

STAR WARS™

L'ÈRE DE LA

RÉBELLION

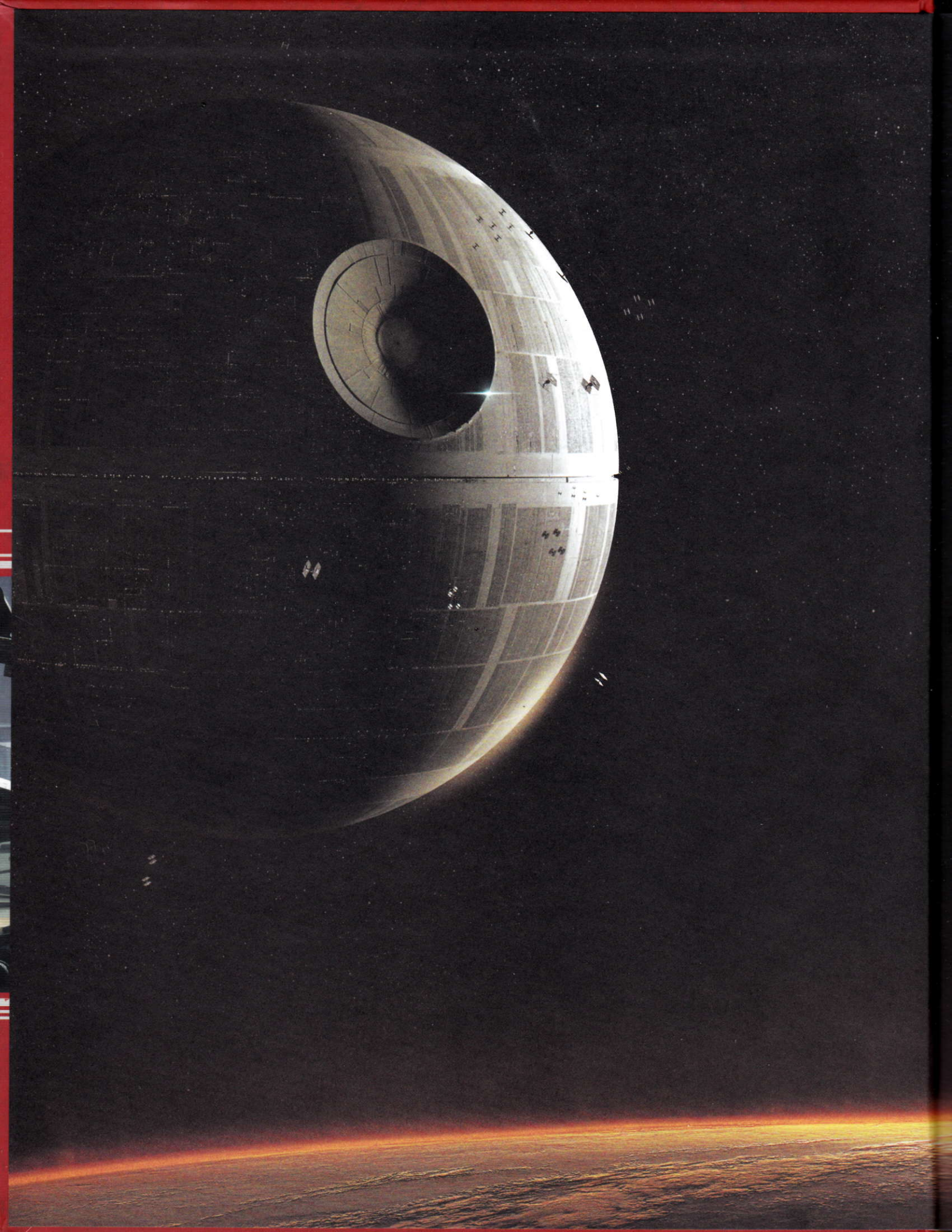
OFFICIERS DE TERRAIN



EDGE

LE MANUEL DES STRATÈGES

STAR WARS™
JEU DE RÔLE





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

OFFICIERS DE TERRAIN

Après un véritable triomphe sur YAVIN IV, les chefs de l'ALLIANCE REBELLE lèvent les yeux vers les étoiles et, pour la première fois, entrevoient la perspective d'une victoire finale.

Cependant, l'EMPIRE domine toujours la galaxie d'une poigne de fer. Pour mettre en déroute les armées de l'Empereur et délivrer les habitants de la galaxie de ses sombres desseins, les chefs de la Rébellion devront se montrer aussi rusés que courageux, aussi stimulants que déterminés....

CRÉDITS

STAR WARS : L'ÈRE DE LA RÉBELLION

CONCEPTION

Jay Little avec Sam Stewart,
Andrew Fischer, et Tim Flanders

PRODUCTEUR

Tim Flanders

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Gary Astleford, Brian Casey, John Dunn,
Andrew Fischer, Jason Marker, et Sam Stewart

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Christine Crabb et David Johnson

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck et Scott Nicely

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Tomasz Jedruszek et David Kegg

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Matt Bradbury, Joshua
Calloway, Tony Foti, David Griffith, Steve Hamil-
ton, Tomasz Jedruszek, Jeff Lee Johnson, Jason
Juta, Romana Kendelic, Adam Lane, Vinicius de
S. Menezes, Ali Mubarak, Siim Rimm, Darren
Tan, Ben Zweifel, et les archives Lucasfilm.

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Megan Duehn et Simone Elliott

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

ÉDITEUR

Christian T. Petersen

TESTEURS

Coordinateur des tests : Zach Tewalthomas. "Death
Star Contractors" : Doug Ruff avec Craig Atkins,
Matk Charlesworth, Nathan Wilkinson et Josh Jupp.
"Power Gamers Union (Local 404)" : Phil Maiewski
avec Brett Bowen, Kimber Bowen, Kirk Charest,
Mike Coleman, Noah Harris et Andrew Maiewski.
"Squadron 66" : Jonathan Stevens avec Eric Bren-
ders, Kevin Frane, Linda Whitson et Rick Ciulla.
James Binnie avec Hannah McLean, Ben Santos,
Peter Johnsson et Alex Bauer. Emeric Dwyer avec
Michael Bernabo, Andrew Busam, Jamie Falk, Karl
Hoeschen et Russ Needham. Nathan A. Kinney
avec Jesus R. Colunga, Christopher R. Bohannon
et Marshal Scott Naylor. Christopher Nutt avec
Craig Lawrie, Matthew Anderson et Richard Black.

TRADUCTION FRANÇAISE ET RELECTURE

Stéphane « Duck Vador » Bogard, Lolita « Iron Nerves »
Gallardo, Sandy « Darth Owpm » Julien et Julie
« Swordsmith » Plagès, les membres du fan-club d'Ette
Shi'lou, avec l'aide indispensable de Matt Latroy.

LICENCES LUCAS

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Michael Siglain

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

LUCASFILM STORY GROUP

Leland Chee et Pablo Hidalgo



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Apple® et le logo Apple sont TM de Apple Inc., déposés aux États-Unis et autres pays. App Store™ est une marque de service de Apple Inc. Google Play est ™ de Google Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Novalis, BP 245, 91 Rue Tabuteau, 78532 Buc Cedex. Tél. : 01 84 73 09 20. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

ISBN : 978-84-16357-38-3

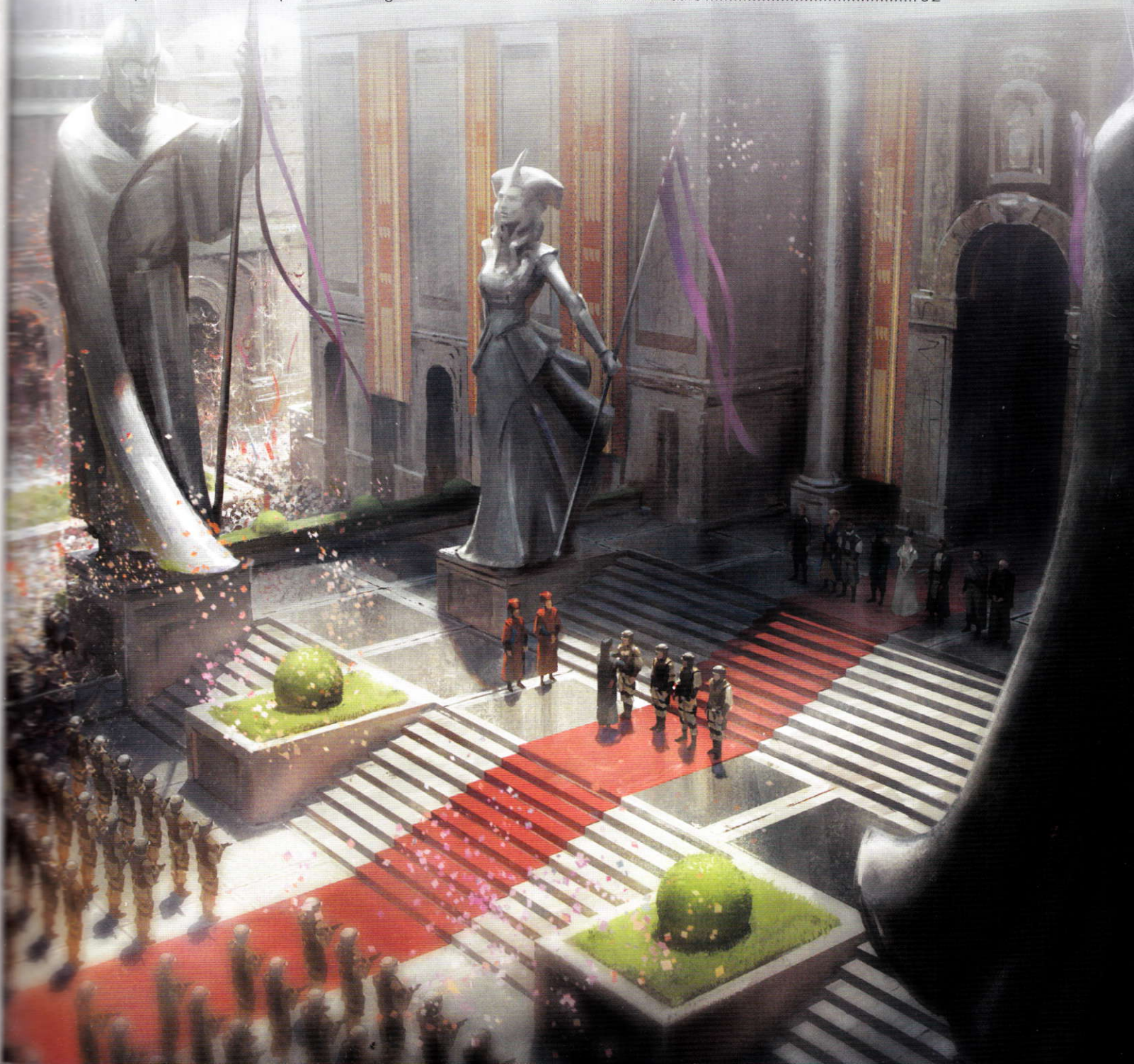
Code Produit : FFSWE07

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

STARWARS.COM

SOMMAIRE

Les Stratèges dans <i>Star Wars</i>	5	Chapitre II : Signes extérieurs d'autorité	43
Naissance d'un stratège.....	5	Nouveau matériel.....	44
Chapitre I : User de son autorité	11	Nouveaux véhicules.....	49
Nés pour diriger.....	12	Nouveaux vaisseaux.....	52
Historiques de Stratège.....	13	Chapitre III : Les aléas du combat	61
Devoirs de Stratège.....	16	Intégrer les Stratèges.....	62
Nouvelles espèces.....	18	Le combat à grande échelle.....	70
Spécialités de Stratège.....	26	Planifier une campagne militaire.....	78
Nouveaux talents.....	34	Planifier les sessions.....	83
Motivations de Stratège.....	36	L'appel de l'action.....	88
Capacités emblématiques de Stratège.....	38	Médailles d'honneurs.....	92



Le Sergent Trask abattit son poing sur le tableau de commandement.

— Je ne vais pas attendre sagement de me faire massacrer !

Malgré des années d'entraînements à feindre l'impassibilité, elle ne fit tressaillir. À l'autre bout de la table, l'explosion de colère de la Lannik ne suscita chez Ral Garas qu'un imperceptible mouvement de son œil pédonculé. Sans doute l'équivalent du haussement de sourcil chez les Ishi Tib.

— Ah bon ? fit-il. Et vous avez un meilleur plan ? De préférence un qui ne finit pas par une mort héroïque ?

Trask le fusilla du regard.

— Si on ne veut pas que cette planète se fasse piétiner par plusieurs dizaines de TB-TT, nous devons empêcher les Impériaux de trouver un endroit où atterrir. Il faut donc frapper vite et fort, avant qu'ils n'aient le temps de s'installer.

Elle montra du doigt la table de dejarik que Ral Garas tripotait depuis un moment.

— Ce qu'il ne faut pas faire, c'est élaborer des plans tortueux qui nécessitent que tout se déroule sans accroc.

