milliards de clients, et génère ainsi des revenus stables. Ses possessions fournissant une couverture idéale et un moyen commode de blanchir l'argent du Soleil Noir, il entretient d'assez bons rapports avec ses pairs.

Le Secteur corporatif est une entité un peu particulière, mais très convoitée par le Soleil Noir, qui a chargé le Vigo Wumdi d'exploiter ses territoires. Cet expert en politique et en économie de la région sait toujours exactement quand investir et quand reprendre sa mise. Son puissant réseau de fonctionnaires corrompus, d'espions, de droïdes et de spécialistes lui confère un avantage décisif pour tirer le maximum de chaque crise ou aubaine qui s'y présente. Il compte toutes sortes d'activités à son actif, allant de la prostitution à la contrebande en passant par l'espionnage industriel et la fraude, pour ne citer que celles-là. La position de Wumdi n'est cependant pas aussi assurée qu'il voudrait le croire, car les immenses détournements de fonds auxquels il s'adonne sur les revenus du Soleil Noir ne sont pas passés inaperçus.

Xizor, qui règne sur les Vigos, a ses propres objectifs et ses propres affaires. Guri pouvant s'occuper du fonctionnement quotidien des opérations, le Prince a le luxe de pouvoir se consacrer à ses projets personnels. Nul ne sait véritablement en quoi cela consiste, mais tout indique qu'il cherche à encourager l'Alliance et l'Empire à se dresser l'un contre l'autre. D'après certaines rumeurs, Xizor mènerait une vendetta personnelle contre le Seigneur Noir des Sith, Dark Vador.

INTERACTIONS AVEC LE SOLEIL NOIR

Gare à qui se mêle des affaires du Soleil Noir ! Le syndicat du crime a tendance à garder ses nouveaux adeptes au bout d'une laisse très courte, et il leur est presque impossible de quitter l'organisation par la suite. Quoi qu'il en soit, si l'on souhaite se faire un peu d'argent hors au noir, il faudra d'une façon ou d'une autre en passer par le Soleil Noir, qui brasse la plupart des crédits illégaux ainsi qu'une part non négligeable des revenus légaux. Un groupe au passé particulièrement sordide aura peut-être déjà des connexions à l'organisation, ou pire, des Obligations à son encontre.

LES MANDALORIENS

Mandalore a produit certains des chasseurs de primes, mercenaires et guerriers les plus redoutables de la galaxie. Le peuple mandalorien se compose de plusieurs clans partageant une même culture qui transcende les liens de genre, de famille et même d'espèce. Historiquement, la plupart des Mandaloriens sont humains, mais ils comptent néanmoins dans leurs rangs de nombreux extraterrestres qui se sont forgé une réputation impressionnante.

Les ressortissants de Mandalore sont connus pour leurs puissantes armures, aisément reconnaissables à leur visière en forme de « T ». Leur fond culturel belliqueux les poussait vers la conquête, un objectif qui les a fréquemment menés au conflit avec la République. Les Mandaloriens avaient noué de nombreuses relations avec l'Empire Sith, ce qui les a poussés à considérer l'ordre Jedi comme renégat et hostile. Ils tentèrent en vain de conquérir la galaxie, mais même la défaite n'arrêta pas leurs mercenaires, qui continuèrent d'ensanglanter tous les champs de bataille des diverses guerres antiques.

Après des millénaires de guerre, la paix a fini par s'imposer malgré les tendances belliqueuses de la tradition mandalorienne. Les cités-cubes de Mandalore ne sont plus les foyers de la culture martiale d'antan, tant et si bien que cette planète devint l'un des points de ralliement des puissances neutres lors de la Guerre des Clones.

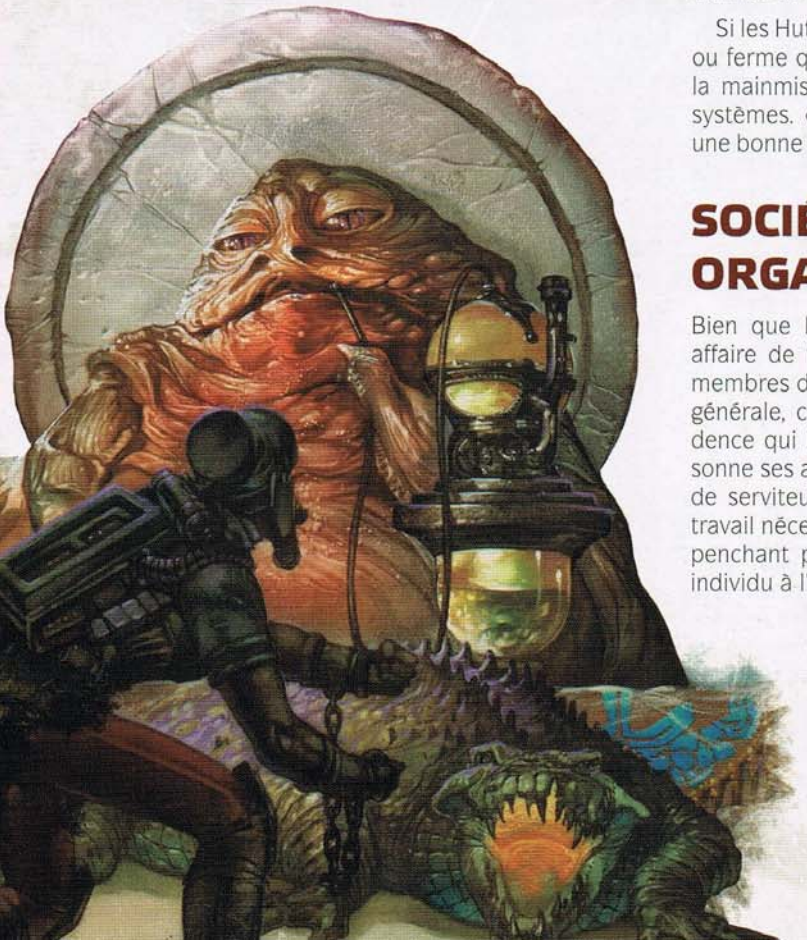
Certains Mandaloriens sont néanmoins demeurés fidèles aux coutumes sanglantes de leur monde. Qu'il s'agisse de révolutionnaires violents cherchant à renverser le gouvernement planétaire, de mercenaires endurcis vendant leur savoir-faire au plus offrant ou de guerriers d'exception désirant combiner la tradition du mercenariat avec un code de l'honneur martial, ces individus sont là pour que la galaxie n'oublie pas de sitôt à quoi ressemble une armure mandalorienne.

Voici quelques situations dans lesquelles un groupe de bourlingueurs peut se retrouver au service du Soleil Noir :

- Le transport et les opérations de contrebande formant un versant majeur des activités criminelles et légales du Soleil Noir, celui-ci embauche sans cesse des équipages de malfrats dotés de leur propre transporteur léger.
- Le vaisseau des aventuriers nécessite des réparations importantes, et les agents de Perit ne manquent jamais une occasion de rendre un groupe redevable au Soleil Noir.
- Plutôt que de lancer un appel public aux chasseurs de primes, il s'avère parfois plus judicieux de procéder de façon moins traditionnelle pour capturer ou éliminer une cible. Le groupe pourrait convenir aux besoins d'un Vigo entreprenant ; le tout, bien sûr, c'est de ne pas se faire éliminer une fois le contrat rempli !
- Un ami ou l'être aimé d'un PJ a soit d'importantes dettes, soit de sérieux ennuis avec un agent ou un chef du Soleil Noir. Les aventuriers sont les seuls qui puissent l'aider, ce qui complique les affaires de tout le monde.
- Des aventuriers pas très débrouillards se retrouvent coincés et manipulés tour à tour par deux Vigos qui se livrent à une lutte d'influence. Ou, pire encore, Green tente de dresser les personnages joueurs contre des agents de Xizor.
- Le succès a parfois son revers. Le groupe est devenu tellement bon dans son domaine de prédilection que le Soleil Noir dépêche des agents pour recruter ou éliminer la compétition.
- Les aventuriers ont de sérieux soucis avec la justice, mais on leur propose une amnistie. En échange, ils doivent infiltrer une opération du Soleil Noir et aider à la mettre hors d'état de nuire. Ils feraient peut-être mieux d'opter pour la prison...

LES HUTTS

Aux yeux de la galaxie, les Hutts forment à la fois une espèce et une organisation aussi redoutable qu'influente. L'immense puissance économique et stratégique de leurs clans (les kajidics) et leur sentiment de supériorité vis-à-vis des autres formes de vie intelligentes donnent en effet souvent l'impression qu'ils agissent comme une famille. Par ailleurs, bien que tous les Hutts ne soient pas des criminels ou des membres de la pègre, c'est le cas de tant d'entre eux que la galaxie ne se soucie pas de faire la différence.



La richesse, que les Hutts accumulent au cours de leur longue existence et qu'ils transmettent à leur descendance au moyen de protocoles complexes, constitue la véritable source de leur pouvoir. Leur fortune leur permet d'engager les experts nécessaires à leurs diverses opérations et de se procurer les esclaves qui satisfont leurs besoins ainsi que leur moindre caprice. Bien que les jeunes de leur espèce soient capables de mouvement et d'activité physique, la plupart d'entre eux considèrent la corpulence et la vie de pacha comme les expressions ultimes du pouvoir.

Si les Hutts ne jouissent pas d'une influence aussi vaste ou ferme que le Soleil Noir, celui-ci respecte néanmoins la mainmise qu'ils exercent sur leurs secteurs et leurs systèmes. « L'espace hutt », comme on l'appelle, inclut une bonne partie des territoires de la Bordure extérieure.

SOCIÉTÉ ET ORGANISATION

Bien que les Hutts considèrent le crime comme une affaire de famille, il est bien rare de trouver plusieurs membres de cette espèce au même endroit. De manière générale, chacun d'entre eux se choisit un lieu de résidence qui lui permet de superviser et de gérer en personne ses activités criminelles, puis s'entoure de soldats, de serviteurs et de spécialistes chargés d'accomplir le travail nécessaire. Leur repaire témoigne souvent de leur penchant pour l'opulence, mais les goûts varient d'un individu à l'autre.

Les employés des Hutts gagnent généralement assez bien leur vie, mais celle-ci peut rapidement prendre fin s'ils commettent la moindre erreur ou manquent de loyauté. Il est pratiquement impossible pour un non-Hutt d'obtenir un statut important dans l'organisation de l'un d'entre eux, ces rôles étant réservés aux membres du kajidic. Les Hutts doivent leur arrogance et leur ego collectif au fait que leur espèce a survécu à la destruction de Varl, sa planète d'origine, ce qui les a amenés à développer une mythologie faisant d'eux des êtres quasi divins.

Les campagnes des Hutts sont généralement coordonnées et préparées depuis Nal Hutta, leur nouveau monde depuis que Varl est inhabitable. À l'origine, les divers kajidics se livraient une lutte féroce, inspirée par la notion de survie du plus apte. Le Jabba Desilijic Tiure œuvra d'arrache-pied pour convaincre ses congénères qu'ils appartenaient à une espèce supérieure, et qu'il leur incombait donc de travailler de concert contre les « êtres inférieurs ». Ce pari s'avéra payant, puisqu'il lui permit de devenir l'un des acteurs majeurs du crime dans les territoires de la Bordure extérieure.

Bien qu'il ait la réputation d'être impitoyable et dégénéré auprès de ses serviteurs (et de ses adversaires), Jabba le Hutt a su s'assurer une immense prospérité et accomplir de grandes choses pour son peuple en misant sur la coopération et en coordonnant diverses opérations. Il évite les conflits coûteux avec ses compétiteurs et préfère adopter une attitude qui se résume à « chacun ses oignons ». Jusqu'ici, cette stratégie lui a permis d'empêcher le Soleil Noir de se mêler de ses affaires, même s'il a dû accorder un certain nombre de concessions et de faveurs pour préserver cet équilibre délicat.

ACTIVITÉS

Les Hutts pratiquent le crime sous toutes ses formes, et bien qu'ils possèdent, comme le Soleil Noir, un certain nombre de sociétés parfaitement légales, ils ne font en revanche pas le moindre effort pour se faire passer pour des membres respectables de la communauté galactique. Qu'ils dirigent des affaires honnêtes ou développent leur réseau criminel, les Hutts conduisent leurs activités au grand jour et considèrent toute entreprise comme une façon d'affirmer leur domination.

L'élite de la société hutt étant composée de magnats des affaires, elle compte fort peu d'artisans, de techniciens et de créateurs notables ou de talent. Chaque fois qu'un marché se développe, les Hutts mobilisent les ressources financières et la force de travail dont ils ont besoin, puis extraient la moindre once de profit de l'entreprise. Rien ne leur vaut plus de respect au sein de leur société, et la débauche de luxe qu'ils ont coutume d'afficher renforce l'image de puissance et de richesse qu'ils aiment donner d'eux-mêmes.

L'un des ressorts principaux que les Hutts exploitent pour s'enrichir consiste à contrôler intégralement la disponibilité d'un produit et à prélever un pourcentage sur chaque opération dont il fait l'objet. Ils se mêlent aussi de contrebande et font tout ce qu'ils peuvent pour importer les substances et marchandises illicites pour lesquelles il existe une demande. Le commerce des épices (et celui du ryll en particulier) constitue l'une des activités les plus rentables et répandues des Hutts, mais ils participent aussi allègrement à la traite des esclaves, leur dédain pour les autres espèces les aidant à considérer les représentants d'autres espèces comme autant de biens pourvus de talents utiles.

Les Hutts sont par ailleurs célèbres pour avoir élevé la vengeance au rang d'art. En effet, nul ne saurait leur causer de tort sans en souffrir les conséquences, car cela rabaisserait l'espèce tout entière. Par conséquent, si l'un d'entre eux est lésé par une créature inférieure (humaine ou non), il sera considéré comme indigne de conserver sa position. Les Hutts dépenseront donc des sommes exorbitantes pour retrouver et capturer quiconque les a floués ou ne s'est pas montré à la hauteur de leurs attentes. Le meurtre pur et simple ne suffit jamais à leurs yeux : pour bien faire comprendre à la galaxie ce qu'il en coûte de courroucer un Hutt, les tortures les plus raffinées et l'humiliation extrêmes constituent les seules méthodes acceptables.

INTERACTIONS AVEC LES HUTTS

Tout bourlingueur en quête de travail dans la Bordure extérieure doit se faire à l'idée qu'il finira par travailler pour les Hutts tôt ou tard, tant ils sont omniprésents dans le monde du crime. Les aventuriers qui débutent au service de ces grosses limaces extraterrestres ne seront pas nécessairement au courant de l'identité de leur employeur. Contrairement au Soleil Noir, les Hutts ne restent cependant pas longtemps dans l'ombre et une recrue qui fait la démonstration de son utilité et de sa débrouillardise finira par être convoquée auprès du patron. Ces entretiens ont deux objectifs : ils permettent au Hutt d'évaluer l'employé en personne, dans le but éventuellement de lui offrir un poste plus pérenne, et lui donnent l'occasion d'établir sa supériorité grâce à un étalage de puissance et de richesse.

Suivant la tactique qu'il adopte, l'aventurier devra faire preuve de bravoure ou d'intelligence au cours de son entretien. De nombreux Hutts apprécient les démonstrations de courage et de confiance, même si leur degré de tolérance varie. Ceux qui poussent le bouchon un peu trop loin courent en revanche le risque de voir la discussion tourner court. La déférence et le respect sont toujours appréciés, mais il est facile d'être disqualifié à la suite d'un excès d'obséquiosité ou de servilité. Dans un cas comme dans l'autre, il s'avère crucial de faire bonne impression, étant donné que les Hutts raffolent de bêtes exotiques carnivores et de mises à mort spectaculaires.

Voici quelques exemples d'interactions possibles avec les Hutts :

- Même les plus modestes agents des Hutts doivent parfois rendre des comptes lorsqu'une opération échoue. Les aventuriers sont recrutés pour retrouver un mauvais employé et le conduire à son patron.
- Le groupe a acquis beaucoup d'expertise dans un domaine quelconque, ce qui commence à lui valoir une certaine réputation. Le Hutt local souhaite rencontrer ses membres pour les recruter de gré ou de force au sein de son organisation.

- Comme vous le dira tout Hutt à la tête d'une ville ou d'une planète, il s'avère souvent bon pour les affaires de divertir le peuple. Des aventuriers un peu débrouillards pourraient sans doute apporter un peu de sang neuf et d'excitation à l'occasion d'une course de swoop ou d'un combat dans les arènes du Hutt.
- L'Alliance a beau représenter une aubaine pour les affaires, les Hutts n'ont aucune envie de se ranger dans son camp. L'un d'entre eux contacte donc les aventuriers pour qu'ils ouvrent discrètement une ligne de communication, et pour qu'ils acheminent éventuellement des armes et du matériel jusqu'aux rebelles.

AUTRES ORGANISATIONS

La galaxie est vaste et compte, selon certaines estimations, plus de cent quatre-vingts milliards de systèmes solaires. Bien que seule une infime partie d'entre eux soit habitée, il existe tant d'organisations, de groupes, de clans, de tribus, de compagnies et de factions en tous genres qu'il serait tout à fait impossible d'en dresser la liste exhaustive. Plus un groupe d'aventuriers s'aventure loin des Mondes du Noyau, plus il y a de chances qu'il fasse la rencontre d'entités complètement inconnues et découvre des choses qu'il n'avait jamais vues auparavant.

Cette section inclut quelques-unes des factions les plus notables que les PJ sont susceptibles de rencontrer. En fonction du talent et de la chance du groupe, ces rencontres peuvent déboucher sur du travail ou les lancer dans une course désespérée contre la mort.

L'AUTORITÉ DU SECTEUR CORPORATIF

Pour les aventuriers, le Secteur corporatif offre autant d'aubaines que de périls. Située dans la Bordure extérieure, cette vaste région est régie par des sociétés titanesques réunies au sein de l'Autorité du Secteur corporatif(ASC) et échappe pour l'essentiel aux ingérences impériales (si vous souhaitez en savoir plus au sujet du Secteur et de ses origines, reportez-vous à la page 352). Quoi qu'il en soit, l'ASC peut se révéler tout aussi dangereuse que l'Empire si les aventuriers ont le malheur de contrevenir à ses innombrables règles bureaucratiques et commerciales.

L'Autorité du Secteur Corporatif est une entité complexe qui fonctionne comme une entreprise autonome, et dont l'activité consiste à superviser le secteur dans lequel opèrent les diverses sociétés appartenant au cartel. S'ils souhaitent exercer dans cette région, les aventuriers doivent se montrer extrêmement attentifs à la façon dont ils conduisent leurs affaires. Il faut payer les redevances prescrites, remplir les formulaires nécessaires et s'assurer que le moindre point de procédure a été respecté, mais même dans ce cas, ils souffrent d'un net désavantage s'ils ne comptent pas parmi les actionnaires principaux de l'ASC.

La direction du Secteur corporatif comporte un conseil exécutif composé de cinquante-cinq cadres (ou DirEx) et d'un administrateur exécutif (l'Exo). Cet organe inclut par ailleurs un président (le Prex), plusieurs vice-présidents (VicePrex) chargés de superviser les divers départements de l'ASC, ainsi que le Conseiller impérial. Pour asseoir son autorité, le cartel a recours à la division sécurité, qui opère au travers de la police secrète, une section aussi crainte que haïe. Bien que les Espos (comme on les appelle en argot) ne soient en réalité guère plus que de brutaux vigiles sous contrat, ils sont aussi bien entraînés et équipés que n'importe quel soldat. Ils disposent des vaisseaux, des véhicules et des armes dont ils ont besoin pour accomplir leur sale besogne, qui comprend d'ailleurs des opérations militaires à grande échelle. La loi varie au gré des caprices de l'ASC, les résidents du Secteur étant détenteurs de « privilèges » plutôt que de « droits ». Au bout du compte, les Espos ont toute latitude pour interpréter les règlements du Secteur, tant qu'ils vont dans le sens des dirigeants du cartel.

Pour contrôler le secteur, les Espos disposent d'une importante flotte de protection composée de vaisseaux amiraux et de chasseurs. Une bonne partie de leurs navires de guerre sont de vieux modèles achetés au rabais, comme des destroyers stellaires de classe Victoire et des corvettes de classe Maraudeur, mais cela suffit amplement à dissuader les contrebandiers, pirates et autres causeurs de troubles.

Pour de nombreux bourlingueurs, le Secteur corporatif offre de nombreuses occasions de se faire un peu d'argent et d'échapper à l'oppression de l'Empire Galactique, mais ce portrait n'est pas tout à fait juste. L'ASC conserve une relative indépendance à l'égard de l'Empire et il y a effectivement une foule de façons d'y faire fortune, mais elle dis-

PLOOVO DEUX-POUR-UN

Ce baron du crime contrôle une bonne partie des activités clandestines et criminelles du Secteur corporatif depuis la planète Etti IV. Il fit ses premières armes en tant qu'usurier, et ses malabars, qui se chargeaient de visiter ses « clients » pour recouvrer les sommes qui lui étaient dues, ont fait sa réputation. Loin de se cantonner à l'usure, Ploovo a diversifié ses activités, qui comprennent désormais le mercenariat, le racket ainsi que les opérations de contrebande dans l'espace du Secteur corporatif. Il a d'ailleurs jadis fourni les fonds nécessaires pour réparer le *Faucon Millenium*. De manière générale, les Renseignements impériaux considèrent Ploovo comme un baron du crime de rang intermédiaire ; peu enclin à se salir les mains et dépourvu d'un véritable sens de l'ambition, il ne représente pas une menace bien importante. Cependant, c'est peut-être justement parce qu'on le sous-estime que Ploovo peut contribuer aussi efficacement aux opérations criminelles.

pose d'un appareil légal répressif qui lui permet de garantir des profits constants et d'écraser quiconque interfère avec ses activités. De plus, les affaires les plus juteuses sont réservées aux sociétés actionnaires de l'ASC, aux dépens des habitants ordinaires de la région.

En conséquence, ironiquement, les opérations les plus rentables dans le Secteur Corporatif sont généralement illégales. Importer et exporter clandestinement des matières prohibées ou fournir de l'aide aux dissidents qui luttent contre l'ASC s'avère souvent nettement plus lucratif que le travail légal, mais aussi bien plus dangereux. Par ailleurs, de nombreuses mégacorporations de l'ASC engagent parfois des agents indépendants pour mener des opérations dont elles peuvent ainsi officiellement nier l'existence.

LE CONSORTIUM DE ZANN

Aucun syndicat du crime n'offre de démonstration plus éclatante du pouvoir suscité par l'ambition et le charisme d'un individu que le Consortium de Zann. Tel un roi conquérant, Tyber Zann règne sur son empire criminel grâce à son talent de stratège et à son obsession du succès. Il se targue d'être fin connaisseur de la nature des êtres intelligents : selon lui, là où existe un rudiment de société, il y a forcément des âmes à corrompre et des crédits à engranger.

Zann trahit jadis Jabba le Hutt, dont il était le protégé, et fut déporté dans les mines d'épice de Kessel. Il parvint cependant à s'échapper et s'appuya sur sa réussite pour construire un puissant empire criminel. Son Consortium est en passe de devenir une puissance majeure à l'échelle de la galaxie grâce à la croissance rapide qu'il connaît dans de nouveaux domaines, tous illégaux, et aux pillages des réserves de matériel et des coffres de l'Empire. Zann a construit son entreprise sur un modèle plus militariste que la plupart des syndicats du crime, et bien que celle-ci demeure nettement moins puissante que des organisations militaires officielles comme l'Armée ou la Marine impériale, elle reste néanmoins redoutablement dangereuse.

Le Consortium de Zann est devenu suffisamment vaste et influent pour que même le Soleil Noir commence à s'y intéresser, et le Prince Xizor a laissé entendre qu'il était ouvert à l'idée d'une coopération entre les deux organisations. Zann a répondu à appel du pied, mais il considère plutôt la situation comme une occasion de déjouer les suspicions du Soleil Noir, avant de le trahir et de lui porter un coup dévastateur.

Étant donné que Xizor prévoit sans doute exactement la même chose pour le Consortium, leurs relations se développent au mieux de façon très timide. Tout comme le Prince, Zann n'a guère de sympathie pour l'Alliance et il lui est arrivé de s'en prendre à elle. En revanche, il déteste l'Empire et lance parfois des attaques contre ses installations ou ses opérations par pure rancœur.

SYNDICAT TENLOSS

Le syndicat Tenloss est un hybride parfait d'organisation criminelle et d'entité commerciale légitime. Il s'abrite derrière le conglomérat Tenloss, une société-écran regroupant diverses compagnies opérant dans des domaines aussi variés que les casinos et la construction de vaisseaux. Outre ces activités, il produit illégalement (mais souvent avec le concours de ses sociétés légitimes) des armes, des armures et même des appareils comme l'intercepteur de classe Frelon. Le syndicat Tenloss a principalement pour objectif de maximiser les profits, peu importe que ceux-ci proviennent de ses activités illicites ou de ses ventes légales. Il favorisera ainsi tantôt le crime, tantôt le commerce, au gré des circonstances.

Ce syndicat, principalement implanté dans le secteur Bajic, n'est pas aussi tentaculaire que le Consortium de Zann ou le Soleil Noir. Il entretient d'ailleurs des relations assez cordiales avec cette dernière organisation et jouit en général du respect d'une bonne part de la communauté criminelle. De plus, un certain nombre de factions, de sociétés et de gouvernements aiment faire appel à lui, en particulier quand ils ont besoin de vaisseaux ou de matériel militaire auxquels ils n'auraient pas accès par d'autres biais.

De manière générale, les divers conseils qui régissent chaque niveau de l'organisation se préoccupent surtout de leurs objectifs industriels et économiques. Ils sont peu enclins aux caprices ou aux accès de passion et préfèrent, la plupart du temps, souffrir une petite perte plutôt que gaspiller des fortunes pour se venger. Cela dit, le syndicat peut déchaîner une puissance considérable contre ses ennemis si l'une de ses opérations est véritablement mise en péril.

GUILDE DES CHASSEURS DE PRIMES

Bien que la galaxie ne manque pas de coteries, d'associations ou d'organisations en tous genres pour accueillir les chasseurs de primes et les assassins, la plupart des affaires sérieuses sont conclues par l'entremise de la Guilde. Cette entité relativement massive se compose en réalité de nombreuses maisons et syndicats, qui s'intéressent chacun à un type particulier de contrat ou qui obéissent à la philosophie de leur fondateur ou de leurs chefs.

Voici un aperçu des diverses maisons de la Guilde :

- La maison Benelex est spécialisée dans le rapatriement des personnes enlevées. Elle a noué des relations rapprochées avec l'Empire et le Conglomérat de Défense Drearien.
- La guilde de la maison Neuvalis n'est apparue que récemment, mais elle est déjà dotée de ressources financières considérables. Elle ne travaille que pour l'Empire ou les grandes sociétés galactiques, et n'accepte que des missions très rémunératrices. Elle garantit l'exécution de ses contrats dans l'année et s'engage sinon à verser au client le double de la prime promise.
- La maison Paramexor n'accepte que des primes sur les meurtriers. Cette petite guilde emploie des chasseurs d'élite et a la réputation de ne jamais prendre ses cibles vivantes.

LE GENOHARADAN

L'antique dictateur Xim le Despote créa le GenoHaradan pour servir de police secrète et éradiquer la moindre menace contre son règne. Bien qu'il parvînt à éliminer une bonne partie de ses plus puissants rivaux et ennemis, ses efforts s'avérèrent insuffisants à empêcher la chute de son empire, précipitée par les Hutts et leurs alliés. De nombreux historiens considèrent que le GenoHaradan a disparu avec son fondateur, qui périt lors de la Troisième Bataille de Vontor, mais il a en réalité survécu, et s'est regroupé dans la clandestinité. Au cours des millénaires qui se sont écoulés depuis la chute de Xim, le GenoHaradan a évolué pour devenir une guilde de chasseurs de primes d'élite, nimbée de mystère, qui recourt au meurtre pour manipuler les événements de la galaxie. Après avoir été l'outil des riches et des ambitieux, le groupe a lentement changé d'optique et réalisé qu'il était dans son intérêt d'assurer l'ordre et la stabilité. C'est ainsi que le GenoHaradan a protégé et soutenu la République galactique, profitant au passage de cette période de prospérité pour enrichir ses membres. Aujourd'hui, bon nombre d'observateurs suspectent que le GenoHaradan continue d'exister à l'ère impériale.

- La maison Renliss fut fondée par deux sœurs disposant de connexions avec les Renseignements impériaux. Elle n'emploie que des chasseuses de primes et n'accepte que des contrats sur des individus de sexe masculin. Bien que bon nombre d'acteurs du milieu la considèrent comme une guilde futile ou aberrante, elle conclut de nombreuses affaires avec l'Empire, et ses employées sont toutes motivées et loyales.
- La maison Salaktori est connue pour n'engager que les meilleurs, et a la réputation de bien s'occuper d'eux. Elle domine la profession et jouit d'un prestige et d'un respect sans pareils.
- Fondée par des officiers de la Marine impériale à la retraite, la maison Tresario se spécialise dans la lutte contre la piraterie. Ses résultats lui ont valu les faveurs de l'Empire, ce qui lui a permis de décrocher des contrats de plus en plus lucratifs.
- Le syndicat de la Mante ressemble plus à une armée mercenaire qu'à une véritable guilde de chasseurs de primes, mais il accepte néanmoins des contrats contre des groupes importants, comme les gangs de swoopers et les associations de malfaiteurs violents. Le syndicat a suffisamment de guerriers pour déployer des compagnies, voire des bataillons entiers. La plupart de ses membres sont employés à plein temps par le gouverneur impérial Jaris Affric, ce qui a poussé la Guilde des chasseurs de primes à placer le syndicat sous surveillance.
- Le syndicat Ragnar contrevient à presque tous les usages en vigueur dans la Guilde. Il autorise ses membres à accepter en nom propre des contrats importants et participe à des opérations qui sont habituellement du ressort des mercenaires, comme le contre-terrorisme, l'assassinat et le sabotage.
- Bien que l'université des chasseurs de primes de Skine n'ait rien d'une école, les chefs avisés ne manquent jamais l'occasion d'envoyer leurs subalternes s'y entraîner, parmi l'élite de nombreux domaines. Le groupe est spécialisé dans la traque des fugitifs et des individus ayant totalement disparu du radar. Curieusement, Skine semble éviter les contrats impériaux, préférant travailler avec les sociétés et les particuliers.
- Conspué par la plupart de ses confrères, le syndicat des Esclavagistes s'intéresse aux contrats visant des individus qui peuvent ensuite être vendus en tant qu'esclaves. La plupart de ses membres sont inexpérimentés et inefficaces, mais ils acceptent un grand nombre de missions peu rémunératrices dont les autres organisations n'ont pas voulu. Ce ramassis de meurtriers et de brutes épaisses est considéré au mieux comme un mal nécessaire.

Les chasseurs de prime qui ne sont pas affiliés à une de ces maisons travaillent en général seuls, ou pour une très petite structure.

PIRATES

La piraterie est une activité dangereuse et lucrative en ces temps sombres et instables. Bien qu'il existe des corsaires ayant reçu l'agrément de l'Empire ou de l'Alliance pour attaquer les navires du camp adverse, la plupart des pirates s'en prennent à n'importe quel vaisseau qui croise leur chemin. Ces forbans constituent à ce titre l'une des plus graves menaces pesant sur les transports et les cargos indépendants.

Les vaisseaux pirates comptent typiquement deux équipes. Le groupe d'attaque mène la bataille navale, utilisant généralement des armes ioniques pour désactiver les divers systèmes des proies. Les maraudeurs s'arriment au navire attaqué, passent à l'abordage et pillent tout ce qu'ils peuvent emporter. Les opérations de grande envergure vont jusqu'à capturer des vaisseaux entiers, dont l'équipage est soit recruté de force, soit tué ; les passagers sont pour leur part vendus en esclavage ou libérés contre rançon. De tels groupes de pirates se développent souvent jusqu'à former un syndicat du crime à part entière, ou s'inféodent à des organisations de ce genre si elles préfèrent s'en remettre à un tiers pour coordonner leurs activités.

Les pirates ne manquent pas à travers la galaxie. Certains groupes se cantonnent à une zone bien précise, comme les Pillards de Maelstrom, qui opèrent exclusivement dans la nébuleuse du même nom, ou encore les Revenants de Lok, qui sont originaires de la planète éponyme, dans la Bordure extérieure. D'autres, comme les Rançonneurs de Chorran, écument des régions plus vastes.

Se mêler de piraterie peut permettre de gagner rapidement de l'argent, mais ces activités peuvent ruiner la réputation d'un aventurier, en particulier si celui-ci compte un jour se lancer dans les affaires honnêtes.

Collaborer avec des pirates ne s'avère pas moins périlleux, dans la mesure où l'on court le risque de se quereller avec les coupe-jarrets, et ainsi d'y laisser sa peau ou son vaisseau. Devenir corsaire peut sembler plus alléchant, mais cela implique de prendre part à un conflit aussi âpre que sanglant.

LA LOI ET L'ORDRE DANS LA GALAXIE

La galaxie compte sans doute plus de lois et de règlements que d'étoiles. Il serait donc tout à fait vain d'espérer connaître les limites de la légalité en chaque circonstance. Quoi qu'il en soit, les bourlingueurs ont tout de même intérêt à se familiariser avec les lois principales qui régissent leur domaine d'activité, ainsi qu'avec ses conditions d'exercice ; ou, à tout le moins, savoir quelles règles ils enfreignent et quelles peines ils encourent.

LOI IMPÉRIALE

Officiellement, le Sénat fut dissolu et la République abandonnée au profit de l'Empire pour assurer la paix et la sécurité là où ne régnaient plus que chaos et corruption. Maintenant que l'Empereur est investi de l'autorité suprême et que Dark Vador fait respecter sa loi à l'aide de la machine de guerre impériale, force est de constater que la grande majorité des systèmes civilisés de la galaxie goûtent à un peu de quiétude.

Les citoyens ordinaires ont en revanche perdu leurs libertés individuelles. Toute opposition aux objectifs de l'Empire est illégale, ce qui interdit notamment de critiquer ses décisions ou de mener des actions collectives pour s'y opposer. Un citoyen de l'Empire est juste assez libre pour voyager là où il l'entend, pour manger ce qu'il veut et profiter de ce qu'il aime... du moment que ses destinations, plats et divertissements préférés ne sont pas prohibés par la loi impériale.

Il faut cependant être humain pour bénéficier de la paix et de la sécurité que garantit le régime, ses lois traitant de nombreux non-humains comme des citoyens de seconde zone. L'anthropocentrisme est une réalité politique brutale, inscrite au cœur de l'Ordre Nouveau par le biais du concept de« Haute Culture Humaine ».

LA CHARTE IMPÉRIALE ET L'ORDRE NOUVEAU

Le chancelier suprême Palpatine donna le coup d'envoi de son règne par la « Proclamation de l'Ordre Nouveau », un discours tenu devant le Sénat Galactique en l'an 19 avant la Bataille de Yavin. Il devint Empereur sous un tonnerre d'applaudissements, prit la direction de toutes les affaires gouvernementales ainsi que militaires, avant de décréter et de justifier l'extermination des Jedi. Il fallut quelques jours pour que les sénateurs, désormais dépourvus du moindre pouvoir, mesurent l'ampleur de ce qui s'était passé.

Deux décennies complètes s'écoulèrent néanmoins avant que le Sénat ne disparaisse complètement, durant lesquelles il fut progressivement réduit au rang de conseil consultatif non consulté, puis totalement ignoré. Pendant cette période, diverses factions luttèrent pour regagner le contrôle du gouvernement impérial ou y retrouver de l'influence, mais ces efforts n'aboutirent pour l'essentiel à rien. Bien qu'elle reprît certains éléments de la Constitution de la République Galactique, la Charte impériale accorda l'autorité suprême à Palpatine, faisant simultanément de lui le chef de l'état, le chef du gouvernement, le commandant en chef et l'ultime arbitre des questions économiques. Le Sénat n'avait conservé qu'une seule prérogative importante, la possibilité d'amender la Charte, mais la procédure qu'il fallait observer pour l'utiliser était si chaotique et alambiquée qu'elle aurait tout aussi bien pu ne pas exister.

Peu avant la Bataille de Yavin, Palpatine prononça enfin la dissolution du Sénat Impérial suite à la Déclaration formelle de rébellion. La structure pyramidale composée des Moffs et des gouverneurs hérita du pouvoir administratif, tandis que l'Empereur et son cercle de conseillers et de bureaucrates gouvernaient à coups de décrets successifs. Avec cela, les derniers vestiges de la République avaient été balayés.

Il est indispensable de connaître les principes de bases énoncés lors de la proclamation de Palpatine pour comprendre la loi impériale :

- Les Jedi sont des élitistes, dotés de dangereux pouvoirs et animés par un irrépressible désir d'asservir toute créature pensante. Ils doivent être exterminés et il ne faut leur laisser aucune chance de réapparaître.
- Face à la menace que représentent la corruption et la Crise séparatiste, rien n'importe plus que la sûreté et la stabilité.
- Une constitution neuve, un nouveau corps représentatif de la majorité ainsi qu'un dictateur éclairé nommé à vie sont nécessaires pour assurer la sécurité et la tranquillité de tous les citoyens.
- Tous doivent être soumis aux mêmes lois et parler la même langue.
- Une armée forte est nécessaire pour protéger les droits et la sécurité de tous les citoyens.
- Tous les ennemis de l'Empire doivent être écrasés et éliminés au nom du bien commun.

Fondamentalement, la Charte impériale promet « sécurité, tranquillité, justice et paix », mais elle le fait au prix de l'instauration d'un régime totalitaire, détenteur d'un pouvoir absolu sur ses citoyens.