Je soupirai et me rassis sur mon siège, balayant la salle du trône du regard. Les portes-fenêtres étaient restées ouvertes, et à travers elles je pouvais apercevoir les rues de Molopolis. La plupart des incendies qui s'étaient déclarés lors de la révolte étaient désormais éteints, mais un nuage de fumée recouvrait toujours la ville. À l'horizon, mon regard portait jusqu'au Centre de Commandement Impérial, maintenant à moitié détruit par les engins explosifs. Mon peuple avait beaucoup souffert pour repousser l'Empire hors de Molos, et il ne s'agissait que d'une garnison d'occupation symbolique. À présent, la puissance de l'Armée Impériale était en marche pour reconquérir mon monde.

Et moi qui pensais que l'arrivée de l'Alliance arrangerait les choses.

— ...il nous suffit de mettre à profit nos ressources pour contrecarrer leur supériorité militaire, déclara Ral Garas. Nous devons forcer les troupes Impériales à se séparer en les attaquant simultanément sur plusieurs fronts, puis nous les prendrons en embuscade les unes après les autres. Si nous opérons dans ces montagnes au nord de Molopolis, j'estime qu'à la troisième attaque l'Empire comprendra notre tactique et réagira. Alors qu'il ira renforcer le front suivant, nous les frapperons par l'arrière et prendrons le centre

de commandement. L'Ishi Tib tendit le bras et renversa d'un air suffisant la pièce maîtresse adverse de son jeu de dejarik.

— C'est simple.

— Simple ? Vous trouvez ça simple ? s'exclama Trask en donnant l'impression qu'elle allait grimper sur la table et étrangler Ral Garas. Espèce de stupide et arrogant...

Je me levai.

— S'il vous plaît. Je crois que cette situation appelle à la retenue.

Trask et Ral Garas se tournèrent vers moi, et je compris à leur expression qu'ils m'avaient complètement oublié.

— Roi Amand, nous étions juste... commença Ral Garas.

— Non, c'est à moi de parler, je crois. Depuis que vous êtes arrivés, vous avez tous les deux été d'une grande aide pour mon peuple. Sergent, vous avez su transformer une bande de mineurs, de paysans et de commerçants en une armée convenable.

Trask se redressa avec fierté.

— Et vous, Ral Garas. Vous avez organisé cette armée et son infrastructure, ce qui s'est avéré tout aussi essentiel. Cependant, ajoutai-je en levant une main, vous vous fourvoyez tous les deux. Sergent, votre plan mènerait vos soldats tout droit à l'abattoir. Et la stratégie de Ral Garas est bien trop compliquée pour être exécutée par une armée aussi inexpérimentée. Il nous faut arriver à un compromis.

Ils s'assirent et demeurèrent silencieux un moment. Puis Ral Garas hocha la tête.

— Un plan plus simple, alors. Lorsque l'Empire atterrira, nous lui enverrons une escouade chargée de les assaillir et de se disperser. Une ligne de défense se tiendra prête à accueillir les impériaux sans méfiance.

Aussitôt, Trask sourit.

— Bien sûr, et une fois qu'ils se seront cassé les dents sur vos bunkers, mes troupes les réexpédieront dans leurs vaisseaux à vitesse grand V ! Ça pourrait marcher !

— Et vous, Votre Majesté ? demanda Ral Garas. Où vous situerez-vous ?

Je souris faiblement.

— Moi ? Je serais au front, pour y mener mes hommes. Vers la victoire... ou une mort héroïque.

LES STRATÈGES DANS STAR WARS

Des Mondes du Noyau aux confins de la Bordure Extérieure, l'Alliance pour la Restauration de la République mène un combat désespéré contre l'Empire Galactique. Originaires d'une multitude de mondes et d'espèces différents, ces courageux renégats livrent bataille avec les moyens du bord. Face à la puissance anonyme des bataillons armés de l'Empereur contre laquelle elle n'a qu'une chance infime de remporter la victoire, la Rébellion est prête à tout. Présente sur des centaines de fronts, elle combat sur un million de champs de bataille. D'imposants vaisseaux capitaux projettent leur puissance sur d'innombrables systèmes planétaires. Des troupes au sol attaquent et défendent quantité de positions stratégiques. Des chasseurs tentent de contrôler de grandes étendues de ciel et d'espace. Même au sein du Sénat Galactique, ou de ce qu'il en reste, des hommes et des femmes de qualité mènent un combat politique pour décider du sort de la galaxie. Soldats, pilotes, espions et politiciens, aussi nombreux et équipés qu'ils soient, ne peuvent se contenter de croire en leur bonne étoile pour gagner. Pour tenir tête à l'Empire, ils ont besoin de stratégies solides, de tactiques brillantes et d'un leadership efficace. Pour prétendre à la victoire, les Rebelles doivent pouvoir compter sur leurs stratèges.

Si les membres de la Rébellion ont retenu une chose de la Bataille de Yavin et de la destruction de l'Étoile Noire, c'est que leur réussite dépend entièrement de leur capacité à élaborer des plans judicieux, à tirer le meilleur parti du personnel et de l'équipement dont ils disposent, et à exécuter leurs plans sans hésitation. Le stratège doit à la fois gérer les effectifs, assurer la planification des opérations et superviser les missions. Les plus compétents sont capables de remplir leurs objectifs dans les pires conditions, et avec un minimum de pertes humaines et matérielles, que ce soit au sol, dans les airs, dans l'espace, ou en

politique. Aux yeux de la Rébellion, tout est précieux. Les stratèges les plus avisés savent que chaque individu est unique et quasiment irremplaçable. La dernière chose qu'ils souhaitent, c'est de voir des compétences, des années d'entraînement et d'expérience, gaspillées sur le champ de bataille. Néanmoins, ils sont conscients que les pertes sont inévitables lorsque l'on met des gens dans des situations risquées. Ils font donc tout ce qui est en leur pouvoir pour préserver la vie de ceux qu'ils dirigent. Lorsque cela se produit, ils savent que le sacrifice n'a pas été vain et continuent de faire de leur mieux pour restaurer la République. Le contraire déshonorerait la mémoire des disparus.

Heureusement, la nouvelle génération de stratèges ne manque pas d'exemples pour les guider dans leur carrière. Qu'ils fassent partie de l'Alliance ou non, rares sont ceux à n'avoir jamais entendu parler du général Jan Dodonna, dont le leadership et les talents tactiques se sont révélés décisifs à la bataille de Yavin. Grâce à son plan d'attaque, les escadrons de chasseurs rebelles ont remporté la victoire face aux forces défensives de l'Étoile Noire. Sur Hoth, la défense de la Base Écho organisée par le général Carlist Rieekan a contribué à sauver de nombreuses vies, notamment celles de plusieurs membres importants de l'Alliance. À la bataille d'Endor, contre toute attente, les efforts combinés du général Crix Madine et de l'amiral Ackbar ont permis à une flotte rebelle en difficulté de l'emporter. Suite à cette victoire, l'Étoile de la Mort et l'*Executor* furent détruits, et c'en fut fini de l'Empire. Cependant, rien de tout cela n'eût été possible sans les efforts fournis par Mon Mothma, au Sénat puis à la tête de l'Alliance. Grâce à son travail, la Rébellion a pu voir le jour et se développer jusqu'à devenir la puissance qui entraînera la restauration de la République. Sans elle, la dernière lueur d'espoir de la galaxie se serait éteinte, étouffée par la main de fer de l'Empereur, toujours plus oppressante.

NAISSANCE D'UN STRATÈGE

Contrairement à l'Empire, pour qui les meilleurs stratèges sont issus des classes les plus aisées de la société humaine, ceux de l'Alliance viennent d'horizons divers et variés. Les personnes qui se sont investies dans la cause rebelle appartiennent toutes à des classes, des espèces, des sexes différents, et parlent même des langues différentes. Autant de barrières artificielles que l'Empire a choisi d'exploiter pour imposer une ségrégation. Pour l'Alliance, n'importe qui peut présenter les qualités d'un bon stratège, peu importe son origine et son milieu social.

Néanmoins, les candidats les plus prometteurs partagent certaines qualités. Tous ne seront pas appelés à commander les flottes de l'Alliance ou des centaines de troupes au sol, mais chacun d'eux devra faire

preuve d'une forte capacité à diriger, où qu'il se situe sur la chaîne de fonctionnement. Lors d'une opération, chaque unité requiert les talents du stratège et en tire profit, de la plus modeste escouade d'experts chargée d'une mission capitale aux grands détachements assignés à la défense d'emplacements stratégiques en passant par les équipes de soutien. Même les supérieurs observent leurs plus jeunes recrues à la recherche des qualités qui pourraient faire d'eux de bons leaders.

La première d'entre elles est la volonté de diriger. Les soldats qui se satisfont de suivre les ordres à la moindre difficulté ; les pilotes qui, en combat, ne sont pas capables de détecter une fenêtre d'opportunité ; les officiers d'approvisionnement incapables

de saisir l'occasion d'améliorer et d'accroître leurs stocks de vivres : tous peuvent nuire au bon fonctionnement d'une opération ou à l'efficacité au combat de ceux qui les entourent. Lors des négociations, les diplomates cherchent toujours à déceler de nouvelles chances à saisir et agissent en conséquence. Cela leur permet de renforcer la position de l'Alliance et de rallier à leur cause de nouveaux partenaires qui, sinon, rejoindraient l'Empire. Pour mener ses équipes à la victoire, un stratège doit savoir prendre des initiatives. Les meilleurs candidats ne ratent pas une chance de faire leurs preuves, participant ainsi à la réussite de la Rébellion.

Les stratèges de demain doivent assumer leur rôle de leader face à leurs troupes, car elles comptent sur eux pour les guider. Ils doivent savoir régler les problèmes de la manière la plus claire, concise, et efficace possible. Aucun doute ne doit subsister chez leurs subordonnés concernant la tâche à accomplir ou les moyens à mettre en œuvre pour y parvenir. En essayant de se faire des amis ou en tentant de faire passer ses ordres pour de simples demandes, le stratège risque de susciter l'hésitation et la confusion parmi ses troupes. S'il peut se montrer bienveillant, il ne peut pas se permettre de se rapprocher des uns tout en négligeant les autres. Cela ne mènera qu'à des rivalités malsaines et à des luttes intestines. Lors d'une mission, il doit pouvoir commander ses soldats et juger de leurs actions de façon objective, sans favoritisme, sans perdre de vue le but fixé. Cela ne signifie pas qu'il ne se préoccupe pas d'eux : il comprend plutôt que pour éviter des pertes inutiles sur le champ de bataille, il doit faire des choix difficiles sans tenir compte de l'identité de ceux qu'il place en première ligne.

Les meilleurs stratèges, et ceux qui se hissent jusqu'aux plus hautes sphères des forces rebelles sont ceux qui s'adaptent le plus facilement aux changements sur un champ de bataille. Chaque mission, quel que soit son cadre ou son importance, comporte une marge d'imprévu. Le camp adverse a toujours la possibilité de créer la surprise, peu importe que l'on ait pris toutes les précautions nécessaires, paré à toutes les éventualités et étudié les tactiques ennemies. Pour s'assurer que le cours d'une bataille ne se retourne pas contre eux, les stratèges doivent se montrer à la hauteur et s'adapter en conséquence. Ils doivent évaluer et réagir à chaque nouvelle situation qui se présente à eux, qu'il s'agisse d'une embuscade, d'un brusque changement sur le terrain ou de l'arrivée inattendue de renforts ennemis. Aucun combat ne se déroule comme prévu : ce serait de la folie de s'en tenir à ce qui était prévu sans prendre en compte les agissements de l'adversaire. Cette capacité à s'adapter promptement et efficacement, sous le feu ennemi ou pendant un débat houleux, permet généralement de distinguer ceux qui pourront assumer une position plus importante.



JOUER UN STRATÈGE

Dans l'univers de *Star Wars*, les stratèges les plus réputés se situent généralement à l'apogée de leur carrière, et ont sous leurs ordres un grand nombre de troupes et de vaisseaux qu'ils dirigent lors de missions périlleuses à travers la galaxie. Cependant, la carrière de Stratège n'est pas forcément un signe d'autorité ou de rang élevé. Elle n'accorde pas non plus au PJ le statut de chef de son groupe.

Un personnage qui entame une carrière de Stratège peut le faire pour plusieurs raisons. Il a peut-être un talent dont l'Alliance a besoin et a été désigné comme tel pour tester sa capacité à remplir ce rôle. Le personnage peut également avoir reçu une promotion suite à la disparition de son prédécesseur lors d'un combat, à moins que la Rébellion n'ait un besoin ponctuel des compétences particulières du PJ pour accomplir une mission spécifique. En ce cas, la promotion n'est effective que pour la durée de la mission.

Les joueurs doivent réfléchir à la façon dont leur historique de personnage va influencer sur leur carrière. L'Obligation, le Devoir, la Motivation... peuvent aider le joueur et le MJ à créer des situations intéressantes pour un Stratège, aussi bien au sein du groupe que dans une campagne. En intégrant ces éléments au jeu, les joueurs comprendront mieux la place qu'occupe leur personnage, vis-à-vis de leur groupe, mais aussi vis-à-vis de l'Alliance et de la Guerre Civile Galactique.