LA JUSTICE PÉNALE DE L'EMPIRE

Étant donné le désastre complet qu'était le code pénal de l'Ancienne République, beaucoup reconnaissent l'effi-

cacité du département de la Justice de la Coalition pour le progrès de la COMPORN et admettent que celle-ci porte bien son nom. Tous les efforts des membres de cette organisation tendent à réaliser la « loi unique » que Palpatine a appelée de ses vœux, ce qui a permis de réunir les Mondes du Noyau et les secteurs contigus au sein d'un système légal uniforme pour la première fois depuis des siècles.

Une campagne a récemment été lancée pour inscrire la doctrine de l'« infaillibilité impériale » dans les lois. La plupart des membres du département de la Justice, désireux de créer une loi juste, renâclent cependant à l'idée d'introduire ce principe dans le droit fondamental. Malheureusement pour eux, le BSI a pris parti pour cette cause et il s'affaire désormais à évincer les récalcitrants au profit de juristes plus accommodants sur le plan légal.

LE PROCUREUR IMPÉRIAL

Situé au sommet de la hiérarchie du système pénal impérial, le Procureur mène l'accusation dans les procès mettant en cause des hommes politiques haut placés ou des planètes entières. Il fait partie des rares fonctionnaires qui n'ont de comptes à rendre à personne, si ce n'est à l'Empereur. Le détenteur de ce poste jouit de mesures de sécurité renforcées et exerce toujours ses fonctions de façon anonyme. Seul l'Empereur peut annuler les édits du Procureur, un cas de figure du reste assez improbable.

LE BUREAU DES INVESTIGATIONS CRIMINELLES DE L'EMPIRE (BICE)

Placé sous la tutelle du département de la Justice de la COMPORN, le BICE fait office d'agence de police centrale de l'Empire. Il est responsable des enquêtes quand un crime affecte les intérêts impériaux, et il mène la lutte contre les responsables, en particulier s'il s'agit de syndicats criminels présents dans de multiples systèmes ou d'organisations de cette ampleur. Le Bureau poursuit aussi certains criminels particulièrement néfastes ayant enfreint la loi sur plusieurs planètes ou dans l'espace impérial.

Le BICE ayant juridiction sur toute galaxie, il collabore fréquemment avec diverses autres agences et factions, comme les Renseignements impériaux, l'Armée, la Marine et les forces de police locales. Enfin, il travaille de concert avec les diverses branches de la COMPORN et, au besoin, avec le Bureau de la sécurité Impériale. Ce dernier s'intéresse cependant principalement aux problèmes et menaces de nature politique, tandis que le BICE s'occupe surtout d'affaires pénales.

Le Bureau dispose de deux divisions d'élite qui vont s'ajouter à son contingent régulier d'agents et d'enquêteurs. On trouve en premier lieu les Rangers de secteur, un corps vieux de plusieurs siècles que les gouvernements successifs ont toujours tous conservé. Traditionnellement apolitique, il se compose d'agents talentueux et efficaces qui représentent souvent l'unique forme de loi dans les régions les plus reculées de la galaxie. Les Rangers opèrent généralement en tandem ou au sein de petites équipes, réquisitionnant les ressources des milices et des forces de police locales en fonction de leurs besoins. Ils existent toujours à l'ère impériale et ils ont réussi, pour l'essentiel, à conserver à leur indépendance, bien que la COMPORN les surveille de près.

Le deuxième corps, celui des Agents spéciaux (AS), se compose d'hommes d'élite, principalement recrutés au sein des Rangers de secteur et jouissant d'une grande autorité ainsi que de vastes ressources pour lutter contre les criminels les plus dangereux. Régulièrement infiltrés ou placés dans des situations très périlleuses, les AS savent faire preuve de flexibilité et fermer les yeux sur bon nombre de crimes mineurs lorsque cela permet d'éliminer une menace sérieuse. Les Rangers et les Agents spéciaux sont d'ailleurs prêts à collaborer avec presque n'importe qui si cela peut leur permettre de mettre fin aux agissements d'individus véritablement monstrueux. Cette souplesse leur a valu une certaine popularité auprès de la population, mais elle a tendance à irriter le BSI et les puristes de la COMPORN.

Les Rangers et les AS jouissent d'une grande latitude dans l'exercice de leurs fonctions ; ils ont notamment le droit de réquisitionner des citoyens qui peuvent les aider dans le cadre d'une enquête. Il est donc possible que les aventuriers aient un jour la surprise d'apprendre qu'ils ont été temporairement enrôlés par l'un Rangers qui a besoin de leur expertise dans un domaine très spécifique.

LES AFFAIRES DANS L'EMPIRE

La plupart des individus désirant opérer dans l'Empire doivent respecter la loi impériale, ou au minimum la comprendre s'ils comptent l'enfreindre. Par exemple, la possession et l'utilisation des vaisseaux spatiaux sont réglementées, et leurs propriétaires doivent impérativement les faire immatriculer.

LE CODE IMPÉRIAL DES IMPÔTS

La propagande impériale a beau prétendre que l'Ordre Nouveau œuvre pour protéger les citoyens contre les voleurs et les brigands, le code impérial des impôts sert en fait à mettre en coupe réglée le transport et les échanges interstellaires. L'Empire a besoin de fonds colossaux pour fonctionner, et le commerce représente la source de revenus fiscaux la plus lucrative ainsi que la plus facile à contrôler.

Il existe des impôts sur le transport de certains biens et des taxes à payer pour les acheminer vers certaines destinations. Il faut régler des droits lorsque l'on transporte du fret sur les axes hyperspatiaux surveillés par l'Empire et chaque fois que l'on change de secteur. Un capitaine de vaisseau marchand incapable de générer des recettes suffisantes pour couvrir ces divers prélèvements fiscaux finira à la rue après quelques mois seulement. Mais il y a pire : dans le code impérial des impôts, la preuve est toujours à la charge du citoyen. Si un agent des Douanes ou un fonctionnaire impérial demande à un contribuable de prouver qu'il est à jour sur ses impôts, celui-ci peut s'attendre à de sérieux ennuis s'il ne peut pas produire les documents nécessaires. Les peines vont de la confiscation des marchandises et la mise en fourrière du vaisseau à la déportation dans un camp de travaux forcés.

Il n'y a donc rien d'étonnant au fait que les capitaines hardis se laissent tenter par la vie de contrebandier, en dépit des risques dont elle s'accompagne.

LE BUREAU OFFICIEL DES SERVICES STELLAIRES (BOSS)

Le BOSS est probablement l'administration civile la plus puissante de tout l'Empire. Vieux de dix-huit mille ans, il compte une branche dans chaque spatioport majeur, et aucun voyageur de l'espace galactique ne songerait à opérer sans son aval, quelle que soit la région dans laquelle il évolue. Même l'Empire n'ose pas trop interférer dans les affaires du BOSS ; lorsque cela s'avère nécessaire, il préfère plutôt demander à ses propres organes de coordonner leurs actions avec celles du Bureau.

Le pouvoir démesuré dont jouit le BOSS lui vient des immenses quantités de données relatives au moindre aspect des voyages sidéraux dans la galaxie qu'il a accumulées pendant plusieurs centaines de millénaires. Les archives du Bureau comprennent des informations au sujet de chaque axe hyperspatial, phénomène stellaire ou événement entretenant un rapport quelconque avec le transit galactique. Les autres administrations et divisions dépendent toutes de lui pour obtenir ces renseignements.

Le BOSS dispose par ailleurs d'informations au sujet de chaque vaisseau et capitaine, comme leur immatriculation, leurs certificats, leurs données statistiques, leur code de transpondeur, leurs armes et boucliers, ainsi que la liste des réparations et modifications les plus récentes. Le Bureau attribue un code permettant à chaque navire de s'identifier et demande à chaque capitaine de mettre constamment à jour sa tablette de bord officielle. Cet appareil enregistre en permanence toutes les informations relatives au vaisseau et à son équipage ainsi que les trajets qu'il effectue, sa position présente et ses habilitations actuelles. Tous ces renseignements sont archivés par le Bureau, qui fait ensuite part des éléments récents et importants aux spatioports, aux administrations impériales ainsi qu'aux organismes de sécurité. Il est notamment en lien direct avec le ministère de l'espace impérial.

Le Bureau gère son organisation et son personnel lui-même. La plupart des postes se transmettent de façon héréditaire, sauf ceux dont le détenteur actuel désigne et forme lui-même son remplaçant. Cette organisation tient donc, de ce point de vue, autant de l'administration que du clan. L'importance vitale de la tâche qu'accomplit le BOSS et l'impossibilité pour toute autre entité de gérer les montagnes de données dont il dispose lui garantissent *de facto* une neutralité à laquelle tous doivent se résigner, y compris l'Empereur.

LE MINISTÈRE DE L'ESPACE IMPÉRIAL

En dépit du rôle et de l'importance du BOSS, l'Ordre Nouveau de Palpatine ne peut pas rester les bras ballants, car il a besoin d'exercer un certain contrôle sur les vaisseaux et les voyages spatiaux ; c'est ici qu'intervient cette branche de l'administration impériale. Les données relatives aux voyages et à l'astrogation que le Bureau collecte sont résumées dans des bulletins, qui sont constamment mis à jour et transmis par le ministère. Ils comportent des informations sur les lois et la réglementation en vigueur, ainsi que des renseignements au sujet des plus récentes offres d'emploi émises par l'Empire. Le ministère scrute par ailleurs les données du BOSS dans le but d'y découvrir les dernières statistiques concernant la piraterie, la contrebande et les crimes spatiaux en général.

Le ministère met aussi à jour et publie le *Manuel à l'intention des spationautes*, qui présente notamment les « Références pénales impériales ». Ce document, dont le nom est abrégé en « RefPen » par la plupart des habitués du voyage intersidéral, détaille cinq classes d'infractions. Bien que la loi galactique, le code impérial des impôts et les diverses autres sources du droit puissent parfois faire de la compréhension des règles régissant la circulation spatiale une tâche herculéenne, la plupart des voyageurs ont connaissance des cinq grandes catégories :

- **Classe cinq :** ces infractions mineures s'accompagnent généralement d'amendes modestes et peuvent être oubliées en échange d'un petit pot-de-vin. Elles incluent les atteintes aux règles régissant l'importation et l'exportation ainsi que le non-respect des consignes de sécurité. Les sommes peuvent s'élever jusqu'à 1000 crédits, mais la plupart sont bien moins sévères que cela, et le contrevenant bénéficiera probablement d'une réduction s'il propose au fonctionnaire de lui verser une partie de la différence. En revanche, tout lien avéré avec l'Alliance peut rapidement faire passer ces entorses à la loi, surnommées des « cinq », dans une classe plus sérieuse.
- **Classe quatre :** cette catégorie regroupe des délits comme le transport d'épices et la petite fraude fiscale, mais aussi l'acheminement de biens de contrebande en l'absence de dérogation, ainsi que les manquements répétés au renouvellement de l'immatriculation d'un vaisseau. Les amendes correspondantes peuvent s'élever jusqu'à 5000 crédits. Pour un Corellien moyen, un contrebandier usurpe son titre s'il n'a pas déjà écopé d'au moins une ou deux « quatre ». Il est à noter que les trafiquants d'épice encourent des ennuis nettement plus importants s'ils se font pincer par une patrouille de la Marine impériale.
- **Classe trois :** ces crimes sont généralement punis par une mise à quai forcée et par la confiscation de la cargaison. Cette classe comprend les pots-de-vin à destination des agents impériaux ainsi que le transport des drogues dures, des biens de luxe de contrebande et des technologies réglementées. Bien qu'il soit possible d'échapper à la prison, les frais et les amendes encourus peuvent facilement s'élever à 10 000 crédits. Pire, effacer un « trois » de son casier nécessite soit d'avoir recours à un slicer de grand talent, soit de se risquer à corrompre le bon fonctionnaire.
- **Classe deux :** quiconque se fait prendre à transporter les technologies contrôlées de très près, comme l'armement ou l'équipement militaire, risque d'écoper d'un « deux » ou d'une peine aggravée si le vaisseau dispose lui-même des armes en question. Le capitaine et son équipage sont immédiatement mis en état d'arrestation, leur appareil est confisqué, et

ils encourent une amende d'au moins 10 000 crédits assortie d'une peine de prison pouvant aller de cinq à trente ans. Il est aussi possible d'être condamné pour une infraction de classe deux en cas de collaboration avec les pirates ou l'Alliance, avec des punitions encore plus sévères à la clé.

- **Classe un :** les crimes majeurs comme la piraterie, les attaques contre les spationautes et les installations impériales, ou la possession des technologies les plus strictement contrôlées sont tous passibles d'un « as ». Toute connexion avérée avec l'Alliance ou avec une ligue conspirant contre l'Empire est un crime de classe un. Dans le meilleur des cas, les contrevenants passeront plusieurs décennies, ou le restant de leurs jours, dans une colonie pénitentiaire ou les mines d'épices de Kessel, mais la plupart du temps, ils seront tout simplement exécutés.

LOIS SECTORIELLES, RÉGIONALES ET PLANÉTAIRES

Certains facteurs tels que l'histoire, la culture et les événements célestes peuvent parfois donner naissance à des lois et à règlements tout à fait uniques sur une planète précise ou dans un secteur donné. Nul n'est censé ignorer la loi ; tout spationaute ou aventurier avisé prendra donc le soin de se renseigner avant de pénétrer dans un nouveau secteur.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Tout voyageur qui atterrit pour la première fois à la surface d'une planète doit se renseigner sur deux aspects légaux. En premier lieu, il faut découvrir si la loi impériale y a cours ou non ; en second lieu, il faut aussi déterminer si certains édits locaux s'accompagnent de punitions particulièrement sévères en cas d'infraction.

En ce qui concerne le premier point, il est toujours possible de conjecturer en se basant sur la proximité relative des Mondes du Noyau ainsi que sur l'importance stratégique et économique du secteur ou de la planète en question. Les forces de l'ordre impériales sont particulièrement puissantes et oppressives dans le secteur du Noyau, où l'on croise de nombreuses patrouilles de la Marine ainsi que d'innombrables frégates des douanes. À l'inverse, les agents de l'Empire sont moins présents et moins nombreux dans les secteurs plus isolés. De plus, les officiers et les responsables affectés à ces régions de l'espace se montrent, de manière générale, moins ambitieux et compétents que leurs homologues du Noyau. En règle générale, les voyageurs malins n'auront donc pas trop de mal à éviter les représentants de l'Empire dans ces parages, et ils pourront le cas échéant se sortir du pétrin en versant des pots-de-vin

Les secteurs disposent rarement de lois spécifiques à leurs planètes et à leur espace, mais quand c'est le cas, c'est généralement parce qu'il faut tenir compte d'une particularité locale. Si les traditions et les coutumes des mondes importants du secteur proscrivent absolument l'esclavage, l'Empire ne fera rien pour remettre en cause le *statu quo*. Ceci veut dire que les fonctionnaires impériaux locaux mèneront parfois l'enquête et poursuivront en justice quiconque participe directement à la traite des esclaves, même si celle-ci est parfaitement légale dans une grande partie de l'Empire.

Les phénomènes stellaires et cosmiques locaux peuvent aussi donner naissance à des lois spécifiques. Un secteur pourrait par exemple receler une ceinture d'astéroïdes riche en métaux ou minerais précieux. Si c'est la principale source de richesse de la région, il y a fort à parier que des lois réguleront l'accès aux alentours et à l'intérieur de cette zone, ainsi que les conditions auxquelles les sociétés et les exploitations doivent souscrire pour y opérer. Étant donné l'impact de telles contraintes sur le transit local, des règlements peuvent être promulgués pour en assurer la sécurité. De lourdes amendes pourraient être infligées aux vaisseaux passant trop près, sous prétexte qu'ils risquent de provoquer un accident sur les coûteuses opérations minières locales.

EXEMPLE DE LOIS SECTORIELLES : L'ASC

Le Secteur corporatif est l'exemple parfait d'une région pourvue de lois et édits particuliers. L'ASC ayant pour particularité de n'être soumise ni aux lois ni au contrôle de l'Empire, elle fait respecter ses règlements au moyen de son propre système judiciaire.

Les statuts prévoient que quiconque pénètre dans le Secteur corporatif doit être informé de ses lois. Celles-ci sont similaires à ce que l'on trouve dans les références pénales impériales, mais elles ont été modifiées pour refléter le caractère mercantile de l'Autorité. Il vaut la peine de mentionner que dans une société capitaliste comme l'ASC, la plupart des lois peuvent être contournées si l'on dispose d'assez d'argent. Un capitaine pourra ainsi acheter, contre espèces sonnantes et trébuchantes, une dérogation de l'Autorité qui lui permettra de contourner l'interdiction dont sont frappés divers systèmes et armes à bord des vaisseaux.

- **Classe D :** ces infractions mineures incluent les troubles ou les retards sur le lieu de travail, les manquements à la sécurité ou aux règles de conduite en vigueur dans l'entreprise, ainsi que l'outrage aux directives ou aux agents de l'ASC. Même ces actes de délinquance sans grande gravité peuvent se solder par un séjour d'un à douze mois dans un camp de travaux forcés.
- **Classe C :** cette classe punit le vandalisme commis contre les biens de l'Autorité, le port d'armes illégales, les retards chroniques, les fautes professionnelles (autrement dit, les mauvais employés) et les calomnies à l'encontre des programmes ou des serviteurs de l'ASC. Les contrevenants s'exposent à des amendes pouvant représenter jusqu'à six mois de salaire ou à une rétrogradation dans leur entreprise, et peuvent potentiellement écoper d'une peine de trois mois à cinq ans de travaux forcés.
- **Classe B :** ces infractions ne sont pas les plus graves, mais elles sont néanmoins assez sérieuses. Elles incluent le détournement de fonds jusqu'à

10 000 crédits, les conspirations contre l'Autorité, la fraude bancaire, le non-respect de la propriété intellectuelle et des marques déposées de l'ASC, le transport d'armes illégales et les grosses opérations de contrebande. Ces activités peuvent se solder par cinq à vingt ans dans un camp de travaux forcés et par une amende pouvant aller jusqu'à l'équivalent de trois ans de salaire.

- **Classe A :** ce sont les pires transgressions. Elles sont punies par l'exil ou, le plus souvent, par un séjour à vie dans un camp de forçats, et parfois même par la peine de mort. Les infractions de ce genre comprennent le sabotage industriel, les détournements de fonds supérieurs à 10 000 crédits, la destruction volontaire des équipements de l'ASC, le terrorisme, la piraterie, la formation d'un syndicat et la violation des lois régissant l'armement des vaisseaux dans le Secteur corporatif.

EXEMPLE DE LOIS PLANÉTAIRES : ELROOD

Bien que située dans la Bordure extérieure, Elrood est une planète avancée, tant par sa civilisation que par son développement. Elle est la capitale du secteur du même nom, ainsi que le centre des échanges et de l'industrie, ce qui lui assure prospérité et influence. En dépit de tout cela, le secteur n'est patrouillé que par deux destroyers stellaires impériaux et par une flotte de vaisseaux de plus petite taille.

Bien qu'il respecte la plupart des lois impériales, ce complexe est administré par le Commandement du Spatioport d'Elrood (CSE), ce qui veut dire que ses services de sécurité se préoccupent surtout de faire observer les ordonnances et règles locales, et les vaisseaux dont le casier n'inclut pas d'infraction de Classe 1 ou 2 ont donc de bonnes chances d'obtenir l'autorisation de se poser. Ces démarches sont en outre facilitées par le fait que le CSE ne peut pas accéder directement aux bases de données de l'Empire, même s'il reçoit des mises à jour régulières de la part du ministère de l'espace impérial.



Les autorités d'Elrood font néanmoins respecter assez vigoureusement les standards impériaux en vigueur pour les vaisseaux, principalement dans le but de protéger leurs voies atmosphériques et spatiales, ainsi que le voyage en général dans leur secteur. Si un appareil connaît des problèmes techniques, le CSE ne manquera pas de faire parvenir un avertissement pouvant s'assortir d'une amende pour forcer le capitaine à se plier aux règlements.

Les voyageurs ont tout intérêt à se familiariser aussi rapidement que possible avec les règlements, coutumes, lois et les diverses taxes auxquels il faut se plier sur Elrood. Voici un échantillon de ce qui attend les spationautes dans ce secteur et sur de nombreuses autres planètes civilisées de la Bordure extérieure :

- Les droits d'atterrissage sont calculés sur la base de 10 crédits par tranche de dix mètres que mesure un appareil en longueur et incluent les frais de décontamination. Dans la plupart des cas, le mouillage est facturé à hauteur de 10% des droits d'atterrissage par vaisseau et par jour. Enfin, les douanes prélèvent 1% de la valeur des marchandises qui sont déchargées ou emportées.
- En cas de divergence entre la déclaration et l'inventaire réel du vaisseau, une amende égale à 20% de la différence est imposée.
- Les départs doivent tous être signalés au Commandement, qui se charge alors d'attribuer au vaisseau une heure pour le décollage et un itinéraire à respecter.
- Les appareils ont l'interdiction d'employer leurs armes dans le système ou l'atmosphère, sous peine de lourdes amendes ou d'emprisonnement.
- Tout être intelligent doit s'acquitter de 5 crédits en guise de droits de visite. Les droïdes sont exempts.
- Les biens de contrebande incluent : les armes, les animaux exotiques, les épices et les narcotiques non médicaux, ainsi que certains types de minerai soumis à des lois particulières. Il est possible d'acheter un permis à l'arrivée pour certaines épices douces, pour les animaux exotiques et pour le minerai réglementé. Ces dérogations coûtent 10 crédits, mais il faut par aussi verser des droits de douane égaux à 5% du total des recettes en cas de vente.
- Le basic est la langue officielle d'Elrood.
- La possession d'armes de tir, ainsi que celle d'armes de corps à corps d'une longueur supérieure à dix centimètres, est soumise à condition à la surface de la planète. Le port de ces armes nécessite l'obtention d'un permis coûtant 50 crédits, et celles-ci doivent toujours être clairement visibles. Il n'est pas possible de se procurer un permis pour les armes de type militaire, comme les carabines ou fusils lasers et les blasters légers à répétition, ou pour les armes de corps à corps dont le maniement exige les deux mains.
- Tous les droïdes doivent être pourvus de bouchons d'entrave. Elrood reconnaît l'existence des droïdes affranchis et les exempte de cette loi, pourvu qu'ils disposent des documents prouvant leur état.
- Un comportement civilisé et raisonnable est exigé à chaque instant. Les contrevenants s'exposent à de lourdes amendes, à l'emprisonnement, voire à l'expulsion. Les forces de sécurité d'Elrood se montrent impitoyables face à la violence, la contrebande, le vol et le recel.

LES HORS-LA-LOI

Les contrebandiers, spationautes et autres individus désirant vendre des marchandises de nature douteuse ou se procurer des biens prohibés ne disposent généralement pas de débouchés légaux pour leurs produits. Pour conduire leur trafic, les aventuriers peuvent en revanche faire appel à un certain nombre d'organisations faisant fi de la loi et se tourner vers le marché noir.

LE MARCHÉ NOIR

Il est important de noter que le marché noir ne constitue pas une entité unifiée ou homogène, mais que ce terme renvoie plutôt à d'innombrables et informelles filières de recel, dispersées aux quatre coins de la galaxie et formant une invisible toile d'araignée qui s'étend jusqu'au moindre recoin du monde civilisé. Pour un spationaute débarquant sur une nouvelle planète, l'une des principales difficultés consiste à entrer en contact avec l'un des acteurs du marché noir local, ce qui exige invariablement de procéder à une enquête prudente, d'obtenir des rendez-vous clandestins et de conduire des négociations délicates. Un geste inconsidéré ou un mot de travers suffiront à déclencher une fusillade, un passage à tabac ou une arrestation.

Il devient nettement plus facile de vendre et d'acheter au marché noir une fois que l'on a découvert quelques contacts fiables. Même si aucun ne peut rien pour les aventuriers, l'un d'entre eux pourra néanmoins se montrer utile, moyennant une petite commission, et fournir le nom d'un associé en mesure de les aider. Il s'avèrera parfois nécessaire de répéter l'opération à de multiples reprises jusqu'à ce que le groupe trouve le contact qu'il recherche. Sur le marché noir, le succès dépend de deux facteurs : le nombre de gens que l'on connaît et qui ils sont.

Le commerce des biens illicites étant la raison d'être du marché noir, les négociations sont toujours conduites sous la menace permanente d'être découvert par les autorités. Il est doublement important de disposer de nombreux contacts dans les marchés parallèles, car ceux-ci peuvent se faire prendre par la police ou faire profil bas pour qu'on les oublie. Il ne faut pas perdre de vue que les réseaux du marché noir ne sont jamais stables et que la seule parade à cette instabilité consiste à multiplier les contacts pour jouir d'options de rechange.

Quelle que soit la planète où l'on se trouve, un certain nombre de talents et compétences s'avèrent cruciaux pour s'y retrouver dans le dédale du marché noir. Il est indispensable d'être accompagné par au moins un acolyte qui sait se débrouiller dans la rue. La plupart des criminels partagent un certain nombre de caractéristiques, où qu'ils se trouvent dans la galaxie. Ils font par exemple preuve d'un bagout hors pair lors des négociations, ce qui nécessite d'avoir le sens des affaires si l'on veut traiter avec eux ; en dépit de leur illégalité, les échanges qui ont lieu sur le marché noir demeurent, au fond, des transactions commerciales. Enfin, il s'avère souvent judicieux d'être flanqué par quelqu'un d'intimidant et de dangereux qui pourra assurer les arrières du groupe et décourager les trahisons, les accords commerciaux avec la pègre ne jouissant évidemment pas des garanties qu'accordent les lois conventionnelles.

Opérer sur le marché noir ne se résume pas toujours à acheter ou à vendre des drogues, des armes ou de la technologie douteuse. Certaines régions de la galaxie ont désespérément besoin de nourriture, de médicaments ou de provisions de base. L'Empire impose parfois un embargo sur certaines denrées en guise de punition, tandis que dans d'autres cas, le peuple ne peut pas se permettre de payer les taxes et droits qu'il exige. Les individus pratiquant le marché noir peuvent donc se retrouver confrontés à un dilemme, puisqu'il peut leur être légalement interdit de faire le bien.

LA RÉBELLION

L'Empire employant toute sa puissance à écraser la rébellion, la survie de celle-ci tient du miracle. Il n'existe pas de crime plus grave aux yeux de l'Ordre Nouveau que de participer à l'Alliance, et par conséquent, de nombreuses sources d'approvisionnement légales refusent de traiter avec elle. Aucune organisation dans la galaxie n'a plus désespérément besoin de biens et de services que l'Alliance, et celle-ci doit donc régulièrement se tourner vers des fournisseurs illégaux pour obtenir ce qui lui fait tant défaut.

Cette situation constitue une aubaine pour les contrebandiers et les transporteurs de fret indépendants. L'Alliance compte en effet sur ces vaisseaux de petite taille pour acheminer des biens, des matières premières, des armes, des médicaments et des membres importants du personnel là où ils sont requis. Les cargos charters ont beau disposer de soutes relativement exiguës, ce désavantage est largement compensé par leur flexibilité et leur furtivité. Les contrebandiers connaissent généralement les meilleures routes pour éviter les douanes impériales ainsi que les blocus de la Marine, et les bourlingueurs gagnent souvent leur vie en dehors des sentiers de la légalité.

Quoi qu'il en soit, la plupart considèrent que le jeu n'en vaut pas la chandelle. Les risques encourus par ceux qui collaborent avec l'Alliance s'assortissent généralement de la peine de mort ou d'une déportation à vie dans les mines de Kessel. De plus, la rébellion n'est pas toujours en mesure d'offrir énormément d'argent, et elle a donc parfois recours au troc ou doit faire appel à la bonne volonté des contrebandiers pour compenser ses fonds limités.

Ce n'est pas forcément une mauvaise chose. L'Alliance manque de liquidités, mais pas de talent ni de ressources. Un aventurier rusé et arrangeant sur ses conditions de travail pourra par exemple demander que les moteurs de son vaisseau bénéficient d'une révision complète, ou obtenir de l'équipement militaire et des armes illégales. Un slicer de la rébellion aura accès aux archives du secteur et pourra expurger le casier judiciaire de certains délits. L'Alliance pourra aussi offrir aux bourlingueurs des provisions raflées lors d'un raid.



XII

ADVERSAIRES

« On n'a pas besoin d'eux. Ces ordures de chasseurs de primes. »

—Amiral Piett

La galaxie est pour ainsi dire infinie, et offre plus de diversité qu'aucun être ne saurait en appréhender durant son existence. Il existe des milliers de planètes habitables, occupées par des centaines ou des milliers d'espèces intelligentes de toutes formes et tailles. Mais s'il existe une région de la galaxie où règne la paix, nul ne l'a encore découverte. Pour tous ceux qui prennent la direction des étoiles en quête d'aventure, de fortune ou de liberté, les obstacles ne manquent pas ; des obstacles qui, pour la plupart, prennent la forme d'ennemis cherchant à leur barrer la route pour une raison ou une autre.

Les personnages seront amenés à croiser le chemin de trois grands types d'adversaires dans la galaxie, qui représentent chacun une menace différente pour les groupes de vauriens et de filous. Si quelques variantes sont possibles, ces grandes catégories comptent les sbires, les rivaux et les Némésis.

SBIRES

Les **sbires** sont les PNJ les plus courants de l'univers *Star Wars*. Ce sont des anonymes, qui jouent les gros bras durant les rencontres. C'est en nombre qu'ils sont dangereux ; seul, un sbire a peu de chances face à un PJ.

Sans soutien, un sbire ne représente pas de réelle menace. Hélas, ils n'opèrent presque jamais de manière isolée, préférant former de petits groupes pour augmenter leur efficacité. Les sbires constituent rarement autre chose qu'un obstacle mineur pour des héros ; ils sont là pour retarder le groupe dans l'accomplissement d'un objectif contraire aux intérêts d'un ennemi plus puissant. Dotés d'un seuil de blessure inférieur à celui des autres PNJ, ils résistent rarement à un ou deux coups au but.

Le MJ peut utiliser les sbires comme adversaires, soit de manière individuelle, soit en groupe. Mais, à moins qu'un sbire isolé dispose d'une valeur de caractéristique utile de 3 ou plus, ses chances de réussite lors d'un test de combat sont minimes. Opposer le groupe à un sbire isolé se justifie uniquement si le MJ souhaite présenter un défi facile aux héros. Plus souvent, les sbires sont utilisés en groupe, comme décrit plus loin dans la présente section.

RÈGLES PROPRES AUX SBIRES

Certaines règles spécifiques renforcent le statut peu enviable de « chair à blaster » des sbires.

- **Sauf indication contraire, les sbires ne subissent pas de stress.** Tout ce qui leur cause du stress leur inflige des blessures à la place. Par ailleurs, ils ne peuvent pas délibérément subir de stress. Par conséquent, lorsqu'un sbire est mis hors de combat parce que son seuil de blessure est dépassé, il appartient au MJ de décider s'il est neutralisé ou mort en fonction des circonstances.
- **Les sbires n'ont pas de compétences.** L'absence de rang de compétence rend les sbires sensiblement plus faibles que les PJ. Ils peuvent néanmoins compenser cet inconvénient en agissant en groupe. Le profil d'un sbire dresse la liste des compétences dans lesquelles il gagne des rangs quand il agit en groupe.
- **Les sbires peuvent combattre en groupe.** Comme indiqué précédemment, le MJ n'est pas tenu de déployer des sbires sous forme de groupe. Cela étant, le déploiement en groupe a plusieurs avantages. Cela simplifie le combat et rend les sbires plus dangereux tout en permettant au MJ d'y inclure un grand nombre d'adversaires. Les sbires ne peuvent être déployés qu'en groupes d'un même type. Le groupe de sbires partage un même seuil de blessure, égal à la somme de leurs seuils respectifs. (Un groupe de trois stormtroopers, dotés chacun d'un seuil de blessure de 5, a donc un seuil de 15.) Chaque fois qu'un membre du groupe subit des blessures, celles-ci sont appliquées au seuil total. Les membres du groupe sont éliminés un par un, chaque fois que le total de blessures du groupe atteint le seuil individuel des sbires qui le composent. Dans notre exemple, quand le groupe de stormtroopers subit 5 blessures, l'un des sbires est vaincu. Quand les personnages attaquent un groupe, ils s'en prennent à l'unité entière, pas à l'un ou l'autre de ses représentants. De même, les sbires effectuent une attaque par groupe, pas par individu. Œuvrer en groupe permet aux sbires d'utiliser certaines compétences. Un groupe de sbires bénéficie d'un rang de compétence pour chaque membre au-delà du premier, à condition que la compétence figure dans la liste de leur profil. Ainsi, un groupe de quatre stormtroopers a-t-il trois rangs (ils sont trois en plus du premier) chaque fois que l'unité est amenée à effectuer un test.
- **Les sbires sont tués par les blessures critiques.** Quand un sbire subit une blessure critique, il est immédiatement tué (ou neutralisé). Quand il s'agit d'un groupe, celui-ci subit l'équivalent du total de blessures d'un de ses membres : l'un des sbires de l'unité est neutralisé ou tué.

RIVAUX

Les rivaux sont plus dangereux que les sbires, mais restent inférieurs à de nombreux PJ. Très similaires à ces derniers par bien des aspects, les rivaux sont généralement plus doués et mieux entraînés que les sbires. Ils possèdent des compétences et agissent de manière individuelle plutôt qu'en groupe. Pour autant, ils sont moins redoutables que les PJ, et possèdent rarement plus de deux rangs dans une même compétence.

RÈGLES PROPRES AUX RIVAUX

Les rivaux observent les mêmes règles que les PJ, exception faite de ce qui suit.

- **Les rivaux subissent des blessures critiques normalement.** Néanmoins, quand le seuil de blessure d'un rival est dépassé, il peut être tué (ou neutralisé) instantanément, à la discrétion du MJ.
- **Les rivaux ne subissent pas de stress.** Quand un rival se voit infliger du stress, il subit à la place un nombre égal de blessures. Les rivaux peuvent en revanche utiliser des capacités et effets leur infligeant du stress ; celui-ci est alors converti en autant de blessures. N'oubliez pas que, ne subissant pas de stress, les rivaux n'en récupèrent pas davantage. Tout comme un sbire, un rival neutralisé peut être déclaré mort ou inconscient selon les circonstances, au bon vouloir du MJ.

Même si cela n'est pas la norme, le MJ peut décider d'opérer un suivi du stress de certains rivaux. Cela entraîne un surplus de travail pour lui, mais permet en contrepartie de renforcer certains rivaux qui jouent un rôle important dans l'intrigue. En résumé, cela permet au MJ d'obtenir des PNJ de type Némésis, mais dotés de caractéristiques inférieures.

NÉMÉSIS

Les PNJ de type Némésis sont les pendants des PJ. Ils leur ressemblent à bien des égards, et s'avèrent parfois plus puissants que les héros, chose nécessaire pour constituer une menace crédible face à un groupe entier. Ils disposent habituellement d'un certain nombre de talents, ainsi que de caractéristiques et compétences élevées, sans compter leur matériel, aussi performant que celui des groupes de PJ les mieux équipés. Les PNJ de type Némésis subissent du stress et des blessures tout à fait normalement, et ne sont pas concernés par les règles spéciales des autres types de PNJ.

LISTE D'ADVERSAIRES

Les pages qui suivent contiennent des adversaires mis à disposition du MJ pour ses aventures. Ils sont divisés en plusieurs groupes en fonction de leurs affiliations et motivations. Le profil de chaque adversaire comprend les entrées suivantes :

- **Nom :** Le nom ou type de l'adversaire considéré, ainsi que sa catégorie (sbire, rival ou Némésis).
- **Description :** Résumé de l'adversaire.
- **Caractéristiques :** Les six caractéristiques de base de l'adversaire.
- **Compétences :** Les compétences (éventuelles) de l'adversaire. Dans le cas d'un sbire, ne s'appliquent qu'au sein d'un groupe.
- **Talents :** Les talents (éventuels) de l'adversaire.
- **Encaissement, défense et seuils :** La valeur d'encaissement de l'adversaire, sa défense (au corps à corps et à distance) et ses seuils de blessure et de stress. Seuls les PNJ de type Némésis ont un seuil de stress. Si le MJ souhaite attribuer un seuil de stress à un rival, il convient d'attribuer à celui-ci la même valeur que celle du seuil de blessure.
- **Capacités :** Les capacités spéciales qui ne sont ni une compétence ni un talent.
- **Équipement :** Le matériel de l'adversaire. Cette entrée ne détaille que l'équipement important (armes, armure, appareils vitaux). Les éléments de type vêtements, comlink, pièces de rechange, bâtons luisants et autres, même absents de la liste, sont présents à la discrétion du MJ. Tous les bonus dus à l'équipement ont déjà été ajoutés au profil.

Il convient de noter que les adversaires n'obéissent pas toujours aux mêmes règles que les PJ. Ces profils ayant été conçus dans une optique de simplicité d'utilisation, certaines informations non essentielles sont parfois omises. La Brute Barabel, par exemple, a une valeur d'encaissement supérieure à sa Vigueur alors qu'elle ne porte pas d'armure ; c'est dû au cuir notoirement épais des Barabels, même si ce n'est expliqué nulle part. La valeur d'encaissement se suffit à elle-même.

PÈGRE GALACTIQUE

L'immensité de la galaxie est baignée de lumière, mais chaque lumière a son ombre. L'existence même d'une civilisation et d'une gouvernance galactique a permis l'émergence d'individus qui contournent ses lois et renient ses valeurs, cherchant à tirer profit d'activités rendues illicites par le pouvoir en place. Sur certaines planètes, on a affaire à un crime organisé prudent, qui avance ses pions en silence et choisit les confins les plus secrets pour se réunir. Mais d'autres mondes voient la pègre agir à visage découvert, jouer de son influence comme on joue d'un instrument contondant et mettre les forces de l'ordre au défi de s'opposer à ses menées.

BRUTE AQUALE [SBIRE]

Légèrement plus intelligents, et plus enclins à utiliser la technologie que les malabars gamorréens qui ont tant la cote auprès des barons du crime, les Aquales ne sont pas moins forts que leurs collègues porcins, et tout aussi prompts à recourir à la violence pour régler le moindre différend. Bien que tous les Aquales ne soient pas brutaux et agressifs, les baroudeurs galactiques qui traînent dans les lieux mal famés ne sont jamais surpris d'en trouver là, au service de toutes sortes d'individus déplaisants.



Compétences (groupes uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Pugilat
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3)

TRAFIQUANT D'ARMES [RIVAL]

Les plus pessimistes (ou les plus lucides) affirment que la violence est dans l'ADN de la galaxie, et qu'il se trouvera toujours des individus peu scrupuleux pour tirer profit des pires bassesses. Les trafiquants d'armes ont accès à un arsenal varié, qu'ils sont disposés à vendre à quiconque moyennant finances. Les canaux d'approvisionnement varient grandement d'un trafiquant à l'autre ; certains sont d'anciens mercenaires, d'autres hantent les champs de bataille, charognards en quête de matériel réutilisable et non de viande froide, d'autres encore possèdent un vaste réseau de contacts au sein d'organisations militaires. Quoi qu'il en soit, ces individus fraient souvent avec les contrebandiers et avec quiconque possède un vaisseau capable d'acheminer des marchandises. En raison de la puissance de feu considérable que les trafiquants d'armes peuvent mettre en œuvre si la situation l'exige, c'est une très mauvaise idée de leur barrer la route.



Compétences : Distance (armes lourdes) 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 1, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1)

BRUTE BARABEL [RIVAL]

Un cran au-dessus du simple malabar, la brute est un peu mieux entraînée, et fait preuve de plus d'intelligence dans l'emploi de la force. Pour limiter les frais de formation de tels individus et inspirer la crainte auprès de ceux qu'il s'agit d'intimider, les barons du crime recrutent à ce poste les spécimens les plus musclés de races qui en imposent physiquement : Gamorréens, bien sûr, Aquales et autres Wookies, mais les Barabels sont particulièrement efficaces en raison de leur aspect reptilien qui provoque une terreur profonde chez bon nombre d'espèces mammifères. Intelligente, cette race ne le paraît guère à cause d'un basic au débit haché et de pratiques sociales pour le moins primitives. Ils jouissent en revanche d'une force prodigieuse, ainsi que d'une armure naturelle significative : une capacité à encaisser qui fait d'eux les candidats tout désignés quand il s'agit d'affronter une situation dangereuse.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	3	2	3	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
5	16	0 | 0



Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 1, Perception 1, Survie 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), couteau de combat (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact)

ASSASSIN DEFEL [NÉMÉSIS]

Le meurtre commandité est un business florissant dans la galaxie, et ceux qui souhaitent une discrétion absolue, ou la mort d'un individu particulièrement prudent ou protégé, se paient les services d'un assassin Defel. D'apparence bestiale, cette race produit des prédateurs-nés. Les Defels sont passés maîtres de l'infiltration, de la discrétion et des éruptions soudaines de violence silencieuse. S'ils sont nombreux à s'entraîner au maniement d'armes de corps à corps variées, ils sont autant à leur préférer un arsenal plus « intime » : crocs ou griffes.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	4	3	4	3	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CàC/D
3	17	15	1 | 1

Compétences : Calme 2, Coordination 2, Corps à corps 3, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Pugilat 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 3 (améliore 3 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup mortel 2 (+20 aux jets de blessure critique contre les adversaires), Précision mortelle (ajoute ses rangs en Pugilat à tous les dégâts infligés avec ses griffes)
Capacités : Ombreux (les Defels absorbent certaines longueurs d'onde lumineuses, ce qui les rend quasiment invisibles dans la pénombre. Dans le noir ou la pénombre, un Defel bénéficie de deux dés de fortune à tous ses tests de Discrétion.), Sensibilité à la lumière (les Defels sont sensibles aux lumières vives, ce qui provoque chez eux douleur aiguë et aveuglement temporaire en cas d'exposition directe. Un Defel exposé à une lumière vive sans lunettes de protection subit deux dés d'infortune à tous les tests de compétence.)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact)

FAUSSAIRE [RIVAL]

Un gouvernement qui s'étend sur une galaxie entière est forcément bureaucratique. Qui dit bureaucratie dit paperasse, et qui dit paperasse dit « administrés » ayant besoin de documents auxquels ils n'ont pas accès. C'est là qu'intervient le faussaire, moyennant finances. Le terme « paperasse » est un abus de langage, au demeurant : hormis sur certaines planètes isolées, fort peu d'agences gouvernementales recourent aux documents physiques, leur préférant une forme électronique – datapads et autres fichiers cryptés. Le faussaire lambda travaille donc

exclusivement à fabriquer des documents numériques, et certains sont de vrais artistes dans leur domaine. Les autres sont rapidement repérés pour peu qu'ils sabotent le travail.



Compétences : Connaissance (Pègre) 2, Informatique 1, Magouilles 2, Perception 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), trousse à outils de faussaire électronique

INFOMARCHAND [RIVAL]

Dans une civilisation galactique, et plus encore dans ses entrailles criminelles, l'information est peut-être la monnaie la plus précieuse. L'infomarchand, contraction argotique de « marchand d'informations », récupère les infos et les propose au plus offrant. Typiquement, il dispose d'un réseau qui lui fournit lesdites infos en échange de services, d'argent ou même d'autres informations (que l'infomarchand monnaie auprès de tous ceux que cela intéresse). Certains courent après les clients potentiels, d'autres les laissent venir à eux. La seconde option est généralement le signe d'un infomarchand réputé, disposant d'un réseau étendu.



Compétences : Connaissance (tous types) 2, Perception 2, Tromperie 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), datapad cryptè, comlink

USURIER [NÉMÉSIS]

D'un bout à l'autre de la galaxie, ceux qui ont besoin d'argent trouveront toujours un individu trop heureux de leur en prêter en échange d'une promesse de remboursement avec intérêts. Les usuriers disposent généralement de fortes sommes qui ne leur semblent jamais suffisantes. Cela les conduit à prêter cet argent à des taux qui leur garantissent un retour supérieur à 50%. Les emprunteurs sont invariablement des gens aux abois qui n'ont personne d'autre vers qui se tourner, mais l'usurier ne prête guère attention à ce genre de détail : soit l'emprunteur rembourse, soit il est châtié de la manière la plus spectaculaire possible.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 2, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Tromperie 4, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Jamais à court (ne tombe pas à court de munitions sur un ▽), Négociateur-né (une fois par session, permet de relancer un test de Calme ou de Négociation)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), vêtements épais (+1 encaissement, +1 défense), blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense)

PIRATE, MEMBRE D'ÉQUIPAGE [SBIRE]

Les individus qui s'engagent sur la voie de la piraterie sont en général des parias qui n'ont jamais réussi à s'intégrer. Égoïstes et sanguinaires, les pirates n'aiment rien tant que l'ivresse du combat et la joie malsaine que procure la violence gratuite. Ces gens côtoient la mort au quotidien, lors d'un abordage comme à l'occasion d'un assaut des forces de l'ordre. Conscients de cette menace permanente, les pirates mènent souvent une vie de débauche, qui prend toutes les formes possibles à la moindre occasion.



Compétences (en groupe uniquement) : Calme, Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant) ou carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (+2 encaissement)

CAPITAINE PIRATE [NÉMÉSIS]

Une petite poignée de pirates survivent assez longtemps pour affiner leurs talents et se hisser à la tête de leurs condisciples. Ces individus possèdent une ruse qui fait défaut à leurs anciens camarades, et qu'ils ont perfectionnée lorsqu'ils étaient simples membres d'équipage. Leur idéologie est très variable : certains exterminent les témoins potentiels de leurs exactions,

d'autres se montrent plus magnanimes dans l'espoir que cela encouragera leurs futures proies à se rendre. La plupart des capitaines pirates redoutent la capture par-dessus tout ; ils ne prendront des risques inconsidérés que si le jeu en vaut la chandelle, et si l'appât du gain a raison de leur prudence.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	4	2	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
5	20	12	1 | 1

Compétences : Artillerie 2, Calme 3, Coercition 3, Commandement 2, Coordination 2, Corps à corps 4, Distance (armes lourdes) 3, Magouilles 3, Résistance 2, Tromperie 3
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Force surhumaine (+2 à tous les dégâts de Pugilat et de Corps à corps), Renversement (peut dépenser ⊕ pour renverser la cible dans le cadre d'une attaque de corps à corps réussie)
Capacités : Chef pirate (peut dépenser une manœuvre pour donner un ordre aux alliés pirates à portée moyenne, ce qui leur confère □ lors de leur prochain test)
Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 3), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense)



ESCLAVAGISTE [RIVAL]

Criminels de la pire espèce, les esclavagistes gagnent leur vie en privant autrui de leur liberté. Ils s'en prennent aux faibles et à tous ceux qui sont sans défense face à la technologie moderne ; pour eux, l'idéal est de localiser une espèce primitive aux confins de la galaxie, ce qui leur permet d'opérer un raid sur des villages entiers. Les malheureux sont ensuite vendus comme main-d'œuvre bon marché. Certaines races évoluées sont devenues la cible des esclavagistes lorsqu'il s'agit de contrôler une population qui pose problème ; dans cet esprit, l'Empire encourage ces odieux individus à réduire les Wookies en esclavage, peuple farouchement indépendant et physiquement puissant s'il en est.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	1	3	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	15	0 | 0

Compétences : Coercition 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet étourdissant abîmé (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique – ; portée courte ; dégâts étourdissants), filet (Distance [armes légères] ; dégâts 2 ; critique – ; portée courte ; Enchevêtrement 3 ; Renversement, Munitions limitées 1), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2)

VOLEUR DE VAISSEAUX [RIVAL]

Terreur de tous les grands spatioports, le voleur de vaisseaux est, comme son nom l'indique, spécialisé dans le vol et la revente de vaisseaux spatiaux. Expert dans la neutralisation des sécurités électroniques, il doit également connaître sur le bout des doigts les procédures et protocoles des spatioports qu'il choisit d'écumer. Dans la même veine, un voleur de vaisseaux doit se mettre en cheville avec des faussaires qualifiés, aptes à lui fournir les documents nécessaires pour s'emparer d'un appareil à la barbe du personnel du spatioport. Les voleurs de vaisseaux ont souvent un réseau de relations qui leur permet de revendre rapidement le fruit de leur larcin et de l'envoyer à l'autre bout de la galaxie ; l'autre solution consiste à démanteler l'appareil et à vendre les pièces détachées sur plusieurs systèmes distincts.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	14	0 | 0

Compétences : Discrétion 2, Informatique 1, Magouilles 2, Pilotage (espace) 2, Tromperie 2, Vigilance 1
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), 2 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique – ; portée courte ; Souffle 8, Désorientation 3, Munitions limitées 1, dégâts étourdissants), passe-partout électronique

SLICER [RIVAL]

Les systèmes électroniques d'information qui permettent à la civilisation galactique de fonctionner sont cryptiques à souhait. Ils sont protégés des intrusions de manière à garantir la vie privée des particuliers qui peuvent se le permettre. Le slicer est expert dans le contournement de ces mesures de protection ; il permet à ses commanditaires d'accéder aux informations qu'ils souhaitent, moyennant finances.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	3	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0

Compétences : Calme 2, Informatique 2, Magouilles 1
Talents : Systèmes de sécurité (retire ■ à tous les tests d'Informatique ou de Magouilles visant à contourner une sécurité)
Capacités : aucune
Équipement : blaster étourdissant (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique – ; portée courte ; dégâts étourdissants), matériel de slicer

BARON CONTREBANDIER [NÉMÉSIS]

Certains contrebandiers, non contents de survivre assez longtemps pour prendre une retraite « bien méritée », prospèrent de manière éhontée. Certains trouvent alors la notion de retraite très ennuyeuse ; ils deviennent des sortes d'intermédiaires entre contrebandiers et clients, aidant tout ce petit monde à déplacer une marchandise d'un point à un autre sans soulever de questions embarrassantes. On surnomme parfois ces hommes et femmes « barons contrebandiers », un titre approprié dans la mesure où certains se donnent de grands airs d'aristocrates du crime. Pas assez puissants pour être considérés comme de véritables barons du crime, ils font néanmoins des alliés puissants... ou des ennemis très pénibles.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	3	3	2	4

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
3	18	13	1 | 1

Compétences : Artillerie 3, Astrogation 3, Calme 3, Charme 2, Connaissance (pègre) 3, Distance (armes légères) 3, Magouilles 2, Pilotage (planétaire) 3, Pilotage (espace) 4, Système D 4, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Expert en pilotage (une fois par round, permet de subir 2 points de stress pour exécuter une action de pilotage au prix d'une manœuvre), Pilote chevronné 2 (retire jusqu'à ■ ■ à tous les tests de pilotage)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense), cargo léger YT-2400 (voir page 265)

CONTREBANDIER [RIVAL]

De nombreux contrebandiers sont d'anciens hommes d'affaires qui agissaient dans le cadre de la loi et qui, pour une raison ou une autre (parce qu'ils n'arrivaient pas à gagner honnêtement leur vie ou parce que leur maigre sens moral les poussait vers le crime), ont entrepris une activité lucrative mais dangereuse : transporter des biens de contrebande à travers la galaxie. Les contrebandiers sont robustes et farouchement indépendants. Ils cherchent généralement le grand frisson en transgressant la loi et en réalisant des exploits qui, aux dires de certains,



VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0

sont impossibles.

Compétences : Calme 1, Charme 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Pilotage (espace) 3, Système D 2, Vigilance 1
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pilote chevronné 2 (retire jusqu'à ■■ à tous les tests de pilotage)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

VOYOU DES RUES [SBIRE]

Les criminels de bas étage se retrouvent dans toutes les villes de l'univers : pickpockets, dealers d'épice, rançonneurs ou coupe-gorge... Fâchés avec l'idée de gagner honnêtement leur vie, ces voyous des rues préfèrent survivre du fruit de leurs rapines, si possible sous forme de crédits ou de petits objets électroniques aisément négociables, comme les datapads et les comlinks. Sévissant parfois en solo quand ils ont les aptitudes nécessaires, ces voyous opèrent le plus souvent en petits groupes afin de repérer et dépouiller les cibles les plus appétissantes. Contrairement aux vrais gangs, ces groupuscules sont généralement mal équipés et plutôt pitoyables.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	2	2	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	5	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères), Magouilles
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant) ou fusil à percussion (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée moyenne ; Encombrant 2), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), vêtements épais (+1 encaissement)

PILOTE MERCENAIRE SULLUSTÉEN [RIVAL]

Il a toujours existé des gens qui aiment voler dans l'espace, mais qui ne supportent pas la discipline et les protocoles rigides qu'impose le travail de pilote dans l'armée ou une corporation. Beaucoup deviennent pilotes mercenaires, proposant leur précieux savoir-faire à quiconque est disposé à les payer pour faire ce qu'ils préfèrent : grimper dans le cockpit d'un vaisseau spatial et s'engager sur les voies de l'hyperespace. Les Sullustéens tombent souvent dans cette catégorie ; ces humanoïdes de petite taille, habitués à vivre à la marge, ont un don inné pour la navigation et sont dotés d'organes sensoriels très développés. Des atouts qui leur permettent de briller en tant que navigateurs ou pilotes de vaisseau stellaire.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	2	3	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	11	0 | 0

Compétences : Artillerie 2, Astrogation 4, Calme 1, Distance (armes légères) 1, Perception 5, Pilotage (planétaire) 3, Pilotage (espace) 3, Survie 1
Talents : aucun
Capacités : aucune



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

RAPACE MOTORISÉ [RIVAL]

Les gangs motorisés sont considérés par beaucoup comme un fléau du monde moderne. Prenez tous les problèmes posés par un gang classique composé de jeunes voyous et de criminels, puis placez ces malfaisants à bord de véhicules à répulseurs trafiqués atteignant des vitesses vertigineuses : les dangers que représentent de tels groupes sont nombreux, et les moyens de les combattre très limités. Rares sont les forces de l'ordre en mesure de rattraper, de neutraliser et d'arrêter un tel gang. C'est d'autant plus criant dans la Bordure extérieure, où la loi ne dispose que de moyens symboliques.



Compétences : Distance (armes légères) 1, Pilotage (planétaire) 1, Pugilat 1, Système D 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), moto swoop modifiée

TRAFIQUANT TWI'LEK [RIVAL]

Peu de races se montrent aussi sociables que les Twi'leks de Ryloth. Doués pour la manipulation et la persuasion, certains Twi'leks voient ces talents les conduire tout naturellement vers le marché noir ; ils parviennent toujours à dénicher ce que leurs clients cherchent, sans jamais se départir d'un sourire à mille crédits. Tour à tour « épiciers » et receleurs, les trafiquants sont des hommes d'affaires avant tout. Connaître un tel individu permet de monnayer sans difficulté les marchandises les plus rares et les plus coûteuses, à condition bien sûr de laisser le trafiquant prendre son pourcentage sur la transaction, ce qui réduit sensiblement la marge. Beaucoup sont disposés à amputer leurs bénéfices en échange des services proposés.



Compétences : Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 1, Magouilles 2, Négociation 2, Système D 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Contacts au marché noir 2 (diminue de deux crans la rareté de l'objet recherché sur le marché noir)
Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), détonateur thermique (Distance [armes légères] ; dégâts 20 ; critique 2 ; portée courte ; Souffle 15, Brèche 1, Munitions limitées 1, Sanguinaire 4), gants à décharge (Pugilat ; dégâts 2, critique 5 ; portée au contact ; Étourdissement 3)

PERSONNEL DE SPATIOPORT

Les spatioports sont fréquemment visités par les voyageurs intergalactiques et autres aventuriers de tout poil. Tous ceux qui naviguent à bord d'un vaisseau spatial passent une partie non négligeable de leur temps dans les spatioports de diverses planètes ; que ces derniers soient situés en plein désert, sur un glacier, au cœur d'une métropole ou en orbite, on y trouve invariablement certains éléments récurrents, à commencer par le personnel.

AIGUILLEUR COMM [RIVAL]

L'aiguilleur comm est essentiel à la vie des spatioports. C'est lui qui communique avec les vaisseaux en partance ou en approche, et qui autorise départs et arrivées. Les aiguilleurs s'efforcent d'ordonner le trafic aux abords du spatioport et de prévenir les accidents, inévitables mais rendus rarissimes par le zèle de ces opérateurs. Certains aiguilleurs vont jusqu'à nouer des liens d'amitié avec les équipages qu'ils voient fréquemment transiter ; ils octroient parfois les meilleurs postes d'amarrage à leurs amis... ou à ceux qui savent récompenser les services rendus à grand renfort de crédits.



Compétences : Calme 1, Charme 2, 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 crypté

DOUANIER [RIVAL]

Le douanier est l'ennemi intime de tous ceux qui souhaitent faire transiter des biens d'un point à l'autre de la galaxie sans qu'on leur pose de question. Heureusement pour eux, de nombreux douaniers sont disposés à accepter un pot-de-vin. Hélas, tous ne sont pas corruptibles, et pis encore, distinguer le douanier intègre de son homologue plus « souple » est parfois très difficile. Les douaniers sont chargés d'inspecter les marchandises qui transitent dans un spatioport ; ils délivrent un permis nécessaire pour qu'un chargement passe d'un



vaisseau à un autre ou soit débarqué sur la planète de destination. Ils sont souvent accompagnés d'officiers de sécurité.

Compétences : Astrogation 1, Perception 3, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), détecteur de poche

MÉCANO MON CALAMARI [RIVAL]

Les mécaniciens sont monnaie courante dans les spatioports ; il n'est pas rare d'en trouver un par poste d'amarrage, de façon à répondre aux exigences de tous les clients potentiels. Bien sûr, nombreux sont les équipages qui préfèrent assurer l'entretien de leur propre vaisseau, mais lorsqu'on a affaire à du personnel hautement qualifié, comme les génies de la mécanique que sont les Mon Calamari, il serait mal avisé de faire l'impasse. Les Mon Calamari tirent une grande fierté de leur travail ; ils veillent à ce que tout appareil qui passe entre leurs mains expertes fonctionne au moins aussi bien qu'à sa sortie d'usine.



Compétences : Astrogation 1, Informatique 1, Mécanique 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : Amphibien (un Mon Calamari peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau.)
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), trousse à outils, trousse de réparation d'urgence

AGENT DE SÉCURITÉ DE SPATIOPORT [SBIRE]

Détenteurs de la même autorité que les forces de l'ordre planétaires, les agents de sécurité bénéficient d'une formation plus sommaire et sont cantonnés au périmètre de leur spatioport d'attache. En raison d'un rôle beaucoup plus spécifique que celui de leurs homologues tout-terrain, les agents de sécurité de spatioport ont un équipement moins polyvalent, mais de meilleure qualité.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), 2 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique – ; portée courte ; Souffle 8, Désorientation 3, Munitions limitées 1, dégâts étourdissants), armure matelassée (+2 encaissement)

OFFICIER DE SÉCURITÉ DE SPATIOPORT [RIVAL]

Les spatioports bondés sont propices au chaos : malgré toute leur bonne volonté, les agents de sécurité ont besoin d'être chapeautés par des supérieurs à poigne, car la loi et l'ordre ne règnent jamais de façon spontanée. Les officiers de sécurité ont souvent derrière eux maintes années de loyaux services en bas de l'échelle, à moins qu'il ne s'agisse de policiers ou de militaires à la retraite. Envisageant leur mission de sécurité avec un regard bien différent, ils sont plus aptes à identifier et neutraliser les menaces potentielles que leurs subalternes.



Compétences : Calme 1, Distance (armes légères) 1, Distance (armes lourdes) 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 : aucune
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), armure matelassée (+2 encaissement), stimpack

ADMINISTRATEUR DE SPATIOPORT [NÉMÉSIS]

Sur certains mondes, le spatioport est une sorte de royaume miniature ; sur d'autres, c'est un simple rouage au sein d'une vaste machine bureaucratique qui s'étend sur des systèmes solaires entiers. Dans un cas comme dans l'autre, l'autorité suprême en matière d'administration revient à un seul individu, au moins sur le court terme ; en cas de grabuge, cet individu est autorisé à prendre toutes les décisions qu'il estime nécessaires à la bonne marche des opérations. L'administrateur d'un spatioport peut constituer un allié incroyablement précieux pour un pilote et son équipage, ou au contraire leur rendre la vie impossible, au point qu'ils feront tout pour éviter le spatioport d'un administrateur qui les a dans le nez.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 2, Distance (armes légères) 2, Perception 4, Système D 3, Tromperie 2, Vigilance 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bénéfice du doute 2 (retire ■■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant l'Administrateur de spatioport),
Capacités : Dirigeant de spatioport (le personnel du spatioport ajoute □ à tous les tests de Vigilance et de Perception en présence de l'Administrateur de spatioport)
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), datapad, comlink

ORPHELIN DE SPATIOPORT [SBIRE]

Il n'existe aucun spatioport dépourvu de cette misérable engeance, et la plupart en hébergent toute une grappe. L'orphelin de spatioport type est un gamin de dix ans environ ou d'âge équivalent selon son espèce, qui semble n'avoir nulle part où aller et rien d'autre à faire qu'errer dans le complexe en fourrant son nez dans tout ce qui attire son attention. Constamment dans les jambes d'autrui, souvent pénibles et parfois d'humeur chapardeuse, les orphelins de spatioport sont, aux yeux des visiteurs, une plaie miniature ou une mascotte bienvenue que l'on a plaisir à revoir. De la même manière, le personnel peut les prendre en grippe ou les considérer comme ce qu'ils sont : de pauvres gosses laissés à eux-mêmes, qu'il a pour devoir de protéger. Bien souvent, l'état de santé et l'humeur des orphelins en disent long sur le traitement qu'on leur réserve, et donc sur l'ambiance générale qui règne au sein du spatioport.





Compétences (en groupe uniquement) : Discrétion, Magouilles, Survie, Système D
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : cailloux (Distance [armes légères] ; dégâts 1 ; critique – ; portée courte ; dégâts étourdissants)

CHASSEURS DE PRIMES

Les chasseurs de primes sont la terreur des criminels et des vauriens d'un bout à l'autre de la galaxie. S'ils disposent de la même autorité légale pour infliger des sanctions, ils sont dégagés du code de conduite qui régit les forces de l'ordre planétaires, de systèmes ou sectorielles. Leur réputation de brutalité et de recours aux méthodes expéditives est amplement méritée ; les polices locales rechignent souvent à faire appel aux chasseurs de primes, allant parfois jusqu'à refuser de coopérer, tant les dommages collatéraux sont fréquents lorsqu'ils poursuivent un criminel. Les agences de sécurité à l'échelle d'un système ou d'un secteur, quant à elles, passent parfois un contrat avec une guilde de chasseurs de primes : peu onéreuse, cette méthode permet d'élargir le périmètre des recherches.

Bien entendu, tous les chasseurs de primes n'appartiennent pas à une guilde. Nombreux sont ceux qui se passent d'une telle affiliation, préférant mener une existence de prédateurs solitaires. Les statistiques ci-dessous valent à la fois pour les chasseurs de primes indépendants, pour ceux sous contrat avec l'Empire, qu'ils appartiennent à une guilde ou pas, et même pour ceux qui agissent dans l'illégalité, sans licence.

CHASSEUR DE PRIMES, APPRENTI [SBIRE]

Le nombre de chasseurs de primes possédant une licence officielle n'est rien par rapport à celui des « officieux » qui cherchent à gagner leur patente. Pour plusieurs dizaines de candidats à l'affiliation au sein

d'une guilde ayant pignon sur rue, seule une poignée d'éléments prometteurs sont acceptés en tant qu'apprentis. Principal intérêt de cette main-d'œuvre fluctuante : son caractère « jetable ». On fait appel aux apprentis pour prêter main-forte à un véritable chasseur de primes, pour faire diversion ou, tout bêtement, pour servir de chair à blaster face à des ennemis retranchés ou lourdement armés. Plutôt que de postuler auprès d'une guilde, certains aspirants deviennent apprentis auprès d'un chasseur de primes chevronné, dans l'espoir de prouver leur valeur.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	6	0 | 0



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement)

CHASSEUR DE PRIMES, COMPAGNON [RIVAL]

Les compagnons font partie d'une guilde et ont légalement le droit de traquer les criminels. Ils constituent la masse laborieuse des organisations de chasseurs de primes, et recherchent le plus souvent les criminels dont la prime n'est pas assez élevée pour attirer l'attention des plus grands chasseurs. Les compagnons peuvent choisir leurs proies, mais il arrive aussi que la guilde leur assigne des gibiers bien précis en fonction des nécessités. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'une guilde en lance plusieurs aux trousses d'une cible particulière. Contrairement aux apprentis, ils ne fonctionnent pas forcément en groupe. Quand ils sont en concurrence, la guilde est gagnante de toute façon, et le vainqueur est promu au sein de l'organisation.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	2	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
5	15	0 | 0

Compétences : Coercition 1, Coordination 1, Distance (armes légères) 1, Distance (armes lourdes) 1, Pugilat 1, Survie 2, Vigilance 1
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup mortel 1 (+10 aux jets de blessure critique contre les adversaires)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), fusil disrupteur (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée longue ; Encombrant 2, Sanguinaire 5), armure laminée (+2 encaissement)

CHASSEUR DE PRIMES, MAÎTRE [NÉMÉSIS]

Les maîtres chasseurs ont atteint un niveau d'indépendance qui les autorise à choisir leurs cibles. Sa guilde ne donne jamais d'ordre à un maître chasseur : elle lui adresse une requête. Ayant en général un vaisseau à leur disposition, les maîtres chasseurs peuvent traquer leurs proies dans toute la galaxie si nécessaire. Ils sont parfois flanqués de compagnons, bien que la plupart préfèrent opérer en solo. Ils sont également autorisés à employer des apprentis si la traque l'exige.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	4	3	3	3	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
6	20	13	1 | 1

Compétences : Calme 2, Coercition 2, Corps à corps 2, Discrétion 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 3, Perception 3, Pilotage (espace) 2, Pugilat 2, Vigilance 3
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup mortel 2 (+20 aux jets de blessure critique contre les adversaires), Filature 2 (ajoute ▢▢ à tous les tests de Coordination et de Discrétion), Précision mortelle (ajoute ses rangs de Distance [armes lourdes] à tous les dégâts infligés par les attaques utilisant cette compétence).
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster lourd modifié (Distance [armes lourdes] ; dégâts 13 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3, Perforant 1), fusil lance-flamme d'épaule (Distance [armes lourdes] ; dégâts 13 ; critique 2 ; portée courte ; Incendiaire 5, Souffle 8), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 4 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique – ; portée courte ; Souffle 8, Désorientation 3, Munitions limitées 1, dégâts étourdissants), armure de combat lourde (+2 encaissement, +1 défense)

FORCES DE L'ORDRE

Les forces de l'ordre œuvrent inlassablement à faire régner un mode de vie morne et répétitif (certains préfèrent le terme « honnête ») dans une galaxie peuplée de citoyens avides d'indépendance. Tôt ou tard, rebelles et renégats vivant en marge finissent du mauvais côté de la matraque...

AGENT DE SÉCURITÉ DE L'AUTORITÉ DU SECTEUR CORPORATIF [SBIRE]

L'Autorité du Secteur Corporatif, ou ASC, est une bureaucratie tentaculaire qui gouverne un vaste secteur situé dans la Bordure extérieure de la galaxie, le long du Bras de Tingel. Comme son nom l'indique, ce gouvernement placé sous mandat privé exerce un contrôle absolu sur le secteur à la suite d'un arrangement unique, très antérieur à la fondation de l'Empire galactique, et qui doit sa survie à un accord profitable aux deux parties. L'ASC maintient l'ordre par le truchement de sa branche *ad hoc* : la Police de Sécurité ou « PoSec », réputée pour ses manières brutales et la qualité de son équipement. Dotée d'un financement bien supérieur aux forces de police de la plupart des secteurs, cette véritable armée n'hésite pas à écraser tous ceux qui représentent une menace pour la prospérité du Secteur Corporatif.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
4	5	0 / 0

Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes lourdes)
Talents : aucun
Capacités : aucune

Équipement : fusil anti-émeute (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Automatique, réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), armure anti-émeute (+2 encaissement)

CAPITAINE DE SÉCURITÉ DE L'AUTORITÉ DU SECTEUR CORPORATIF [RIVAL]

L'ASC met souvent un point d'honneur à recruter des individus rugueux, voire franchement brutaux, dans les rangs de la PoSec. À l'humanisme et au sens des relations publiques, on préférera des « vertus » adaptées au maintien de l'ordre version ASC : capacité d'intimidation, main lourde en matière de recours à la violence. Cela s'applique aussi bien aux gradés qu'aux simples agents de la PoSec : ses capitaines sont des brutes bornées, qui doivent leur poste à une promotion interne ou à un jeu de relations au sein de l'ASC. Pour maintenir l'ordre,



ils considèrent l'emploi des grands moyens comme l'unique recours, et non le dernier, une propension qui les rend très impopulaires chez les citoyens locaux. Bien souvent, une « enquête » menée par la PoSec ne dure que le temps de rejeter la faute sur le premier bouc émissaire venu.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	2	2	3	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
5	14	0 | 0

Compétences : Coercition 1, Commandement 1, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Distance (armes lourdes) 2, Sang-froid 1, Vigilance 1

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

Capacités : Tactique anti-émeute (en présence d'un Capitaine de Sécurité, les groupes de trois sbires ou plus de l'ASC bénéficient d'un bonus de +1 en encaissement et infligent +1 dégât suite à un test de combat réussi)

Équipement : fusil anti-émeute (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Automatique, réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), armure anti-émeute (+2 encaissement)



VICEPREX DE L'AUTORITÉ DU SECTEUR CORPORATIF [NÉMÉSIS]

La gouvernance politique et économique de l'Empire permet à chaque corporation montrant patte blanche à sa bureaucratie de bénéficier d'une autonomie réelle... tant que le personnel impérial n'y trouve rien à redire. Un système qui trouve sa manifestation la plus éclatante, et la plus dangereuse, au sein de l'Autorité du Secteur Corporatif. Dans la hiérarchie de l'ASC, les VicePrex dirigent chacun un pan d'activité entier : recherche, juridique, gestion territoriale... Le VicePrex est donc un individu puissant, très au-dessus des lois et règlements qui régissent le petit peuple. En outre, l'ASC ne prête pas la moindre attention aux actes de ses dirigeants tant que les bénéfices affluent : tel VicePrex peut se laisser guider par sa conscience, tel autre par l'appât du gain et la bassesse.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	3	2	4

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
2	14	12	2 | 0

Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 4, Commandement 2, Connaissance (Bordure extérieure) 2, Connaissance (Éducation) 3, Négociation 3, Tromperie 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Répartie caustique améliorée (en tant qu'action, peut effectuer un **test de Coercition de difficulté moyenne (◆◆)**. Chaque ✲ inflige 1 point de stress à une cible à courte portée. Chaque 🎭 inflige 1 point de stress supplémentaire à la cible affectée. Toutes les cibles affectées ajoutent ■ à tous leurs tests pendant 4 rounds.), Sens de la rhétorique amélioré (en tant qu'action, peut effectuer un **test de Commandement de difficulté moyenne (◆◆)**. Chaque ✲ retire 1 point de stress à un allié à portée courte. Chaque 🎭 retire à un allié à courte portée un point de stress supplémentaire. Les alliés affectés ajoutent □ à tous leurs tests pendant 2 rounds.)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), bouclier déflecteur personnel, portefeuille électronique crypté doté de 5000 à 10000 crédits

MAIN DE L'EMPEREUR [NÉMÉSIS]

Les Mains de l'Empereur constitueraient les adversaires les plus terrifiants et déstabilisants que l'on puisse imaginer... si leur existence était connue. Mais, heureusement pour les Mains, personne ne sait rien de ces hommes et femmes de l'ombre, pas même leurs homologues ; à tel point que plus d'une Main est convaincue d'être unique, ce qui correspond aux vœux de l'Empereur en matière de super agent. Les Mains opèrent dans le secret le plus absolu, souvent sur ordre direct de l'Empereur. Tous les membres de cet ordre sont habités par la Force et disposent de la volonté nécessaire pour en faire usage.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	4	3	5	3	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
4	18	20	2 | 3

Compétences : Athlétisme 2, Calme 3, Charme 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 3, Corps à corps 3, Discrétion 3, Distance (armes légères) 3, Distance (armes lourdes) 2, Perception 2, Pugilat 2, Tromperie 3, Vigilance 4

Talents : Adversité 3 (améliore 3 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Concentration intense (subit 1 point de stress pour améliorer 1 dé de n'importe quel test de compétence), Filature 2 (ajoute □□ à tous les tests de Coordination et de Discrétion), Sens surdéveloppés 2 (ajoute □□ à tous les tests de Perception), Valeur de Force 2

Capacités : pouvoir de la Force : Influence (● : inflige 2 points de stress à une cible à courte portée. ● : contraint une cible à courte portée à adopter un état émotionnel ou à croire à quelque chose, même s'il s'agit d'un mensonge, pendant 4 minutes ou 4 rounds de combat), utilisateur du côté obscur de la Force (utilise des points du côté obscur en lieu et place des points du côté lumineux, cf. page 278)
Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), vibroépée (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Défensif 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), grenade à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Souffle 6, Munitions limitées 1)

AGENT DU RENSEIGNEMENT IMPÉRIAL [RIVAL]

Le Bureau du Renseignement Impérial (BRI) dispose de moyens quasiment illimités, et les agents qui sillonnent la galaxie pour son compte sont surentraînés, très motivés et extrêmement dangereux. Si mission et méthodes varient beaucoup d'un agent à l'autre, il se dégage une vérité essentielle : les éléments mandatés par le Bureau font tout, absolument tout leur possible pour régler – de manière définitive – le problème qui justifie leur intervention. Si un agent estime qu'un individu constitue une menace pour la stabilité de l'Empire, potentielle ou avérée, présente ou future, il peut être amené à renoncer aux mesures traditionnelles et à éliminer ladite menace.



Compétences : Charme 2, Coercition 2, Distance (armes légères) 2, Pugilat 2, Système D 2, Tromperie 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Automatique, réglage étourdissant), détecteur

MOFF IMPÉRIAL [NÉMÉSIS]

Le titre de Moff est d'une portée historique considérable, mais comme tant d'autres traditions, celle-ci a été détournée par l'Empire pour servir ses propres desseins. Depuis l'instauration de l'Empire galactique, « Moff » est à la fois un grade militaire et un statut politique : il désigne le dignitaire impérial chargé de gouverner un secteur entier. Se voir élevé au rang de Moff constitue l'aboutissement d'une carrière, un sommet qu'il est difficile de dépasser. Au plus fort de la République, on comptait un bon millier de secteurs distincts, mais l'Empire a chamboulé la donne, semant la confusion dans ce domaine comme dans tant d'autres.

Les Moffs impériaux forment une élite réputée arrogante, et dans bien des cas, cette réputation est amplement fondée. Certains Moffs, patriotes jusqu'à la moelle, règnent avec un incroyable souci du détail et du respect des lois, tandis que d'autres préfèrent administrer leur secteur de manière à servir leurs intérêts propres. L'Empereur semble se moquer de ce que fait un Moff tant qu'il maintient l'ordre dans sa région. Ceux qui en sont incapables sont rapidement évincés.