Pour finir, c'est au maître du jeu et à ses joueurs qu'il revient de décider ce qui rend l'histoire intéressante ou non. Pour assurer une expérience de jeu optimale à chaque personne autour de la table, il sera préférable d'aborder le thème de l'autorité avant le début de la partie : est-ce que le fait d'incarner un Stratège fait du joueur le chef du groupe ? Ou est-ce que chaque membre est doté du même pouvoir décisionnaire ?

MENÉS PAR DES LIONS

L'Alliance valorise chaque contribution à l'effort de guerre contre l'Empire, même à la plus petite échelle. Du sergent de la brigade logistique chargé de redistribuer les vivres à ceux qui en ont besoin au stratège dont le rôle est de s'assurer que l'équipement soit opérationnel à tout moment, ou qui supervise les troupes au front, tous les leaders de l'Alliance savent que chaque maillon de la chaîne est important et mérite la reconnaissance. Derrière chaque pilote prodige filant aux commandes de son chasseur TIE, chaque politicien qui gagne habilement le cœur du peuple et chaque agent infiltré de retour avec une information susceptible de modifier le cours des choses, se cachent des centaines, voire des milliers de partisans de la Rébellion dévoués sans qui ils ne pourraient pas réussir.

Il existe de nombreux domaines au sein desquels un Stratège peut se montrer utile, sur le terrain et en dehors. Mais l'Alliance a des besoins concrets dans cinq d'entre eux : le commandement de la flotte, les manœuvres d'escadron, les engagements planétaires, les opérations secrètes et la planification stratégique. Ce sont les services à plus haute responsabilité et, par conséquent, ils sont réservés à l'élite.

Le général Carlist Rieekan et le général Crix Madine se sont tous deux montrés exemplaires dans leur manière de commander leurs hommes sur le champ de bataille. Sur Hoth, en choisissant la défense et le repli stratégique face à un assaut massif des forces impériales, le Général Rieekan a fait preuve d'un excellent esprit tactique. Il a montré que toutes les batailles ne se gagnent pas en triomphant de l'ennemi. Parfois, vivre un jour de plus et réussir à protéger ses troupes quand tout semble perdu constitue

déjà une victoire en soi. L'action qu'il a menée sur Hoth est considérée comme le meilleur exemple de retraite militaire de toute la galaxie. Sans son exploit à la Base Écho, de nombreux responsables et personnages importants de l'Alliance auraient été exécutés ou déferés devant l'Empereur, lui occasionnant des dommages irréparables. Une telle issue aurait signifié la fin de l'Alliance Rebelle et une descente aux Enfers certaine pour l'ensemble de la galaxie.

Le général Crix Madine est doté d'un talent très subtil qui lui permet de réunir des équipes d'intervention discrètes et efficaces, et de les envoyer à des endroits stratégiques pour y préparer un assaut. Grâce à ses compétences durement acquises, des troupes armées ont pu s'infiltrer dans la lune forestière d'Endor et détruire le générateur de bouclier de la planète qui protégeait l'Étoile de la Mort. Lors des déploiements de mission, sa capacité à répartir ses effectifs lui permet d'assurer une affectation optimale de chaque poste. Non seulement ses équipes triées sur le volet sont capables de mener à bien une mission, mais elles savent aussi improviser et gérer l'inattendu, quand d'autres équipes moins polyvalentes et moins bien préparées se retrouveraient mises en échec. Sans les qualités et l'expérience du Général Madine, la Bataille d'Endor aurait fini bien différemment.

Comme elle l'a montré à la Bataille de Yavin, l'Alliance est tout à fait capable de se mesurer à l'Empire. Alors que l'Étoile Noire se rapprochait de la quatrième lune après avoir prouvé son pouvoir destructeur sur Aldérande, des pilotes rebelles se sont lancés dans un combat rapproché, autour de la station et à sa surface, affrontant des bataillons de chasseurs TIE impériaux. La perspicacité et le leadership du général Jan Dodonna, ainsi que sa préparation

minutieuse de l'assaut mené par des escadrons de petits chasseurs, se sont révélés décisifs pour la destruction de l'Étoile Noire. Mettant à profit ses années d'expérience et sa connaissance des stratégies impériales, il a montré à la galaxie que la Rébellion n'avait besoin que d'un groupe restreint d'individus dévoués pour triompher des plus dangereux atouts de l'Empire. Au lendemain de la Bataille de Yavin, le monde a compris qu'il faisait partie les meilleurs superviseurs d'opérations de la galaxie.

Dans l'espace au-dessus d'Endor, l'amiral Ackbar a joué son rôle de commandant de la flotte à la perfection. Sa perspicacité stratégique, alliée à sa faculté de s'adapter à chaque instant aux changements de situation, lui a permis d'aiguiller la flotte de l'Alliance pour qu'elle tienne tête à l'Empire. Lorsqu'il a compris que l'attaque impériale sur Endor était un piège, sa riposte ferme et immédiate a évité à la flotte rebelle des pertes inutiles face aux vaisseaux capitaux de l'Empire. Grâce à lui, la Rébellion a pu désactiver les boucliers planétaires et prendre ainsi l'avantage. Aidées par ses ordres sur le champ de bataille et sa rapidité d'adaptation, ses troupes sont parvenues à détruire l'Étoile de la Mort et l'*Executor*, mettant enfin un terme à l'emprise de l'Empereur sur la galaxie.

Si quelqu'un peut se targuer d'être le cœur et l'âme de la Rébellion, c'est bien la chancelière Mon Mothma. Depuis la chute de la République et la naissance de l'Empire Galactique, elle s'est battue sans relâche pour sa restauration. De son opposition ouverte au règne de Palpatine à ses efforts pour organiser la Rébellion, elle a porté sur ses épaules le poids d'un espoir, celui d'une galaxie délivrée de la tyrannie. Par la négociation et la diplomatie, elle a su convaincre de nombreuses planètes de rejoindre la Rébellion, lui garantissant ainsi un soutien militaire, politique et moral. C'est elle qui a donné corps à l'Alliance, depuis sa conception jusqu'à sa mutation en une puissance qui allait de nouveau apporter la paix et l'ordre au sein de la galaxie. Pour beaucoup, Mon Mothma est l'incarnation physique de l'Alliance pour la Restauration de la République.

UN BUT, PLUSIEURS VOIES

Si l'Empire dispose d'un nombre confortable d'académies militaires, la Rébellion n'a pas ce privilège. Mais la galaxie est vaste et composée d'un nombre incalculable de planètes. Parmi elles, quelques groupes ouvertement ou secrètement favorables à l'Alliance ont fondé des écoles similaires. Cependant, au vu des dangers encourus, ces établissements sont rares et les candidats au corps des officiers rebelles peu nombreux. Par conséquent, ceux qui se présentent sont formés à des rôles ultraspécialisés. Pour s'assurer d'avoir les meilleurs candidats possible, l'Alliance doit donc élargir sa zone de recherche.

Par exemple, un nombre surprenant de stratèges de l'Alliance proviennent de l'Empire lui-même. Peu importe qu'ils aient déserté ou soient tombés en disgrâce. À l'avènement de l'Ordre Nouveau, le général Jan Dodonna, ne voulant plus prendre part à la guerre en cours, prit sa retraite du service actif des forces de la République. Voyant qu'il ne pourrait pas lui faire entendre raison, l'Empire décida qu'il représentait une menace et mit sa tête à prix. Heureusement, la Rébellion le trouva en premier et l'aidera à s'échapper. Rapidement, en sa qualité de leader, il se rendit indispensable.

À l'origine, Crix Madine était un général très respecté au sein de l'appareil militaire impérial. Il menait au front des régiments de commandos spécialisés. De plus en plus insatisfait par les pratiques et les stratégies de l'Empire, il essaya, sans succès, de changer les choses de l'intérieur. Un jour, il se rendit compte qu'il ne pouvait plus supporter les atrocités perpétrées au nom de l'Empereur et déserta. Il rejoignit la Rébellion qui fit bon usage de ses talents innés et de ses années d'expérience. Les généraux Madine et Dodonna ont tous deux apporté une expérience et une formation militaire essentielles au succès de l'Alliance.

Les leaders qui inspirent naturellement respect et fidélité chez leurs soldats gravissent rapidement les échelons au sein des forces de l'Alliance. En effet, obéir aux ordres de son stratège par devoir et s'exécuter par loyauté personnelle sont deux choses bien distinctes. Ce genre de charisme ne s'apprend pas : on naît avec. Quand un leader de ce type l'exige, ses troupes n'hésitent pas à mettre leur vie entre parenthèses et à entrer dans l'arène. Au début, Han Solo n'était qu'un contrebandier qui, par hasard, s'est retrouvé mêlé à la cause Rebelle. Mais il s'est montré si habile à diriger qu'il s'est vu confier le commandement d'une équipe d'intervention sur la lune d'Endor.

Pour atteindre ses objectifs, et ceux de l'Alliance, Mon Mothma compte autant sur sa force de caractère que sur son flair politique. Sans ses interventions charismatiques, lors des débats au Sénat et des tractations politiques, l'Alliance n'aurait jamais pu se développer de la sorte. Son pragmatisme et sa capacité à instaurer un climat de confiance lui ont permis de rallier beaucoup de monde et de planètes à la cause. Nombre de Rebelles lui sont aussi dévoués qu'à l'Alliance elle-même.

D'autres deviennent stratèges simplement parce qu'ils manifestent des prédispositions exceptionnelles. Par exemple, il est courant qu'une personne douée pour le combat incite ses camarades à se surpasser à leur tour. Le Commandement de l'Alliance est toujours à la recherche d'individus capables d'inspirer la grandeur chez autrui, et leur accorde généralement une promotion dans leur domaine de spécialité. Luke Skywalker, humble fermier de Tatooine, s'est montré prodigieux aux commandes d'un chasseur durant la Bataille de Yavin. Sur Hoth, malgré le feu nourri dont il était la cible, il a mené avec succès

l'offensive aérienne contre les forces impériales qui assiégeaient la Base Écho, laissant le temps aux membres de l'Alliance d'évacuer la planète.

L'amiral Ackbar a fait ses classes et ses premières armes sur Mon Calamari, mais c'est au sein de l'Alliance qu'il s'est réellement affirmé. Son aptitude à élaborer et à réaliser des stratégies le propulsa au rang de commandant de la flotte. À la Bataille d'Endor, lorsqu'il comprit que le champ de bataille avait évolué, c'est sa faculté à tirer le meilleur parti de n'importe quelle situation qui lui permit d'assurer la victoire à l'Alliance. Sans ses talents et ses compétences de commandant de la flotte, la Rébellion se serait probablement éteinte ce jour-là.

L'Alliance apprécie grandement les leaders, peu importe leur origine, leur personnalité, et leur champ de compétence. Si le Commandement a conscience qu'il lui faut promouvoir en interne, il reste constamment à l'affût de nouveaux talents. Il sait que ce qui fait la force de la Rébellion, c'est sa capacité à rassembler des personnes provenant des quatre coins de la galaxie et à les faire travailler ensemble dans un but commun. Si ce n'était pas le cas, son entreprise serait vouée à l'échec. L'Alliance a besoin de stratèges compétents et efficaces. Si un PJ souhaite être recruté en tant que Stratège, il lui faut simplement se montrer à la hauteur des responsabilités inhérentes à cette fonction.







USER DE SON AUTORITÉ

« Oui, j'ai dit plus près ! Approchez-vous le plus possible et n'attaquez les croiseurs interstellaires qu'à portée de tir ! »

— Général Lando Calrissian

Les soldats constituent peut-être la colonne vertébrale de l'Alliance Rebelle, mais le moment venu, ce sont les individus qui la mènent à la victoire (ou à la défaite) qui décideront de la chute de l'Empire. Les décisions de ces courageux stratèges, souvent prises en un éclair, mettent en jeu la vie de centaines, voire de milliers de soldats rebelles. Forts en stratégie, intelligents et charismatiques, ils doivent inspirer confiance et loyauté à leurs troupes. Surtout en période de conflits et de grand danger.

Lorsqu'ils risquent leur vie pour renverser l'Empire, les soldats moyens bénéficient d'un certain anonymat. Pas le stratège qui les dirige. L'échec ou le succès de ses troupes relève de sa responsabilité. L'issue de chaque bataille, même la plus insignifiante, repose sur ses épaules. Pendant que le soldat doit surmonter sa peur face au tir ennemi, le stratège doit mettre ses sentiments de côté et risquer la vie de ses hommes pour atteindre les objectifs de l'Alliance. Si tous ne disposent pas forcément de troupes à lancer à l'assaut du danger, chacun doit être prêt à faire des sacrifices pour la victoire.

Cependant, le leadership ne se limite pas au charisme, à l'assurance et au sens des responsabilités. Les stratèges doivent être capables d'anticiper lorsqu'un conflit s'éternise, et avoir l'esprit suffisamment vif pour réajuster un plan qui tourne mal. Pour tirer le meilleur parti de leurs soldats, ils doivent comprendre leurs forces et leurs faiblesses, tout en veillant à ne pas les pousser au-delà de leurs limites physiques et psychologiques. C'est une tâche délicate, même dans les périodes les plus propices, mais indispensable pour vaincre l'Empire.

Certains stratèges commandent des flottes de vaisseaux, avec des équipages composés de centaines ou de milliers de personnes. D'autres supervisent des escadrons de chasseurs, avec une vingtaine de pilotes à leur disposition. Ceux qui affrontent physiquement l'ennemi, que ce soit au sol ou dans l'environnement chaotique d'une station spatiale ou d'un vaisseau, dirigent généralement des commandos d'élite ou un régiment complet d'infanterie. Ces rôles sont différents et ne se ressemblent pas, chacun exigeant des qualités spécifiques pour remporter la victoire.

NÉS POUR DIRIGER

Le **Chapitre I : User de son Autorité** propose aux joueurs intéressés par le Stratège de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** un certain nombre d'options inédites. Ils vont pouvoir choisir entre trois nouvelles espèces : les Chagriens, les Ishi Tib et les Lanniks. Elles sont dotées de qualités qui leur sont propres et les rendent toutes désignées pour la carrière de Stratège, mais rien n'empêche de les associer à celles présentées dans le livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

Dans ce chapitre, les joueurs trouveront également de nouveaux historiques pour les aider à mieux cerner leur personnage. De nouveaux Devoirs ont été ajoutés et d'autres modifiés pour donner plus de choix au Stratège en termes de buts et de motivations. Enfin, des conseils à l'attention des joueurs et des MJ qui souhaitent créer et faire évoluer des personnages y sont dispensés.

Trois spécialités inédites y sont présentées : le Représentant, l'Instructeur et le Logisticien. Même s'ils ne sont pas forcément bien placés sur la chaîne de commandement, les Représentants sont des leaders. C'est par leur mission qu'ils imposent le respect à leurs subalternes (en tant que civil nommé commandant en chef ou que membre d'une commission consacrée à l'armée de l'Alliance par exemple). Pour leur part, les Logisticiens ont une vue globale des choses. Ils sont maîtres dans l'art d'organiser le plan d'action d'une guerre dans son

ensemble, mais pas d'en étudier tous les détails. Les Instructeurs, de toute évidence, sont plus que des leaders. Ils s'efforcent d'apprendre à leurs soldats comment agir et survivre, dans le but de gagner les batailles qu'ils mèneront.

Ce chapitre présente également un certain nombre de nouveaux talents, offrant aux personnages Stratèges des options et des compétences supplémentaires pour leur permettre de diriger comme ils l'entendent. Les deux arborescences de capacités emblématiques leur apporteront de nouvelles solutions pour les aider à se sortir d'une mauvaise passe. Pour finir, des Motivations spécifiquement étudiées pour les Stratèges aident à mieux cerner leur processus de décision.

N'oubliez pas que les nouvelles options du **Chapitre I : User de son Autorité** sont valables pour tous les types de personnage. Bien qu'il soit consacré au Stratège, les systèmes de création et de développement de personnage de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** sont suffisamment flexibles pour permettre aux joueurs de recourir à ces spécialités quelle que soit leur carrière. Par exemple, avec la spécialité d'Instructeur, un Soldat lassé du combat pourra devenir instructeur militaire, alors que celle de Représentant permettra à un Diplomate de jouer un rôle plus actif dans l'organisation de l'armée de l'Alliance.

S'AFFIRMER

Normalement, jouer un Stratège signifie que votre personnage possède un minimum d'autorité en jeu. Cependant, n'oubliez pas que vous faites partie d'un groupe et qu'il est peu probable que les autres joueurs se laissent donner des ordres. User de votre autorité virtuelle en présumant que les autres PJ vous obéiront est le meilleur moyen de vous les mettre à dos. Ceci dit, il vous est conseillé de réfléchir à vos objectifs en tant que Stratège du groupe.

Prenez le temps d'imaginer à quelle catégorie votre Stratège appartient. Est-il charismatique ? Plutôt calme ou lunatique ? Strict et sévère, ou souple et pondéré ? Comment réagit-il lorsqu'on désobéit à ses ordres ? Peut-il gagner le respect des autres personnages ou se contente-t-il de communiquer avec le haut commandement lorsque c'est nécessaire ?

Ensuite, faites comprendre aux autres joueurs que vous jouez un Stratège. Intéressez-vous à leurs personnages et déterminez le type de relation que vous souhaitez entretenir avec chacun d'eux. Accomplir toutes ces étapes avant d'avoir jeté les dés peut largement contribuer à cimenter le groupe et à vous faire accepter en tant que leader.

L'ÈRE DE LA RÉBELLION est une expérience narrative collective, et tout le monde doit pouvoir s'amuser. Les Stratèges ont accès à des talents et à des compétences qui leur permettent de faire le job, mais lorsque vous interprétez ce rôle, vous devrez procéder subtilement. N'oubliez pas qu'il est fort désagréable pour un joueur de perdre l'autonomie de son personnage en cours de partie, lorsqu'il doit se plier aux ordres d'un autre, par exemple.

HISTORIQUES DE STRATÈGE

De par son origine et son expérience, chaque Stratège est unique. Alors que certains sont formés au commandement dès leur plus jeune âge, beaucoup doivent ce rôle au hasard. Du courageux « fils de » qui descend d'une longue lignée d'officiers au caporal qui obtient sa promotion au motif qu'il est le seul candidat encore en vie, ils sont tous différents.

À la création d'un Stratège, gardez à l'esprit que c'est vous qui déterminez quel genre d'existence il a connue. Plus vous la détaillerez, plus il vous sera facile de vous glisser dans sa peau et d'observer la galaxie à travers ses yeux. Sa famille l'a-t-elle envoyé à l'Académie ? Le PJ a-t-il dû se battre, au sens littéral comme au figuré, pour en arriver là, gravissant les échelons jusqu'au poste de commandement ? Ou s'est-il découvert un talent de leader au moment où il s'y attendait le moins ?

Être responsable de sa propre vie, même en temps de guerre, est une chose. Être responsable de la vie et du bien-être d'un groupe d'individus tout en sachant que chacun d'entre eux compte sur vous pour les guider en est une autre. La guerre contre l'Ordre Nouveau de Palpatine rend les choses encore plus difficiles : la situation est si grave que même la plus insignifiante victoire ou défaite pourrait bouleverser l'issue du conflit. Votre Stratège y est-il préparé ? Peut-il supporter le poids du devoir et affronter l'ennemi sans ciller ?

Les joueurs devraient réfléchir un minimum à leur concept de personnage, avant même de commencer à écrire. Si le Stratège n'est qu'un personnage parmi d'autres dans la campagne, il est fort probable qu'il sera en charge du groupe (du moins en théorie). Aussi intimidant que cela puisse paraître, n'oubliez pas que votre autorité en jeu dépendra en réalité du bon vouloir des autres joueurs. Ce n'est pas parce que votre personnage est gradé qu'il a le droit de donner des ordres ou d'infliger des sanctions pour des manquements ou des erreurs.

DÉSERTEUR

Avant de rejoindre l'Alliance Rebelle, les déserteurs étaient dans le camp ennemi. Il peut s'agir de l'Empire, ou de toute autre entité ayant croisé le fer avec l'Alliance (une organisation criminelle ou un gouvernement local par exemple).

Pour une raison ou une autre (un dilemme moral, une désillusion ou la disgrâce) ces personnages ont déserté leur organisation et ont prêté allégeance à l'Alliance. Une fois acceptés par les Rebelles, ils doivent faire leurs preuves pour gagner leur confiance. Pour ne rien arranger, ils sont considérés comme des fugitifs et, s'ils se font capturer par leurs anciens maîtres, ils encourent la mort.

Après la dissolution du Sénat Impérial, beaucoup de **Commodores** ont déserté la Marine. Redoutant plus les desseins de l'Empereur Palpatine que la peine encourue s'ils se faisaient prendre, ils dirigent aujourd'hui une Marine rebelle encore novice. Ils commandent des navires plus ou moins grands, et contribuent du mieux qu'ils peuvent en prévision des combats à venir. Certains des Commodores les plus réputés de l'Alliance, considérés comme des héros, ont appris tout ce qu'ils savent à l'Académie et au sein de la Marine Impériale.

Pour survivre sur le long terme, les pilotes de chasseurs TIE doivent donner le meilleur d'eux-mêmes. Beaucoup de **Chefs d'escadron** ont développé un goût pour l'adrénaline aux commandes d'un chasseur impérial, en affrontant des pirates dans la Bordure Extérieure ou en pourchassant des contrebandiers près du Noyau. Pour une raison ou une autre, ils ont choisi de mettre leurs compétences au service du camp adverse, troquant de fait les fragiles chasseurs TIE de l'Empire contre des X-wings solides et des A-wings plus maniables.

Au sein de l'appareil militaire impérial, faire partie des forces terrestres n'est pas ce qu'il y a de plus prestigieux. L'Armée Impériale n'en demeure pas moins une organisation puissante, dotée d'un personnel illimité et d'un équipement d'excellente qualité. Les **Tacticiens** impériaux sont habitués très tôt à la brutalité du combat, et ils sont nombreux à s'interroger sur la moralité de la stratégie de la terreur. Ce n'est pas la conquête qui est remise en question, mais le massacre inutile d'innocents. Il n'est pas rare que ces personnes désertent pour rejoindre l'Alliance Rebelle. Pour certains, c'est même le seul moyen de sauver leur âme.

Quand Palpatine est arrivé au pouvoir, de nombreux partisans de la République ont été révoqués. Du jour au lendemain, ces **Représentants** se sont retrouvés isolés. Leurs opinions politiques étaient ouvertement ignorées, voire violemment réprimées par leur ancien maître. Certains exerçaient au Sénat, comme représentants d'un système ou d'une localité, d'autres occupaient des postes moins prestigieux au sein de la République ou de l'Empire. La perspective d'accéder enfin au pouvoir les a attirés vers l'Alliance Rebelle (à condition de gagner la guerre, bien sûr).

L'Empire est une institution obscure et secrète. Les plans de Palpatine ont toujours semblé nébuleux. Alors que la Guerre Civile Galactique battait son plein, certains des **Logisticiens** les plus compétents se sont retrouvés marginalisés. D'autres ont décidé que ce combat n'était pas le leur et ont proposé leurs services ailleurs. Quelles que soient leurs raisons, ils ont certainement connaissance de ce que projette l'Empire et de ses motivations, ce qui pourrait vivement intéresser l'Alliance Rebelle.



SOLDAT-CITOYEN

Les soldats-citoyens sont des gens ordinaires qui se battent pour protéger leur famille, leur planète et leur peuple. Pour la plupart, ils servent au sein de l'Alliance Rebelle, mais seule une poignée d'entre eux s'avèrent être de brillants leaders, notamment en temps de conflit. Ils considèrent l'Alliance Rebelle comme une nécessité absolue, mais temporaire. Ils ne rendront les armes qu'à la victoire ou à leur mort.

Les capitaines de croiseur civil et les libre-échangistes sont légion dans la galaxie, en particulier dans les zones de commerce et de troc intersystèmes. Leur expérience en combat spatiale est souvent nulle, ou limitée à quelques escarmouches contre des pirates ici et là. Certains se découvrent pourtant des talents insoupçonnés en leadership et en stratégie d'affrontement de navire à navire. C'est le cas d'un bon nombre de **Commodores** rebelles, qui utilisent parfois leur propre navire et leur équipage pour aider l'Alliance à remporter la victoire.

Tous les **Chefs d'Escadrons** n'ont pas été formés aux opérations militaires. Certains font office de pilote d'essai pour des constructeurs de navire planétaires ou corporatistes, mais la plupart louent leur service en tant que courriers, escortes, ou convoyeurs. Nourrissant l'espoir de faire la différence pour délivrer la galaxie, ils ont mis leurs compétences et leurs réflexes à la disposition de l'Alliance Rebelle et se sont rendu compte que leur absence d'éducation n'avait pas d'importance. Ceux qui savent diriger commandent le plus souvent une escadrille, un escadron ou même une aile de combat complète. Si seulement leurs parents pouvaient les voir !

Les civils formés à la stratégie sont rares et, dans la plupart des cas, ils ont servi dans les forces de l'ordre. Certains **Tacticiens** étaient des universitaires ou des historiens spécialistes de la guerre. Compte tenu de leur domaine d'étude, ils ont une bonne connaissance des stratégies impliquant des unités de taille plus ou moins importante. D'autres participaient à des pseudo combats, sur des tables holographiques ou dans des bagarres, où le divertissement et la sécurité étaient la règle plutôt que l'exception. Les soldats entraînés auprès desquels ils se sont battus se sont peut-être moqués d'eux, mais ces expériences leur ont été utiles sur le terrain.

La politique est un milieu où le pouvoir et l'ambition sont rois, mais on y trouve tout de même des professionnels animés par l'envie de servir au mieux leurs communautés. Certains fonctionnaires ont réussi au niveau local, peut-être même ont-ils décroché un siège au Sénat, mais cela n'a pas empêché l'Empire de priver leur peuple de liberté, et ce, sans qu'ils puissent rien y faire (officiellement, du moins). Avec l'appui de leurs concitoyens qui les admirent et leur font confiance, ces **Représentants** mettent

Qu'ils soient professeurs à l'Académie Impériale ou sergents instructeurs dans l'un des milliers de camps d'entraînement impériaux de la galaxie, les **Instructeurs** jouent un rôle fondamental dans la formation des soldats. Mais envoyer des citoyens à l'abattoir pour une cause immorale peut laisser un goût amer. C'est ce qui a motivé quelques-uns des professeurs les plus brillants de l'Empire à aller dispenser leurs leçons aux bleus de l'Alliance.

leurs talents au service de l'Alliance Rebelle pour convaincre les habitants de la galaxie de soutenir la lutte contre la tyrannie impériale.