Compétences : Calme 3, Charme 3, Coercition 4, Commandement 4, Connaissance (Mondes du Noyau) 4, Distance (armes légères) 2, Sang-froid 3, Système D 2, Tromperie 4, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bénéfice du doute 4 (enlève ■■■■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Sens de la rhétorique ultime (en tant que manœuvre, permet d'effectuer un **test de Commandement de difficulté moyenne (◆◆)**.Chaque ✲ retire à un allié à courte portée un point de stress. Chaque 🎭 retire un point de stress supplémentaire à un allié affecté. Les alliés affectés ajoutent □ à tous leurs tests pendant 4 rounds.)
Capacités : Valeur impériale (au prix d'une manœuvre, toutes les attaques à distance qui ciblent le Moff touchent à la place un allié ou un ennemi sans défense au contact du Moff d'ici au début de son prochain tour)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

SOLDAT DE LA MARINE IMPÉRIALE [SBIRE]

En règle générale, seuls les plus grands vaisseaux de la Marine impériale embarquent des contingents de l'Armée impériale. C'est pourquoi la Marine dispose de ses propres troupes afin d'assurer la sécurité à bord, et d'attaquer ou de se défendre en cas d'abordage. Dans certains cas, les troupes de la Marine impériale sont déployées au sol, bien qu'elles soient moins bien équipées que leurs homologues de l'Armée. La dotation classique du soldat de la Marine impériale comprend un pistolet blaster : fiable et suffisamment compacte pour ne pas entraver la manœuvre en milieu confiné, cette arme n'est pas assez puissante pour provoquer une brèche intempestive dans la coque. Pour cette même raison, les troupes de Marine font l'impasse sur l'armement lourd et les explosifs.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), plastron et casque de combat (+1 encaissement)

OFFICIER DE LA MARINE IMPÉRIALE [RIVAL]

Les officiers de la Marine impériale sont bien formés et souvent passés par les bancs de l'académie militaire. Beaucoup sont affectés à un bâtiment, où ils supervisent des centaines, sinon des milliers de personnels nécessaires au bon fonctionnement des vaisseaux capitaux sur lesquels s'appuie la Marine. Certains peuvent cependant prendre la tête d'escouades navales, qu'il s'agisse d'aborder des navires pirates et autres appareils ou d'intervenir au sol. Dans pareil cas, un officier préférera diriger l'opération depuis l'arrière, s'appuyant sur son entraînement et son expérience pour superviser l'activité de ses subordonnés. Malgré cette répugnance à « mettre les mains dans le cambouis », il est mal avisé de sous-estimer un officier de la Marine impériale.



VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	11	0 | 0

Compétences : Distance (armes légères) 2, Sang-froid 3, 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 de la Marine impériale à portée moyenne au prix d'une manœuvre. Le groupe peut effectuer une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter □ à son prochain test.)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), uniforme épais (+1 encaissement)

STORMTROOPER IMPÉRIAL [SBIRE]

Les stormtroopers sont un rappel constant de la puissance impériale et, pour beaucoup de ses sujets, le symbole même de l'Empire. Formant un corps distinct de l'armée, les stormtroopers constituent une troupe de choc au dévouement exemplaire. Dotés d'un matériel de qualité supérieure, vouant un mépris total à tout ce qui n'entre pas dans leur cadre de mission, les stormtroopers, ennemis implacables sur un champ de bataille, accomplissent les sales boulots que l'armée régulière rechignerait à exécuter, ou s'avérerait incapable de mener à bien.

Il existe plusieurs unités spéciales ayant vocation à être déployées dans des environnements spécifiques : sandtroopers pour les déserts de sable, soldats des neiges pour les terrains gelés, éclaireurs pour les missions de reconnaissance à longue portée, formés au pilotage d'engins répulseurs... Des variantes moins courantes, comme les stormtroopers NBC (conçus pour opérer en milieu hautement toxique ou radioactif), sont organisées en unités autonomes prêtes à être déployées dans certaines situations.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	2	2	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
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 ; Souffle 6, Munitions limitées 1), armure de stormtrooper (+2 encaissement), ceinture multi-usages, munitions supplémentaires. Cer-

tains éléments ou binômes peuvent être équipés d'un blaster léger à répétition avec sangle (Distance [armes lourdes] ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3, Perforant 1)

SERGENT STORMTROOPER IMPÉRIAL [RIVAL]

Les stormtroopers sont des individus intrépides et calculateurs, connus pour leur efficacité et leur absence totale de miséricorde ou d'émotion dans l'exécution de leur devoir. Les sergents, qui commandent des escouades de huit hommes, incarnent parfaitement ces traits et font montre d'un sens tactique hors du commun. Ce sont des individus sûrs d'eux, extrêmement motivés, qui font passer leur mission avant tout le reste, allant jusqu'à se sacrifier pour remplir leurs objectifs. Il leur arrive aussi de porter des armes plus puissantes que les simples hommes de troupe.



Compétences : Athlétisme 2, Commandement 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 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 prochain test.)
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 ; Souffle 6, Munitions limitées 1), armure de stormtrooper (+2 encaissement), ceinture multi-usages, munitions supplémentaires

PILOTE DE CHASSEUR [SBIRE]

Le chasseur est un élément essentiel au sein de tous les dispositifs militaires de grande ampleur. Appareil petit et rapide, il peut harceler des cibles beaucoup plus massives et embarquer une puissance de feu très polyvalente, qui le rend apte à menacer un vaisseau amiral. Les tactiques employées par l'Alliance Rebelle, en particulier lors de la Bataille de Yavin, ont démontré le caractère vital du chasseur dans une flotte d'attaque. Une escadrille peut avoir pour mission de défendre un autre vaisseau contre les chasseurs ennemis, d'opérer des missions de reconnaissance, voire d'attaquer croiseurs et installations de l'adversaire. Piloter un chasseur, en revanche, nécessite presque toujours de posséder de bons réflexes, une formation solide et le sens du sacrifice ultime.



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Pilotage (espace)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), scaphandre de pilote étanche

SOLDAT DE DÉFENSE PLANÉTAIRE [SBIRE]

Rares sont les planètes qui s'appuient uniquement sur une agence extérieure pour assurer leur protection. La plupart possèdent une armée, fût-elle de taille symbolique, vouée à la défense des sites les plus précieux ou sacrés. Les troupes de défense planétaire disposent rarement d'un équipement dernier cri, armes et armures étant souvent produites localement, mais leur matériel est généralement bien conçu et fonctionnel.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Souffle 6, Munitions limitées 1), plastron de combat (+1 encaissement)

GOUVERNEUR PLANÉTAIRE [NÉMÉSIS]

Aux yeux de l'Empire, une planète est le plus petit ensemble digne d'intérêt dans l'immensité de la galaxie. L'histoire des villes et des nations est sans réelle conséquence sur une bureaucratie à l'échelle de l'Empire, mais un gouvernement planétaire peut être synonyme de ressources, vitales ou précieuses, disponibles en quantité suffisante pour attirer l'attention. Pour cette raison, les gouverneurs planétaires entrent vaguement en ligne de compte dans l'état-major de la Marine impériale. Ils font l'objet d'une considération certaine, et leur indépendance est respectée sauf en cas d'absolue nécessité. En revanche, gare à la planète dont les intérêts viendraient contredire ceux de l'Empire : le plus « humaniste » des hauts responsables impériaux tranchera la question sans état d'âme.



Compétences : Calme 2, Charme 3, Coercition 4, Commandement 3, Connaissance (Éducation) 4, Distance (armes légères) 3, Magouilles 3, Perception 4, Pilotage (planétaire) 2, Résistance 2, Système D 2, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Irrésistible 2 (retire ■ ■ à tous les tests de Charme et de Commandement), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le Gouverneur planétaire), Sens de la rhétorique amélioré (en tant qu'action, permet d'effectuer un **test de Commandement de difficulté moyenne (◆ ◆)**. Chaque ✲ retire à un allié à courte portée un point de stress. Chaque 🎭 retire 1 point de stress supplémentaire à un allié affecté. Les alliés affectés ajoutent □ à tous leurs tests pendant 3 rounds.),

Capacités : Chef né (tous les subordonnés à portée moyenne ajoutent □ à tous leurs tests de Sang-froid)

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

RANGER DE SECTEUR [RIVAL]

S'il existe de nombreux points communs chez une majorité d'agents des forces de l'ordre, rares sont ceux coulés dans le même moule que les rangers de secteur. Ces individus sont habilités par l'Empire, avec l'aval du gouvernement de secteur local, à traquer le crime sous toutes ses formes dans un secteur entier de la galaxie. Par bien des aspects, ils sont comparables aux contrebandiers : farouchement indépendants, autonomes et ingénieux. Mais au lieu de chercher à s'enrichir de façon égoïste, ils sont au service de la justice. Peu disposés à collaborer avec autrui, les rangers se montrent en revanche d'une ténacité extrême lorsqu'il s'agit de pourchasser puis de ramener un contrevenant à travers tout un secteur, ce qui fait d'eux des représentants de l'ordre que personne n'aime avoir à ses trousses.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 2, Coordination 2, Distance (armes légères) 3, Distance (armes lourdes) 3, Pugilat 1, Système D 3, Survie 3, Vigilance 2

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

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), fusil blaster à lunette (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant, retire 1 dé de difficulté aux tests de combat à longue portée), vêtements épais (+1 encaissement)

COMMANDITAIRES ET CLIENTS

Rares sont les pilotes, contrebandiers ou mercenaires qui gagnent leur vie de manière indépendante, sans l'appui d'un tiers qui leur verse des crédits en échange des services rendus. En vérité, presque toute la racaille de l'univers a besoin d'un commanditaire, ou d'un client, pour s'en sortir. La nature de ses clients en dit long sur l'aventurier qu'ils recrutent, son tempérament et ses compétences ; des compétences qui influent directement sur les récompenses à la clé.

VIGO DU SOLEIL NOIR [NÉMÉSIS]

Le Soleil Noir est une organisation criminelle à grande échelle, dont les ramifications s'étendent à presque toute la galaxie. Ses échelons supérieurs sont un mystère pour tous, hormis ses membres les plus influents ; pour le gros de la troupe, l'identité du Vigo local est en soi une information de tout premier plan. Les Vigos du Soleil Noir forment une quasi-noblesse dans l'univers du crime : princes du vice, régents du chaos et de la misère. Puissants parmi les puissants, les Vigos contrôlent parfois l'activité délictueuse d'un secteur entier, voire de territoires plus vastes encore. En cela, ils rivalisent avec les barons hutts, tant redoutés dans la Bordure extérieure. Puissants, richissimes et influents, les Vigos n'en répondent pas moins à leurs supérieurs hiérarchiques, ce qui les rend plus prudents que les Hutts de nature plus hédoniste.



Compétences : Calme 3, Coercition 4, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 3, Distance (armes lourdes) 3, Négociation 3, Perception 4, Survie 4, Système D 4, Vigilance 2

Talents : Adversité 3 (améliore 3 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup handicapant (permet d'ajouter 1 dé de difficulté à un test de combat : en cas de réussite, la cible subit alors 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le vigo)

Capacités : Chef né (les subordonnés à portée moyenne ajoutent □ à tous leurs tests de Sang-froid)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), lance de force (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, réglage étourdissant)

BARON DU CRIME HUTT [NÉMÉSIS]

Il n'y a guère d'autres races dans la galaxie qui soient aussi détestées et craintes que les Hutts. Ces créatures imposantes contrôlent la pègre de systèmes entiers, ce qui inclut l'Espace hutt, une grande partie de la Bordure extérieure et même des secteurs de la Bordure médiane. Les Hutts sont habituellement organisés en cartels, basés autour de leur clan familial. Les membres d'un clan peuvent contrôler un spatioport ou une planète entière. Les Hutts sont généralement arrogants et égoïstes, et aiment être adulés et divertis constamment. Ils s'entourent pour cela de lèche-bottes et de criminels, parodiant ainsi grossièrement les cours que l'on peut trouver sur Coruscant et d'autres planètes civilisées.

Beaucoup commettent l'erreur de sous-estimer les Hutts, qu'ils ne voient que comme de grosses limaces baveuses et véreuses. Ce n'est pas complètement faux, mais cela ne doit pas faire oublier deux autres points. Leur carcasse boursouflée dissimule un esprit particulièrement ingénieux et retors. Quoi qu'en dise l'Empire, leurs cartels règnent effectivement sur l'Espace hutt. L'autre point, c'est que si les Hutts ne sont pas très agiles, leurs multiples bourrelets de graisse n'en cachent pas moins une force prodigieuse.





Compétences : Athlétisme 1, Calme 5, Charme 2, Coercition 4, Commandement 1, Connaissance (Bordure extérieure) 3, Connaissance (Pègre) 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 5, Résistance 8, Sang-froid 5, Tromperie 5
Talents : Dur au mal 3 (soustrait 30 aux jets de blessure critique effectués contre le Hutt), Détermination 2 (réduit de 2 points le stress infligé au Hutt, pour un minimum de 1), Perspicace 3 (améliore 3 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le Hutt), Persuasion 2 (retire jusqu'à ■ ■ lors des tests de Tromperie et de Magouilles)
Capacités : Maladroit (très forts physiquement, les Hutts sont très peu souples et agiles en raison de leur poids : ils ajoutent ■ ■ ■ à tous les tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat qu'ils doivent effectuer), Pesant (un Hutt ne peut pas utiliser plus d'une manœuvre pour se déplacer par round)
Équipement : généralement aucun ; si un Hutt a besoin de quelque chose, il dispose d'un larbin qui le porte à sa place. En revanche, un Hutt peut manier diverses armes dont la vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 3) ou le pistolet blaster de gros calibre (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, Hutts uniquement)

BUREAUCRATE CORROMPU [RIVAL]

La politique est un jeu dangereux ; bien souvent, ceux qui s'y adonnent ourdissent plusieurs machinations en simultané. La plupart de ces dernières nécessitent le recours massif à des pions non informés et jetables. Les criminels, ainsi que tous ceux que la société préfère ignorer, sont des candidats tout désignés. Les politiciens rusés savent comment utiliser de tels pions : il suffit de leur promettre assez d'argent pour s'assurer leur concours sans qu'ils posent trop de questions. Les pions qui savent s'acquitter de leur tâche sans mot dire ont la garantie d'un revenu lucratif et durable ; ceux qui font trop de barouf, en revanche, se retrouvent rapidement dans une situation qui permet au problème de se résoudre tout seul, généralement de manière violente.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 1, Négociation 4, Tromperie 3
Talents : Bénéfice du doute 1 (enlève ■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Perspicacité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de Coercition et de Tromperie contre cette cible)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

CONTACT DE L'ALLIANCE REBELLE [RIVAL]

Vaste réseau, l'Alliance visant à restaurer la République constituerait une menace sérieuse si elle n'avait pas face à elle l'organisation militaire la plus puissante jamais créée : l'Empire galactique. L'Alliance doit donc agir dans l'ombre, par petits groupes, chaque succès mineur étant la condition préalable à une hypothétique victoire à grande échelle. La plupart des Rebelles n'hésitent pas à collaborer avec les criminels et la « racaille » sous toutes ses formes, même si certains dignitaires de l'Alliance répugnent à de telles promiscuités. Les contrebandiers, notamment, font des agents de l'Alliance très appréciés : la paie est bonne et le travail excitant, bien qu'un tantinet dangereux.



Compétences : Calme 1, Coordination 1, Corps à corps 1, Distance (armes lourdes) 2, Négociation 3, Sang-froid 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), stylet disrupteur (Corps à corps ; dégâts 2 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2), armure matelassée (+2 encaissement)

HABITANTS DU NOYAU

Les opulents Mondes du Noyau forment un microcosme à part au sein de la galaxie. Pour les nantis qui y vivent, les Bordures n'existent pas, ou à tout le moins ne *comptent* pas. Ils quittent rarement les Mondes du Noyau, tandis que les habitants des planètes plus pauvres rêvent toute leur vie de visiter le Noyau sans jamais avoir la chance de s'y rendre.

HÉRITIER ARROGANT [RIVAL]

Les riches citoyens des Mondes du Noyau sont le plus souvent aveugles au caractère privilégié de leur mode de vie et à l'arrogance dont ils font preuve. Dès la petite enfance, on leur apprend qu'ils sont les maîtres de la galaxie d'un point de vue économique, politique, spirituel et tutti quanti. Inévitablement, parmi ces gens qui ont tout, certains veulent plus encore ; il arrive donc que ces héritiers arrogants entrent en contact, ou en conflit, avec la pègre galactique. À tous ceux qui opèrent en marge du système, il est conseillé de faire profil bas lorsqu'ils traitent avec pareils individus, sous peine d'attirer l'attention d'éléments plus puissants au sein des Mondes du Noyau.



Compétences : Calme 1, Charme 1, Coercition 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Connaissance (Éducation) 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster de duelliste (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Précis 2, réglage étourdissant), serviteurs, crédistick avec 200 à 400 crédits

SÉNATEUR PHILANTHROPE [RIVAL]

Les membres du Sénat impérial jouissent d'une influence considérable dans toute la galaxie, même après la dissolution dudit Sénat par décret de l'Empereur. Libres comme l'air depuis cette dissolution, les sénateurs disposent toujours de ressources importantes. Beaucoup ont choisi de sillonner la galaxie, en quête de moyens d'alléger les souffrances de peuplades opprimées par un Empire totalitaire. S'il n'est pas courant, pour de tels individus, d'entrer en contact avec la pègre, cela n'a rien d'impossible, surtout si les criminels en question disposent de ressources qu'un sénateur pense pouvoir utiliser au profit des plus démunis.



Compétences : Calme 2, Charme 3, Commandement 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Connaissance (Éducation) 2, Négociation 4, Tromperie 1, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), collaborateurs

NOBLE FORTUNÉ [RIVAL]

Les familles nobles des Mondes du Noyau sont tellement isolées du reste de la galaxie que les réalités essentielles des sociétés qui existent au-delà de leur cercle privilégié leur échappent totalement. Les plus jeunes membres de cette caste, avides d'aventure et d'histoires croustillantes qui leur permettront de ridiculiser leurs rivaux à la cour, se risquent parfois aux confins de la galaxie en quête d'expériences « intéressantes Plutôt ennuyeux, ces dilettantes disposent toutefois de moyens et de relations permettant d'ouvrir des portes qui, dans d'autres circonstances, resteraient closes à jamais. Pour cette seule raison, certains membres de la pègre sont disposés à s'associer avec tel noble « encanaillé ». Bien souvent, ces jeunes fats suscitent autant de problèmes qu'ils sont censés en résoudre, et le caractère tangible du danger ne leur apparaît qu'une fois les choses bien trop engagées pour qu'il soit possible de faire machine arrière.



Compétences : Calme 1, Charme 3, Connaissance (Éducation) 2, Corps à corps 2, Tromperie 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), vibroépée antique (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Défensif 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), navette personnelle (utiliser le profil de la navette de classe Lambda, en page 257)

ACHETER UN DROÏDE

Les droïdes occupent un statut unique dans **Aux confins de l'Empire** : si le gros de la troupe est cantonné au rang d'appareil électroménager, certains sont des PNJ pensants ou des adversaires, raison pour laquelle ils sont présentés dans ce chapitre. Si un joueur souhaite acheter l'un de ces droïdes, il peut consulter la table ci-dessous pour connaître sa rareté et son prix.

TABLE 12-1 : PRIX DES DROÏDES

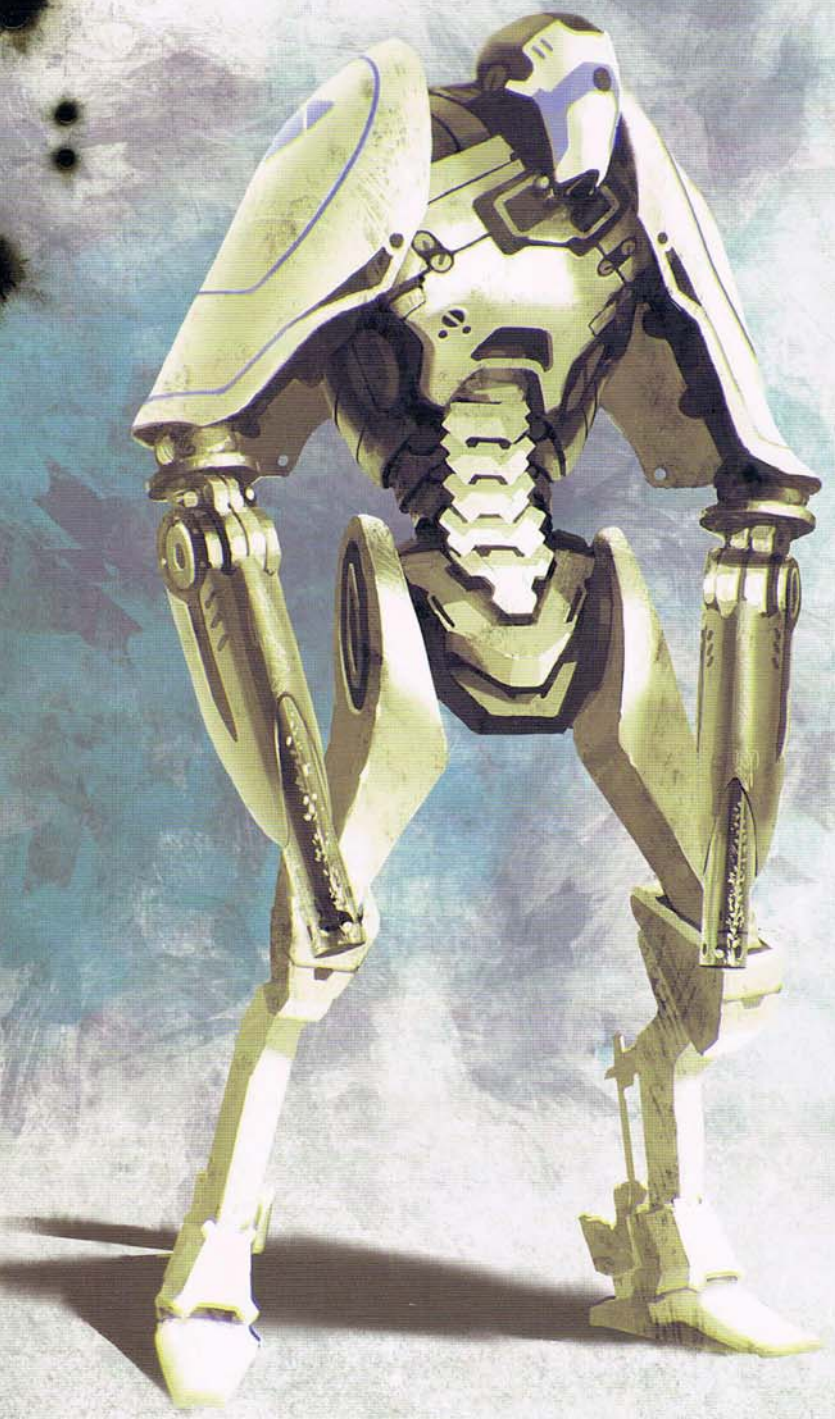
Type	Prix	Rareté
Droïde de combat démilitarisé	6500	5
Droïde assassin	(I) 65000	8
Droïde astromech	8250	3
Droïde utilitaire	7500	3
Droïde médical	12000	4
Droïde de protocole	8000	4
Droïde de sécurité	9600	5

DROÏDES

Dans le paysage galactique, les droïdes sont aussi courants que les vaisseaux spatiaux et les blasters ; on les retrouve dans tous les environnements possibles. Une fois sa structure et sa programmation modifiée, un droïde est apte à fonctionner quasiment partout, raison pour laquelle ils sont omniprésents dans la galaxie. Pour l'essentiel, il s'agit de bêtes machines, chargées d'accomplir en arrière-plan les tâches indispensables à la bonne marche d'une civilisation évoluée. Une minorité

de droïdes, beaucoup plus perfectionnés, sont capables d'interagir avec les êtres vivants en faisant preuve d'un semblant d'indépendance et de créativité, apanage des créatures organiques. Enfin, quelques rares modèles dépassent le statut d'outil pour se muer en alliés précieux ou en adversaires redoutables.

Canoniquement, les droïdes sont divisés en cinq catégories selon leurs fonctions respectives. Ces subdivisions, baptisées Classe I jusqu'à Classe V, donnent une idée générale du champ d'action, des capacités et du comportement présumé d'un modèle. Les droïdes de Classe I, parmi les plus sophistiqués, ont une vocation médicale. La plupart des modèles de Classe II sont conçus pour les tâches d'ingénierie et de maintenance ; dotés d'une conscience supérieure à celle des outils de classe moindre, ils développent parfois une personnalité bizarroïde. Les droïdes de Classe III sont censés interagir avec les individus organiques de diverses manières : on y trouve les modèles protocolaires, fréquemment employés en milieu diplomatique, mais aussi ces droïdes nounous que certaines familles fortunées utilisent pour veiller sur les enfants. La Classe IV, de loin la plus encadrée et sévèrement contrôlée, regroupe les modèles de combat. Enfin, les droïdes les plus rudimentaires sont rangés dans la Classe V. Conçus pour des tâches simples, menus travaux et réparations non électroniques, ils bénéficient de processeurs basiques et de fonctions cognitives réduites au minimum.



DROÏDE DE COMBAT DÉMILITARISÉ [SBIRE]

Le modèle de ce type le plus courant est le B1, produit par Baktoid Combat Automata. Voici une génération, ces droïdes à la silhouette gracile étaient la terreur de la galaxie. Par légions entières, ils formèrent le gros des troupes lors de la Guerre des Clones, mais le passage des ans ne s'est pas montré tendre avec des appareils construits à l'économie. Si certaines armées de troisième zone continuent à employer ces droïdes en grand nombre, on en trouve en quantité limitée dans les rangs des barons de crime, mercenaires et autres vauriens des bas-fonds de la galaxie.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	1	1	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	4	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes lourdes)
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant)

DROÏDE ASSASSIN [NÉMÉSIS]

Illégaux dans presque tous les secteurs de la galaxie, les droïdes assassins sont des machines à tuer sophistiquées qui conjuguent performances physiques et facultés cognitives leur permettant de s'adapter à une grande variété de situations. Plus important encore, ces tueurs sont affranchis du tabou universel qui empêche un droïde de s'en prendre à une forme de vie organique. Extrêmement redoutable vis-à-vis de sa cible désignée, un droïde assassin peut se montrer tout aussi dangereux pour son concepteur ou son employeur : la vie n'ayant aucune valeur à ses... capteurs, il détruira tout ce qui se trouve sur sa route pour peu que cela lui profite d'une manière ou d'une autre.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	3	3	3	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
7	19	10	0 | 1

Compétences : Artillerie 5, Coercition 3, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 5, Distance (armes lourdes) 5, Informatique 4, Mécanique 3, Pilotage (planétaire) 3, Pilotage (espace) 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bout portant 3 (ajoute 3 à tous les dégâts des attaques à Distance [armes légères] ou [armes lourdes] à courte portée ou au contact), Tir de barrage 3 (ajoute 3 à tous les dégâts des attaques d'Artillerie et à Distance à moyenne ou longue portée),
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)
Équipement : blaster léger à répétition (Distance [armes lourdes] ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 4, Perforant 1), pistolet blaster léger intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), lance-roquettes intégré (Artillerie ; dégâts 20 ; critique 3 ; portée extrême ; Souffle 10, Brèche 1, Encombrant 3, Guidage 3, Munitions limitées 6), griffes-rasoir intégrées (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact)

DROÏDE ASTROMECH [RIVAL]

Courants dans toute la galaxie, les droïdes astromech, dont la série la plus célèbre est le modèle R2, sont des robots utilitaires d'assez petite taille conçus pour se connecter à des machines de complexité variable en fonction du type de droïde et pour les entretenir. De nombreuses technologies, mises au point en tenant compte de ces droïdes, prévoient un connecteur compatible. Certains vaisseaux sont même conçus pour déléguer diverses fonctions de calcul à un droïde connecté : c'est le cas de plusieurs modèles de chasseur, au sein desquels le droïde astromech joue le rôle d'ordinateur d'astrogation.



VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	1	2	2	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	11	0 | 0

Compétences : Astrogation 3, Calme 2, Informatique 3, Mécanique 2, Pilotage (espace) 2
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)
Équipement : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; dégâts étourdissants), trousse de réparation intégrée (compte comme une trousse à outils)

DROÏDE UTILITAIRE [SBIRE]

Les droïdes utilitaires peuvent apparaître sous toutes les formes imaginables : machine arachnéenne, automate cubique, voire mastodonte de la taille d'un poids lourd pour les modèles chargés de réparer ponts et autres structures imposantes. Il s'en trouve partout dans la galaxie pourvu que le niveau technologique local permette d'entretenir des droïdes, notamment aux abords des spatioports qui grouillent de telles machines. Typiquement, les droïdes utilitaires disposent d'une intelligence limitée et sont inoffensifs pour les êtres vivants ; suite à un dysfonctionnement ou à une reprogrammation mal intentionnée, certains appareils se sont toutefois retournés contre leurs maîtres, faisant parfois preuve d'une efficacité redoutable.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	1	1	1	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	3	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Mécanique
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)
Équipement : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; dégâts étourdissants), trousse de réparation intégrée (compte à la fois comme une trousse à outils et une trousse de réparation d'urgence, utilisable une fois par session)

DROÏDE MÉDICAL [RIVAL]

La gamme des droïdes médicaux est très étendue, des modèles basiques aptes à traiter les coupures ou à diagnostiquer les maladies courantes aux droïdes chirurgicaux incroyablement perfectionnés que l'on trouve à bord des vaisseaux militaires et dans les métropoles de toute la galaxie.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	1	2	1	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	10	0 | 0

Compétences : Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 1
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)
Équipement : outils de diagnostic et de chirurgie intégrés (compte à la fois comme un médipack et un stimpack, utilisable une fois par session)

DROÏDE DE PROTOCOLE [RIVAL]

Avec les centaines, voire les milliers de races intelligentes dispersées sur les millions de planètes que compte la galaxie, la communication peut poser de réels problèmes lorsqu'il faut faire assaut de diplomatie. Les droïdes protocolaires ont été conçus pour résoudre ce problème : le cerveau artificiel de ces automates contient littéralement des millions de dialectes différents. Comme leur nom l'indique, ces droïdes ne font pas uniquement office de traducteurs ; ils évitent aussi les malentendus d'origine culturelle. Pour cette raison, un droïde de protocole laissé à lui-même sans formatage de sa mémoire risque de développer une personnalité à fleur de peau.



Compétences : Charme 2, Connaissance (Éducation) 3, Connaissance (Xénologie) 3, Négociation 2, Perception 1
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), Étiquette et protocole (les alliés d'un droïde de protocole ajoutent ☐ à leurs tests de Négociation ainsi qu'à tous les tests visant à négocier ou à opérer une médiation)
Équipement : aucun

DROÏDE DE SÉCURITÉ [RIVAL]

Version « civilisée » et bridée du droïde assassin, le droïde de sécurité, s'il n'est pas illégal, est sévèrement encadré par la loi en raison des dérives possibles. Sa programmation comprend typiquement une connaissance étendue des protocoles de maintien de l'ordre, et cette base de données est mise à jour à chaque voyage pour s'assurer qu'il n'enfreint aucun règlement de la planète, du système ou du secteur visité. Généralement, leur mission consiste à assurer la sécurité d'un lieu ou d'une personne ; ils répondent à toute menace par un recours approprié à la force, en tuant si nécessaire.



Compétences : Distance (armes légères) 3, Vigilance 3
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)
Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), lance-filet (Distance [armes légères] ; dégâts – ; critique – ; portée courte ; Enchevêtrement 5, Munitions limitées 1)

BIZARRERIES GALACTIQUES ET HABITANTS DES CONFINS

La variété des formes de vie qui se présentent à quiconque s'aventure dans les divers secteurs de l'Empire galactique et au-delà est positivement infinie. S'il est impossible de dresser un catalogue complet des alliés et menaces qu'un aventurier est susceptible de croiser, vous trouverez ci-après quelques-unes des espèces les plus exotiques.

JEDI OUBLIÉ [NÉMÉSIS]

Les Jedi forment un ordre ancien qui a quasiment disparu de la galaxie. Dans l'immense majorité de celle-ci, ils appartiennent à un passé révolu, et leur dogme archaïque a sombré dans la félonie et l'échec. C'est en tout cas ce que l'Empire martèle à ses sujets, et la plupart des gens y croient dur comme fer. La vérité, pas très éloignée de cette version, diffère toutefois légèrement. Une poignée de Jedi ont survécu aux purges orchestrées à la naissance de l'Empire. Nombre de ceux-là sont morts lors des années qui ont suivi, mais quelques-uns ont réussi à faire profil bas. Enfin, il existe des Jedi que l'Empire ne s'est jamais donné la peine de traquer. Hantés par leurs échecs, les membres de cette dernière catégorie se lamentent de leur incapacité à constituer une menace crédible aux yeux de l'Empire. Beaucoup ont succombé à l'auto-apitoiement, ainsi qu'au vice sous une forme ou une autre. S'ils n'ont pas encore cédé au côté obscur, ils n'en sont pas loin.



Compétences : Calme 2, Coercition 2, Connaissance (Culture) 4, Corps à corps 2, Perception 4, Pilotage (espace) 2, Sabre laser 4, Système D 3, Tromperie 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Perception des émotions (ajoute ☐ à tous les tests de Charme, Coercition et Tromperie), Perception du danger (une fois par session, retire ■■ à un test), Sens surdéveloppés 2 (ajoute ☐☐ à tous les tests de Perception), Valeur de Force 3

Capacités : À la limite (une fois par test de Force, permet de subir 1 point de stress pour utiliser ● comme s'il s'agissait d'un ○), Pouvoir de la Force : Déplacement (○ : déplace jusqu'à deux objets de Gabarit 1 à portée moyenne ; peut effectuer une attaque à distance avec ce pouvoir [voir page 285]), Pouvoir de la Force : Détection (○ : détecte tous les êtres vivants à portée moyenne. ○ : perçoit l'état émotionnel d'une cible à portée moyenne. Effet persistant [○] : améliore 2 dés de difficulté des attaques qui ciblent le Jedi oublié)
Équipement : sabre laser (Sabre laser ; dégâts 10 ; critique 1 ; portée au contact ; Brèche 1, Défensif 1, Déviation 2, Briseur, Sanguinaire 2)

BRUTE GAMORRÉENNE [RIVAL]

Les Gamorréens sont des humanoïdes porcins dotés d'un penchant pour la brutalité et la barbarie. Originaires de la planète Gamorr, située en Bordure extérieure, ces êtres violents et bas de plafond n'auraient jamais été fichus de quitter leur monde par eux-mêmes. Mais à un moment donné, un individu entreprenant s'est dit que les Gamorréens, pour déplaisants qu'ils fussent, pouvaient avoir leur utilité en tant que gros bras. C'est le rôle qu'ils tiennent désormais auprès de nombreux barons du crime et autres nobles fortunés. Bêtes au point d'être difficiles à corrompre, ils sont assez forts pour se montrer vraiment terrifiants lors d'un combat.



VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	2	1	1	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
5	14	0 | 0

Compétences : Corps à corps 3, Pugilat 3
Talents : Renversement (peut dépenser ⊕ pour renverser la cible dans le cadre d'une attaque de corps à corps réussie)
Capacités : aucune
Équipement : vibrohache gamorréenne rudimentaire (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 3)

CONTEUR ITHORIEN [RIVAL]

Affublés du surnom semi-péjoratif « têtes de marteau » en raison de la forme particulière de leur crâne, les natifs d'Ithor forment un peuple noble, réputé pour son caractère pacifique, son érudition et son profond respect pour la nature. Maints Ithoriens sillonnent la galaxie à bord d'immenses vaisseaux-hordes, même si certains individus préfèrent voyager seuls. Ces derniers, souvent versés dans la tradition de leur peuple, aiment à collecter des histoires relatives à celui-ci comme aux autres civilisations. À leurs yeux, le folklore est une forme de culture unique qui doit être étudiée et préservée à tout prix ; ils sont donc ravis de discuter avec tous ceux qui ont des histoires à leur raconter.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	2	3	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	12	0 | 0

Compétences : Calme 1, Charme 3, Connaissance (Culture) 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant)

MYNOCK [SBIRE]

Les mynocks sont de répugnants parasites de l'espace composés de silicone qui survivent en s'accrochant à la coque des vaisseaux pour se nourrir des câbles d'alimentation et autres systèmes vitaux. D'un mètre de long environ, pourvus d'ailes qui leur permettent de voler en atmosphère, ils se sont propagés dans toute la galaxie en voyageant clandestinement à bord de vaisseaux. Ils dévorent la matière et absorbent l'énergie de leurs hôtes, ce qui peut causer de graves pannes. Les mynocks sont présents à la surface de plusieurs planètes, mais leur allergie à l'hélium limite le nombre de leurs habitats.

Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Pugilat
Talents : aucun



Capacités : Allergie à l'hélium (exposés à l'hélium, les mynocks subissent 1 blessure par round qui ne tient pas compte de l'encaissement, jusqu'à ce que leur corps gonfle et explose), Créature du vide (peut survivre dans le vide sans malus et se déplacer dans les environnements semblables au vide), Créature volante (les mynocks peuvent voler, voir page 202), Parasite énergétique (les mynocks peuvent effectuer un **test de Coordination de difficulté moyenne (◆◆)** pour s'accrocher à un vaisseau ou véhicule avec lequel ils sont au contact. Les appareils parasités subissent 1 point de stress mécanique par mynock et par jour, et réduisent leur maniabilité de 1)
Équipement : ventouses buccales et griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact)

DANSEUSE TWI'LEK [SBIRE]

La danse est un loisir universel, et dans ce domaine, la tradition la plus populaire de la galaxie est celle des danseuses twi'leks originaires de Ryloth. La beauté sensuelle d'une Twi'lek est un spectacle inoubliable, et si l'esclavage est toujours fermement ancré sur Ryloth, c'est en partie dû au fait que les danseuses twi'leks s'arrachent à prix d'or. La planète compte de nombreux résidents prêts à capturer de jeunes locaux pour se remplir les poches, à commencer par certains Twi'leks influents. Il existe cependant des Twi'leks qui se lancent dans la danse par goût personnel : c'est une manière comme une autre de bien gagner sa vie en divertissant le grand public. Hélas, de trop nombreuses danseuses finissent esclaves de maîtres répugnants, parmi lesquels Jabba le Hutt, friand de jeunes et fraîches Twi'leks dans sa cour infâme de la planète Tatooine.