Les combats menés en politique et en affaires ne sont pas très différents de ceux qui font rage sur le terrain. Évidemment, les méthodes employées ne sont pas tout à fait les mêmes, mais le but reste identique. Les **Logisticiens** du civil contribuent généralement à l'effort économique, politique, ou à celui des entreprises. Au sein de l'Alliance, c'est sur le terrain économique et non militaire qu'ils œuvrent pour mettre à bas l'Empire. Ils cherchent aussi à constituer des sources de revenus pérennes que l'Empire, dans ses tentatives pour ruiner la Rébellion, ne pourra pas affecter.

Les **Instructeurs** qui ont le statut de soldat-citoyen exerçaient dans le civil, dans des secteurs tels que les forces de l'ordre, l'éducation ou, curieusement, celui du bien-être et de la santé. Ceux qui ont servi au sein des forces de l'ordre enseignent des stratégies impliquant de petites unités, l'utilisation des armes et l'autodéfense. Les professionnels de la santé et du bien-être, pour leur part, travaillent à améliorer les conditions physiques des rebelles via différentes méthodes, comme les arts martiaux et la gymnastique. Les universitaires et les professeurs, quant à eux, sont tout aussi essentiels : ils ont pour tâche d'initier les Rebelles potentiels à la guerre, sur un plan théorique et à différents niveaux, et de s'assurer qu'ils tirent des leçons de l'histoire.

LE LEADER DÉCHU

Tout le monde n'est pas fait pour diriger. Certaines personnes se retrouvent promues à un poste de pouvoir contre leur gré, ou ne découvrent leurs limites de leader qu'une fois qu'il est trop tard. C'est le cas des leaders déchus, qui ont échoué dans leur tentative de mener leurs hommes, que ce soit par manque de talent ou par malchance. Lors de la création d'un Stratège, décider s'il a appris de ses erreurs, ou s'il les reconnaît pour ce qu'elles sont, n'est pas un choix anodin. S'il a effectivement retenu la leçon, à vous d'en déterminer les circonstances. À vous également de déterminer s'il peut regagner le respect qu'il a perdu, de la part de ses pairs autant que de lui-même.

Lorsqu'un **Commodore** subit une défaite, il doit abandonner son vaisseau à l'ennemi. Face à des pirates, le vaisseau est généralement capturé, mais dans le cas d'une offensive militaire, les mauvaises décisions et les erreurs tactiques ont probablement causé sa destruction. Que cette défaite soit due au stratège ou à une série de malchances, c'est une faute qu'il doit expier, d'une manière ou d'une autre. Au sol, un échec conduit à la mort d'une poignée de personnes, mais aux commandes d'un vaisseau, les pertes s'élèvent à des centaines (voire des milliers)

de vies. Un tel fardeau est particulièrement difficile à porter, mais le Commodore doit apprendre à vivre avec s'il espère connaître des jours meilleurs.

La perte d'un chasseur est très mal vue, d'autant plus qu'ils sont très difficiles à remplacer. D'un autre côté, la perte d'un pilote est irréparable, surtout que les pilotes talentueux ne poussent pas sur les arbres. Lorsqu'un **Chef d'escadron** perd une majorité, voire la totalité, de ses chasseurs et de ses pilotes en combat, il est mis au ban de la société. La culpabilité et la honte lui collent à la peau, et la constitution d'un nouvel escadron est sa priorité numéro un.

Tous les **Tacticiens** commettent des erreurs, mais c'est leur degré de gravité et leur coût en termes de vies qu'ils redoutent le plus. Qu'il ait mené un raid raté contre une installation ennemie ou qu'il ait choisi de frapper l'Empire à une position qui avait été secrètement renforcée, les erreurs de jugement du Tacticien ont conduit à des pertes importantes. Sa confiance en lui s'en retrouve ébranlée et il a l'impression – à tort ou à raison – d'avoir perdu la confiance que ses troupes et son supérieur hiérarchique avaient placée en lui.

Un **Représentant** peut être considéré comme déchu pour deux raisons. En premier lieu, il peut avoir connu une ascension fulgurante en termes de popularité et de pouvoir, pour tout perdre à cause de la politique de l'Empire, de sa propre ambition ou d'un scandale. Il est aussi possible qu'il n'ait jamais réussi à percer en politique et qu'il se soit résigné à n'être qu'un rouage parmi d'autres au sein d'un plus gros appareil politique. Dans tous les cas, il doit tenter de regagner ce qu'il a perdu, ou d'obtenir ce qu'il n'a jamais pu avoir, et, de ce point de vue, l'Alliance Rebelle représente une occasion en or.

Lorsqu'un **Logisticien** rate la mission qui lui a été confiée, que ce soit à cause d'une mauvaise décision ou de plusieurs erreurs mineures qui ont eu un effet boule de neige, il peut carrément mettre en péril l'issue du conflit. Il travaille rarement seul, surtout aux échelons les plus élevés du Commandement de l'Alliance. Son expertise et son opinion, très respectées, sont toujours sollicitées lors de l'élaboration des plans d'action. Rares sont ceux qui parviennent à rebondir après un échec à aussi haut niveau, mais au final, savoir apprendre de leurs erreurs fait peut-être d'eux de meilleurs logisticiens.

D'après un adage, « Ceux qui savent faire font ; ceux qui ne savent pas enseignent. » Il semble avoir été écrit spécialement pour cet **Instructeur**. Malgré tous ses efforts, il n'a jamais pu obtenir de mandat politique ni se voir confier les commandes d'une flotte ou d'un bataillon. Incapable d'aller au bout de sa vocation, il s'est retrouvé relégué au rôle d'instructeur, condamné à entraîner des troupes à faire ce dont il a toujours rêvé. Cela l'a peut-être rendu amer et envieux, mais il est possible qu'il lui reste une chance de briller le moment venu.

DEVOIRS DE STRATÈGE

Les devoirs inhérents au commandement apportent une perspective assez différente sur la guerre et le combat. Contrairement aux stratèges, les as, les soldats et les espions ont une conception très limitée du champ de bataille et ils n'ont aucune idée du potentiel qu'il renferme s'il est utilisé à bon escient. Pour gagner, le stratège a par ailleurs d'autres variables à prendre en compte : les besoins de ses soldats, leurs compétences et leurs motivations.

Les Devoirs sont un excellent moyen de différencier un stratège de ses homologues. Ils peuvent l'aider à concrétiser sa Motivation, qu'il s'agisse de soutenir ses troupes du mieux qu'il peut, de trouver un moyen peu conventionnel de remporter la victoire ou de vaincre l'adversaire quel qu'en soit le prix, pourvu qu'il y ait une victoire et du prestige à la clé. Dans tous

les cas, le Devoir d'un stratège détermine sa manière de commander de bien des façons. Un Stratège peut avoir deux Devoirs, même si à première vue ils semblent entrer en contradiction, et en tirer avantage.

Le joueur peut remplacer la **Table 2-3 : Devoir** de la page 47 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** par la **Table 1-1 : Devoirs de Stratège** de la page 17 de ce supplément. Il a le choix entre déterminer le devoir de son personnage au hasard et le choisir en accord avec son historique.

Chaque personnage commence avec une valeur de Devoir qui dépend directement du nombre de joueurs dans le groupe. Une fois cette valeur définie, le personnage peut en troquer tout ou partie contre de l'expérience ou des crédits supplémentaires pour acheter du matériel.



TABLE 1-1 : DEVOIRS DE STRATÈGE

d100	Type de Devoir
01-08	Camaraderie : chaque unité de combat est une famille à part entière, et c'est valable pour l'ensemble de l'armée de l'Alliance. Le Stratège cherche à souder les soldats dans un environnement qui encourage la confiance, le respect et la fierté. En renforçant les liens qu'ils tissent sur le champ de bataille, il améliore le moral de ses troupes, ce qui les pousse à se battre mieux et avec plus d'acharnement que les autres unités. Malheureusement, cette médaille a son revers : l'unité est marginalisée par les autres, pratique le bizutage et a tendance à faire de l'excès de zèle dans des situations périlleuses.
09-16	Victoire militaire : la victoire militaire n'est pas seulement indispensable à l'Alliance Rebelle pour continuer la lutte, elle l'est aussi au Stratège, car elle sert de barème à ses pairs pour juger sa valeur. Qu'il triomphe ou soit vaincu, c'est lui qui portera la responsabilité du résultat de ses troupes.
17-24	Démoralisation de l'Ennemi : saper le moral des ennemis est tout aussi important que de les vaincre au combat. Le Stratège le sait, et fait tout ce qu'il peut pour s'assurer que l'Empire ressente chaque défaite sur le plan psychologique. Le Stratège peut forger et asseoir la réputation d'une unité pour que son nom soit connu par l'ennemi, déstabilisant ainsi ses troupes avant même le début du combat. Lorsqu'il gagne la bataille, il a tout intérêt à faire savoir qu'il a écrasé le camp adverse. Toutefois, il ne doit pas avoir recours à la même brutalité que l'Empire.
25-32	Renseignements : le Stratège qui mise sur la collecte d'information cherche à faire le plus de prisonniers possible. Il compte aussi sur ses troupes pour qu'elles se montrent vigilantes et lui apportent des informations qu'il pourra utiliser contre l'ennemi. Il accorde beaucoup d'importance à l'interrogatoire des prisonniers, interrogatoire qu'il aime conduire lui-même pour s'assurer que rien ne lui échappe. Cette microgestion peut avoir des effets négatifs, comme distraire le Stratège de ses autres obligations. Ses méthodes d'interrogatoire peuvent également nuire à l'image que les autres ont du Stratège et de son unité.
33-40	Sécurité Interne : le Stratège prend beaucoup de précautions pour s'assurer de la loyauté de ses hommes, en excluant par exemple ceux qu'il perçoit comme une menace pour la cohésion ou en punissant les infractions. Si cette méthode fonctionne, ses troupes ne craindront plus la trahison ou la faiblesse et pourront tout affronter. Cependant, s'il se montre trop dur ou qu'il n'a confiance en personne, il créera la dynamique inverse : ses hommes n'auront plus confiance en eux et prendront trop de précautions de peur d'être perçus comme un poids mort en cas d'erreur.
41-48	Prévention des pertes : la priorité du Stratège consiste à s'assurer qu'au combat, ses troupes courent le moins de risques possible. Il n'envoie jamais ses hommes dans des situations désespérées et, quitte à devoir essayer des pertes, il préfère préserver leurs forces pour des batailles qui en valent la peine. S'il n'y prend pas garde, il est possible que son leadership s'affaiblisse et que sa réticence à prendre des risques lui fasse céder du terrain inutilement. De surcroît, son unité et lui peuvent y gagner une réputation de lâcheté qui nuirait à leur fonction et à leurs chances de prétendre un jour à une promotion.
49-56	Soutien Politique : qu'il s'agisse d'un politicien ou d'un simple guérillero essayant de s'attirer les faveurs d'une foule galvanisée, le Stratège est persuadé que le soutien politique constitue une excellente base sur laquelle bâtir la victoire : il en fait donc sa priorité. Pour gagner le cœur de la population locale, il se montre très actif en l'aidant au quotidien ainsi que dans sa tentative de résister à l'opresseur. Il attend de ses troupes qu'elles respectent les autochtones et limitent les dommages collatéraux au strict minimum.
57-64	Recrutement : pour pallier les pertes ou renforcer ses troupes, la priorité du Stratège consiste à recruter des personnes partageant les mêmes valeurs que lui, et à les convaincre que c'est au sein de l'Alliance Rebelle qu'elles pourront faire la différence. Il est toujours à l'affût de sang neuf, mais ne doit pas oublier que l'Empire est un adversaire sournois qui possède des espions et des agents partout. Par conséquent, il doit se montrer particulièrement vigilant avec les candidats expérimentés.
65-72	Obtention de Ressources : pour ce qui est des armes, rations et autres denrées, les réserves de l'Alliance sont toujours insuffisantes. Or, le Stratège sait que pour gagner, il aura besoin d'un équipement convenable. À chaque bataille, il cherche donc à améliorer les provisions de ses troupes et de ses auxiliaires. Dès que possible, il planifie un assaut contre les réserves de l'Empire, mais il doit rester prudent et s'assurer qu'on ne lui tende pas de piège.
73-80	Supériorité Spatiale : pendant une guerre, se passer de troupes au sol est impossible. Mais elles ne pourront pas accomplir leurs objectifs sans domination spatiale et aérienne. Qu'il commande un vaisseau capital, un escadron de chasseurs ou une unité d'infanterie, le but du Stratège consiste donc à conquérir le ciel et les étoiles au nom de l'Alliance Rebelle.
81-88	Technologie : le Stratège demande à ses troupes de faire preuve d'ingéniosité et de créativité. Son unité n'a peut-être pas accès aux armes dernier cri, mais il attend de ses hommes qu'ils les exploitent au maximum de leurs capacités, quitte à y apporter des modifications pour améliorer un tant soit peu leur situation. Il accorde souvent plus d'attention aux subalternes versés dans la technologie ou la mécanique, car il compte sur eux pour donner un peu plus de marge de manœuvre à leur unité.
89-96	Renfort : le meilleur atout de ce Stratège, ce sont ses troupes. Il est convaincu qu'en les encourageant, il améliorera leur efficacité, leur moral, et ce, tout en maintenant un climat de confiance. Il doit rester accessible, même pour le soldat de bas étage, et s'intéresser à ce qui motive ses troupes, en tant que rebelles, mais aussi en tant qu'individus : leurs opinions, leurs craintes, leurs désirs, leurs buts... En les aidant à accomplir leurs objectifs, il rend ses équipes plus fortes et mieux à même de surmonter les obstacles dressés par l'Armée impériale.
97-00	Tirez deux fois sur la table. Le Devoir de départ est divisé à parts égales en deux domaines (une réussite dans l'un ou l'autre justifie une augmentation de la valeur de Devoir).



Chagrien



Ishi Tib



Lannik

NOUVELLES ESPÈCES

La menace de l'Empire Galactique ne se limite pas aux espèces qui forment le noyau dur de l'Alliance Rebelle : elles sont toutes concernées. Chaque nouvelle espèce qui rejoint l'Alliance, dans son ensemble ou non, lui apporte ses forces et ses faiblesses. Et même si chaque individu qui la compose possède des compétences propres, ses particularités sur le plan culturel, psychologique et physiologique peuvent l'avantager dans certains domaines. Les ignorer serait une erreur, aussi bien pour la Rébellion que pour l'espèce en question.

Pour espérer arracher la victoire à l'Empire, l'Alliance a besoin d'un leadership solide et efficace sur le terrain, au sol comme dans l'espace. Le talent stratégique et la force de caractère de certains leur donneront l'occasion de briller lorsqu'ils les mettront à contribution pour le bien de tous. On dit souvent qu'être leader ne s'apprend pas, une affirmation qui se vérifie doublement chez certaines espèces particulièrement douées pour organiser, planifier et diriger des actions militaires.

Cette section met en avant trois d'entre elles – les Chagriens, les Ishi Tib et les Lanniks – et fournit suffisamment de détails pour permettre aux joueurs d'élargir leurs options de création de personnage. Respectivement, leur tempérament, leur esprit d'analyse et leur expérience de guerriers aguerris en font des espèces tout indiquées pour le Stratège.

Les valeurs de caractéristiques de départ, les capacités spéciales et la culture de chaque espèce y sont détaillées pour permettre aux joueurs d'étoffer leur personnage autant qu'ils le souhaitent (ou pas).

Les Stratèges Chagriens, réputés dans toute la galaxie pour leur impartialité, accordent beaucoup d'importance au bien-être de leurs subalternes. S'ils font des leaders équitables, leurs homologues Ishi Tib ont tendance à tout analyser. Ils excellent dans l'art de la planification, surtout pour ce qui est de la stratégie et de la tactique. Les Lanniks sont pour leur part un peuple de guerriers où même le paysan le plus isolé a appris l'usage des armes. De fait, ils ont une connaissance étendue et inégalée du combat, de la guerre et des différentes issues qu'une bataille peut avoir.

En choisissant l'une de ces espèces pour leur personnage, les joueurs vont accéder à de nouvelles mécaniques de jeu et à de nouvelles options d'interprétation. Ils doivent garder à l'esprit qu'ils sont libres d'opter pour la carrière de leur choix. Par exemple, avant sa mort, Maître Even Piell était un éminent Jedi Lannik, alors que Mas Amedda est un célèbre diplomate qui a réussi à accéder au noble titre de Vice-Chancelier de la République Galactique, puis à celui de Grand Vizir de l'Empereur. Même si une espèce montre des prédispositions pour une carrière, elle reste tout à fait éligible aux autres.

LES CHAGRIENS

Calmes et équilibrés, les Chagriens sont un peuple paisible et stoïque. Ils vivent sur une planète aisée et n'accordent aucune importance aux plaisirs simples de la vie (ou même au luxe qu'elle a à offrir, d'ailleurs). Par conséquent, ils sont rarement cupides ou avares, et ce sont les besoins élémentaires qui régissent leurs envies. Ils sont intransigeants en matière de droit et de formalités, et refusent de s'écarter des systèmes judiciaire et bureaucratique auxquels ils sont habitués. Ces traits de caractère font d'eux d'excellents Soldats, Stratèges et Diplomates.

Physiologie : à leur naissance, les Chagriens ressemblent à des têtards d'environ trente centimètres de long. Lorsqu'ils viennent au monde, ils font généralement partie d'une portée de deux ou trois enfants, et leurs parents les conservent dans des cuves hermétiques à la maison. En grandissant, les enfants développent des bras, des jambes et des poumons qui leur permettent de respirer de l'air. Une fois que leurs membres ont atteint leur taille normale, les jeunes Chagriens quittent leur cuve et les dernières traces de leur physiologie intermédiaire commencent à s'effacer. À l'âge adulte, ils ont une apparence humanoïde et mesurent en moyenne deux mètres de haut. Leurs corps sont musclés et puissants, particulièrement adaptés à la natation et à l'effort physique. Pendant la phase d'évolution de leur espèce, leur planète d'origine était exposée à un soleil instable. Cette exposition est à l'origine de la couleur de leur peau, qui varie du bleu clair au céruléen en passant par l'indigo, et de leur résistance aux radiations nocives. Il s'agit d'un trait dominant de leur espèce, bien que le soleil de leur planète se soit stabilisé depuis des millénaires.

La tête des Chagriens est ornée d'élégantes cornes dont la base se situe de chaque côté du crâne et qui leur tombent sur les épaules. Les mâles sont pourvus d'une deuxième paire de cornes, située au sommet du crâne, qu'ils appellent « lethorns ». À l'origine, elles leur servaient pendant les rituels d'accouplement, et faisaient office d'arme lors des duels. Si ces derniers ont été proscrits depuis, les Chagriens (surtout les mâles) considèrent encore aujourd'hui leurs cornes comme une marque de prestige. Ils consacrent une grande partie de leur rituel quotidien à soigner leurs cornes, en les limant et en les décorant, faisant ainsi preuve d'une vanité inhabituelle.

Les Chagriens se sentent aussi à l'aise dans l'eau qu'à la surface de leur planète et sont capables de respirer dans ces deux environnements. Ce sont d'excellents nageurs, et leurs yeux ont évolué pour leur permettre de voir sous l'eau, y compris en présence d'une faible lumière. Ils peuvent rester immergés pendant des mois, voire des années, sans que cela n'ait d'impact sur eux. Ils s'adaptent facilement aux mers des autres planètes pourvu que la chimie de l'océan y soit similaire.

Leur exposition permanente aux océans de leur planète a incroyablement affaibli leur sens du goût et puisqu'ils ne perçoivent plus que le sel, ils ne prennent aucun plaisir à manger. À la manière des reptiles, on peut les voir darder leur langue, qui leur permet désormais de mieux percevoir les odeurs. Ils peuvent ainsi évaluer la comestibilité d'un aliment ou d'une boisson inconnue.

Société : la société Chagrienne est paisible et respectueuse des lois. Ils font passer la justice pénale et sociale avant tout le reste, et leurs tribunaux comptent parmi les plus justes et les plus équitables de la galaxie. Les enquêtes civiles et criminelles sont minutieuses et approfondies, et même la preuve la plus insignifiante sera attentivement examinée. À son procès, un Chagrien coupable d'un crime sera tout à fait disposé à avouer : seul le plus lâche d'entre eux persistera à nier les faits. Par conséquent, la plupart des affaires pénales sont jugées rapidement et dans l'indifférence générale.

Leur planète natale est très fréquentée par les touristes, ce qui les a rendus très conciliants et dociles (parfois à l'excès). Leur désir de plaire ne les a pas préservés de la cruauté et des préjugés. Leur culture opulente les rend, au contraire, plus sensibles aux injustices sociales que les espèces moins privilégiées qui y sont, elles, habituées.

Le peuple Chagrien vit sur une planète abondante et jouit de nombreuses commodités : un système de santé performant, un enseignement supérieur et l'égalité sociale. Ils ressentent donc rarement le moindre

LA COULEUR DE LA GUERRE

Les Chagriens ne sont pas d'une nature guerrière, mais leur histoire a tout de même été ponctuée de conflits et d'agitations. Pour les anciens, la guerre était d'une rareté absolue et obéissait à un nombre impossible de règles et de lois. L'une d'entre elles, la « couleur de la guerre », stipule qu'une nuance de rouge particulière ne peut être portée que par des combattants en temps de guerre. Par conséquent, si un Chagrien était aperçu avec la couleur en question, il serait automatiquement considéré comme tel et pourrait être la cible d'une action militaire.

C'est en raison de cette tradition que de nombreux soldats Chagriens combattant l'Empire arborent des pièces de tissus rouges qu'ils ont intégrées à leur équipement réglementaire. La plupart du temps, il s'agit d'épaulettes, d'ornements, de sangles, voire d'un mélange des trois. Cela permet à la fois de favoriser la solidarité entre les guerriers Chagriens, mais aussi de signifier leur engagement personnel à la cause rebelle.



Par conséquent, ils sont facilement déstabilisés par les notions de discrimination, de maladie, et de famine, ainsi que par le problème des sans-abris, en particulier lorsqu'ils y sont confrontés sur d'autres planètes. Lorsqu'ils en sont témoins, ils sont si émus qu'ils cherchent à y remédier, que ce soit en donnant à une œuvre de charité, en prenant directement les choses en main ou en se servant du droit local pour initier un changement durable.

Les Chagriens ont un sens du goût particulièrement faible, et pour eux les repas sont, au mieux, un désagrément. Pour réduire le temps qu'ils passent à manger, ils transportent généralement des compléments alimentaires ou des capsules de nourriture. À l'exception des complexes touristiques et des hôtels où l'opulence règne, le concept de banquet festif est inconnu sur Champala. Pour satisfaire les palais délicats des touristes et des visiteurs, ils engagent des chefs étrangers sans regarder à la dépense.

Les Chagriens qui occupent des postes de commandement, y compris au sein de l'armée rebelle, déploient beaucoup d'efforts pour entretenir le bien-être de leurs subalternes. Tant que les voies de ravitaillement restent ouvertes et que la logistique est bien organisée, une unité dirigée par un officier Chagrien est assurée d'être bien nourrie, correctement équipée, et donc très motivée. Malheureusement, ces officiers sont réticents à l'idée de perdre leurs hommes, même lorsque c'est nécessaire.

Monde d'origine : Champala est un monde aquatique doté de littoraux magnifiques. Les installations chagriennes sont implantées dans les zones de

balancement des marées, phénomène particulièrement important sur la planète. Lors du cycle de flux et reflux, elles sont englouties par la montée des eaux. Les Chagriens sont des êtres amphibies : par conséquent, ces variations causées par le soleil et les saisons ne les dérangent pas le moins du monde. Les spatioports sont les seuls bâtiments qui ont été construits de façon à échapper aux marées (comme celui de Tidros, la capitale de Champala).

L'économie tourne principalement autour du tourisme. Champala a toujours été une destination très prisée des touristes aisés provenant des Mondes du Noyau et au-delà. Son climat chaud, ses plages immaculées et sa population chaleureuse attiraient des millions de visiteurs chaque année. Malheureusement, leur choix de soutenir l'Alliance Rebelle a déclenché une occupation impériale qui a fait chuter la fréquentation de manière dramatique.

À cause de l'Empire, qui y a décuplé les exploitations minières et les activités industrielles, les eaux cristallines sont aujourd'hui polluées. Le peuple Chagrien porte le fardeau de l'occupation avec son stoïcisme habituel, déchiré entre son désir de liberté et son refus de se faire piétiner par la brutalité impériale.

Langue : la langue officielle des Chagriens est le « Chagri », un dialecte agréable, mais rarement utilisé ailleurs. Très peu parlent le Basic, mais ceux qui se sont aventurés à l'extérieur de la planète l'ont appris assez facilement.

La vie au sein de l'Alliance : quand Palpatine a accédé au pouvoir, les Chagriens ont vite compris que l'Empire serait un régime cruel et sans pitié. Depuis, beaucoup ont rejoint l'Alliance Rebelle et se sont montrés indispensables pour libérer les mondes aquatiques (comme Mon Calamari) de la tyrannie de l'Empire.

Leur attachement à la primauté du droit (code militaire compris) fait d'eux d'excellents Stratèges. Ce sont également des Diplomates, des Soldats et des Espions très compétents, mais le manque de savoir-faire technologique de leur espèce fait que l'on trouve peu de Chagriens Ingénieurs.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 11 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Chagriens commencent le jeu avec 1 rang en Résistance. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Amphibien :** les Chagriens peuvent respirer sous l'eau sans malus, et ne souffrent d'aucun malus de déplacement lorsqu'ils évoluent dans l'eau.

- **Connaissances Spécialisées** : les Chagriens commencent le jeu avec 1 rang dans le talent Connaissances Spécialisées.