Compétences (en groupe uniquement) : Charme, Coordination
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : tenue de danse

GLADIATEUR WOOKIE [RIVAL]

Les Wookies forment une race noble et fière, forte d'une tradition guerrière très vivace. Hélas pour eux, ils sont également d'un tempérament farouchement indépendant et placent très haut les libertés individuelles. Il n'en fallait pas plus pour que l'Empire les voie d'un mauvais œil ; c'est probablement pour cette raison que la bureaucratie impériale a légalisé l'esclavage des Wookies par certaines agences. Leur planète d'origine, Kashyyyk, est désormais une sorte de prison, et tout Wookie qui parvient à la quitter court le risque d'un exil permanent. Très forts physiquement et guerriers dans l'âme, maints esclaves wookies finissent aux mains de la pègre qui les lance dans des duels de gladiateurs et autres combats illégaux. Dans pareille situation, plus d'un Wookie succombe au désespoir, à la colère et à l'amertume. Adversaires redoutables, ces géants velus font preuve d'une loyauté indéfectible pour peu que l'on arrive à gagner leur confiance.



Compétences : Athlétisme 2, Coordination 2, Corps à corps 4, Distance (armes lourdes) 2, Pugilat 4, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Rage Wookie (lorsqu'il subit des blessures, le Gladiateur wookie bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts des attaques de Corps à corps et de Pugilat. Ce bonus est de +2 à la place en cas de blessure critique.)
Équipement : vibrohache (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 3)

CHASSEUR DE TRÉSORS YARKORA [RIVAL]

Les Yarkoras appartiennent à une race ancienne et mystérieuse, dont la planète d'origine n'a pas encore été découverte. Certains spécimens ont débarqué dans les bouges les plus infâmes de la Bordure extérieure ; faisant preuve d'une patience infinie, ils parviennent à s'emparer des secrets les mieux gardés. Des informations qu'ils revendent ensuite, ou qu'ils mettent à profit en dénichant des trésors disparus. Si les Yarkoras admettent avoir affaire à d'autres espèces intelligentes, ils n'en considèrent aucune comme leur égale, et considèrent tout non-Yarkora comme un être inférieur dont l'unique fonction est de faciliter leurs propres desseins. Pour autant, un Yarkora est apte à nouer des liens d'affection avec autrui, mais il existera toujours une certaine réserve dans leurs relations avec les étrangers.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 4, Connaissance (Culture) 2, Tromperie 4
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

DIANOGA DE TAILLE MOYENNE [RIVAL]

Rares sont les espèces à avoir autant tiré parti de la conquête spatiale que les dianogas. Originaires de la planète Vodran, ces monstrueux céphalopodes adorent embarquer dans les vaisseaux spatiaux... plus précisément dans les broyeurs à ordures. La vidange de ces derniers a entraîné la propagation de l'espèce dans les égouts des villes et des stations spatiales de toute la galaxie.

Hermaphrodite capable d'autofécondation, le dianoga est naturellement translucide, ce qui le rend difficile à repérer et à éradiquer. Sa forme larvaire, quasiment microscopique, facilite son intrusion à bord d'un vaisseau. Il peut en revanche atteindre dix mètres d'envergure, masse grouillantes de tentacules entourant un abdomen central et une gueule aux crocs proéminents. L'animal est pourvu d'un seul œil situé au bout d'une excroissance faisant office de périscope, ce qui lui permet de scruter la surface tout en restant immergé. Charognard se nourrissant principalement de détritus, le dianoga peut se muer en prédateur si quelque chose de vivant atterrit dans sa tanière.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	2	1	2	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	22	0 | 0

Compétences : Discrétion 4, Perception 1, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Amphibie (les dianogas peuvent respirer sous l'eau sans malus et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement sous l'eau), Poigne écrasante (doté de nombreux tentacules, un dianoga peut agripper un adversaire malheureux tout en continuant d'attaquer ; toute victime immobilisée subit 2 points de stress et 1 blessure au début de son round. Le dianoga étant une créature amphibie, un adversaire immobilisé sous l'eau peut fort bien se noyer – voir page 215 pour plus d'informations sur l'asphyxie et la noyade)
Équipement : tentacules (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Enchevêtrement 4, Renversement)

RANCOR EN CAPTIVITÉ [NÉMÉSIS]

Les rancors sont de terrifiants prédateurs carnivores présents sur plusieurs planètes de la galaxie. Un spécimen adulte peut mesurer près de 10 mètres de haut, mais ce monstre est généralement voûté et s'aide de ses bras pour marcher, à la manière des singes. Les mains des rancors, armées de puissantes griffes, leur permettent de se saisir de leurs proies. Doté d'une force prodigieuse, le rancor occupe le sommet de la chaîne alimentaire sur de nombreuses planètes. Leurs redoutables capacités de combat font des rancors les gladiateurs ou « animaux de compagnie » préférés des barons du crime. L'infâme Jabba le Hutt en garde d'ailleurs un dans une caverne située sous son palais. Ceux qui mécontentent le seigneur du crime finissent bien souvent au menu du monstre.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
6	2	1	3	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
12	40	15	0 | 0

Compétences : Perception 2, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : Balayage (sur un test de Pugilat réussi, le rancor peut utiliser un ⊕ pour toucher la cible ainsi que tous ceux qui sont au contact de celle-ci), Gabarit 3
Équipement : gigantesques griffes tranchantes (Pugilat ; dégâts 15 ; critique 3 ; portée courte ; Renversement, Briseur)

GUNDARK [RIVAL]

Le gundark est un mammifère anthropoïde puissant et féroce originaire de Vanqor, planète aride faite de déserts et de canyons. Plus grande et plus puissante qu'un humain lambda, la créature est dotée de deux jambes, de quatre bras et d'oreilles presque aussi longues que sa tête. Monstre relativement intelligent, le gundark est à la fois rusé et très mal embouché, ce qui en fait un combattant d'arène très apprécié dans plusieurs régions de la galaxie.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
5	3	1	3	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
6	18	0 | 0

Compétences : Perception 3, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 3
Talents : aucun
Capacités : Quadrumane (le gundark ajoute □ à tous ses tests de Pugilat et peut dépenser ☻ ☻ dans le cadre d'une attaque au contact réussie pour frapper une seconde cible au contact, infligeant à celle-ci les mêmes dégâts qu'à la cible principale)
Équipement : poings charnus (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement, Désorientation 1)

XIII

ÇA SENT LE ROUSSI

« Des pirates ? Des contrebandiers ?
On n'en a pas sur Formos. »

— Lieutenant Pavan, garnison de Formos

Cette aventure se déroule sur Formos, une planète perdue dans la Bordure extérieure et qui n'a rien de remarquable en dehors de sa position de choix au croisement de deux routes hyperspatiales fréquentées : la Pabol Sleheyron, qui relie le Noyau à l'Espace hutt voisin, et la route commerciale Triellus, qui permet d'accéder à toutes les régions de la Bordure extérieure. Formos est de plus directement reliée au monde minier de Kessel par un étroit couloir navigable appelé la passe de Kessel. Par conséquent, la planète est devenue un abri mal famé pour les contrebandiers, les voyageurs spatiaux et les racailles de toutes sortes.

Il y a peu, un pirate vicieux du nom de Bandin Dobah a entrepris de prendre le contrôle de la contrebande entrant et sortant du spatioport de Formos. Cet Aquale brutal et ambitieux s'est fait quelques ennemis puissants ; après tout, la planète est située près de l'Espace hutt et les Hutts ne tolèrent pas de concurrence très longtemps. Dobah a réussi à conserver une longueur d'avance sur la justice et il est parvenu à garder le contrôle et à consolider son emprise grâce à un savant mélange de force et de chance... du moins pour l'instant.

Il y a en ce moment deux primes sur la tête de Dobah. La première vient de l'Empire. Moruth Doole, l'administrateur de la planète prison de Kessel, pense qu'une position ferme face au crime lui gagnera les faveurs des habitants de Formos. Cette tactique n'a pas encore payé, car ces derniers sont aussi scandalisés par le génocide et l'esclavage que les autres habitants de la galaxie, et par conséquent pleins de ressentiment envers le joug de l'Empire. La seconde prime, moins importante, est l'idée d'un gros bonnet hutt cherchant à se faire un nom.

Afin de garder un peu d'avance sur les chasseurs de primes lancés à ses trousses, Bandin Dobah a organisé l'enlèvement d'un droïde astromech R4 doté d'un programme exceptionnel sur les routes hyperspatiales et les champs d'astéroïdes de la région. Il a également noué des contacts avec un chasseur de primes expérimenté, un Rodien du nom de Godon Netakka. Pour l'instant, Dobah s'est arrangé pour lui parler et essayer de le convaincre de laisser tomber sa mission, mais ses tentatives pour le recruter n'ont pas vraiment été couronnées de succès.

Si les choses sont à l'heure actuelle plutôt bien engagées pour Dobah, il est pourtant sur le point de se retrouver dans le collimateur d'un groupe d'aventuriers.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Dans l'intrigue principale, les personnages joueurs apprennent l'existence de Bandin Dobah et les ennuis qu'il cause à la communauté hétéroclite des contrebandiers et des bourlingueurs établis sur Formos. Ils découvrent également qu'une prime conséquente a été mise sur sa tête.

La première partie de l'aventure est consacrée à la description de l'astroport de Formos et aux raisons que les PJ ont de s'y rendre. Le MJ peut s'il le veut utiliser certaines rencontres optionnelles afin d'étoffer un peu plus le décor ou de développer les intrigues secondaires.

L'aventure commence réellement lorsque les PJ décident de visiter la cantina du coin. Sur le chemin, ils trouvent un droïde cabossé, impossible à réparer et qui ne montre que de faibles signes de fonctionnement. Il est capable de leur dire qu'un de ses amis a été enlevé, apparemment sur les ordres d'un chef contrebandier local. À la cantina, les personnages en apprennent plus sur celui-ci, un Aquale violent du nom de Bandin Dobah, et sur l'existence des primes offertes, puis ils sont pris au milieu d'une bagarre.

Qu'ils le veuillent ou non, la bagarre dégénère en confrontation violente avec Daro Blunt, un contrebandier qui travaille dans le réseau de Dobah. Les PJ trouveront la planque de Blunt et y récupéreront le droïde enlevé.

Plusieurs indices leur indiqueront où trouver Dobah. L'aide de certains PNJ et la promesse d'une récompense devraient les encourager à le poursuivre. Tout cela les conduira à l'affronter sur un gros astéroïde situé dans la passe de Kessel et ils pourront s'enrichir un peu plus en récupérant des produits de contrebande.

Les PJ peuvent refuser de livrer le contrebandier à la justice, mais cela n'empêchera pas Dobah de les considérer comme une menace et de les pourchasser.

S'ils l'emportent, il ne leur reste plus qu'à récupérer leur récompense, ce qui pourrait mener à une rencontre tendue avec les agents de l'Empire ou un Hutt ambitieux.

IMPLIQUER LES PJ

Afin de lancer les événements du scénario, les PJ doivent voyager jusqu'au spatioport de Formos puis se rendre à la cantina locale. Le groupe comportant probablement des personnages familiers avec la pègre de la galaxie, cela ne devrait pas vraiment poser de problème.

La meilleure manière de les pousser à visiter la cantina est de prendre en compte leurs différentes Obligations, puis d'utiliser ces dernières afin d'expliquer les raisons qui les conduisent en tout premier lieu à Formos.

Par exemple, un PJ Contrebandier pourrait avoir une Obligation envers un de ses contacts et celui-ci lui aura demandé de rencontrer quelqu'un à la cantina dans le but de faciliter un transport de contrebande. Un PJ Chasseur de primes peut avoir besoin de rencontrer là-bas quelqu'un qui lui doit de l'argent, à moins qu'il ne recherche des contrebandiers du coin. D'autres voleurs ou criminels pourraient être en fuite et chercher refuge sur Formos pour échapper à la justice impériale ou planétaire (les forces de police s'avérant ici extrêmement laxistes).

Si le groupe est créé depuis peu, les personnages ont pu se rencontrer au spatioport (qui est tout à fait le genre de lieu sans foi ni loi où ce genre d'alliance se forme).

À la fin de la journée, la cantina est l'un des rares endroits sur la planète où l'on peut s'offrir à manger et à boire. Les PJ y traîneront à coup sûr si on leur en laisse le temps.

L'ASTROPORT DE FORMOS

Formos est un monde menaçant à la population rare. Le climat y est aride et la planète constituée d'un dangereux désert rocheux enveloppé de sombres nuages de poussière. Si elle n'était pas placée au croisement de routes commerciales hyperspatiales fréquentées, elle serait probablement restée inhabitée. Formos a beau être un monde terrestre doté d'une atmosphère respirable et d'une gravité standard, la vie n'est guère abondante à sa surface desséchée. La seule colonie d'importance est un spatioport misérable réputé pour ses affaires louches et ses clients mal embouchés. Les habitants du spatioport de Formos sont pour la plupart humains, mais l'endroit est assez cosmopolite pour qu'on y trouve les principales races voyageant dans l'espace.

En dépit de sa mauvaise réputation, l'astroport est bien connu de la communauté des contrebandiers. Il se trouve à l'autre bout de la passe de Kessel, un étroit couloir spatial navigable qui serpente entre les champs d'astéroïdes et les amas de trous noirs séparant Formos de la planète prison de Kessel. La passe de Kessel se termine dans une nébuleuse remplie d'astéroïdes connue sous le nom de la Fosse, et la majorité des pilotes se rendent ensuite à Formos afin de rejoindre les lignes hyperspatiales plus précises et la galaxie qu'elles desservent. Les mines de Kessel produisent l'une des drogues qui comptent parmi les plus lucratives dans la galaxie. Il s'agit du glitterstim, un narcotique offrant des capacités télépathiques à ceux qui en consomment.

La passe de Kessel est un itinéraire risqué situé pour partie dans l'hyperespace et pour partie dans l'espace. Ceux qui s'y engagent doivent échapper aux incessantes patrouilles impériales et éviter les dangereux amas de trous noirs. Les contrebandiers qui l'empruntent, pour la plupart des criminels endurcis, ont gagné une réputation d'héroïsme rebelle dans ces coins de la galaxie opposés à la tyrannie de l'Empire.

La vie dans l'astroport de Formos présente deux facettes bien distinctes. D'un côté, c'est un endroit violent et anarchique, et de l'autre, un symbole pour les combattants de la liberté. Dans un tel endroit, rebelles idéalistes, réfugiés extraterrestres et droïdes affranchis côtoient psychopathes et criminels en fuite. L'Empire est peu présent sur la planète, mais des baraquements récemment investis indiquent ce qu'il pourrait réserver dans le futur à ce monde sans foi ni loi.

Le spatioport est une grande zone de quai pour le stockage des cargaisons et des vaisseaux spatiaux, entourée d'un amalgame délabré de maisons individuelles et d'entrepôts. Ce sont des bâtiments laids et utilitaires, massifs et gris comme les rochers escarpés qui parsèment la surface de la planète. Quelques commerçants se sont installés dans le spatioport et y vendent de la nourriture, de l'eau, des armes et le genre d'équipement recherché par les bourlingueurs, les contrebandiers et les spationautes. Les rues tortueuses sont jonchées de piles de caisses, de compacteurs d'ordures portables et de vaporisateurs.

Il existe dans le spatioport quelques rares grands bâtiments bien entretenus qui ne font partie ni des quais ni des entrepôts. L'un d'entre eux, fortifié, abrite un groupe de troopers de l'Armée impériale et l'autre est la Cantina Rii Jenks.

BARAQUEMENTS DE L'ARMÉE IMPÉRIALE

L'Empire n'est pas très présent sur Formos et la bande de troopers abandonnée en garnison sur la planète n'est guère qu'une manifestation symbolique de force et d'autorité. Ces soldats rappellent simplement aux contrebandiers et aux bourlingueurs du coin que l'Empire a des yeux partout et qu'il pourrait leur rendre la vie beaucoup plus difficile si le besoin s'en faisait sentir.

En l'état actuel des choses, troopers et habitants du port s'évitent, et laissent les affaires suivre leur routine habituelle. Une règle informelle en vigueur sur Formos stipule qu'une tolérance silencieuse réciproque vaut mieux pour tout le monde. Les troopers savent que s'ils commencent à s'intéresser de près aux opérations de contrebande du spatioport, ils risquent de se retrouver avec une insurrection sur les bras et laissent donc les contrebandiers tranquilles. D'un autre côté, les habitants du spatioport savent que s'ils s'en prennent aux soldats, l'Empire organisera probablement de violentes représailles. Ils les tolèrent donc à contrecœur. De temps en temps, leur communauté leur fait savoir qu'un individu pose des problèmes à tout le monde et l'armée s'en charge. Les contrebandiers en profitent (ils peuvent mettre les soucis d'approvisionnement sur le dos des troopers lorsqu'ils traitent avec des contacts extérieurs), et cette situation arrange les soldats (qui peuvent se prévaloir des arrestations occasionnelles effectuées avec le soutien des criminels comme preuve de leur difficile labeur et de leurs enquêtes méticuleuses).

De temps en temps, un groupe de quatre troopers se rend sur les quais et passe au crible une cargaison qui débarque, mais ils se mêlent rarement des opérations de contrebande en cours. Les PJ peuvent voir une de ces patrouilles, mais celle-ci ne les dérangera pas, à moins qu'un membre du groupe n'aille lui parler ou ne commette ouvertement un délit. Les soldats les laisseront à leurs affaires à moins que les PJ ne les ennuient en premier.

Il y a au total 18 stormtroopers impériaux, dont deux sergents, équipés de vêtements renforcés et de plastrons, d'un fusil blaster et de deux grenades à fragmentation. Dans les baraquements se trouvent plusieurs armes plus lourdes, dont une paire de blasters lourds à répétition E-web, et un Atgar 1.4 FD P-Tower préhistorique installé sur le toit qui peut en théorie servir à descendre les transports illégaux.

LA CANTINA RII JENKS

Le visiteur risque d'avoir une piètre opinion de cette planète aride et de son spatioport délabré, mais il verra la Cantina Rii Jenks comme une sorte de miracle. Après tout, même les plus vicieuses bandes de contrebandiers aiment avoir un endroit pour décompresser et se détendre après un tour dans la passe de Kessel. Rii Jenks est un vieux Bith rusé qui tire un revenu substantiel du commerce de la nourriture, des boissons et des distractions pour les voyageurs stellaires fatigués. Il veille à ce que d'éventuelles menaces, comme les agents impériaux et les gros bonnets Hutt, ne mettent pas en danger ses affaires : pour ce faire, il distribue régulièrement pots-de-vin et informations. Rii reste aussi dans les bonnes grâces des contrebandiers en leur offrant un refuge sûr et un entrepôt, et en s'assurant qu'aucun des renseignements qu'il vend n'entre en conflit avec leurs intérêts.

Comme la plupart des cantinas de la Bordure, l'établissement de Rii Jenk attire une foule cosmopolite. Il accueille même des clients droïdes, car le patron sait qu'une ou deux unités de protocole permettent de résoudre la plupart des malentendus et disputes (et ses prix pour un bain d'huile sont tout à fait prohibitifs).

Au fil des ans, certains des spectacles musicaux les plus prometteurs de la Bordure extérieure se sont produits ici. En ce moment, on trouve ici Fia Mund, un joueur de cor kloo sullustéen qui attire les foules en délire, et un groupe Xexto de percussions Troiken traditionnelles, excellent pour celui qui apprécie ce genre de spectacle.



ATTERRIR SUR FORMOS

Les services du spatioport de Formos sont restreints, mais suffisants. Il comprend une grande zone en durociment sur laquelle tous les cargos saufs les plus lourds peuvent atterrir en toute sécurité, une petite tour de contrôle et des cabanes pour la mise à quai, le stockage et la maintenance. La taxe perçue par l'astroport pour le stationnement de petits et moyens vaisseaux spatiaux est relativement faible, et un contrebandier pourra sans doute obtenir une ristourne supplémentaire en réussissant les tests de Charme appropriés.

Une fois que les PJ ont débarqué du vaisseau qui les a amenés jusqu'ici, lisez-leur ce qui suit :

Dès que vous posez le pied sur la planète, vous êtes tout de suite frappés par l'ambiance vieillotte et desséchée de Formos. L'air est respirable, mais sec en dépit du climat frais. La plupart des espèces commencent à avoir soif peu après avoir débarqué, et celles habituées à des mondes humides se sentent rapidement déshydratées et mal à l'aise. Vous remarquez que la population ne compte aucune créature d'origine aquatique, comme les Aquales, les Mon Calamari et les Herglics.

Heureusement, les vendeurs d'eau sont nombreux à parcourir les rues et les quais, même si les prix qu'ils affichent seraient considérés comme prohibitifs sur la plupart des mondes habités.

QUELQUES RENCONTRES OPTIONNELLES

Afin d'ajouter un peu de variété, il est possible de faire jouer les cinq petites rencontres suivantes pendant que les PJ parcourent les rues du spatioport. Sans aucun lien avec l'intrigue principale ou entre elles, elles existent pour être utilisées comme le MJ le souhaite et pour aider les PJ à comprendre que tout ce qui arrive dans l'univers n'est pas directement lié aux événements qui les affectent. Il n'est pas obligatoire de déclencher ces rencontres dès le début de l'aventure ni dans un ordre particulier. Cependant, il est préférable que le MJ les fasse jouer plus tôt afin de ne pas trop distraire les joueurs de l'action principale.

UNE OPÉRATION DE CONTREBANDE

Alors que les PJ empruntent l'une des ruelles du spatioport de Formos, faites-leur faire un **test de Perception Facile (◆)**. En cas de réussite, ils remarquent que la terre sur l'un des côtés d'un grand entrepôt se déforme et bouge curieusement. Une seconde plus tard, un trou apparaît dans le sol alors qu'une trappe s'ouvre, puis un homme sort la tête et jette un œil alentour. Il vérifie qu'il n'y a aucun trooper impérial dans le coin avant de s'extirper de la cave avec deux compagnons et de porter trois grandes caisses jusqu'à un speeder garé un peu plus loin. Le conducteur leur tend quelques crédisticks avant de prendre la direction des docks avec la marchandise.

Les contrebandiers ne font guère attention aux PJ, à moins que ceux-ci n'interrompent leurs affaires, auquel cas ils leur diront de se mêler de ce qui les regarde. S'ils leur posent des questions sur la contrebande ou sur Bandin Dobah, ils affirment ne rien savoir, mais leur suggèrent d'aller parler aux clients de la cantina de Rii Jenks.

LE MISSIONNAIRE TRITONITE

Un membre solitaire de la race insectoïde des Tritonites s'est rendu sur Formos afin de répandre la bonne parole. Malheureusement pour lui, les gens du cru lui ont bien fait comprendre que son message de paix et d'abstinence n'était pas le bienvenu, et il passe donc son temps en contemplation tranquille. Du moins jusqu'à ce qu'il repère un visage étranger, comme celui de l'un des PJ. En le voyant, le Tritonite émet une série de cliquetis et de vrombissements incompréhensibles sauf pour les meilleurs droïdes de protocole. Ceux qui parviennent à traduire son discours comprennent son message : il soutient qu'il a été inspiré par l'exemple de Saint Gactimus, qu'il s'est détourné de toute forme de vice et de distraction et qu'il a rejeté les stimulants et l'amusement. Il a ainsi trouvé une sérénité intérieure plus hallucinante que n'importe quel narcotique. L'obscur religieux propose aux PJ un tract en flexiplast qui vante en long et en large les avantages qu'il y a à suivre son exemple.

LE MARCHAND D'EAU LE MOINS CHER DE FORMOS

Les PJ croisent une vieille femme lourdement chargée dans l'une des rues les plus agitées près des docks. Elle porte sur le dos un bidon d'eau en plastique ainsi qu'un grand plateau de verres remplis. Elle a installé une petite pancarte où l'on peut lire : « Mama Nobah – L'eau la moins chère de Formos ». En effet, ses prix sont bien plus raisonnables que n'importe quel autre marchand d'eau du coin. Mama Nobah est une charmante vieille dame, dotée d'un vif et amical intérêt pour les PJ.

Elle discute avec eux de leurs aventures et de leurs ambitions, et propose toutes les indications et les conseils dont ils pourraient avoir besoin durant leur séjour. Son histoire est aussi triste à pleurer. Elle prétend être une habitante d'Aldérande qui n'a échappé à la destruction de la planète par l'Étoile noire qu'à cause d'un voyage d'affaires imprévu, mais infructueux sur Corellia.

Mama Nobah n'est pas aussi inoffensive qu'elle en a l'air. Pendant qu'elle papote avec les PJ, son fils Jok essaie de se rapprocher d'eux et de leur faucher tout ce qu'il peut attraper. Il choisit de dépouiller l'un des personnages et à moins que celui-ci ne réussisse un **test de Perception opposé à sa Ruse de 3**, Jok Nobah mettra la main sur n'importe quelle petite pièce d'équipement qui dépasse ou sur une partie des crédits qu'il possède. Si l'un des personnages annonce qu'il demeure vigilant pendant qu'ils discutent avec Mama Nobah, son fils se montre excessivement prudent et ne s'en prend pas à eux. S'ils le prennent sur le fait, Mama Nobah les supplie de le pardonner, répétant que la tyrannie de l'Empire est responsable de leur situation désespérée, et leur offre gratuitement de l'eau en com-

pensation. S'ils cherchent à se faire justice, considérez qu'elle et son fils utilisent le profil Orphelin de spatioport à la page 399 (ce sont des sbires, mais ils ne sont pas considérés comme un groupe).

VREEBO GANGO - RODIEN DISCRET

Vreebo est un jeune Rodien membre d'une petite bande de contrebandiers arrivés depuis peu sur Formos. Ses compères lui ont demandé de prendre contact avec un autre groupe de contrebandiers qu'ils attendent à peu près à l'heure où les PJ atterrissent. La raison pour laquelle ils l'ont chargé de cette tâche est obscure, car si le Rodien est un expert quand il s'agit de piloter un vaisseau dans de dangereux couloirs en hyperespace, il est atrocement timide avec les étrangers. Lorsqu'il aperçoit les PJ dans le spatioport, il suppose que ce sont ses contacts, car leur groupe est de taille et de composition similaires à celui des contrebandiers. Cependant, il n'en est pas certain et ne veut pas passer pour un idiot en vérifiant. Il décide donc de suivre les PJ pendant un certain temps pour être sûr qu'il n'a pas fait d'erreur (ce qui est bien sûr le cas).

Vreebo suivra les personnages à distance, mais ne les ennuiera pas, décidant au bout d'un moment qu'ils ne sont pas ses contacts. Pendant ce temps, si l'un des PJ annonce qu'il fait attention aux gens qui pourraient les suivre ou les surveiller, il remarque Vreebo sur un **test de Perception Moyen (◆ ◆)**. Si on lui demande ce qu'il veut, le Rodien nerveux explique en balbutiant qu'il attend de rencontrer des « partenaires commerciaux ». Si on lui met la pression, sa timidité l'empêche pratiquement de parler, il se met à transpirer et prend une jolie couleur verte. Les PJ peuvent le suspecter d'être Godon Netakka, mais il a l'air beaucoup trop frêle et nerveux pour une carrière de chasseur de primes et sa seule arme est un pistolet blaster de poche dissimulé sur lui.

LEI MUOROY - JEUNE BANDIT AMBITIEUX

Cette rencontre est un leurre et doit donc être maniée avec précaution. Lei Muoroy est un jeune humain fauché qui a pris la décision risquée de prétendre faire partie du réseau de contrebande de Bandin Dobah et qui se livre à de l'extorsion de fonds. Les PJ peuvent le voir en train de menacer une cible facile, comme un marchand d'eau esseulé. Son argumentaire de vente tient en ces quelques mots grognés :

« Je suis venu dans le coin ramasser une part pour le grand patron, tu vois ce que je veux dire ? Alors ça fera vingt crédits si tu veux pas d'ennuis, plus cinq pour le dérangement. »

Si les PJ l'affrontent, Lei essaie de les intimider en leur parlant encore du « grand patron » (le surnom que de nombreux locaux commencent à utiliser pour Bandin Dobah), mais s'ils ne cèdent pas, le voyou tente de filer. Le fait est que Lei n'a aucun lien avec Bandin Dobah et ses magouilles lui vaudraient certainement l'extrême déplaisir de l'Aquale, qui a assez d'honneur pour ne pas se compromettre dans l'extorsion de fonds. Cependant, interroger ce garçon peut aider les PJ à localiser la planque de Daro, car le jeune escroc sait où elle se trouve. Il vaut donc mieux attendre que les personnages soient allés à la cantina avant que leur chemin ne croise celui de Lei. Si le MJ a besoin d'un profil pour Lei Muonoy, utilisez le profil de Voyou des rues en page 396, simplement armé d'une matraque et d'un pistolet blaster.



LES ENNUIS COMMENCENT

Bien que les PJ aient le temps de profiter de quelques rencontres optionnelles, ils seront rapidement impliqués dans les événements de l'intrigue.

LE TRISTE SORT DE J9-B8

Cette rencontre survient alors que les PJ quittent leur hôtel ou leur vaisseau pour se rendre à la cantina de Rii Jenks. Alors qu'ils s'approchent de la cantina, lisez-leur ce qui suit à haute voix :

L'empilement désordonné de maisons construites à la hâte autour de la cantina transforme les allées étroites en labyrinthe encombré de toutes sortes d'obstacles. Des compacteurs d'ordures portables, des tas de caisses et des condensateurs d'humidité personnels s'alignent le long des passerelles tendues entre les maisons et les échoppes.

Alors que vous passez devant une ruelle particulièrement sombre et étroite nichée entre deux imposants entrepôts, vous entendez du remue-ménage. Un fort bruit de ferraille et un gros bourdonnement s'en échappent. Le bruit de ferraille s'arrête et vous percevez une voix grave et monotone qui appelle à l'aide. Aussi faible soit-elle, vous entendez distinctement : « Bonjour ! Bzzzt ! À l'aide, ssss'il vous plaît ! J'ai besoin d'aide ! » Les bruits semblent venir d'un grand compacteur à ordures bleu près d'un des entrepôts.

Si les PJ vont jeter un coup d'œil, ils aperçoivent parmi les divers rebuts un droïde salement endommagé. Sa tête a été cabossée, l'un de ses yeux abîmé, son corps démembré, et un fatras de câbles, de tuyaux et de composants électroniques est éparpillé dans le compacteur.

J9-B8 est une variante du droïde de protocole 3PO fabriqué par Cybot Galactica. Il a longtemps servi sa vieille maîtresse qui, dans le but de mettre un terme aux disputes entre membres de sa famille, a affranchi ses droïdes sur son lit de mort (c'est-à-dire qu'elle leur a accordé le droit de servir n'importe qui sauf eux). Une fois libre, J9-B8 a fait le tour de la Bordure extérieure avec son compagnon R4-W9, un astromech lui aussi employé par la même femme, qui était une contrebandière prospère avant sa mort, et l'unité R4 était l'une des rares de la région à pouvoir effectuer une analyse de navigation vraiment complète de la passe de Kessel.

Hélas, les précieuses connaissances de R4-W9 ont mené J9-B8 à son déplorable état actuel. Les deux droïdes se rendaient à la cantina lorsqu'ils sont tombés dans une embuscade montée par des tueurs envoyés par Bandin Dobah. Ces derniers ont démoli J9-B8 et l'ont laissé pour mort, puis ils ont posé un bouchon d'entrave sur R4-W9, ce qui a annulé son affranchissement, et l'ont livré à leur chef. Notez que J9-B8 a une voix monotone et un défaut d'élocution qui transforme les consonnes sifflantes en bourdonnement, un défaut de fabrication de l'usine Verpine qui produit les unités J9. Les dégâts subis n'ont rien arrangé.

Lorsqu'il aperçoit les PJ, J9-B8 cesse d'appeler à l'aide. Il émet quelques vrombissements et dodeline de la tête pendant qu'il parle.

« Ah ! Bzzzt! Sssalutasssions ! Sssi content que vous m'ayez t-trouvé ! Sss'il vous plaît, à l'aide ! Bzzzt! Ils ont pris mon a-ami ! Sss'il vous plaît aidez-moi à sssauver R4-W9 ! Zzzzzbxzzzz! »

J9-B8 répond à toutes les questions que les personnages lui posent, mais il a envie de leur parler rapidement de R4-W9. Il sait qu'il ne lui reste pas beaucoup de temps, car ses systèmes d'autoréparation ont fait tout ce qu'ils pouvaient. J9-B8 est totalement détruit. Même en utilisant la compétence Mécanique, on ne pourra lui offrir qu'un peu de confort pendant ses derniers instants. Si les PJ veulent l'écouter, voici ce que leur raconte le droïde :

« Mon ami R4-W9 et moi étions en route pour la cantina quand nous avons été pris dans une embussscade montée par des asssasssins ! Zzzbxzzt ! Ils m'ont démoli à coups de barres et l'ont emporté ! Sss'il vous plaît ! Sss'est trop tard pour moi, mais sssauvez mon ami ! »

À partir de cet instant, les dernières lumières de la carcasse démembrée de J9-B8 commencent à faiblir et sa voix descend d'un octave. Il continue de parler pendant une minute et donne d'autres détails sur l'attaque, mais il devient de plus en plus incohérent et ne réagit pas.



J9-B8 peut donner aux PJ n'importe quelle information sur son histoire s'il estime qu'elle leur sera utile. Il déclare également que R4-W9 avait beaucoup de valeur pour les contrebandiers du coin grâce à sa connaissance de la passe de Kessel. Il sait que l'attaque a eu lieu il y a environ 20 heures, bien qu'il ne sache pas exactement combien de temps il a fallu à ses systèmes pour le rallumer. Il pense que la bande qui les a attaqués était en majorité constituée d'humains même s'ils portaient des cagoules. Il a vu que les agresseurs mettaient un bouchon d'entrave à R4-W9 avant de l'emmener. Le droïde ne connaît aucun d'entre eux, mais les soupçonne d'avoir quelque chose à voir avec un Aquale du nom de Bandin Dobah, devenu tristement célèbre ces derniers mois en essayant de s'imposer dans un certain nombre d'opérations de contrebande le long de la passe de Kessel.

Il n'y a personne d'autre que les PJ dans les environs. S'ils interrogent les membres de la communauté hétéroclite de bourlingueurs qui habitent ici, ceux-ci se plaignent des incessantes bagarres et du peu d'attention qu'on leur accorde. Si on les interroge un peu plus vigoureusement, l'un d'entre eux peut se rappeler qu'il y a eu du vacarme du côté des entrepôts la veille, mais il n'a aucun détail à ce sujet.

À LA CANTINA

La cantina de Rii Jenks est assez fréquentée et sa clientèle variée. Lisez ce qui suit aux joueurs avant qu'ils ne pénètrent dans le bâtiment.

Alors que vous entrez dans le hall, vous remarquez un changement dans l'atmosphère. L'air conditionné seul rafraîchit presque autant que les prometteuses boissons servies dans le bar bien achalandé. La cantina est clairement un lieu de rencontre populaire parmi les gens du coin, mais elle n'est pas bondée au point de ne pas trouver où s'asseoir. Humains et aliens de toutes sortes sont accoudés au comptoir et ils semblent même laisser les droïdes entrer avec plaisir. À votre droite, sur un holoécran vacillant, tourne la tête d'un Aquale adulte à l'air coriace tandis que défile un texte évoquant une prime impériale.

La cantina est un bâtiment à deux étages : le rez-de-chaussée englobant le bar à proprement parler, et un balcon circulaire au-dessus, avec des salons semi-privés, ce qui permet de jouir d'un peu d'intimité malgré la relative exiguïté des lieux. Le balcon est interrompu d'un côté par une estrade surélevée où Fia Mund, présenté comme le maître sullustéen du cor kloo, joue de son instrument. Sa musique est pour l'essentiel du free jatz mâtiné d'une surprenante influence baka rock. Ça ne devrait pas aller ensemble, mais il en fait quelque chose de rafraîchissant et reçoit en général l'approbation du public.

La clientèle est constituée au moins aux trois quarts d'humains, de Devaroniens, de Duros et de droïdes (l'un d'entre eux est un droïde de protocole employé par la cantina pour servir d'interprète aux clients parlant différentes langues). Deux Twi'leks en pleine phase de séduction sont assis, ou plutôt lovés, dans un coin, et un Toydarian bavard s'agite près du bar, discutant affaires douteuses avec une silhouette dissimulée sous une immense cape rouge à capuchon.

Les conversations tournent autour de sujets plutôt communs. Même si la cantina de Rii Jenks est considérée comme un abri sûr par les contrebandiers, les clients n'apprécient pas les fouineurs et les PJ (en particulier les droïdes) feraient mieux de ne pas espionner les discussions, qui tournent pour la plupart autour de sujets personnels et de ragots sans importance.

Près de la porte se trouve un tableau affichant un message holo qui pourrait bien intéresser les PJ. Il montre la tête en 3D d'un Aquale âgé et grisonnant tournant lentement sur elle-même, accompagnée d'un avis de recherche. Si les personnages posent des questions au sujet de Bandin Dobah, de droïdes disparus ou de bandes de contrebandiers, l'attitude des gens vire à la paranoïa. Les clients au bar ne sont pas stupides au point de discuter de ce genre de choses en public et ils n'hésiteront pas à le leur dire. Voici le genre de réponse qu'ils risquent de recevoir :

« Chut ! Vous êtes cinglés ? Hé, vous feriez mieux d'apprendre comment les choses se passent, dans le coin, avant d'aller vous imaginer que je suis au courant de ce genre de truc juste parce que je vis sur Formos, compris ? Je vois bien que vous êtes nouveaux ici, alors payez-vous un verre et détendez-vous. Appréciez un peu la musique. »

Ce genre de rebuffade leur donnera l'impression d'une fin de non-recevoir, mais après cet échange, il ne faut que quelques minutes à l'un des Devaroniens pour les approcher et proposer de leur « expliquer des choses ». Il s'agit de Snoo, un infomarchand. Il prend volontiers l'un des PJ à part (pas un droïde ni quelqu'un qui porte beaucoup d'équipement : il n'a aucune envie d'être enregistré ; si tout le groupe est constitué de droïdes, il choisira de discuter avec celui qui a l'apparence la plus humaine). Il lui parlera un peu des récents événements du coin si le PJ lui délie la langue avec un peu d'argent. Ses tarifs commencent à 50 crédits, mais si le PJ réussit un **test de Charme, Coercition,** ou **Tromperie (◆◆) Moyen**, il pourra descendre jusqu'à 20.