LES ISHI TIB

Les Ishi Tib sont une espèce amphibie vivant sur Tibrin, planète de la Bordure Médiane, et ils ressemblent à de grands poissons osseux (ce qu'ils étaient à l'origine). Ils sont conscients de l'équilibre naturel de leur monde, et s'évertuent depuis des millénaires à minimiser l'impact que leur présence peut avoir sur son écosystème. Ils sont très réfléchis et agissent rarement de manière impulsive, ce qui fait d'eux d'excellents planificateurs et de grands tacticiens. Il leur est très difficile de laisser un travail inachevé : quand ils entreprennent quelque chose, ils veulent aller jusqu'au bout. Un certain nombre d'Ishi Tib ont rejoint l'Alliance Rebelle, qui apprécie énormément leurs qualités.

Physiologie : les Ishi Tib sont des amphibiens humanoïdes recouverts d'une peau coriace et verte, et auxquels des yeux pédonculés situés aux extrémités de leur tête confèrent un air enjoué. Habituellement, les yeux sont de couleur dorée (on en voit aussi de couleur orange ou vert-jaune) et leurs pupilles ressemblent à de fines fentes. Les joues des Ishi Tib forment deux poches qui leur permettent de stocker de la nourriture comme des algues, des organismes microscopiques et de petits crustacés. Leur bouche robuste, située au milieu de leur visage, ressemble à un bec. Ils l'utilisent généralement pour briser les carapaces des crustacés et les coquilles des mollusques, mais elle peut également servir d'arme improvisée quand la situation l'exige.

Les Ishi Tib ont un corps fort et musclé. Leurs membres épais se terminent par des mains à trois doigts et des pieds semblables à des nageoires, très pratiques pour nager. Leur peau résiste à l'évaporation de l'eau, mais ils restent dépendants des mers de leur monde : pour éviter à leur corps se dessécher, ils doivent s'immerger régulièrement dans une solution saline similaire à l'eau des océans de Tibrin. L'impossibilité de répondre à ce besoin naturel entraîne l'invalidité, et la mort survient au bout de quelques jours.

Les Ishi Tib se reproduisent en pondant des œufs. Une fois fécondés, ils sont conservés dans des couvoirs communautaires creusés dans des bancs de sable près des récifs coralliens, ce qui rend impossible pour un Ishi Tib de savoir qui sont ses parents ou ses enfants. On y trouve également les communautés des Ishi Tib. La reproduction est rarement le fruit d'un désir personnel : ils y ont généralement recours quand le bien de la communauté l'exige. Après six ans de maturation, les enfants sont suffisamment développés pour sortir de l'eau.

Société : la société Ishi Tib se divise en communautés appelées « bancs » et composées d'environ dix mille individus. Chaque banc est dirigé par un représentant élu pour un mandat d'un an. Ces derniers gouvernent

MAUVAIS CARACTÈRE

Généralement calmes et imperturbables, les Ishi Tib ont pourtant la réputation de réagir de façon agressive dans les moments difficiles. Ils ont tendance à perdre leur sang-froid lorsqu'ils se sentent acculés ou poussés dans leurs retranchements, par l'ennemi ou par un malheureux concours de circonstances. À ces occasions, les Ishi Tib sont pris d'un violent accès de colère, et ils laissent leurs plus bas instincts prendre le dessus. Très souvent, ils cherchent à tuer et à dévorer l'objet de leur colère, déchiquetant leurs ennemis de leur bec.

Même si elle est causée par une détresse psychologique, les Ishi Tib ont honte de cette propension à l'extrême violence et à la sauvagerie, et ils n'en parlent que très rarement. Ils savent que si les conditions sont réunies, malgré tous leurs efforts, ils seront incapables de résister à leurs pulsions primitives. Il en existe tout de même quelques-uns qui acceptent cette rage bien volontiers et s'en servent pour parvenir à leurs fins.

selon le droit écologique, une série de restrictions qui place la nature et l'environnement au premier plan. Il prévoit que les besoins de l'environnement priment sur les besoins du groupe ou de l'individu.

Cette philosophie singulière les a rendus défiants envers les nouvelles technologies. Pour qu'une nouveauté soit admise sur leur planète, qu'il s'agisse d'un appareil, d'une technologie ou d'une méthode scientifique, elle doit scrupuleusement respecter le droit écologique : son impact sur l'environnement sera analysé à différents niveaux. Si elle n'obtient pas l'approbation, elle sera automatiquement bannie du monde. Même une fois autorisée, elle sera soumise à une réglementation très stricte jusqu'à ce qu'on soit en mesure de prouver son utilité au-delà de tout doute raisonnable. C'est la raison pour laquelle les corporations étrangères évitent de faire affaire avec les Ishi Tib sur leur planète natale.

L'émigration de Tibrin est très rare, car la plupart des habitants sont satisfaits de leur vie là-bas. Ceux qui la quittent le font généralement pour des raisons professionnelles, car leur espèce est très demandée par les gouvernements et les corporations des quatre coins de la galaxie. Comme ils ont un talent inné pour mener à bien les projets les plus complexes, on leur propose le plus souvent des emplois de tacticiens, de cadres, de directeurs de projet et de comptables. Malheureusement, beaucoup d'entre eux se sont fait duper par des corporations peu scrupuleuses et se sont retrouvés livrés à eux-mêmes dans une immense galaxie dont ils ne savaient rien.

Les Ishi Tib ne se marient pas et ne s'accouplent qu'en deux occasions : si le niveau de la population diminue et nécessite un renouvellement, ou s'ils en ressentent le besoin urgent. Cela ne signifie pas qu'ils

n'apprécient pas les interactions sociales, bien au contraire. Même si, à choisir, ils préfèrent côtoyer leurs semblables, ils sont capables de tisser des liens avec les autres espèces.

Monde d'origine : Tibrin est un monde tropical recouvert de mers peu profondes, d'imposants récifs et d'atolls qui s'étendent à la surface. Les Ishi Tib font tout ce qu'ils peuvent pour préserver l'harmonie naturelle de leur monde, et leurs efforts en matière d'environnement ont largement porté leurs fruits. Grâce à leur investissement, Tibrin est restée une planète immaculée, préservée des déchets technologiques et de l'avidité industrielle. Les Ishi Tib ont rendu leurs mers très sûres, consacrant beaucoup de temps et d'énergie à travers les siècles à dompter la faune aquatique (ou à en éliminer les plus dangereux prédateurs).



Les villes Ishi Tib, y compris la capitale Tibrina, ont été bâties (ou ont poussé) sur les récifs coralliens de la planète. Leur architecture est fortement inspirée de l'environnement qui les entoure, et les visiteurs extérieurs ont beaucoup de mal à distinguer les récifs des bâtiments. Ils n'imposent pas leur présence à la nature : ils vivent en osmose avec elle. Ainsi protégées, les villes résistent aux tempêtes et aux marées.

L'industrie Ishi Tib tourne principalement autour de l'agriculture et de la production de nourriture à proximité des villes. Une variété étonnante d'algues comestibles sont semées, cultivées et récoltées tout au long de l'année planétaire. Le corail immergé est peuplé de poissons et de crustacés, qui constituent à eux seuls une grande partie du régime alimentaire des Ishi Tib. Sur Tibrin, personne ne connaît la faim, et l'excédent alimentaire est exporté sur les autres planètes.

Langue : composée de cris aigus, de couinements et de claquement de langue, le dialecte des Ishi Tib s'appelle le Tibranaï. Il leur est très utile, mais les étrangers le considèrent généralement comme discordant et très difficile à maîtriser. Cela est dû au fait que, contrairement aux Ishi Tib, ils ne sont pas pourvus de bec. À l'écrit, il est transcrit par des centaines de hiéroglyphes qui, à l'époque du développement culturel des Ishi Tib, étaient soigneusement reproduits sur des surfaces molles.

La vie au sein de l'Alliance : les Ishi Tib sont plus que bienvenus au sein de l'Alliance Rebelle où leur patience, leur goût prononcé pour la planification méticuleuse et leur intelligence sont particulièrement appréciés. Les Stratèges sont très respectés pour leur maîtrise des tactiques, leur nature réfléchie et leur capacité à analyser toutes les variables d'une situation donnée.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 12 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Ishi Tib 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.
- **Amphibien :** les Ishi Tib peuvent respirer sous l'eau sans malus, et ne souffrent d'aucun malus de déplacement lorsqu'ils évoluent dans l'eau.
- **Dépendance à l'eau :** si un Ishi Tib ne s'est pas immergé dans de l'eau salée ces dernières vingt-quatre heures, son seuil de blessure est réduit de deux. Cet effet persiste jusqu'à ce qu'il s'immerge dans de l'eau salée.

LES LANNIKS

Les Lanniks sont de petits humanoïdes natifs d'une planète du même nom située dans la Bordure Médiane. Dans leur société les guerriers sont prédominants, et les rigueurs du combat ne leur sont pas étrangères. Ils ont peut-être l'air frêle, mais cette apparence se révèle extrêmement trompeuse. Les Lanniks ont été très actifs pendant des milliers d'années, mais on en croise rarement ailleurs que sur leur planète natale. Lorsqu'ils la quittent, ils louent généralement leurs talents militaires et leur habileté au combat comme mercenaires, soldats ou hommes de main.

Francs et bourrus, les êtres plus civilisés les trouvent grossiers. Ils ne mâchent pas leurs mots et n'hésitent pas à exprimer le fond de leur pensée, quelles qu'en soient les conséquences. Face à un obstacle ou à une bonne occasion, ils préfèrent prendre les choses en main et foncent sans hésiter. Contrairement à ce que leur attitude aigrie et leur penchant prononcé pour la guerre pourraient laisser penser, il s'agit d'un peuple paisible, à l'esprit vif, et particulièrement doué en

stratégie : ils possèdent un talent unique, celui de pouvoir appréhender une situation de combat sous une multitude d'angles différents.

Physiologie : de petite taille et d'apparence fluette, les Lanniks mesurent en moyenne 1,2 mètre, ce qui ne les empêche pas d'être robustes et dotés d'une ossature solide et très dense. Au premier coup d'œil, les gens ont tendance à les sous-estimer, mais pas pour longtemps (surtout au combat). Malgré leur taille, ils ont une force physique comparable à celle d'un être humain normal. Ils sourient tellement peu que certaines rumeurs les en prétendent incapables.

Outre leur taille, ce sont leurs grandes oreilles, qui retombent de chaque côté de leur tête, qui attirent l'attention. La peau des Lanniks est généralement pâle, avec une palette de couleurs variant du rouge à l'orange, et du bleu au violet. Leurs poils se confondent avec la couleur de leur peau, tandis que leurs cheveux poussent au sommet du crâne et le long de leur nuque. Les guerriers ont les cheveux longs et, lorsqu'ils servent leur seigneur, la tradition

JUSTE UNE ÉGRATIGNURE

Écoute-moi, mon pote : j'ai passé ma vie à combattre l'Empire. J'en ai l'impression en tout cas. J'estime avoir survécu à suffisamment de batailles pour gagner le droit d'être mort. Ou blessé, d'ailleurs, envoyé en sécurité sur une autre planète, à moitié aveugle et avec des moignons à la place des jambes. C'est pas encore le cas, mais ça arrivera. C'est juste une question de temps. J'ai vu assez de morts pour savoir que mon tour viendra.

Jusque-là, j'ai survécu à chacun des commandants à qui j'ai dû obéir. Les insignes de grade qu'ils portent doivent peser des tonnes. J'en suis presque à me demander s'ils ne possèdent pas leur propre force d'attraction gravitationnelle, vu comme ils attirent les décharges de blaster. C'était tous des gens bien, certains encore plus que d'autres.

Le dernier était un Lannik. Tu aurais probablement rigolé, si tu l'avais croisé. Il mesurait environ un mètre, une rafale de vent et il s'envolait. Jamais un sourire. Jamais. On se demandait toujours s'il était contrarié, ou si ce qu'on raconte sur eux est vrai, qu'ils ne savent pas comment faire.

Petit ou pas, ce gars savait ce qu'il faisait. Tactiques, stratégie, l'endroit précis où frapper les défenses impériales pour qu'elles s'écroulent et écrasent l'ennemi... C'était aussi un fou furieux. Pendant les combats, il refusait catégoriquement de céder du terrain. J'ai entendu dire qu'on nous avait ordonné de battre en retraite, mais qu'il avait désobéi. Je suis sûr qu'il nous aurait armés de baïonnettes, s'il avait pu.

Ça a été son dernier combat. À lui et à presque tous mes compagnons. Évidemment, je m'en suis sorti avec juste une égratignure. C'est pas faute d'avoir essayé, pourtant. J'aime croire que j'ai de la chance, mais parfois, quand tout est calme, je commence à en douter. Qui voudrait vivre un truc pareil ?

On va combattre côte à côte, alors écoute-moi attentivement. Je m'attends pas à ce qu'on survive, ni toi ni moi. Regarde le vieux, et imite-le. Veille toujours à avoir un chargeur plein à portée de la main. Obéis aux ordres de ton commandant et rappelle-toi qu'il contrôle la situation.

Mais n'oublie pas un truc, l'ami. C'est peut-être ton commandant, mais il n'en reste pas moins un homme... Sauf si c'est un Lannik, dans ce cas c'est un foutu cinglé.

veut qu'ils les coiffent en chignon. Ceux qui ne combattent pas, même s'ils ont reçu une instruction militaire, les portent courts ou tressés.