Les renseignements qu'il donne sont les suivants, en fonction des questions posées :

- Formos est l'endroit idéal pour faire des affaires si vous êtes un bon chasseur de primes ou si vous voulez faire de la contrebande, mais les gens ne donneront pas de boulot aux étrangers. Les contrebandiers en puissance doivent d'abord gagner le respect et la confiance de la communauté avant de penser à se faire des contacts utiles.
- Bandin Dobah est à la tête d'un réseau de contrebande organisé qui opère plus ou moins comme une franchise. On dit que le réseau est constitué de nombreuses cellules s'appuyant les unes sur les autres



pour le soutien et les informations. Bandin Dobah est à la tête de la cellule située au sommet de la pyramide et prend une part des profits dégagés par les autres. En retour, ses partenaires peuvent s'appuyer sur la redoutable réputation de Bandin Dobah et les offres d'emploi de plus en plus nombreuses offertes par son organisation. Une cellule type est constituée de quatre à dix contrebandiers.

- On ne sait rien à propos de l'enlèvement d'un droïde, mais ce serait bien le genre de Bandin Dobah d'organiser ce genre de chose.
- La prime de l'Empire n'est pas la seule sur sa tête. Thakba Besadii Diori, un gros bonnet Hutt de Sleheyron, a également offert 5000 crédits pour sa capture, et nombreux sont les chasseurs de prime qui préféreraient prendre cette récompense plutôt que de toucher l'argent sale de l'Empire. Cependant, le Hutt souhaite faire un exemple avec Dobah et il n'offrira donc la totalité de la prime que si celui-ci est livré vivant.
- Pour le moment, rares sont ceux qui ont vraiment cherché à aborder Bandin Dobah. Il y a quelques semaines, un chasseur de primes rodien est arrivé à la cantina et tout le monde pense qu'il était sur ses traces. On n'en a plus entendu parler depuis.

Snoo ne sait rien d'autre sur le sujet et il tient trop à sa réputation de source d'informations fiable pour se commettre en racontars ou en mensonges grossiers, et ce, même si on lui offre plus d'argent ou si on le cuisine.

LES MALHEURS DE ZUKATA

Au moment où l'entretien avec l'informateur devaronian s'achève, d'autres personnes entrent dans la cantina.

La première est une élégante jeune Rodienne qui se dirige directement vers le bar et commande à boire et à manger. Ceux qui apprécient les séduisantes Rodiennes lui lancent des regards appréciateurs.

Elle porte un ample chemisier de satin vert et des accessoires de cuivre poli, et si elle ne semble pas armée, son sac peut tout à fait contenir un pistolet blaster de poche. Elle s'appelle Zukata et vient d'arriver de Rodia à la recherche de son frère disparu.

Peu après l'arrivée de Zukata, trois contrebandiers, deux humains et un Weequay, entrent nonchalamment dans la cantina. Tous trois ont l'air coriace et se comportent avec beaucoup d'arrogance. Le silence s'installe parmi les clients ; même Fia Mund rate un accord et doit faire une pause pour respirer avant de reprendre son spectacle.

Ce changement d'ambiance vient du fait que ces contrebandiers sont réputés faire partie de l'organisation de Bandin Dobah, même si personne ne prétendrait une telle chose en leur présence. Les trois individus sont décrits ci-dessous. Notez que si Spir et Gut sont des sbires, ils ne travailleront pas en groupe. Cette rencontre ne devrait pas poser beaucoup de difficulté aux PJ.

DARO BLUNT - CHEF DE LA BANDE DE CONTREBANDIERS (RIVAL)

Daro Blunt est un humain aux cheveux en bataille et au visage émacié orné d'une barbe de trois jours. Il est vêtu d'une combinaison de vol beige sale et il a un pistolet blaster rangé dans son étui à chaque hanche. Il porte également un sac à dos qui semble contenir de l'équipement assez lourd.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	2	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	12	0 | 0

Compétences : Calme 1, Coercition 1, Distance (armes légères) 3.
Talents : aucun.
Capacités : Daro utilise ses pistolets blaster en même temps, suivant les règles du combat à deux armes page 211.
Équipement : Deux pistolets blaster de duelliste modifiés (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Étourdissant, peut être dégainé au prix d'une broutille), vêtements épais (encaissement +1).

SPIR FRAXIS - CONTREBANDIER (SBIRE)

Spir est un jeune homme élancé au regard furtif. Sa lèvre supérieure a été coupée et porte encore une longue cicatrice voyante, ce qui peut expliquer qu'il semble toiser méchamment quiconque la remarque. Il a revêtu un ensemble noir bien coupé et près du corps pour aller à la cantina.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	6	0 | 0

Compétences : aucune.
Talents : aucun.
Capacités : aucune.
Équipement : Pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Étourdissant).

GUT-GURO - WEEQUAY (SBIRE)

Son âge est difficile à estimer, car il a les mêmes traits rougeauds et ridés que la plupart des membres de son espèce. Il a coiffé ses cheveux en trois longues nattes et porte le cuir brut matelassé traditionnel weequay.



Compétences : aucune.
Talents : aucun.
Capacités : aucune.
Équipement : Vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (encaissement +2).

Les trois s'avancent vers le bar et commandent des boissons fortes. Spir est presque tout de suite fasciné par Zukata, et après lui avoir jeté un regard tout aussi concupiscent qu'appréciateur, il se faufile jusqu'à elle. Quiconque garde un œil sur ce qui se passe peut comprendre au langage corporel de la Rodienne que Spir la met mal à l'aise, si son comportement n'est pas déjà assez explicite.

À moins d'une intervention des PJ, Spir tente de draguer Zukata d'une manière extrêmement onctueuse, utilisant des phrases comme *« Eh bien, on voit pas beaucoup de jolies Rodiennes par ici. Qu'est-ce que tu bois là, joli minois ? Hé, Rii ! Remets-lui ça, d'accord ? »*. Zukata est clairement mal à l'aise face à ce genre d'attention, mais n'a pas assez confiance en elle pour lui demander fermement de la laisser tranquille. Elle marmonne en rodien un refus poli, mais modéré. Spir ignore la gêne qu'il lui inspire, et de toute façon, il ne comprend pas le rodien.

Si les PJ ne montrent toujours aucun intérêt, Spir commence à fanfaronner plus fort et s'exclame :

« Hé, tu devrais te montrer un peu plus enthousiaste, bébé. C'est pas un simple ferrailleur crasseux qui te tient compagnie. Je suis un mec important dans le coin, d'accord ? Montre-toi un peu plus accommodante et ça sera tout bénef pour toi, d'accord ? »

À présent, Zukata a très envie de s'en aller et regarde désespérément la clientèle autour du bar afin de trouver une raison de s'excuser. Avec un peu de chance, les PJ ont tenté de dissuader Spir de poursuivre, mais s'ils ne l'ont pas fait, elle prend le premier prétexte pour s'adresser à eux. Elle pourra par exemple se rapprocher d'un PJ Rodien ou d'un droïde et leur demandera de bien vouloir traduire ce qu'elle dit, ou lancera une conversation avec un personnage féminin dans l'espoir de trouver un peu de soutien.

Qu'ils interviennent ou qu'elle s'approche d'eux, Spir considère les PJ comme un obstacle agaçant et les agonit d'insultes.

« Hé, foutez le camp, on est en train de faire connaissance. Occupez-vous de vos affaire si vous voulez pas d'embrouille, d'accord ? »

S'ils répondent par la violence, Spir est ravi de déclencher une bagarre. La manière dont se déroulera la scène dépend de leur réaction.

- **Les PJ restent calmes et se montrent polis envers Spir.** Dans ce cas, il les insulte encore un peu, puis perd son sang-froid. *« Espèce de clodos crasseux ! Vous feriez mieux de faire un peu plus attention à pas marcher sur les pieds de n'importe qui, mais j'ai pas de temps à perdre. »* Les trois contrebandiers finissent leurs verres et quittent le bar.
- **Les PJ s'engagent dans un affrontement verbal.** Si l'un d'entre eux a un échange verbal musclé avec Spir et réussit un **test de Coercition opposé à son Sang-froid**, Spir perd son calme comme indiqué précédemment. Si le PJ rate le test, Spir rend chaque insulte et provoque si possible une bagarre en collant son poing dans la figure du personnage le plus proche.
- **Les PJ participent à une bagarre.** Gut vient à la rescousse de Spir, mais Daro quitte la cantina. Les deux contrebandiers se battent jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit neutralisé. Ils rompent à ce moment-là le combat et suivent Daro. Les autres clients de la cantina se mettent à l'abri et croisent les doigts.



- **Les PJ sortent leurs armes contre Spir.** Daro et Gut soutiennent Spir, mais le premier reste près de la porte et fiche le camp si l'un d'entre eux est neutralisé ou tué. Les autres PNJ réagissent comme indiqué précédemment.

Quoi qu'il arrive à ce moment du scénario, le MJ doit s'assurer que Daro s'échappe et ne subit que des blessures mineures, et que Zukata s'en sorte saine et sauve.

À ce moment, Zukata remercie les PJ avec effusion. Zukata ne se formalise pas si les PJ ne souhaitent pas discuter. Cependant, s'ils lui demandent ce qu'elle fait sur Formos, elle prétend qu'on lui a demandé de vérifier l'exactitude d'un atlas électronique de la galaxie qui doit être produit sur Rodia, ce qui l'amène à visiter toutes sortes de trous paumés.

« Merci de vous être chargés de lui. Si je peux vous rendre la pareille, je le ferai volontiers. J'ai un peu d'argent… Peut-être aimeriez-vous boire ou manger quelque chose ? »

Elle est assez ennuyée et frustrée par la situation délicate dans laquelle elle se trouve, et elle répond volontiers aux questions qu'ils lui poseront sur les sujets suivants.

- **Nous avons entendu parler d'un droïde ayant des données complètes sur la passe de Kessel.** *« Vous parlez de R4-W9 ? J'en ai entendu parler aussi. J'espérais remonter sa piste et c'est une des raisons pour lesquelles je suis venue. »*

Zukata explique qu'elle souhaiterait vivement offrir au droïde ou à son propriétaire une récompense de 2000 crédits si les informations qu'il détient sont exactes et qu'il accepte de les partager.

- **Cet atlas, ça n'a rien à voir avec le boulot d'un chasseur de primes, n'est-ce pas ?** *« Eh bien si. L'organisation pour laquelle je travaille veut fabriquer une série de produits, des atlas, des unités de navigation, des améliorations pour droïdes et ainsi de suite. Cela fournirait aux chasseurs de primes rodiens des informations pertinentes sur les régions de la galaxie préférées par les hors-la-loi et les criminels. »*
- **Nous avons entendu parler d'un chasseur de primes rodien sur les traces de Bandin Dobah.** *« En effet. Je le connais de réputation, mais pas personnellement. Il s'appelle Godon Netakka. C'est un jeune homme téméraire et il a accumulé de nombreuses dettes afin d'acquérir l'équipement nécessaire pour capturer de dangereux criminels. Ses frères de clan sont très inquiets à son sujet. »*
- **Nous avons appris qu'il traquait Bandin Dobah et qu'on n'en a plus entendu parler ensuite. Pensez-vous qu'il soit mort ?** *« Cela se pourrait. Mais parfois, un chasseur de primes se livre à ce qu'on appelle «l'ajournement». Une fois sa proie localisée, il retarde délibérément sa capture dans l'espoir que la prime augmente dans l'intervalle. Je considère personnellement que c'est un stratagème intelligent, mais pour beaucoup de chasseurs de primes, c'est un tabou. Godon est peut-être mort, mais il peut aussi simplement ajourner et attendre que la prime de Dobah grimpe. »*

Il est assez évident que Zukata minimise volontairement ses liens avec Godon Netakka. Si les PJ insistent, elle avoue qu'il s'agit de son frère et qu'elle veut le récupérer sain et sauf. Elle n'a pas d'argent supplémentaire à offrir, mais elle leur fait clairement comprendre qu'elle serait l'obligée de la personne qui lui permettrait de retrouver son frère en vie. Alors que la conversation se termine, les PJ devront faire des **tests de Perception) Moyen (◆◆)**. Ceux qui le réussissent remarquent que le Toydarian (dont le nom est Zalg), précédemment près du bar, s'est rapproché d'eux et semble espionner leur discussion. S'il est repéré, il grimacera un sourire tout en crocs avant de se diriger vers la sortie. Il a l'intention de retrouver Daro Blunt et de proposer de lui révéler tout ce qu'il sait à propos des PJ – et l'intérêt qu'ils ont manifesté au sujet de Bandin Dobah – pour une poignée de crédits.

Si les PJ l'accostent, il feint l'innocence et explique qu'il a trop bu et qu'il faut qu'il parte.

ESPIONNER L'ESPION

Si les PJ décident de suivre le Toydarian, faites-leur effectuer **des tests de Discrétion Moyens (◆◆)**. En cas d'échec, leur cible les repère et volète jusqu'à une rue transversale. Ils devront réussir **un test de Perception Moyen (◆◆)** afin de ne pas le perdre de vue. S'ils sont toujours sur ses traces, il se retourne contre eux et les accuse de vouloir le dépouiller. Il prétend, comme un peu plus tôt, qu'il rentrait simplement chez lui et si les PJ continuent d'insister, c'est ce qu'il fait. Il y reste environ une demi-heure avant d'essayer à nouveau de retrouver Daro Blunt. Si les PJ sont toujours sur ses traces, il les conduira jusqu'à l'entrepôt qui sert de planque aux contrebandiers.

Si le Toydarian arrive là-bas, on le fait entrer et il commence à discuter affaires avec Daro (ou le contrebandier le plus haut gradé si Daro est mort). Un PJ qui voudrait jeter un coup d'oeil devra faire un **test de Discrétion Moyen (◆◆)** afin de se faufiler jusqu'à une porte ou une fenêtre appropriée. S'il le rate, le groupe s'est fait repérer par un membre de la bande qui alerte ses camarades (cf. **Affronter la bande de Daro** à la page 427 pour plus d'informations).

S'il le réussit, il peut entendre les bribes de conversation suivantes :

La voix rauque de Daro se fait entendre en premier. « Ce que je veux dire, c'est que je veux de toute manière leur rendre la monnaie de leur pièce pour Spir, mais t'es sûr que ça pourrait intéresser le grand patron ? » Le Toydarian répond d'un ton mielleux : « Aucune garantie, mais il semble qu'ils soient d'une certaine façon mêlés à certaines choses. Ils sont regardé l'avis de recherche. Je crois que je les ai

entendus dire quelque chose à propos d'un droïde disparu, mais je peux me tromper. Ils semblaient plutôt intimes avec la Rodienne aussi, si vous voyez ce que je veux dire. »

Daro grogne. « C'est bien que tu nous l'aies fait savoir. Tiens, pour ta peine. »

Si les PJ ne font rien, le Toydarian reçoit 20 crédits et rentre en voletant chez lui. Dans le même temps, Daro rassemble le reste des membres de sa bande et les envoie à leurs trousses.

Le gang comprend Daro lui-même, Spir, Gut (s'ils n'ont pas été tués), un Contrebandier supplémentaire (cf. page 396) et un groupe de trois Voyous des rues armés de fusils à percussion (cf. page 396). Si Spir et Gut ont été tués par les PJ, le MJ peut ajouter un autre Contrebandier pour le combat. Les Voyous des rues travaillent en groupe, ce qui n'est pas le cas de Spir et Gut.

Le repaire des contrebandiers contient aussi un petit stock d'armes. S'ils sont prévenus assez tôt (s'ils savent qu'ils vont tendre une embuscade aux PJ ou s'ils ont été avertis que ceux-ci allaient les attaquer), ils peuvent utiliser un fusil blaster lourd monté sur un Bipied classique Galactic Arms XA (diminuez de 2 le facteur d'encombrement lorsque l'arme est appuyée sur quelque chose ou que l'utilisateur est à terre), ainsi que six grenades étourdissantes. Les Voyous des rues prennent les grenades et le Contrebandier le fusil blaster lourd (il préfère la puissance de feu à l'efficacité).

Le Toydarian n'est pas armé et pas très chaud pour se battre. Si on l'attaque, il fait tout ce qu'il peut pour se désengager et s'enfuir.

AFFRONTER LA BANDE DE DARO

Les PJ doivent finalement affronter Daro et sa bande, ce qui se passera soit dans leur planque (s'ils prennent l'initiative en suivant les membres du gang jusque-là ou en demandant des informations) soit dans la rue.

Les PJ prendront un net avantage en attaquant les contrebandiers dans leur refuge, car la bande n'aura pas le temps de s'équiper avec le matériel supplémentaire de l'armurerie ou de prendre des positions avantageuses.

Si les PJ ne remontent pas jusqu'à son repaire, la bande rassemble son équipement et se rend à la cantina, environ une demi-heure après que le Toydarian a quitté les lieux. Les contrebandiers se placent et attendent le groupe à l'extérieur de la cantina. Ils se préparent à descendre les PJ dans la rue et se positionnent avec soin derrière des compacteurs à ordures portables et d'autres objets qui leur serviront d'abri.

Si les PJ ont quitté la cantina, le gang ratissera le spatioport avec l'intention de les aborder dans la rue. Dans cette situation, ils pourront repérer les hommes avant d'être vus si un membre du groupe réussit un **test de Perception Difficile (◆◆◆)**.

La bande ne cherche pas de prime abord à tuer tous les PJ, mais à faire passer un message. Pour ce faire, les



contrebandiers ont besoin de laisser quelques témoins. Ayant ceci à l'esprit, ils passent un round à tirer des coups de semonce alors que Daro s'écrie :

« Hé, les idiots, vous savez pas à qui vous avez affaire. Lâchez vos armes et on sera sympa avec vous. »

Si les PJ capitulent, ils reçoivent une sévère correction (subissant assez de dégâts pour être neutralisés) et on leur ordonne de ne plus se mêler à l'avenir des affaires de Daro. Sans mentionner Bandin Dobah, le contrebandier leur explique que lui et ses amis font partie d'un *« réseau indépendant de marchands de biens transportables »* et qu'il y a *« beaucoup de nos camarades dans le coin »*. Ils doivent donc s'estimer heureux de ne prendre qu'une raclée.

Si les PJ font de la résistance, la bande commence à se battre pour de bon et concentre ses tirs sur les adversaires les plus dangereux. Daro crie à ses alliés de les tuer.

Les contrebandiers luttent avec férocité jusqu'à ce que leurs deux chefs, Daro et Gut, soient tués ou mis hors d'état de nuire. Dans ce cas, le reste de leur groupe bat hâtivement en retraite et tente de perdre ses éventuels poursuivants dans le labyrinthe des allées qui sillonnent le spatioport. Si les PJ sont assez stupides pour se rendre à ce moment-là, leurs ennemis en exécutent un ou deux pour se venger des dégâts qu'ils ont subis avant de les mettre en garde à propos de leur ami le « grand patron » et de son réseau.

Si Daro meurt, l'attention des personnages est attirée par l'encombrant sac à dos qu'il porte. Ils trouvent à l'intérieur un médipack, deux stimpacks, 50 crédits et



une sorte de grande clé en acier sombre. Il s'agit d'un outil utilisé pour ajuster les bouchons d'entrave sur les droïdes et n'importe quel PJ compétent en Mécanique reconnaît automatiquement son usage (si aucun d'entre eux ne possède cette compétence, le MJ devra choisir un PJ). Le sac contient diverses autres clés dont l'usage n'apparaît pas encore.

Une fois la bande éliminée (ou une fois qu'elle s'est rendue et a subi le même genre de punition expéditive qu'elle voulait appliquer aux PJ), quelques bourlingueurs du coin s'approcheront des PJ. Ils les traitent en héros s'ils ont vaincu les contrebandiers ou les plaignent s'ils ont été rossés.

Ces gens expliquent quelques détails à leur sujet et leur apprennent qu'on les suspecte de travailler pour un réseau de contrebande agressif, probablement lié à Bandin Dobah. Si les PJ n'y sont pas encore allés, ils leur donnent l'adresse de leur planque.

LA PLANQUE DES CONTREBANDIERS

C'est un vieil entrepôt meublé à la hâte pour les besoins de la bande, et qui peut être ouvert grâce à l'une des clés se trouvant dans le sac à dos de Daro. Il s'agit d'une unique grande pièce, avec une zone de détente le long d'un des murs. Un certain nombre de couchettes et de hamacs de récupération offrent un peu de confort aux contrebandiers souhaitant se reposer. Il y a une vieille cuisinière et un garde-manger pour préparer les repas, ainsi que des toilettes chimiques nauséabondes.

Une grande vitrine en acier renforcé se trouve dans un angle de la pièce et peut être ouverte en utilisant une autre des clés de Daro. Elle contient différents outils et 235 crédits. Si les contrebandiers n'ont pas eu le temps de les prendre, leurs armes supplémentaires s'y trouvent également. Au centre de la pièce, on peut apercevoir un amoncellement de caisses et de boîtes : comme la bande n'a pas transporté de contrebande depuis un certain temps, elles sont vides. Elles peuvent cependant servir de couverture en cas d'échange de tirs.

Un droïde astromech désactivé, R4-W9, se trouve dans un autre coin de la pièce et porte des traces de mauvais traitements. Son châssis, orné d'un gros bouchon d'entrave en acier sombre, est couvert d'empreintes huileuses et de bosses. Certains panneaux de l'avant du droïde ont été retirés et il a été relié à un petit ordinateur portable. On peut lire sur l'écran vert clignotant : « *Configuration terminée. Coordonnées compatibles.* »

Le droïde ne répondra pas tant que le bouchon d'entrave reste en place, ce dont un PJ pourvu de la compétence Mécanique ou Informatique se rend compte immédiatement. Il est possible de le retirer en utilisant l'outil trouvé dans le sac à dos de Daro. Sinon, les PJ peuvent tenter un **test de Mécanique Moyen (◆◆)** ou se servir d'un outil comme levier. Si le test échoue ou si l'on force le bouchon, le droïde subit trois blessures.

R4-W9 est heureux d'être libéré du bouchon d'entrave. Comme la plupart des astromechs, il communique dans un langage à base de bips, mais dispose aussi d'un projecteur holographique dont il se sert pour montrer des images afin

d'illustrer son propos. Il s'inquiète immédiatement de ce qui est arrivé à son compagnon J9-B8 et émet une série de couinements affligés s'il apprend le sort qu'a subi son ami.

Il explique ensuite aux PJ qu'on a transféré dans sa mémoire des coordonnées correspondant à un champ de gros astéroïdes proche de Formos, qu'on peut rapidement atteindre avec un vaisseau capable de passer en hyperespace.

Si l'un des PJ examine l'ordinateur relié à R4-W9, il peut avoir accès à son contenu en réussissant un **test d'Informatique Moyen** (◆ ◆). Il pourra alors déterminer qu'il contient quelques programmes en plus des coordonnées récemment enregistrées dans le droïde. Ce sont pour la plupart des rapports sur les quantités de glitterstim transportées et vendues. S'il obtient au minimum ❍ ❍ ❍, le MJ doit les dépenser pour lui donner accès à un fichier supplémentaire nommé « Passe », qui semble être l'échantillon d'un signal radio à onde courte conçu pour être émis par l'ordinateur de navigation d'un vaisseau.

R4-W9 - DROÏDE ASTROMECH [RIVAL]

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	1	2	3	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	12	0 | 0

Compétences : Astrogation 3, Calme 1, Informatique 3, Mécanique 2, Pilotage (espace) 2
Talents : aucun.
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, de manger ni de boire, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau. Immunisé contre les poisons et toxines.)
Équipement : Arc de soudure (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique - ; portée au contact ; dégâts étourdissants), outils de réparation intégrés (compte comme une trousse à outils).

ET MAINTENANT ?

Les PJ peuvent être assez motivés pour se lancer aux trousses de Bandin Dobah et tenter de le ramener aux autorités de leur propre chef. Dans ce cas, R4-W9 leur propose de se joindre à eux et de les aider du mieux qu'il peut.

S'ils ne savent pas quoi faire à ce moment du scénario, R4-W9 leur explique qu'ils devraient envisager de poursuivre l'Aquale. Il peut émettre n'importe laquelle des remarques pertinentes suivantes. S'il le fait cependant, le MJ doit se rappeler que R4 n'est pas simplement son porte-parole, pas plus qu'il ne va débiter tous ses arguments jusqu'à ce que le déclic se produise chez un joueur. Sa motivation première consiste à se venger de Dobah et il considère que les PJ représentent sa meilleure option pour y parvenir. La solution la plus simple pour le MJ consiste à choisir ce qui interpellera le groupe selon lui et à utiliser au besoin les autres arguments, ou mieux : à laisser les joueurs aboutir eux-mêmes à ces conclusions.

- Le bruit que les PJ ont combattu et tué des membres de l'organisation de Bandin Dobah se répand rapidement et l'Aquale exercera des représailles afin de justifier sa réputation.
- Plus tôt les PJ agiront contre Dobah, mieux ça vaudra. Après tout, ils savent où trouver l'Aquale et peuvent lancer une attaque-surprise.
- Si R4-W9 est mis au courant de l'histoire du chasseur de primes rodien, il soutient que Dobah a peut-être eu à s'occuper de son cas récemment : dans ce cas, il peut être affaibli et avoir besoin de renforts.
- R4-W9 se fend d'un argument moral : Dobah et ses hommes tiennent la majorité de la communauté locale des contrebandiers sous leur coupe, et ils ont détruit des droïdes parfaitement opérationnels afin d'assurer leur emprise. Les PJ feraient une bonne action en vengeant J9-B8.
- 10 000 crédits représentent une jolie somme et il pourrait y avoir d'autres choses à prendre en recherchant le vaisseau, comme des marchandises de contrebande.

Si les PJ ne sont toujours pas intéressés par la capture de Bandin Dobah, R4-W9 les remercie de l'avoir libéré, mais ne souhaite pas les accompagner plus loin. Il disparaît dans les allées du spatioport de Formos afin de préparer sa vengeance. Les personnages ont alors deux choix : ils peuvent prendre l'initiative et partir à la recherche de Bandin Dobah, ce qui implique un dangereux voyage jusqu'à un astéroïde voisin, ou refuser cette quête et s'amuser sur Formos. S'ils choisissent la seconde option, c'est au MJ de déterminer si l'Aquale les poursuit ou non, auquel cas il est possible de trouver

COMBAT DE RUE

Les rues et les allées du spatioport de Formos sont jonchées de toutes sortes de caisses et d'emballages, ainsi que de vaporisateurs et de compacteurs à ordures. Si un combat éclate, les personnages pourront se réfugier derrière ces objets ou grimper dessus pour avoir une meilleure vue sur la zone.

Si un combat a lieu dans les rues, et ce, à n'importe quel moment, les PJ ne seront jamais plus loin qu'à portée moyenne d'une pile de caisses, et qu'à portée longue d'un moyen d'accès à un toit, de l'angle d'un bâtiment ou d'un compacteur à ordures. Les caisses offrent une couverture élémentaire (défense +1), qui sera meilleure pour un compacteur ou l'angle d'un bâtiment (défense +2). Un personnage qui se tient au-dessus d'un compacteur ou qui atteint un toit aura plus de facilité à tenir un ennemi dans sa ligne de mire : ajoutez ■ à toutes les attaques de tir effectuées contre des personnages situés en contrebas.

plus loin dans ce chapitre les profils et les informations de combat de Dobah et sa bande. Il devra garder à l'esprit qu'ils seront préparés à un combat sérieux et qu'ils ne voudront prendre aucun risque.

LOCALISER DOBAH

Le voyage dans l'hyperespace jusqu'au champ d'astéroïdes est bref et sans surprise. Les PJ estiment en gros qu'ils feront le trajet aller-retour en à peu près vingt heures s'ils ne se perdent pas et ne dévient pas de leur route. Lisez ce qui suit aux joueurs :

R4-W9 est capable de seconder le pilote du vaisseau afin de sortir de l'hyperespace en toute sécurité à courte distance du champ d'astéroïdes. À partir de là, l'ordinateur de navigation, un peu aidé par R4-W9, peut localiser un grand astéroïde dérivant lentement. Le droïde identifie ce rocher comme l'endroit où se trouve le repaire de Bandin Dobah.

Cet astéroïde est criblé de cavernes creusées par d'énormes vers de l'espace, et les détecteurs montrent qu'un certain nombre d'entre elles ont été littéralement rongées dans le roc.

Si les PJ tentent d'obtenir plus de renseignements sur l'endroit par le biais de leur ordinateur de navigation ou de leurs senseurs, il leur faudra effectuer un **test d'Informatique Facile (◆)**.

S'ils le réussissent, ils découvrent ce qui suit en scannant la roche:

- Il y a des formes de vie dans deux des cavernes (B et C sur la carte).
- De grands objets métalliques émettant de l'énergie se trouvent dans deux des cavernes et il s'agit sans doute de vaisseaux (A et C sur la carte).
- L'objet métallique de taille plus modeste qui orbite autour de l'astéroïde est probablement un droïde sentinelle. Un autre point de chaleur à la surface signale peut-être un vaisseau stellaire en attente.

LE DROÏDE SENTINELLE ET LE Z-TIE

Le droïde sentinelle est un petit drone spatial, piloté par un cerveau de droïde. En orbite autour de l'astéroïde, il surveille les alentours à la recherche de vaisseaux en approche ou d'autres dangers. S'il identifie un risque, il est programmé pour alerter Bandin Dobah avant d'aller l'intercepter.

Le drone a les caractéristiques et les compétences suivantes. Comme il fait partie de la structure du vaisseau, le cerveau n'a pas encaissement ou de seuil de blessure, ni d'équipement ou d'aptitude. S'il devait subir du stress, ce serait le vaisseau qui subirait un stress mécanique. Il ignore toutes les blessures.

PROFIL DE DROÏDE SENTINELLE

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	3	1	3	1	1

Compétences : Artillerie 2, Pilotage (espace) 2.
Talents : aucun.

PROFIL DU VAISSEAU DROÏDE SENTINELLE

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
3	4	0	0 - - 0	3	10	12

Type de véhicule/Modèle : Chasseur/Spécial
Constructeur : Inconnu
Hyperdrive : Aucun
Naviordinateur : Aucun
Portée des senseurs : Moyenne
Équipage : Aucun, piloté par droïde
Charge utile : –
Capacité : –
Provisions : –
Coût/rareté : Inconnu
Armes : Canon laser double monté à l'avant (Arc de tir avant ; portée courte ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

Le droïde sentinelle met 20 minutes pour terminer son orbite autour de l'astéroïde. À chaque révolution, il balaie l'espace de ses senseurs afin de localiser tout danger potentiel. Pour déterminer le résultat de ce balayage, faites un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** à chaque orbite jusqu'à ce que quelque chose d'intéressant (comme le vaisseau des PJ) se trouve à sa portée. S'il détecte un vaisseau spatial, le drone lui demande de s'identifier. Sans autorisation, le droïde alerte Bandi Dobah et le contrebandier aux commandes du Z-TIE qu'un navire hostile est arrivé à la fin du round, puis attaque.

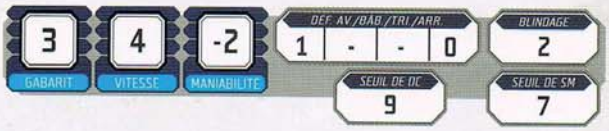
Si le droïde sentinelle reçoit une réponse correcte, il s'écarte et permet au droïde ou au vaisseau de continuer sa route. Il envoie un autre message à Dobah pour l'informer que le vaisseau en approche est amical.

Z-TIE

Le Z-TIE est un chasseur connu sous le sobriquet « mocheté », l'amalgame de pièces de récupération d'Aile-X réassemblées en chasseur, le croisement entre un Chasseur de tête Z-95 et un chasseur TIE. Un jour, l'un des contrebandiers de Dobah a récupéré le châssis d'un Z-95 partiellement détruit et a remplacé ses ailes déchiquetées par les panneaux solaires à la forme hexagonale caractéristique du chasseur TIE. Il a également remplacé l'un des lance-missiles à concussion du Z-95 par un canon laser. Il a gardé le second, mais il n'y a qu'un seul missile dans le tube.

À présent, le contrebandier Alger Sodoth (voir page 396) remplit la fastidieuse fonction de support du droïde en cas de problème. Dobah ne fait guère confiance à cette machine et c'est la raison pour laquelle il a construit un petit hangar pressurisé dans l'une des plus petites cavernes de l'astéroïde, où il a planqué le Z-TIE. Sodoth est de garde, mais en train de se détendre lorsque les PJ arrivent.

PROFIL DU Z-TIE



Type de véhicule/Modèle : Chasseur/Mocheté
Constructeur : Récupération
Hyperdrive : Aucun
Naviordinateur : Aucun
Portée des senseurs : Courte
Équipage : Un pilote
Charge utile : 8
Capacité : Aucun
Provisions : Un jour
Coût/rareté : Inconnu
Armes : Canon laser monté à l'avant (Arc de tir avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée courte), Lance-missiles à concussion monté à l'avant (Arc de tir avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée courte), Brèche 4, Souffle 4, Projectile guidé 1, Munitions limitées 1, Cadence lente 1).

S'OCCUPER DU DROÏDE SENTINELLE

Il existe plusieurs façons de s'occuper du droïde sentinelle.

- **Passer en douce.** La portée du détecteur du droïde ne s'étend pas tout autour de l'astéroïde et dans l'espace alentour. Si les PJ attendent qu'il passe de l'autre côté et qu'ils foncent dans les tunnels aussi vite que possible, ils seront capables de le contourner. Cette manœuvre requiert du pilote qu'il réussisse un **test de Pilotage (espace) Difficile (◆◆◆)**. S'il le rate, le droïde les remarque et avertit Bandin Dobah et Alger.
- **Détruire le droïde.** Si les PJ sont capables de le détruire en un round, il ne peut pas avertir la base. S'ils prennent plus de temps, le droïde envoie un message d'alerte avant de combattre au mieux.
- **Diffuser le fichier mot de passe.** Si les PJ ont trouvé le fichier nommé « Code » sur l'ordinateur et l'envoient au droïde sentinelle avant que celui-ci n'ait décidé s'ils étaient hostiles, il ne lance pas d'alerte et prévient Bandin Dobah que Daro Blunt est arrivé.
- **Brouiller les transmissions du droïde.** Son comlink n'est pas très puissant et peut être brouillé en réussissant un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** qui prend une action. Il ne pourra donc pas donner l'alerte, mais combattra les intrus. Un PJ possédant la compétence Pilotage (espace) ou Informatique connaîtra automatiquement cette option.

S'OCCUPER DU Z-TIE

S'ils envoient le code ou parviennent à éviter le droïde sentinelle, Alger reste au sol et les PJ évitent de combattre le Z-TIE. Cependant, s'ils attaquent le droïde ou brouillent ses transmissions, il saute dans son chasseur et les affronte. L'abri pressurisé est au « sommet » de l'astéroïde et il peut rejoindre la position du droïde en un tour complet, quel que soit l'endroit où celui-ci se trouve.

Si les PJ ont pris le droïde par surprise, soit en se faufilant et en l'attaquant, soit en envoyant le code et en l'attaquant, le contrebandier passe un tour supplémentaire à monter dans son cockpit et à faire décoller son chasseur. Dans tous les cas, à la fin d'un ou deux tours (après être sorti à vive allure), il se retrouve à portée moyenne des PJ. Alger est un peu plus confiant qu'il ne le devrait et s'attend à ce que lui et le droïde gèrent le problème. Si possible, il vient jusqu'à portée courte et tire son missile à concussion, puis se rapproche pour finir le boulot avec ses lasers.

Si les PJ parviennent à éviter complètement le contrebandier et le droïde, ils devront compter avec lui lorsqu'ils quitteront l'astéroïde. En supposant qu'ils se soient occupés de Dobah, ils sont dans une position de négociation légèrement différente. Le chasseur d'Alger n'a pas d'hyperdrive. Au lieu d'être bloqué dans l'espace, il essaiera de s'arranger avec eux pour se faire déposer ailleurs et leur proposera les 500 crédits qu'il a sur lui. S'ils refusent, il les attaque sous le coup de la colère et du désespoir.

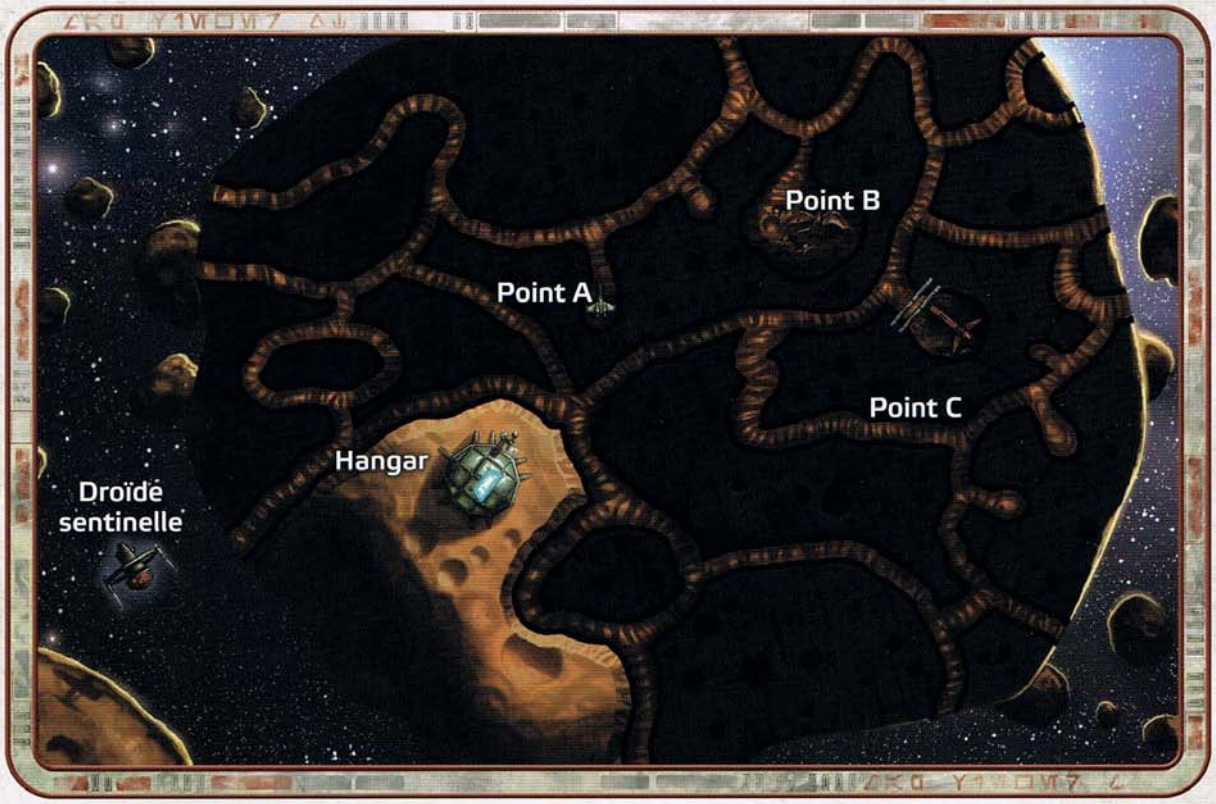
DANS L'ASTÉROÏDE

De gigantesques vers de l'espace ont creusé les tunnels et même s'ils n'y sont plus depuis très longtemps, les parois des cavernes sont toujours couvertes d'une matière visqueuse et d'excrétions noires. Au croisement des galeries, cette matière s'agglomère en stalactites gluantes qui pendent au plafond, et un pilote qui emprunte ces tunnels doit faire un **test de Pilotage (espace) Difficile (◆◆◆)** afin de ne pas répandre cette substance répugnante sur la coque son vaisseau, car elle est légèrement corrosive. Si on ne la nettoie pas dans les jours qui suivent, elle provoque deux points de dégâts de coque.

POINT A - VAISSEAU DE GODON NETAKKA

Dans cette caverne se trouve un petit vaisseau monoplace abandonné en mauvais état. En explorant l'astéroïde, Godon est rentré dans le liquide corrosif qui recouvre les parois et de grandes parties du châssis sont maintenant noircies et criblées. Si les PJ prennent la peine d'entrer dans le vaisseau, ils découvriront que la plupart des objets transportables utiles ont disparu.

S'ils explorent la petite cabine, ils trouveront cinq grenades à hélium (ces armes n'ont pas de caractéristiques, mais il est possible de les utiliser pour se débarrasser des mynocks) dans une boîte en plastique, deux bâtons luisants et un râtelier de six paires de menottes de la Sécurité thalassienne.



POINT B - CAVERNE DES MYNOCKS

Cette grande caverne est habitée par une petite nuée de mynocks nichant dans les crevasses rocheuses du plafond. À moins de prendre les précautions nécessaires, quelques-unes de ces créatures détectent la présence de n'importe quel vaisseau entrant sur leur territoire. Si les PJ y pénètrent, cinq mynocks attaquent et cherchent à s'accrocher à la coque pour manger les câbles électriques.

Quand les bestioles commencent leur descente vers le vaisseau, elles sont à portée longue et à moins d'être détruites en vol, elles se posent sur la carlingue et se révèlent pratiquement impossibles à chasser si on reste à l'intérieur. Les mynocks agissent comme un seul groupe et une fois accrochés, on ne s'en débarrasse qu'en leur tirant dessus à coup de blaster ou en utilisant les grenades à hélium. (cf. page 413 pour de plus amples informations sur les mynocks).

POINT C - LE VAISSEAU DE BANDIN DOBAH

Il s'agit du *Vagabond*, le cargo moyen YV-666 de Dobah, qui lui tient lieu de planque à l'heure actuelle. Le vaisseau est posé dans l'une des cavernes et Dobah a installé un sas pressurisé à l'entrée de la grotte afin de pouvoir facilement entrer et sortir. Malheureusement pour lui, sa paresse a laissé son vaisseau quelque peu exposé : des câbles électriques vont de la travée jusqu'au générateur du sas et à un ensemble de projecteurs, ce qui signifie qu'il ne peut protéger l'appareil sans les couper (et probablement l'endommager).

La cabine est assez vaste pour accueillir confortablement quatre membres d'équipage (un cinquième dort dans la pièce commune et Godon Netakka se trouve dans l'une des capsules de survie).

Le *Vagabond* a un autre problème. Son hyperdrive principal est en panne et il n'a plus que son hyperdrive de secours et sa propulsion subliminique. Dobah a négligé les réparations puisque la plupart de ses agents viennent le voir. Sa flemme pourrait à présent se révéler problématique.

À L'EXTÉRIEUR DU VAISSEAU

La caverne où se trouve le *Vagabond* est une étendue plate de roche exposée. Le générateur du sas pressurisé est posé le long d'une des parois de la grotte et il est flanqué de chaque côté par une rangée de projecteurs. Certains membres de l'équipage ont disposé des chaises et des tables « dehors », mais il n'y a personne en ce moment. Deux droïdes monte-charge vont et viennent, transportant des marchandises et des fournitures et les répartissant alentour. Ils ignorent complètement les PJ.

Il y a aussi trois modules de chargement contenant chacun deux boîtes remplies de glitterstim. Chacune d'entre elles a été truquée pour transporter la contrebande ; elles ont l'air de boîtes de nourriture inoffensives et détruiront leur contenu si on ne les ouvre pas correctement. Cependant, le boulot a été bâclé. Si l'on inspecte l'un des modules de chargement et que l'on réussit un **test de Perception Facile (◆)**, on remarque qu'il a été trafiqué. Neutraliser le mécanisme demande un **test de Mécanique Moyen (◆◆)**. Un échec provoque l'incendie du contenu.

COCKPIT

On y trouve un siège pour le pilote et un autre pour le copilote. On peut utiliser le laser double monté sous le vaisseau depuis le siège du copilote.

CAMBUSE ET FRIGO

Une cuisine élémentaire, mais fonctionnelle est installée d'un côté, et une douche et des toilettes à l'aspect très peu hygiénique de l'autre. Un distributeur automatique sert des tasses de caf chaud plutôt décentes dans la cambuse.

CABINES

Les cinq cabines petites et spartiates contiennent tout juste une couchette, un coffre et une armoire. Les pirates font pour la plupart confiance à Dobah pour ce qui est de l'argent et de l'équipement, et il n'y a donc là que des choses personnelles, comme des vêtements de rechange et des souvenirs de leur foyer. La cabine du second est occupée par l'un des membres d'équipage de l'Aquale et il doit plus sa position à son ancienneté qu'à de réelles compétences. Dobah est dans la cabine du capitaine et son secrétaire contient 530 crédits.

SALLE COMMUNE

On y trouve une longue table où sont servis les repas et où l'équipage tient ses réunions, ainsi qu'une table de Dejarik plutôt jolie dans un coin. Si on l'allume, l'image projetée est toutefois si floue et vacillante qu'il est pratiquement impossible de jouer.

RAMPES D'ACCÈS ET ATELIER

Cette zone du vaisseau sert d'armurerie. À moins qu'elles n'aient été prises par l'équipage, il y a ici trois carabines blaster, ainsi que des pièces détachées et des batteries pour ces armes. Une paire de gants à décharge et un lourd gourdin d'acier (équivalent d'un gaderffii) y sont également entreposés.

SOUTE À MARCHANDISES, ÉLÉVATEUR ET RAMPES DE CHARGEMENT

La soute est jonchée de toutes sortes de détritus et remplie jusqu'à bonne hauteur de boîtes et de caisses. La plupart d'entre elles sont vides ou bourrées d'emballages plastiques et de papier déchiré. Un élévateur permet d'accéder aux étagères situées près du plafond, mais les boîtes qui y sont entreposées sont toutes vides. Un PJ annonçant qu'il fouille la soute avec soin devra faire un **test de Perception Difficile (◆ ◆ ◆)**. S'il le réussit, il découvrira dans le sol un compartiment secret qui contient une caisse de glitterstim (100 doses, valeur au marché noir : 5000 crédits). De chaque côté de la soute se trouvent des rampes de chargement permettant à l'équipage de déplacer la cargaison.

CAPSULES DE SURVIE

Il y a assez de place dans chacune d'entre elles pour faire tenir relativement à l'aise quatre personnes. Godon Netakka utilise celle de tribord comme cabine improvisée.

LOCAL TECHNIQUE

Les outils et les appareils nécessaires au bon fonctionnement des différents moteurs et systèmes du vaisseau sont soigneusement entreposés ici. Une échelle permet à un artilleur de monter depuis le local dans la tourelle du canon laser.

POSITIONS PAR DÉFAUT DE L'ÉQUIPAGE

À moins d'avoir été alertés, les membres de l'équipage seront aux endroits suivants : le second dans le poste de pilotage, Dobah dans sa cabine, les trois humains dans la salle commune en train de prendre un caf et de discuter, et Godon Netakka dans la capsule de survie tribord.

BANDIN DOBAH ET SON ÉQUIPAGE

Bandin Dobah est l'archétype du capitaine pirate : téméraire, grossier et agressif. Sa hargne lui a rapidement gagné le respect de plusieurs de ses congénères sur Ando, sa planète natale, et il s'est révélé être un chef de bande naturel. Son impressionnante force de volonté compensait son manque de charme. Il s'est aussi rapidement fait un certain nombre d'ennemis et s'est donc lancé dans une carrière spatiale, à la tête d'un équipage de fripouilles s'engageant volontiers dans toutes sortes d'activités mercenaires ou d'actes de piraterie afin de faire rentrer les crédits.

L'âge a quelque peu ramolli Dobah même si n'importe quelle personne civilisée le considérerait encore comme une brute violente. Il n'a plus l'énergie de parcourir les routes hyperspatiales de la galaxie à la recherche de coups faciles, mais il a été capable de se reconvertir et dirige à présent avec efficacité son réseau d'équipes de contrebandiers autour de la passe de Kessel. Il a tendance à mener ses affaires par le biais d'intermédiaires comme Daro Blunt.

Dobah règne toujours par l'intimidation plutôt que par de vraies qualités de commandement, et ses hommes lui obéissent plus par crainte que par loyauté. Sa brutalité et sa grossièreté choquent tout le monde, à l'exception des pirates de l'espace les plus endurcis, mais comme les bénéfices de la contrebande de glitterstim continuent de rentrer, ses hommes lui restent malgré tout loyaux.

Son équipage est composé de trois humains et d'un autre Aquale, le reste de ses hommes de main remplissant à peu près le même rôle que Daro Blunt à la tête des différents groupes de contrebandiers qui constituent son réseau. Ils sont individuellement féroces, mais ne se battent que tant qu'ils sont sûrs de gagner. Une fois Dobah tué ou neutralisé, ils essaient de négocier leurs vies et leur liberté.

BANDIN DOBAH - BARON DU CRIME [NÉMÉSIS]

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	2	2	4	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
5	16	14	0 | 0

Compétences : Coercition 4, Connaissance (pègre) 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Négociation 2, Pilotage (espace) 3, Système D 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Arme en main (peut sortir ou rengainer une arme au prix d'une broutille).
Capacités : aucune.
Équipement : Pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), Vibrohache (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 3), vêtements épais (encaissement +1).

SECOND - BRUTE LONGUE À LA DÉTENTE [RIVAL]



Compétences : Artillerie 3, Coercition 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Perception 2, Pilotage (espace) 1, Vigilance 2.
Talents : Aucun.
Capacités : Aucune.
Équipement : Matraque lourde (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 2), Pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), armure matelassée (encaissement +2).

Les trois humains de l'équipage de Dobah utilisent le profil Pirate, membre d'équipage de la page 393 et se battent comme un seul groupe. S'ils parviennent à arriver à l'armurerie avant le début du combat, ils utiliseront les carabines blaster, sinon leurs pistolets.

LA RÉACTION DE DOBAH

La réaction de l'Aquale à l'arrivée des PJ dépend de la manière dont ils auront géré le droïde sentinelle près de l'astéroïde.

ALERTE MAXIMALE

Si les PJ ont laissé le droïde avertir Dobah, lui et ses hommes sont en alerte maximale. Le second manœuvre le canon laser moyen du vaisseau et tire pour détruire toute menace qui se présente. Pendant ce temps, les trois contrebandiers s'arment des carabines blaster et prennent des positions défensives dans la soute de marchandises (Dobah ne veut pas couper les câbles d'alimentation et décoller s'il n'y est pas obligé). Ils se cacheront derrière les piles de caisses (bénéficiant d'un bonus de +1 à leur défense à distance) et tirent pour tuer.

AU DÉPOURVU

Si les PJ parviennent à passer discrètement le droïde sentinelle ou à le détruire avant qu'il n'envoie son avertissement, Dobah et ses hommes sont pris au dépourvu. Ils restent sur leurs positions par défaut jusqu'à ce qu'ils soient alertés de l'arrivée d'un vaisseau et se précipitent à ce moment-là pour préparer la défense présentée plus haut. Si les PJ se débrouillent pour atterrir et entrer rapidement dans le vaisseau de Dobah (en l'espace de trois rounds), ils peuvent éviter les tirs de laser et l'équipage ne peut ni s'armer des carabines blaster ni se mettre en position défensive. Une fois qu'ils sont à l'intérieur, le second abandonne son canon laser et va les affronter en personne. Godon Netakka tente de trouver Dobah et se battra à ses côtés.

ATTENDANT DARO

Si les PJ ont eu l'idée d'envoyer le fichier « Code », Dobah et ses hommes seront réellement désavantagés. Les personnages pourront non seulement atterrir librement près du vaisseau de Dobah, mais la majorité de l'équipage restera sur ses positions par défaut. Les trois humains se rendent dans la soute afin de rencontrer Daro et d'organiser le transfert des marchandises qu'il pourrait transporter. Une fois des tirs échangés ou l'alarme donnée, les autres membres de l'équipage réagiront comme spécifié plus haut.

GODON NETAKKA

Le Rodien chasseur de primes n'est qu'un membre provisoire de l'équipage de Dobah. Lorsqu'il est parvenu à remonter la piste de la bande de contrebandiers jusqu'à l'astéroïde, son vaisseau était dans un tel état qu'il a dû l'abandonner et se soumettre au bon vouloir de Dobah.

Heureusement pour lui, l'Aquale éprouve un respect inhabituel pour les Rodiens et le culot du jeune chasseur de primes l'a impressionné au point qu'il a décidé de se servir du peu de charisme dont il dispose pour le gagner à sa cause. De son côté, Godon a un certain sens de l'honneur et même s'il a juré de livrer Dobah à la justice, il ne peut ignorer le fait qu'il serait mort sans la clémence de l'Aquale. Il s'est pour l'instant joint à la bande, mais il ne sait plus vraiment s'il doit se considérer comme un criminel ou un chasseur de primes.



Les PJ disposent là d'une belle occasion s'ils sont assez malins pour la saisir. Lorsque les hostilités éclatent entre eux et les pirates, ils peuvent essayer de raisonner le Rodien. S'ils ne cherchent pas à communiquer avec Godon, celui-ci reste aux côtés de Dobah et fait tout ce qu'il peut pour aider les pirates. S'ils tentent de lui parler, ils peuvent essayer de le convaincre de reprendre du service en tant que chasseur de primes.

SOLLICITER GODON NETAKKA

Un PJ observant le Rodien se rend tout de suite compte qu'il n'est pas tout à fait à sa place parmi les contrebandiers. Godon a plutôt honte de ne pas avoir livré Bandin Dobah à la justice, et même à ce stade de l'aventure, il est possible de le convaincre de faire son travail et d'appréhender ou d'exécuter l'Aquale. Il existe plusieurs façons de le solliciter. Durant le combat (le moment le plus logique), chacune de ces options prend une action. Si les PJ ratent ce test, mais parviennent à obtenir au moins , le MJ peut utiliser ces pour que Godon ne participe plus à l'affrontement (évitant de combattre les PJ mais refusant d'aller jusqu'à lever la main sur Dobah).

- **Menacer Godon.** C'est l'option la moins efficace, mais un personnage peut y parvenir au moyen d'un **test de Coercition Difficile ( )**. En cas de réussite, le Rodien change de camp.
- **Couvrir Godon de honte.** Titiller le sens de l'identité malmené de Godon est une stratégie plus payante. Un PJ qui jouerait sur ce tableau doit faire un **test de Charme Moyen ( )** (même s'il ne s'agit pas de se montrer charmant, pour le coup !). Si le PJ effectuant ce test est un Rodien, ajoutez à la réserve de dés. Si les personnages mentionnent sa sœur, ils peuvent ajouter un autre au test.
- **Offrir une récompense à Godon.** Selon lui, les 10 000 crédits de l'Empire représentent un bon prix, mais ils ne sont pas aussi séduisant que l'argent qu'il pourrait se faire en travaillant avec Bandin Dobah. Si les PJ mentionnent un chiffre plus important, il se pourrait bien que Godon change d'avis. Godon est un Rodien cupide, mais il faut lui proposer au moins 12 000 crédits pour qu'il change de camp. Si c'est la somme qu'on lui offre et que les PJ ont l'air de pouvoir payer, Godon se montrera assez vénal pour se battre pour eux. Si les PJ n'ont pas autant d'argent, ils peuvent toujours essayer de l'embobiner en réussissant un **test de Tromperie Difficile ( )**.

S'ils ne tentent rien pour l'attirer de leur côté, Godon reste aux côtés de Dobah. Il est trop désespéré pour se rendre et se battra jusqu'à la mort.

GODON NETAKKA - CHASSEUR DE PRIME RODIEN [RIVAL]



Compétences : Athlétisme 1, Distance (armes légères) 2, Perception 1, Pilotage (espace) 1, Pugilat 1, Système D 1, Vigilance 1.
Talents : aucun.
Capacités : aucune.
Équipement : Pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), gantelets renforcés (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 1), armure de chasseur de prime abîmée (encaissement +1, défense +1).

RAMASSER LA RÉCOMPENSE

Si les PJ se débrouillent pour tuer ou maîtriser Bandin Dobah, ils voudront probablement récolter l'une des généreuses primes placées sur sa tête. Cela implique un voyage jusqu'à Sleheyron dans l'Espace hutt afin de parler à Thakba Besadii Diori, ou bien jusqu'au monde prison de Kessel pour se débrouiller avec l'administration de Moruth Doole.

Dans les deux cas, les PJ devraient engranger 20 XP pour chaque session passée sur le scénario, plus 5 XP s'ils ont trouvé le glitterstim ou capturé Dobah.

ALLER SUR SLEHEYRON

La planète est facilement accessible depuis Formos en empruntant l'hypervoie Pabol Sleheyron. C'est un monde lourdement industrialisé, avec de nombreux spatioports desservant les non moins nombreuses zones urbaines et pétrolières. Quelques endroits de la planète ont été épargnés par l'expansion urbaine et ces régions sauvages sont simplement inhabitées, ravagées par des cataclysmes volcaniques et bordées de flèches de basalte irrégulières.

Thakba Besadii Diori est l'un des nombreux gros bonnets Hutts vivant sur la planète, et il est loin d'être le plus important. Il est bien connu et les PJ n'ont aucun problème pour trouver son palais, situé à proximité du plus grand spatioport de la planète. Lorsqu'ils demandent une entrevue avec le Hutt, ils sont reçus par ses gardes gamorréens porcins et son majordome devaronien au physique démoniaque leur sert un choix de boissons de qualité. Après un court moment, ils sont invités à discuter affaires avec Thakba, un Hutt vert particulièrement pustuleux et gluant.

Il parle dans un hutt grondant et gargouillant, que son droïde de protocole 3PO personnel traduit avec compétence. Thakba a mis cette prime sur la tête de Bandin Dobah pour une opération de relations publiques. Il fait commerce de l'épice et veut garder la bonne réputation dont il jouit dans la communauté des contrebandiers de la région de la passe de Kessel. Il fait donc tout ce qu'il peut pour accueillir les PJ et se montre heureux de leur acheter le glitterstim qu'ils ont récupéré sans poser de question. Il leur en propose la moitié du prix en vigueur, mais en réussissant un **test de Négociation Moyen ( )**, ils parviennent à faire monter l'offre de 100 crédits par caisse de glitterstim pour chaque obtenu, et de 100 crédits pour le tout pour chaque .

Si les PJ livrent le corps de Bandin Dobah, Thakba est quelque peu déconfit, mais il propose aux PJ une compensation de 3000 crédits pour le dérangement, à prendre où à laisser ; il ne négociera pas un montant supérieur. Si les PJ lui ramènent Dobah vivant, ils sont noyés sous les superlatifs de bonne humeur (avec quelques postillons) de la part d'un Hutt heureux qui alignera immédiatement 5000 crédits. Ils sont de plus invités à assister aux prochains débuts de l'Aquale dans sa nouvelle carrière de gladiateur, qu'il entamera dans une arène voisine. Thakba leur permet de profiter du spectacle depuis sa barge personnelle, et un certain nombre d'invités enthousiastes parient des poignées de crédisticks sur le résultat des combats.

Après quelques minutes de passes d'armes, Bandin Dobah gagne son premier combat contre un Twi'lek élancé à la peau bleu clair, mais sa chance ne dure pas. Il est tranché en deux dans les premières secondes de son deuxième combat contre un énorme et pesant Weequay.

ALLER SUR KESSEL

Dans l'espace, la planète prison de Kessel ressemble à un morceau de rocher nu, difforme et inhabité, à la surface parsemée d'usines qui peinent à générer sa mince atmosphère respirable. Ce monde est étroitement surveillé par des satellites en orbite et des escadrilles de chasseurs TIE. Les PJ sont contactés par des vaisseaux impériaux bien avant d'atteindre la planète, et longuement questionnés sur leur identité et les raisons qui les ont amenés à s'y rendre.

Une fois qu'ils se sont pliés à cet interrogatoire, on les escorte jusqu'à la surface et on leur demande d'atterrir près d'un bâtiment administratif fonctionnel. Des stormtroopers les attendent sur l'aire d'atterrissage, les fouillent à la recherche d'armes puis les escortent jusqu'au bureau de Moruth Doole.

Le très corrompu Rybet, administrateur des opérations minières sur Kessel n'est pas très désireux de rencontrer en personne les PJ, et laisse à deux fonctionnaires en uniforme gris le soin de vérifier leurs prétentions. Si Bandin Dobah est vivant, ils confirment rapidement son identité, mais si on leur livre un cadavre, ils contestent le fait que c'est bien l'Aquale qu'ils recherchent. Ils refusent de payer la récompense à moins que les PJ ne leur relatent dans le détail leurs efforts pour traquer et tuer le fugitif, et ne réussissent un **test de Charme intimidant (◆◆◆◆)**. Même si les gardes sont satisfaits de voir les personnages livrer Bandin Dobah à la justice, ils ne sont pas ouverts à la discussion au sujet de la récompense. On envoie aussitôt une véritable armée de sous-fifres et de serviteurs en quête d'argent dans différentes parties du bâtiment. Au final, il ne sera possible de trouver que 2300 crédits, et l'un des fonctionnaires leur offre des excuses peu enthousiastes. On leur propose ces 2300 crédits et un petit cylindre de métal lourd, qui contient selon les dires des deux hommes un code informatique crypté certifiant que l'Empire doit aux PJ 7700 crédits.

C'est tout à fait vrai, mais un traceur intégré permet à l'Empire de suivre les déplacements du cylindre et donc les mouvements des bandes d'aventuriers douteux comme la leur. Ils n'ont pas besoin de le savoir, et il leur faudra des efforts déterminés et un **test d'Informatique Intimidant (◆◆◆◆)** pour le découvrir.

Si les PJ retournent à l'avenir sur Kessel, ils remarqueront que les services de Moruth Doole manquent régulièrement d'espèces. Ils seront capables d'arracher aux fonctionnaires quelques milliers de crédits supplémentaires, mais cela leur prendra au moins une année de Coruscant avant d'obtenir leurs 10 000 crédits.

De plus, une escouade de stormtroopers a pris la liberté de fouiller leur vaisseau pendant que les PJ étaient dans le bâtiment. Les soldats ont réussi à trouver les balles de glitterstim, à moins qu'ils ne les aient soigneusement cachées. Dans ce cas, les fonctionnaires arguent – assez justement – du fait que ces marchandises de contrebande sont la propriété légale des opérations d'extraction d'épice de Kessel. Ils proposent « généreusement » aux personnages de les racheter s'ils le souhaitent, et de décompter 4000 crédits par balle sur le total de la récompense.



TESTEURS

Fantasy Flight aimerait remercier les personnes suivantes pour leur difficile travail de test sur **Aux Confins de l'Empire**. Coordonnateur Ron DeValk, Lachlan « L'impénitent », « Raith » Conley avec Fiona Coath, Jordan Dixon, Daniel Gabriel, Mark McLaughlin et Brad Twaddell. « Les bibliothécaires » : Pim Mauve avec Jeroen Brugman, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd et Gerlof Woudstra. Sean Connor « Pas de tripe, pas de gloire » avec Mathieu Booth, Simon Butler, Adam Lloyd, Ben Newman et Stephen Pitson. « L'équipage » : Stephanie Huffaker avec Ron Devalk, Haden Huffaker, Keith Stuckmeyer et Gabe Usry. Trevor Stamper « Anonyme » avec Martin Auhagen, Dave Boruch, Brian Gilkison, Michael Hebert, Chris Marshall, Beth Oliver, Duncan Oliver et John Olszewski. Rich Sanders « Anonyme » avec Cody Doolittle, Nicolis Jackson, Tim Smithey, Allan Wilson et Jeffery Wilson. Sterling Hershey « Folie des grandeurs » avec Mary R. Hershey, Robert Quillen II et William Vaughan. Sam Stewart « Figurants de films d'action » avec Andrew Bassaun, Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Tim Flanders, Andrew Fischer, Mack Martin et Zoe Robinson. Sam Witwer. FFG souhaite de plus remercier ceux qui ont participé au Beta Test de **Aux Confins de l'Empire**.

INDEX

A

À l'extérieur du vaisseau ... 432
À la cantina ... 423
Abri ... 213
Accélérer/décélérer ... 233
Accompli ... 66, 67, 132
Acheter un droïde ... 409
Acquérir des talents ... 93
Acquisition de
  nouvelles spécialités ... 30, 93
  talents ... 30
Actions ... 199, 203, 234
Activation des pouvoirs ... 278
Activer un pouvoir de la Force ... 203
Activités ... 375, 378
Administrateur de spatioport [nêmésis] ... 398
Adversité ... 132
Affronter la bande de Daro ... 427
Agent de sécurité de l'autorité
  du secteur corporatif [sbire] ... 401
Agent
  de sécurité de spatioport [sbire] ... 398
  du renseignement impérial [rival] ... 403
Agilité ... 15
Aiguilleur comm [rival] ... 397
Airspeeder ... 249
  Incom T-47 ... 250
Ajouter des dés ... 20
Alerte maximale ... 434
Alimentation ... 173
Aller sur
  Kessel ... 436
  Sleheyron ... 435
Amas de
  Hapès ... 354
  Tion ... 355
Ambition ... 96
Amélioration
  contre augmentation ... 22
  de caractéristiques ... 30
Améliorations ... 279, 281, 283, 284
  d'armures ... 194
  et dégradations d'une même réserve ... 22
Améliorer
  et dégrader aptitude et difficulté ... 21
  et dégrader les dés ... 21
  les caractéristiques ... 92
  les dés ... 21
  plus de dés qu'il n'y en a ... 21
Amorces d'aventure ... 302
Amure implantée ... 175
Anesthésique de synthèse standard ... 174
Antitoxine ... 61, 132
Aperçu
  du jeu structuré ... 198
  général ... 231
Aplomb ... 67, 79, 132
Appliquer
  la difficulté de la tâche ... 20
  les caractéristiques et les compétences ... 18
Apprendre le jeu ... 290
Apprentissage des compétences ... 30
Arbalète ... 164
Arbitrage des règles ... 294
Arborescence de pouvoir de la force :
  déplacement ... 284
  détection ... 280
  influence ... 282
Arborescences de talents ... 128
Arcs de tir ... 228
Armature en cortosis ... 194
Arme
  en main ... 59, 84, 132
  sur mesure ... 189
Armes à distance
  lourdes ... 155
  légères ... 155
  à percussion ... 165
  améliorées ... 269
  cybernétiques ... 176
  de corps à corps ... 155, 167
  de pugilat ... 154, 167
  des vaisseaux et véhicules ... 228
  improvisées ... 212
  ioniques ... 228
  laser ... 229
Armure
  de combat lourde ... 172
  laminée (armure des stormtroopers) ... 171
  matelassée ... 170
  sur mesure ... 195
Armures ... 169
Artillerie ... 155, 229
Artillerie (agilité) ... 118
As de la
  manœuvre ... 83, 132
  mécanique ... 89, 132
Ascendant émotionnel ... 132
Asphyxie ... 215
Assassin – outil politique ... 57
Assassin defel [nêmésis] ... 392
Assistance
  et timing ... 26
  non qualifiée ... 25
  qualifiée ... 25
Assister ... 201
Astrogation (intelligence) ... 104
Athlétisme (vigueur) ... 105
Attaque furieuse ... 78, 132
Attaquer
  les personnages joueurs chez eux ... 314
  une cible à terre et attaquer
    en étant à terre ... 210
Attaques à distance
  contre des cibles au contact ... 210
  et attaques au corps à corps ... 205
  lorsqu'on est au contact ... 210
Attendant Daro ... 434
Atterrir sur Formos ... 420
Attribuer des points d'expérience ... 301
Attributs
  dérivés ... 31
  des armes ... 155
Au cœur du Noyau ... 330
Au contact ... 208
Au dépourvu ... 434
Au mauvais endroit au mauvais moment ... 38
Au sommet ... 371
Augmenter, améliorer ou ajouter ? ... 21
Autoblaster ... 228
Automatique (déclenché) ... 155
Autorité naturelle ... 79, 132
Autres
  actions des vaisseaux et véhicules ... 235
  éléments clés ... 26
  états ... 218
  modificateurs aux tests de combat ... 210
  organisations ... 379
  sites notables ... 354
  types de tests ... 24
Aux Confins de l'Empire et
  autres aventures dans *Star Wars* ... 302
Avant de commencer à jouer ... 306
Avantage ... 12
Avantages et menaces ... 23
Aventures et rencontres inspirées
  par les obligations et les motivations ... 320

B

Bagarreur-né ... 78, 132
Bains d'huile (droïdes uniquement) ... 220
Bandin Dobah et son équipage ... 433
Bandin Dobah - baron du crime [nêmésis] ... 433
Baraquements de l'armée impériale ... 419
Baron contrebandier [nêmésis] ... 395
Baron du crime Hutt [nêmésis] ... 407
Baroudeur ... 61, 132
Baroudeur-né ... 61, 133
Bases d'opérations alternatives ... 315
Bâton
  de la mort ... 187
  gaderffii ... 167
  luisant ... 182
Beau parleur ... 73, 133
Bénéfice du doute ... 66, 133
Besoin de plus d'expérience ? ... 92
Bespin ... 356
Bidouillage ... 60, 90, 133
Bidouilleur-né ... 89, 133
Bipied ... 189
Bizarreries galactiques et
  habitants des confins ... 412
Blaster
  à ionisation ... 164
  à répétition léger ... 164
  lourd à répétition ... 164
Blasters ... 162
Blessures
  critiques ... 218
  et seuil de blessure ... 215
  stress et états de santé ... 215
Blindage ... 226
  en carbo-duracier renforcé ... 270
Bolas et filets ... 165
Bon sens ... 317
Bonne qualité (passif) ... 156
Bons
  dés ... 10
  résultats ... 12
Booster bleu ... 186
Bordure extérieure (intelligence) ... 122
Bouchon d'entrave ... 180
Bouclier
  déflecteur individuel ... 172
  thermique ... 194
Bourlingueur – de nouvelles possibilités ... 69
Bout portant ... 60, 79, 133
Bras
  cybernétiques (Mod V et Mod VI) ... 175
  scanner cybernétique ... 176
Brèche (passif) ... 156
Bricoleur ... 89, 133
Briseur (déclenché) ... 156
  de codes banditech ... 188
Brouilleur ... 179
Broutilles ... 199
Brute aquale [sbire] ... 391
  barabel [rival] ... 392
  gamorréenne [rival] ... 413
Brute-née ... 60, 133
Bureaucrate corrompu [rival] ... 408

C

Cabines ... 433
Cache de contrebandier ... 270
Cadence lente (passif) ... 156
Calme (présence) ... 105
  ou vigilance ? ... 199
Cambuse et frigo ... 433
Camion speeder lourd trast modèle A-A5 ... 251
Camouflage (obscurité, fumée et
  occultations de terrain) ... 213
Campagnes linéaires et non linéaires ... 318
Canon
  à dispersion large ... 190
  accélérateur ... 191
  court ... 191
  laser ... 229
  longue portée ... 191
Canonnière DP20 ... 267
Canons blaster ... 228
Capacité des vaisseaux capitaux ... 266
Capacités spéciales et talents ... 27
Capitaine de sécurité de l'autorité
  du secteur corporatif [rival] ... 401
Capitaine pirate [nêmésis] ... 393
Capsules de survie ... 433
Caractéristiques ... 15
  des armes ... 158
  des armures ... 169
  des véhicules ... 223
Cargo léger
  YT-1300 ... 99, 265
  YT-2400 ... 265
  moyen de classe Wayfarer ... 99, 264
Cargos et transports ... 260
Cartographie de la galaxie ... 71, 83, 133
Catégories de talents ... 127
Cause ... 96
Caverne des mynocks ... 432
Ce petit côté *Star Wars* ... 294
Ce que les compétences représentent ... 101

Ceinture
à gadgets ... 72, 90, 133
multi-usages ... 185
Chance et *deux ex machina* ... 27
Changement de motivations ... 97
Char extracteur de la compagnie corellienne des mines ... 252
Charme (présence) ... 106
Charmeur-né ... 66, 84, 134
Chasseur ... 61, 134
Caméléon ... 255
d'attaque Y-wing BTL-a4 & BTL-S4 ... 258
de têtes Z-95-AF4 ... 259
de trésors Yarkora [rival] ... 414
Tie/ln ... 258
Chasseur de primes :
arborescence d'Assassin ... 59
arborescence d'Expert en gadgets ... 60
arborescence d'Expert en survie ... 61
apprenti [sbire] ... 399
compagnon [rival] ... 400
maître [némésis] ... 400
Chasseur-né ... 72, 134
Chasseurs
et cargos ... 261
et patrouilleurs ... 255
Chemin de fer de l'hyperespace ... 319
Chercheur ... 67, 134
Chirurgien ... 65, 134
Choc (déclenché) ... 156
Choisir
l'équipement et l'apparence ... 36
l'espèce du personnage ... 34
la carrière du personnage ... 34
les lieux ... 320
les spécialités ... 35
ses compétences ... 103
un vaisseau ... 99
un vaisseau spatial ... 314
une carrière ... 53
une carrière et des spécialités ... 53
une espèce ... 42
une spécialité ... 55
Choix d'une espèce ... 43
Chutes ... 215
Circonstances ... 150
Circuits hydroélectriques ... 270
Cité des nuages ... 356
Classifications des droïdes ... 46
Cockpit ... 433
Coercition (volonté) ... 107
Coller à la cible ... 233
Collisions fatales ... 248
Colon :
arborescence d'Érudit ... 67
arborescence de Diplomate ... 66
arborescence de Médecin ... 65
Combat
à deux armes ... 211
à mains nues ... 212
de rue ... 429
Combats
cinématographiques ... 199
des vaisseaux spatiaux et véhicules ... 231
entre petits vaisseaux ... 232
entre vaisseaux capitaux ... 232
Combinaison spatiale ... 181
Comlink ... 172
Commandement (présence) ... 108
militaire de l'alliance ... 373
Commandements sectoriels ... 372
Commanditaires et clients ... 406
Commencer avec la même obligation ... 40
Comment le personnage a-t-il commencé ce métier ? ... 55
Compagnons droïdes et jouets favoris ... 88
Compartiment caché ... 84, 85, 134
Compétence utilisée ... 158
Compétences
« maison » et combat ... 209
de connaissance ... 121
de combat ... 118
et formations ... 16
générales ... 104
Concentration intense ... 67, 134
Concept de personnage ... 34
Conclure la campagne ... 322
Conduite stratégique ... 71, 83, 134
Connaissances du joueur contre connaissances du personnage ... 295
Connaissances spécialisées ... 67, 134
Constituer
la réserve de dés ... 204, 235
une réserve de dés de base ... 18
Contact de l'alliance rebelle [rival] ... 408
Contacts ... 314
au marché noir ... 73, 84, 85, 135
Conteur ithorien [rival] ... 413
Contrebandier [rival] ... 395
Contrebandier :
arborescence de Pilote ... 83
arborescence de Vaurien ... 84
arborescence de Voleur ... 85
Contrées extérieures ... 343
Contrôle des dégâts ... 234
Contrôler la difficulté des rencontres ... 305
Coordination (agilité) ... 108
Corellia ... 357
Corps à corps (vigueur) ... 118
Cortosis (passif) ... 156
Corvette CR90 ... 266
Corvette d'assaut classe Maraudeur ... 267
Coup
assommant ... 60, 135
assommant (amélioré) ... 60, 135
ciblé ... 59, 135
de pouce du destin ... 135
éclair ... 59, 72, 84, 135
handicapant ... 60, 135
mortel ... 59, 78, 79, 135
précis ... 59, 135
Coup-de-poing ... 167
Couteau de combat ... 167
Couverture thermique ... 181
Craqueur de codes ... 67, 91, 135
Créer de nouvelles motivations ... 312
des alliés et des adversaires mémorables ... 303
des rencontres ... 304
et utiliser un antagoniste majeur ... 320
une aventure de **Aux Confins de l'Empire** ... 302
Croiseur civil de classe citadelle ILH-KK ... 261
Crosse équilibrée ... 191
Crypteur ... 180
Culture (intelligence) ... 122
Customisation ... 60, 90, 135
Cuve à bacta ... 177, 220

D

D100 ... 245
Dangers célestes et manœuvres difficiles ... 241
Dangers de navigation ... 241
Dans
l'astéroïde ... 431
le mille ... 83, 135
le mille (amélioré) ... 83, 136
Danseuse Twi'lek [sbire] ... 414
Daro blunt - chef de la bande de contrebandiers (rival) ... 424
Datapad ... 182
De l'utilisation des points de Destin ... 27
Déclarer une attaque et désigner les cibles ... 204, 235
Défaut de motivateur ... 89, 136
Défense ... 31, 94, 170, 206, 226,
Défense au corps à corps et à distance ... 207
Défenses anti-chasseur ... 268
Déflexion (passif) ... 156
Dégât critique de composant ... 244
Dégâts
critiques ... 244
de base ... 158
de coque ... 243
étourdissant (passif) ... 156
superficiels ... 89, 136
Dégourdi ... 71, 85, 136
Dégrader des dés ... 21
Dégrader plus de dés qu'il n'y en a ... 22
Dépannage de récup' ... 89, 136
Dépassement du
seuil de blessure ... 216
seuil de stress ... 216
Dépenser
les points d'expérience ... 301
une action pour activer une capacité ... 203
Déplacement et durée ... 285
Déploiement (passif) ... 156
Dés
à dix faces ... 11
d'aptitude ◆ ... 10
d'infortune ■ ... 11
de défi ● ... 11
de difficulté ◆ ... 11
de force ⬡ ... 11, 274
de fortune □ ... 10
de maîtrise ⬡ ... 10
Des possibilités infinies ... 24
Désastre ▽ ... 13, 23
Description
des armes ... 162
des talents ... 128
des compétences ... 102
physique ... 98
Désorientation ... 60, 72, 136
Désorientation (déclenché) ... 156
Désorienté ... 218
Détecteur de poche ... 177
Détecteur universel ... 177
Détermination ... 65, 67, 91, 136
Déterminer
l'obligation de départ ... 34
le concept et l'historique du personnage ... 34
le niveau de peur ... 299
les attributs dérivés ... 35
les attributs dérivés ... 94
les motivations de départ ... 36
les motivations ... 94
Détonateur thermique ... 166
Dettes de vie ... 52
Développer des aventures indépendantes ... 319
Devenir sensible à la Force ... 275
Dianoga de taille moyenne [rival] ... 415
Différentiel de vitesse ... 235
Difficile à viser ... 83, 137
Difficulté ... 16
Diplomate – le pouvoir de commandement ... 63
Discrétion (agilité) ... 109
Dispositif
de camouflage optique ... 195
de renfort musculaire ... 194
optique amélioré ... 194
Dissimuler son matériel ... 154
Distance (armes lourdes) (agilité) ... 119
Distance (armes légères) ... 119
Divers modèles individuels ... 44
Dose
de stimulant ... 65, 137
de stimulant (amélioré) ... 65, 137
de stimulant (ultime) ... 65, 137
Douanes impériales ... 370
Douanier [rival] ... 397
Droïde
assassin [némésis] ... 410
astromech [rival] ... 411
de combat démilitarisé [sbire] ... 410
de protocole [rival] ... 412
de sécurité [rival] ... 412
médical [rival] ... 411
utilitaire [sbire] ... 411
Droïdes ... 409
Droïdes et équipement ... 46
Du bon
protocole d'utilisation des dés ... 289
usage de la musique et autres accessoires ... 300
usage des ressorts dramatiques ... 305
Dur au mal ... 71, 77, 137
Durée du voyage ... 247
Dynamique du groupe ... 292

E

Eau et nage ... 214
Ébaucher une campagne ... 318
Échanger une action contre une manœuvre ... 203
Échec ▼ ... 13
Échelle planétaire et niveaux de portée ... 239
Éclaireur – de nouvelles planètes ... 69
Éducation (intelligence) ... 122
Effectuer
des tests de combat avec l'armement d'un véhicule ... 235
un test de combat ... 204
un test de compétence ... 203
Effets
de la peur ... 300
liés à l'environnement ... 213
persistants ... 279
Électrojumelles ... 176
Emplacements (emp) ... 159

Emplacements disponibles
pour les modifications 225
Emprise corporatiste 352
En selle ! 72, 83, 137
Encaissement 170, 207
Enchevêtrement (déclenché) 156
Encombrant (passif) 156
Encombrement 170
Encombrement (enc) 159
Encourager l'utilisation des points de destin 316
Endurance 61, 77, 78, 89, 137
Endurci 60, 61, 65, 66, 67, 71, 72, 73, 77, 78, 79, 83, 84, 89, 90, 137
Ennemis et antagonistes 38
Entraînement 59, 60, 61, 65, 66, 67, 71, 72, 73, 77, 78, 79, 83, 84, 85, 89, 90, 91, 137
Entretenir l'envie d'aventure 151
Entretien des armes 159
Épice d'avabush 185
Équipement
de départ 97
de survie 180
divers 182
et apparence 97
Érudit – le pouvoir de la connaissance 63
Érudit reconnu 67, 137
Érudit-né 67, 137
Esclavagiste [rival] 394
Espace herglic 354
Espace mandalorien 354
Espionner l'espion 426
Esquive 59, 65, 66, 71, 85, 137
Esquive instinctive 77, 79, 84, 90, 138
Et maintenant ? 429
Étapes de création 34
État de santé 112, 216
Étoiles inconnues 70
Étourdi 218
Étourdissement (déclenché) 157
Évaluation d'un jet de dés :
échec 297
succès 296
Évitez les batailles ennuyeuses 320
Exemple
appliquer la valeur d'encaissement 205
de lois planétaires : Elrood 386
de lois sectorielles : l'ASC 385
acheter des talents à rangs 128
Expérience et développement 29
Expert
en commerce 73, 138
en discrétion 59, 85, 138
en gadgets – amateur de technologie 57
en médecine 65, 138
en pilotage 83, 138
en survie – le maître de la nature 57
slicer 91, 138
stellaire 71, 138
Explorateur :
arborescence d'Éclaireur 72
arborescence de Bourlingueur 71
arborescence de Négociant 73
Extrapolation raisonnable 317

F

Fabriquer l'intrigue 304
Faire
intervenir les motivations 97
monter les enchères 27
Faussaire [rival] 392
Feu, acide et atmosphères corrosives 214
Filature 59, 61, 72, 85, 138
Fin
de l'aventure 306
de la rencontre 199, 232
de la session 306
du round 198, 231
Fixer le niveau de difficulté 17
Flux
des points de Destin 28
économique 339
Fondor 358
Force surhumaine 78, 138
Forces
armées 373
de l'ordre 401
Forteresse mentale 67, 91, 138
Frégate d'escorte EF76 Nébulon-B 268
Fugitif de la Force 276
Fusil
/ carabine blaster 163
/ pistolet disrupteur 164
à percussion 165
blaster lourd 163

G

Gabarit 224
et zones de défense 226
Gagner ses galons de sang 357
Galion stellaire 266
Gant à décharges 167
Garde
du corps 77, 138
du corps – protection rapprochée 75
stratégique 60, 77, 78, 90, 138
Garder
la campagne sur les rails 321
trace des points de Destin 27
Générateur
de boucliers amélioré 270
pour hyperdrive 270
Genèse 33
Génie de l'informatique 91, 139
Gérer
l'équipement 201
la ressource des obligations 309
le groupe 291
le minimum d'obligation 310
le règlement des obligations 310
les changements dans le groupe 321
les motivations 311
notes et temps morts 301
Gladiateur Wookie [rival] 414
Glitterstim 186, 359
Godon Netakka 434
Chasseur de prime rodien [rival] 435
Gouverneur planétaire [nêmésis] 405
Gravité 214
Grenade
à fragmentation 166
étourdissante 166
Guider le choix des obligations de départ 307
Guilde des Chasseurs de primes 380
Gundark [rival] 415
Gut-guro - weequay (sbire) 425

H

Habitants du Noyau 408
Habitué des systèmes solaires 72, 139
Hangar supplémentaire 270
Harnais 191
Harpons électromagnétiques 250
Héritier arrogant [rival] 408
Hermétique 195
Hiérarchie 372
Histoires
d'Explorateurs 70
de Chasseurs de primes 58
de Colons 64
de Contrebandiers 82
de Mercenaires 75
de Techniciens 88
Historiques des personnages 36
Holo-disques 173

I

Identité du groupe 314
Immobilisé 218
Implant cognitif 175
Implants
et améliorations cybernétiques 174
immunologiques 176
Impliquer les PJ 418
Imprécis (passif) 157
Improviser 300
In medias res 304
Incarner les personnages non joueurs 300
Incendiaire (déclenché) 157
Incident de parcours 38
Infomarchand [rival] 393
Informations générales 385
Informatique (intelligence) 110
Installer les mods 189
Intégrer les motivations dans l'histoire 311
Intelligence 15
Interactions avec
l'Alliance 373
l'Empire 370
le Soleil Noir 376
les Hutts 378
Interagir avec son environnement 201
Interpréter la réserve 23
Interpréter les résultats des dés 295
Intimidant 60, 139
Introduire de nouveaux personnages joueurs 292
Intuition 139
Inventeur 90, 139
Investir les points d'expérience 35, 92
Ionique (passif) 157
Irrésistible 66, 139
Isolation au froid 194

J

Jamais à court 60, 73, 139
Jambes cybernétiques (Mod II et Mod III) 175
Jedi oublié [nêmésis] 412
Jet pack 183
Jeu narratif 9
et jeu structuré 197
Jouer
un droïde 44
une partie de Aux Confins de l'Empire 288
Joueurs absents 291
Jumelé (déclenché) 157
Jumelles scanner 177

K

Kessel 359
Kit de survie en cas de crash 181
Kits 269
Kits d'armes 189
Krandak : il est dangereux
d'en savoir trop peu... 125

L

L'Alliance pour la restauration
de la République 371
L'Armée 369
L'arrogant 37
L'art dramatique Rodien 49
L'astroport de Formos 418
L'autorité
coloniale 335
du secteur corporatif 379
L'échelle planétaire, à la surface
et dans l'espace 239
L'économie comme source d'intrigues 149
L'Empire galactique 365
L'encombrement 152
et les véhicules 154
L'espace
Bothan 354
Hutt 349
Sauvage 347
Sauvage et les Régions Inconnues 347
L'étranger 37
L'Explorateur 68
L'humanité sous l'Empire 48
L'initiative 198, 231
L'intrigue à la sauce Hutt 350
L'occasion fait le larron 37
La base d'opérations 312
La bordure
intérieure 337
médiane 341
La cantina Rii Jenks 419
La centralité 354
La charte impériale et l'ordre nouveau 382
La coalition pour le progrès 368
La colonie 64
La compforce 367
La COMPORN 367
La création des personnages 289
La dernière étoile 353
La Force dans
Aux Confins de l'Empire 275
l'Empire 274
La galaxie en or de Grinner 327
La Gueule 344
La hiérarchie impériale 366
La justice pénale de l'Empire 382

La loi et l'ordre dans la galaxie....382
La lune des contrebandiers....360
La lutte de la classe moyenne....37
La marine....369
La planque des contrebandiers....428
La rareté....149
La réaction de Dobah....434
La Rébellion....387
La région d'expansion....339
La réserve de
dés de base....15
Destin....27
La tranchée....355
La variante
d'un test par session....323
du test passif....322
Laisser les joueurs briller....305
Lame
crantée....191
monomoléculaire....192
Lance de force....168
Lance-flammes....166
amovible....192
et explosifs....165
Lance-grenades amovible....192
Lance-missiles....166
Landspeeder X-34....252
Langage binaire....67, 90, 139
Lanterne à fusion....182
Le bureau de la sécurité impériale....367
Le bureau des investigations criminelles
de l'Empire (BICE)....383
Le bureau officiel des services stellaires (BOSS)....384
Le chasseur de primes....56
Le code impérial des impôts....383
Le Colon....62
Le commerce dans la galaxie....147
Le consortium de Zann....380
Le Contrebandier....80
Le coup de chance....316
Le credo du Chasseur de primes....58
Le démuni....36
Le déroulement de l'histoire....304
Le droïde sentinelle et le Z-TIE....430
Le GenoHaradan....381
Le gouvernement civil....371
Le groupe choisit son vaisseau de départ....36
Le maître du jeu (MJ)....8
Le marchand d'eau le moins cher de Formos....420
Le marché noir....150, 387
Le matériel de sécurité....179
Le Mercenaire....74
Le milieu du peloton....341
Le ministère de l'espace impérial....384
Le missionnaire tritonite....420
Le Noyau Profond....330
Le plaisir d'abord, les règles ensuite !....288
Le préambule....306
Le procureur impérial....383
Le rôle du Contrebandier....80
Le rôle du Technicien....86
Le ryll....362
Le rythme....305
Le secteur corporatif....352
Le Soleil Noir....374
Le Technicien....86
Le topo de Grinner sur la médiane....342
Le tour....199
Le triste sort de J9-B8....422
Le vaisseau de Bandin Dobah....432
Leçons d'anatomie....59, 65, 139
Lei Muoroy - jeune bandit ambitieux....421
Les affaires dans l'Empire....383
Les airspeeders....249
Les bases : ce dont les joueurs ont besoin....8
Les belligérants jouent leur tour....198, 231
Les bons conseils de Grinner
dans les mondes du Noyau....334
Les bons outils au bon moment....172
Les bons plans de Grinner dans les colonies....336
Les Bothans....43
Les caractéristiques et le jeu....16
Les casinos d'Ord Mantell....361
Les cinq niveaux de portée....208
Les collisions....243
Les colonies....335
Les combats et la compétence pilotage....230
Les commandements
de l'Alliance....371
sectoriels....373
Les compétences de combat....154
Les contacts de Grinner chez les Hutts....350
Les courses-poursuites....242
Les créneaux d'initiative....198, 231
Les dés....10
Les droïdes....44
et la vie....45
Les ennuis commencent....422
Les épices et les drogues....185
Les Gands....47
Les grands
couloirs hyperspatiaux....326
moffs....366
Les gouverneurs planétaires....366
Les hors-la-loi....387
Les humains....48
Les Hutts....377
Les idées sauvages de Grinner....349
Les jedi et le côté obscur....274
Les jeux de rôle....7
Les limites de la chance....28
Les malheurs de Zukata....424
Les mandaloriens....376
Les manœuvres....232
Les mises en garde de grinner
dans le noyau profond....331
Les moffs....366
Les mondes du Noyau....333
Les motivations des joueurs
et comment les utiliser....311
Les obligations dans le jeu....29
Les outils....181
Les personnages joueurs (PJ)....8
Les personnages sensibles à la Force....275
Les points de Destin comme
instrument narratif....316
Les rancards corporatifs de Grinner....353
Les Régions Inconnues....347
Les renseignements impériaux....368
Les Rodiens....48
Les services secrets de l'Alliance....372
Les Trandosiens....49
Les Transitions par volet....306
Les trouveurs....47
Les tuyaux de Grinner dans
la bordure extérieure....346
Les Tw'ileks....51
Les voyages interstellaires....247
Les Wookies....51
Les forces militaires de l'Empire....369
Les landspeeders....251
Lesai....187
Limite d'obligation....43
Limites....203
inhérentes aux manœuvres....200
Liste d'adversaires....391
Local technique....433
Localiser Dobah....430
Loi impériale....382
Lois sectorielles, régionales et planétaires....385
Loisirs et divertissements....179
Lumière, moteur, action !....14
Lune de Nallastia....358

M

Macrojumelles....177
Magouilles (ruse)....110
Main de l'empereur (némésis)....402
Maître
des armures....60, 139
des armures (amélioré)....60, 139
Maîtriser
la partie....294
une campagne complète....317
une partie....306
une première session de jeu....290
Maniabilité....224
Manœuvre d'évasion....233
Manœuvres....199, 200
hors tour....200
personnelles et manœuvres de vaisseau....200
Maraudeur – full-contact....75
Marcheurs....253
Mariés à leurs vaisseaux....82
Masques respiratoires et respirateurs....181
Matériel....172
d'escalade....182
de détection....176
de slicer....180
du marché noir....185
médical....177
Matraque....168
Mauvais dés....11
Mauvais résultats....13
Mauvaise qualité (passif)....157
Mécanicien – il faut que ça marche....87
Mécanicien de précision....89, 139
Mécanique (intelligence)....111
Mécano Mon Calamari (rival)....398
Médecin – le pouvoir de guérison....63
Médecine (intelligence)....111
Médecin-né....65
Médipack....178
de secours....178
Menace ⚙....13
Menottes....180
Mercenaire :
arborescence de Garde du corps....77
arborescence de Maraudeur....78
arborescence de Soldat à louer....79
Mettre la gomme....233
Mire retirée....192
Missiles et grenades à concussion....229
Modificateurs....150
de conditions et de situation....210
Modifications....256
des vaisseaux et véhicules....269
et améliorations....188
Modifier
les kits....189
une réserve de dés....20
Module de mise à feu pour blaster....192
Moff impérial (némésis)....403
Mondes du Noyau (intelligence)....123
Monnaie....148
Monter ou descendre....201
Mort....218
d'un personnage....300
Mos Eisley....363
Motivations....149
en jeu....96
Motivations secrètes....97
Moyen de transport et source de revenus....313
Munitions....159
/ cellules énergétiques....183
limitées (passif)....157
limitées et chasseurs....229
Musclé....79, 141
Mynock (sbire)....413

N

Nal Hutta....360
Navette long-courrier lambda T-4A....257
Négociant – de nouveaux marchés....70
Négociateur-né....73, 141
Némésis....390
Nerfs d'acier....66, 73, 141
Neuroparalysant de synthèse standard....174
Neurotoxine de synthèse standard....173
Niveau de critique (crit)....158
Niveaux
de portée....208
de portée planétaires....209
Noble fortuné (rival)....409
Nom....158

O

Objets illégaux uniques....187
Obligation
100+....43
de départ....38
en tant que ressource....41
en tant que seuil....41
Obligations....29, 38
en jeu....40
Officier
de la marine impériale (rival)....404
de sécurité de spatioport (rival)....398
supérieur....79, 141
supérieur (amélioré)....79, 141
Ord mantell....361
Organisation....374
Orphelin de spatioport (sbire)....399
Outils de communications....172

P

Parade (passif)....157
Passe corellienne....327

Passe-partout électronique 179
Patrouilleur
de système Firespray 256
Skipray GAT-12H 259
Peau et chair synthétique 179
Pègre (intelligence) 124
galactique 391
Perception (ruse) 112
des émotions 141
du danger 141
Perforant (passif) 157
Personnages
célèbres 303
récurrents 303
Personnalité 98
Personnel de spatioport 397
Perspectives d'expansion de Grinner 340
Perspicace 66, 73, 141
Persuasion 73, 84, 141
Perturbations dans la Force 285
Pilotage (espace) (agilité) 113
Pilotage (planétaire) (agilité) 113
Pilote – des destinations infinies 81
Pilote
chevronné 71, 83, 141
de chasseur [sbire] 405
mercenaire Sullustéen [rival] 396
Pilote-né 83, 141
Pirate, membre d'équipage [sbire] 393
Pirates 381
Pisteur chevronné 61, 141
Pistolet
à percussion 165
blaster 162
blaster de poche 162
blaster léger 162
blaster lourd 163
Planètes, systèmes stellaires, secteurs et régions 330
Plaque de réparation d'urgence 183
Pleins gaz 83, 141
Pleins gaz (amélioré) 83, 142
Pleins gaz (ultime) 83, 142
Ploovo deux-pour-un 379
PNJ de figuration 303
Poches vides ? 98
Poignée frontale 192
Point faible 61, 84, 142
Points d'expérience de départ 30, 92
Points de destin 26
Points névralgiques 65, 142
Poisons 173
Portée 158
courte 209, 240
extrême 209, 240
longue 209, 240
moyenne 209, 240
proche 240
Ports fantômes 354
Positionnement relatif 209
Positions par défaut de l'équipage 433
Posture défensive 201
Poursuivre l'histoire 291
Pouvoir
de base 281, 283, 284
de la Force : Déplacement 283
de la Force : Détection 280
de la Force : Influence 283
Pouvoirs de la Force 278
Force et narration 279
Précis (passif) 157
Précision mortelle 59, 60, 79, 142
Prédominance des mondes du Noyau 333
Prendre l'avantage 234
Préparation 202
Préparer
et maîtriser sa première partie 288
la réserve de Destin 27
les sessions de jeu 293
Présence 16
saisissante 66, 142
Présentation des pouvoirs de la Force 279
Prévoir des récompenses 321
Prime 425
Principaux couloirs hyperspatiaux galactiques 327
Prix 159
Profil
de droïde sentinelle 430
du vaisseau droïde sentinelle 430
du Z-TIE 431
Profils
des véhicules 249
des vaisseaux 254
Programmeur-né 91, 142
Projectile guidé (déclenché) 158
Protection 226
Prothèses répliques 176
Pugilat (vigueur) 120

Q

Qu'est-ce qu'une campagne dans **Aux Confins de l'Empire** ? 317
obligation ? 38
Quad-laser 229
Quand
effectuer un test de peur ? 299
le groupe est en désaccord 293
le groupe sort des clous 293
les pj se divisent 293
Quel genre de travail le personnage exerce-t-il habituellement ? 55
Quel rôle ? 53
Quelconque 85, 142
Quelle est
l'histoire ? 54
la différence ? 53
Quelques rencontres optionnelles 420

R

R4-W9 - droïde astromech [rival] 429
Raccourci 72, 85, 142
Raconter une histoire 294
Ramasser la récompense 435
Rampes d'accès et atelier 433
Rancor en captivité [némésis] 415
Ranger de secteur [rival] 406
Rangs de
compétence 92, 102
talent et achat d'un même talent à plusieurs reprises 128
Rapace motorisé [rival] 397
Rareté 159
Rations 180
Rayon tracteur 229
Réaction
éclair 84, 85, 142
fulgurante 142
Recommandations de Grinner
dans la bordure intérieure 338
Récompenser
les motivations 311
liées aux motivations 97
Recruter les joueurs 288
Récupération
et soins 220
rapide 71, 72, 83, 142
Récupérer des blessures 220
Réduire les dégâts, appliquer les blessures et les blessures critiques 205
dégâts de coque et les dégâts critiques 236
Réflexes aiguisés 142
Règle spécifique au pouvoir influence 282
Règlement
générique 42
spécifique 42
Règles
à la table de jeu 292
alternatives et optionnelles 322
alternatives pour l'initiative 322
propres aux rivaux 390
propres aux sbires 390
Relations 73, 96, 143
Renversement 71, 78, 143
Renversement (déclenché) 158
Réorienter les boucliers déflecteurs 234
Réparations solides 89, 90, 143
Réparer les dégâts de coque 246
Répartie
caustique 66, 143
caustique (amélioré) 66, 143
caustique (ultime) 66, 143
Repos
et récupération 313
naturel 220
Résistance (vigueur) 114
héroïque 61, 78, 143
Résolution d'un combat en un test 323
Résoudre
les ⚙ et les ▽ 205, 236
les ⚙ et les ⚙ 204, 236
Ressort 59, 71, 85, 143
Ressources 313
de la Force 14
Restrictions 26
Résultat 245
des tests d'obligation 40
Résultats et dégâts 204, 236
Résumé de l'aventure 418
Retirer des dés 22
Retour sur expérience et amélioration 301
Réunir les acteurs 302
Rivaux 390
Robustesse 59, 61, 65, 66, 67, 71, 72, 73, 77, 79, 83, 85, 89, 90, 91, 143
Rôle
de l'Explorateur 69
du Chasseur de primes 56
du Colon 62
du Contrebandier 81
du Mercenaire 74
du Technicien 86
Route commerciale
de Rimma 327
perlemienne 327
Ruse 15
Ryloth 362

S

S'occuper du
droïde sentinelle 431
Z-TIE 431
Sabre laser 168
Sac à dos 182
Saisie 211
Salle commune 433
Saltimbanques Twi'leks 51
Sang-froid (volonté) 115
Sangle 193
Sanguinaire (passif) 158
Sbires 389
et véhicules 239
Schémas connus 90, 143
Se déplacer 202
Se laisser tomber ou se relever 202
Se remettre
des blessures critiques 221
du stress 221
Second souffle 79, 143
Second - brute longue à la détente [rival] 434
Sénateur philanthrope [rival] 409
Sens
de la rhétorique 66, 143
de la rhétorique (amélioré) 66, 143
de la rhétorique (ultime) 66, 144
des affaires 73, 144
surdéveloppés 144
Sérénité 144
Sergent stormtrooper impérial [rival] 405
Seuil
d'encombrement 153
de blessure 31, 94
de dégâts de coque (dc) 225
de stress 31, 94
de stress mécanique (sm) 225
Sévérité 245
Sites notables 331, 333, 336, 338, 340, 341, 344, 348, 350, 352
Sixième sens 144
Slicer – il faut que l'information circule 87
Slicer [rival] 395
chevronné 91, 144
stratégique 91, 144
stratégique (amélioré) 91, 144
Société et organisation 377
Soins médicaux 220
Soldat
à louer – le maître de guerre 75
de défense planétaire [sbire] 405
de la marine impériale [sbire] 403
Solder une obligation 42
Solliciter Godon Netakka 435
Souffle (déclenché) 158
Soulever et transporter des objets trop lourds 153
Sources d'inspiration 294

Soute à marchandises,
élévateur et rampes de chargement ... 433
Spécial ... 159
Spécialiste
du bacta ... 65, 144
d'Explorateur ... 69
Spécialités de
Chasseur de primes ... 57
Colon ... 63
Contrebandier ... 81
Explorateur ... 68
Mercenaire ... 75
Technicien ... 87
Speeder bike militaire 74-Z d'Aratech ... 251
Spir fraxis - contrebandier (sbire) ... 424
Stabilité ... 67, 77, 90, 144
Star wars, un univers en expansion ... 344
Stimpack ... 178, 220
Stormtrooper impérial (sbire) ... 404
Stormtroopers ... 369
Stress
et blessures critiques ... 218
et seuil de stress ... 216
mécanique ... 244
Style de jeu ... 294
Subir des dégâts ... 243
Subsistance ... 61, 72, 144
Succès ✲ ... 12
et échecs ... 23
Survie (ruse) ... 115
Swoop mobquet modèle Flare-S ... 251
Symboles et résultats des dés ... 12
Syndicat tenloss ... 380
Système d (ruse) ... 116
d'accélération pour arbalète ... 193
d'occultation personnel Bandittech ... 188
de contremesures électroniques ... 271
de jeu ... 9
de réarment automatique d'arbalète ... 193
de visée améliorée ... 271
Systèmes
de sécurité ... 85, 91, 144
standards des vaisseaux ... 227

T

T-16 Incom Skyhopper ... 250
Tâches
difficiles (◆◆◆) ... 17
exceptionnelles (◆◆◆◆◆) ... 18
faciles (◆) ... 17
impossibles ... 18
intimidantes (◆◆◆◆) ... 18
moyennes (◆◆) ... 17
simples (–) ... 17
Tailles différentes (gabarits) ... 212
Talents ... 26, 127
de la Force ... 278
Tatooine ... 363
Tech hors-la-loi – il faut améliorer tout ça ... 87
Technicien :
arborescence de Mécanicien ... 89
arborescence de Slicer ... 91
arborescence de Tech hors-la-loi ... 90
Tente ... 181
Tenue d'exploration ... 170
Terrain
difficile et infranchissable ... 213
et phénomènes célestes ... 241
et véhicules terrestres ... 254
Territoires de la bordure extérieure ... 343
Test
de médecine ... 112
assistés ... 25
concurrentiels ... 24
opposés ... 24
passifs ... 322
Tête dure ... 77, 89, 144
Tête dure (améliorée) ... 77, 89, 145
Tête lestée ... 193
Tir de barrage ... 77, 145
Tireur d'élite ... 59, 79, 145
Tireur-né ... 79, 145
Torpilles à proton ... 230
Tours de combat ... 232
Traceur ... 177
Tracteur (passif) ... 158
Trafiquant
d'armes (rival) ... 391
Twi'lek (rival) ... 397
Traîneau hyperdrive Syliure 25 ... 256
Trait de génie ... 67, 145
Transport
Action VI ... 261
d'exploration et de reconnaissance
tout-terrain ... 254
de troupes ... 252
moyen GR-75 ... 262
moyen space master ... 263
personnel tout-terrain ... 253
Trépied ... 193
Triomphe ⊕ ... 12, 23
Triomphes et désastres ... 23
Tromperie (ruse) ... 116
Troubles intérieurs ... 337
Trousse
à outils ... 183
de camouflage techno-organique
banditech ... 188
Trousse de
déguisement ... 179
réparation d'urgence
(droïdes uniquement) ... 221
Turbine ionique à haut rendement ... 271
Turbolaser ... 229
Types
d'action ... 203
d'armures ... 170
de manœuvres ... 200
de mods ... 189
de motivations ... 95

U

Une main secourable ... 27
Une noble vocation ... 37
Une opération de contrebande ... 420
Une vie de mécréant ... 37
Universel : arborescence de talents
du Fugitif de la Force ... 277
Usurier (némésis) ... 393
Utilisateurs du côté obscur de la Force ... 278
Utiliser
(ou pas) l'histoire officielle
de *Star Wars* ... 295
la peur ... 298
le pouvoir détection dans le jeu ... 281
le seuil d'obligation ... 307
le stress ... 298
le test d'obligation ... 307
les aventures publiées ... 302
les dés ... 291
les dés de fortune et d'infortune ... 298
les obligations ... 306
les points de Destin ... 315
une base d'opérations ... 312
Utinni ! ... 90, 145

V

Vaisseau d'exploration Jumpmaster JM-5000 ... 257
Vaisseau de
Godon Netakka ... 431
patrouille Firespray ... 99
Vaisseaux
capitaux ... 266
et échelle individuelle ... 225
véhicules et échelle ... 224
véhicules et modifications ... 269
Valeur
d'encaissement ... 31, 94
d'encombrement ... 152
de Force ... 145
Valeurs
de caractéristique ... 15
des obligations de départ ... 38
Varier les rencontres ... 305
Vaurien – des cibles infinies ... 81
Véhicules à roue et à chenilles ... 252
Vendre et acheter ... 151
Vêtements
épais ... 170
renforcés ... 170
Vibroépée ... 169
Vibrohache ... 168
Vibrolame ... 168
Viceprex de l'Autorité
du Secteur Corporatif (némésis) ... 402
Vide ... 214
Vigilance (volonté) ... 117
Vigilance accrue ... 72, 145
Vigo du Soleil Noir (némésis) ... 406
Vigueur ... 15
Visée juste ... 79, 145
Viser ... 202
Viseur
multi-optiques ... 193
télescopique ... 194
Vitesse ... 224
atmosphérique et subluminique ... 225
Vivacité ... 61, 145
Voie Hydienne ... 327
Voie marchande corellienne ... 327
Voiture des nuages Storm IV ... 249
Voler ... 202
/conduire ... 233
Voleur
des trésors infinis ... 81
de vaisseaux (rival) ... 394
Volonté ... 16
Voyages
dans l'hyperespace ... 247
subluminiques ... 247
Voyou des rues (sbire) ... 396
Voyou-né ... 85, 145
Vreebo Gango - Rodien discret ... 421

X

Xénologie (intelligence) ... 125

Y

Yacht
de plaisance Starwind ... 263
Luxe 3000 Sorosuub ... 262
Yarrock ... 187
Yeux cybernétiques ... 175

Z

Z-TIE ... 430

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE

ESPÈCE

CARRIÈRE

SPÉCIALITÉS

STAR WARS AUX CONFINS DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

JOUEUR/JOUEUSE

VALEUR D'ENCAISSEMENT	BLESSURES		STRESS		DÉFENSE	
	SEUIL	ACTUELLES	SEUIL	ACTUEL	DISTANCE	CORPS À CORPS

CARACTÉRISTIQUES

VIGUEUR | AGILITÉ | INTELLIGENCE | RUSE | VOLONTÉ | PRÉSENCE

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	CARRIÈRE	RANG
Astrogation (Int)		
Athlétisme (Vig)		
Calme (Pré)		
Charme (Pré)		
Coercition (Vol)		
Commandement (Pré)		
Coordination (Ag)		
Discrétion (Ag)		
Informatique (Int)		
Magouilles (Ru)		
Mécanique (Int)		
Médecine (Int)		
Négociation (Pré)		
Perception (Ru)		
Pilotage (espace) (Ag)		
Pilotage (planétaire) (Ag)		
Résistance (Vig)		
Sang-froid (Vol)		
Survie (Ru)		
Système D (Ru)		
Tromperie (Ru)		
Vigilance (Vol)		

COMPÉTENCES DE COMBAT	CARRIÈRE	RANG
Artillerie (Ag)		
Corps à corps (Vig)		
Distance - Armes légères (Ag)		
Distance - Armes lourdes (Ag)		
Pugilat (Vig)		

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES	CARRIÈRE	RANG
Bordure extérieure (Int)		
Culture (Int)		
Éducation (Int)		
Mondes du Noyau (Int)		
Pègre (Int)		
Xénologie (Int)		
Autre :		

COMPÉTENCES MAISON	CARRIÈRE	RANG

ARMES

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	SPÉCIAL

TOTAL EN XP

FICHE DE PERSONNAGE

XP DISPONIBLES

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL 2013. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

STAR WARS
AUX CONFINS DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

MOTIVATIONS

TYPE :

TYPE :

OBLIGATIONS

TYPE :

VALEUR :

TYPE :

VALEUR :

CONTRIBUTION AU RANG DU GROUPE :

DESCRIPTION

SEXE :

ÂGE :

TAILLE :

CARRURE :

CHEVEUX :

YEUX :

SIGNES PARTICULIERS :

BLESSURES CRITIQUES

GRAVITÉ : RÉSULTAT :

ÉQUIPEMENT

CRÉDITS

ARMES ET ARMURE

MATÉRIEL PERSONNEL

TALENTS ET CAPACITÉS SPÉCIALES

NOM	PAGE N°	RÉSUMÉ

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL 2013. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

STAR WARS
AUX CONFINS DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

NOM DU VAISSEAU

TYPE/MODÈLE

EMPLACEMENTS

CHARGE UTILE

JOUEUR/JOUEUSE

CARACTÉRISTIQUES

GABARIT

VITESSE

MANIABILITÉ

BLINDAGE

DÉGÂTS DE COQUE

SEUIL | ACTUELS

STRESS MÉCANIQUE

SEUIL | ACTUEL

DÉFENSE

AVANT

BÂBORD

TRIBORD

ARRIÈRE

ARMES

ARME	ARC DE TIR	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	SPÉCIAL

KITS

NOM	EMPLACEMENTS REQUIS	MODIFICATEURS DE BASE	MODIFICATIONS

SOUTE

ÉQUIPAGE

PASSAGERS

PROVISIONS

HYPERDRIVE

PORTÉE DES SENSEURS

FICHE DE VÉHICULE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL 2013. La fiche de véhicule est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

STAR WARS
AUX CONFINS DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

BASE D'OPÉRATIONS :

SITE

DESCRIPTION

OBLIGATION DE GROUPE

VALEUR	JOUEUR/PERSONNAGE	TYPE	DESCRIPTION	LISTE DE MOTIVATIONS

RESSOURCES DU GROUPE

POSSESSIONS DU GROUPE

RELATIONS DU GROUPE

CÔTÉ LUMINEUX | POINTS DE DESTIN | CÔTÉ OBSCUR

FICHE DE GROUPE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL 2013. La fiche de groupe est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com





STAR WARS
AUX CONFINS DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

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

C'est une période de troubles où chacun peut saisir sa chance. L'Empire s'efforce de maintenir son emprise sur la galaxie, en proie à la guerre civile. Aux confins de son domaine, des vauriens et des contrebandiers, des chasseurs de primes et des bandits, des explorateurs et des exilés luttent pour leur survie.

Créez vos propres aventures dans l'univers de *Star Wars* avec **Aux Confins de l'Empire, le Jeu de Rôle**. Ce jeu de rôle complet vous permettra de découvrir la frontière turbulente de l'Empire, où la seule loi est celle du plus fort. Fuyez les agents impériaux, bernez Hutts et scélérats et passez en vitesse lumière dans le tas de ferraille le plus rapide de la galaxie !

Vous trouverez dans ce livre de base :

- Un système de règles où les jets de dés ne déterminent pas seulement le succès ou l'échec, mais permettent d'enrichir la narration au cours des parties.
- Des règles complètes pour six carrières, dix-neuf spécialités et huit espèces, permettant de créer et développer des personnages variés.
- Des règles d'obligations pour impliquer les personnages joueurs dans l'univers de ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**.
- Des règles de combats spatiaux, de l'équipement, les pouvoirs de la Force, des adversaires redoutables et bien plus encore !





FANTASY FLIGHT GAMES

LUCAS BOOKS

edge

starwars.com

WWW.EDGEENT.COM

Star Wars : Aux Confins de l'Empire UBISWR02

59.95 € ISBN: 978-84-15889-06-9

EAN 13

9 788415 889069