Société : depuis toujours, la société des Lanniks est gouvernée par une monarchie héréditaire qui s'appuie sur un système féodal. Tout au long de leur histoire, ils ont connu la guerre. Généralement, les conflits opposaient des maisons et des clans lanniks qui se disputaient le contrôle politique et géographique d'une zone. Par conséquent, leur culture est essentiellement de tradition guerrière et ils accordent beaucoup d'importance à l'honneur, à la probité, au courage et à l'adresse au combat. Le service militaire est obligatoire pour tous les Lanniks et, vu leur nature guerrière, il est rare de croiser une recrue qui n'a pas été rompue au combat.

Être blessé sur le champ de bataille est un moment important dans la vie d'un Lannik. Les guerriers exhibent leurs cicatrices comme des trophées : elles constituent la preuve qu'ils ont survécu à ce qu'un ennemi pouvait leur infliger de pire. Ce qu'ils aiment par-dessus tout, c'est affronter les situations les plus périlleuses. Dans l'histoire des Lanniks, les guerriers courageux ayant consenti le sacrifice ultime au nom de leur seigneur ou de leur clan sont légion. Leur société porte aux nues les vétérans de guerre : plus un soldat a combattu et survécu, plus il est populaire auprès des siens.

Après que la République eut découvert leur planète, le nombre de conflits augmenta considérablement au sein de la société Lannik. Leur exposition à des technologies, des pratiques commerciales et des produits qui leur étaient jusque-là inconnus apporta plus de bouleversements que de stabilité. De nouvelles factions politiques émergèrent et de nouvelles alliances naquirent, chacune déterminée à être celle qui déciderait de la meilleure façon d'introduire ces technologies révolutionnaires sur la planète. Des maisons se rebellèrent, s'opposant ouvertement à la monarchie traditionnelle. Des marchés noirs se créèrent, dirigés par des criminels étrangers déterminés à entretenir cette situation chaotique. Et les tentatives de la République pour établir un partenariat commercial avec les Lanniks ne firent qu'ajouter de l'huile sur le feu.

Ces problèmes ont beau avoir été réglés depuis un millénaire, les vieilles rivalités entre maisons perdurent et l'économie de la planète en porte encore aujourd'hui les stigmates. Certaines institutions lanniks, mais aussi des responsables gouvernementaux sans scrupules et des corporations étrangères, continuent d'attiser les flammes pour s'assurer que la planète ne prospère jamais. De plus, l'avènement de l'Empire Galactique a mis fin aux quelques échanges commerciaux que les Lanniks avaient réussi à établir.

Monde d'origine : Lannik est une planète isolée dotée d'environnements très différents. Les régions équatoriales sont dominées par des déserts rocheux et inhospitaliers, tandis que du nord au sud des plateaux montagneux surplombent d'immenses forêts. Découverte il y a quinze mille ans par des explorateurs Duros, Lannik s'est retrouvée isolée du reste de la galaxie à cause de la nature guerrière de sa population. Bien que la planète ne manque pas de ressources naturelles, ses habitants sont peu disposés à en faire profiter les étrangers.

Au cœur de chaque ville lannik se trouve la citadelle d'une noble maison, qui peut ainsi être facilement défendue en temps de guerre. À leur tour, ces maisons se regroupent sous l'autorité d'un seigneur plus fort et plus puissant qui, pour sa part, a prêté serment d'allégeance au monarque. Les relations entre les maisons sont généralement plutôt tendues (voire carrément épouvantables), et pour éviter une guerre ouverte en



L'HONNEUR DES LANNIKS

Les Lanniks ont un sens de l'honneur très fort qui imprègne leur société à tous les niveaux. Même s'il prend ses racines dans des principes guerriers, il les guide dans leurs actions en temps de paix, ainsi que dans les milieux non militaires. Les Lanniks considèrent que leur probité est ce qu'il y a de meilleur chez eux, et elle alimente tout ce qu'ils entreprennent. La perdre équivaldrait à perdre son âme.

Pour ceux qui survivent à une bataille, les blessures représentent une distinction que rien ni personne ne pourra jamais leur enlever. Le corps médical est même encouragé à laisser d'impressionnantes (répugnantes, diraient plutôt certains) cicatrices. Les blessures invalidantes, comme la perte de membres, sont acceptées avec une volonté inflexible. D'ailleurs, les Lanniks ne font jamais remplacer les parties du corps qu'ils ont perdues, ni par des prothèses ni par des implants cybernétiques.

laissant la situation s'envenimer, la monarchie les autorise à rivaliser sur le plan militaire. Malgré cette soupape de décompression, la guerre reste une épée de Damoclès au-dessus de la tête des Lanniks.

Par ailleurs, leur niveau technologique est relativement bas. Leur planète entretient très peu d'échanges commerciaux avec les autres, et elle continue d'être très isolée du reste de la galaxie. Les armes à percussion et celles de corps à corps sont ce qu'ils possèdent de plus perfectionné au niveau militaire, et pour se déplacer ils ne disposent que de bêtes de somme. Par conséquent, l'environnement de la planète est resté intact et préservé de toute forme de pollution.

Langue : les Lanniks parlent un dialecte très subtil, rempli de consonnes dures. Ils l'appellent « Toffar » (ce qui signifie plus ou moins « la parole »), mais les étrangers l'ont rebaptisé « Lannik », simplement. Depuis qu'ils ont été découverts par la République, leur langue a intégré ici et là des éléments du Basic. Malgré cela, elle reste difficilement intelligible pour les étrangers. A contrario, les Lanniks apprennent le Basic très facilement, même si leur isolement leur en laisse peu l'occasion.

La vie au sein de l'Alliance : par amour du combat désespéré, les guerriers Lanniks se sont précipités sous les étendards de l'Alliance Rebelle, l'outsider du conflit galactique. Pour sa part, l'Alliance les a accueillis à bras ouverts, heureuse de pouvoir compter sur ces petits guerriers inflexibles, chevronnés et experts en stratégie. Les Lanniks font d'excellents Stratèges et Soldats, bien que leur détermination à affronter des situations impossibles ait pu occasionner la perte d'unités entières.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 8 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 12 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Lanniks commencent le jeu avec un rang en Système D. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Inébranlable** : le Lannik retire jusqu'à ■ ■ ajouté aux tests en raison d'une Blessure Critique, de la peur ou de la désorientation.

SPÉCIALITÉS DE STRATÈGE

Chaque carrière du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** est assortie de trois spécialités, ce qui permet de composer des groupes très variés en termes de personnages. Une palette de choix que **OFFICIERS DE TERRAIN** vient compléter, en proposant trois nouvelles spécialités de Stratège : le Représentant, l'Instructeur, et le Logisticien. Chacune d'elle s'accompagne de son arborescence de talents reflétant ses capacités uniques.

Ces trois nouvelles spécialités sont disponibles pour tout personnage qui opte pour la carrière de Stratège, et peuvent être choisies comme première spécialité à la création du personnage ou achetées par la suite. Selon les règles d'acquisition de nouvelles spécialités (cf. page 103 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**), il n'est pas nécessaire d'être Stratège pour acheter l'une ou l'autre de ces spécialités, d'autant que la progression de personnage facilite l'intégration de spécialités en cours de campagne.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

L'obtention d'une nouvelle spécialité ne doit pas se résumer à la dépense de quelques XP. Au contraire, elle devrait être un événement important dans la vie du personnage. Le MJ doit donc l'encourager par le jeu : pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour lier cette nouvelle spécialité au scénario en cours ? Cela devrait pouvoir se faire simplement et rapidement.

Comme dans la vie, le personnage peut ne pas se sentir tout à fait à l'aise avec la spécialité qu'il s'est choisie (du moins au début). La transition est

souvent progressive, et s'effectue au fur et à mesure que le personnage assume de nouvelles responsabilités et apprend de nouvelles méthodes. Pour qu'elle se fasse naturellement dans l'histoire, elle doit être planifiée à l'avance. Comme toujours, il faut que le MJ discute avec ses joueurs des aspirations de leurs personnages et des spécialités qu'ils comptent acquérir.

Une fois que cette discussion a eu lieu, le MJ peut créer un environnement qui favorisera, pour les personnages, le développement des compétences désirées. Créer un PNJ avec la spécialité que le PJ prévoit d'acquérir, et l'associer à ce PJ, est un excellent moyen d'introduire un professeur potentiel dans la campagne sans bouleverser complètement l'histoire en cours.

Même s'il peut être amusant d'accorder du temps de jeu à ces transitions, les détails ne sont pas importants et le MJ ne doit pas hésiter à les laisser se dérouler hors champ (un personnage qui s'entraîne pendant son temps libre, par exemple). Certes, cette méthode est moins immersive, mais elle permet de ne pas interférer avec le bon déroulement de la campagne.

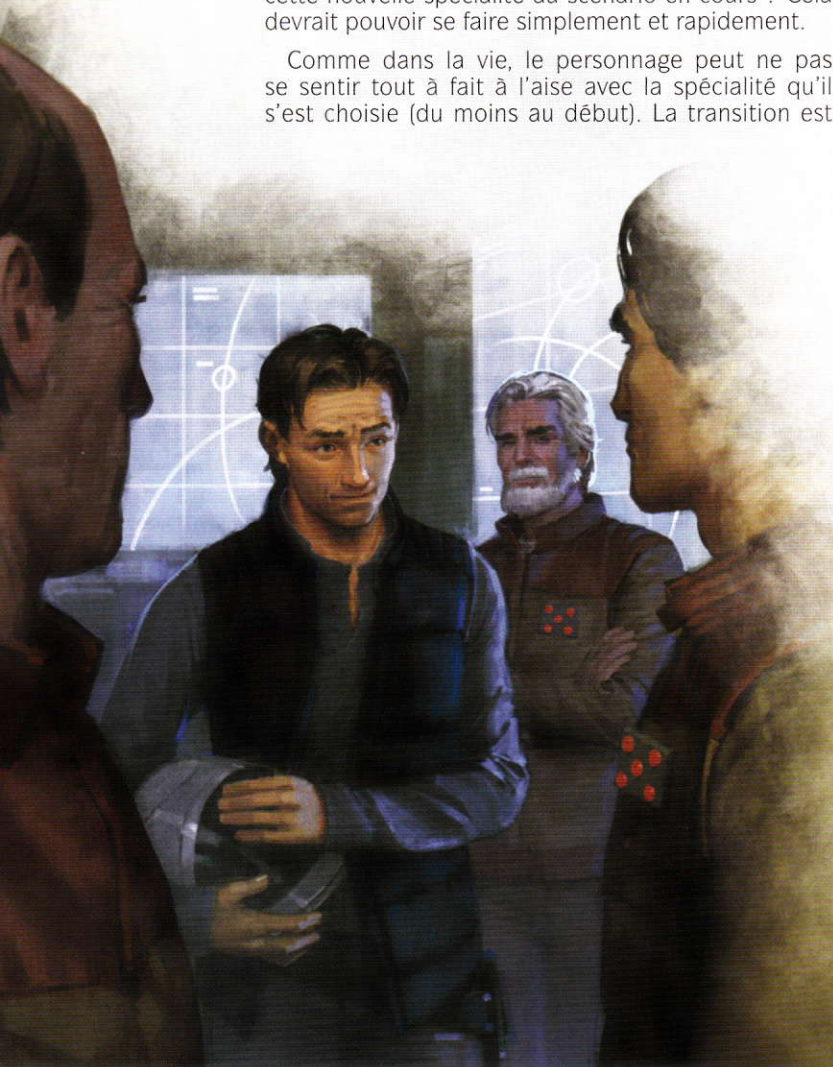
Certains joueurs ne ressentent pas l'envie d'ajouter de nouvelles spécialités à leur personnage, et il n'y a rien de mal à ça. S'ils aspirent à devenir le meilleur Commodore, Instructeur ou Tacticien qui soit, ils devraient se sentir libres de se concentrer sur leur spécialité. Cette décision devrait s'accompagner d'une grande variété de saveurs narratives, de détails hors champ, ou des deux.

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Le choix d'une spécialité n'est pas une décision que l'on prend à la légère, que ce soit au moment de la création du personnage ou pendant la campagne.

À la création, la spécialité que le personnage choisit détermine la voie qu'il va suivre (du moins au début). Le joueur précise ainsi le rôle de son personnage, aussi bien dans le groupe que dans la guerre contre l'Empire. Lorsque le choix a été fait, il est impossible de faire marche arrière. Mais on peut aller de l'avant.

Pendant la campagne, le choix d'une nouvelle spécialité est aussi important que celui de la première, voire davantage, puisque son acquisition demande un nombre considérable de points d'expérience. Elle n'influence pas les compétences du personnage, mais son évolution. Par conséquent,



il faut bien réfléchir à la façon dont les talents de la nouvelle arborescence vont se coordonner avec ceux qu'il a déjà.

D'un point de vue narratif aussi, pour que la transition semble naturelle, il est préférable que la nouvelle spécialité soit en harmonie avec son parcours. Sinon, elle pourrait donner l'impression d'être hors de propos ou artificielle.

Les quelques lignes qui suivent résument les trois nouvelles spécialités de ce supplément pour aider les joueurs à déterminer laquelle correspond le mieux à leur personnage.

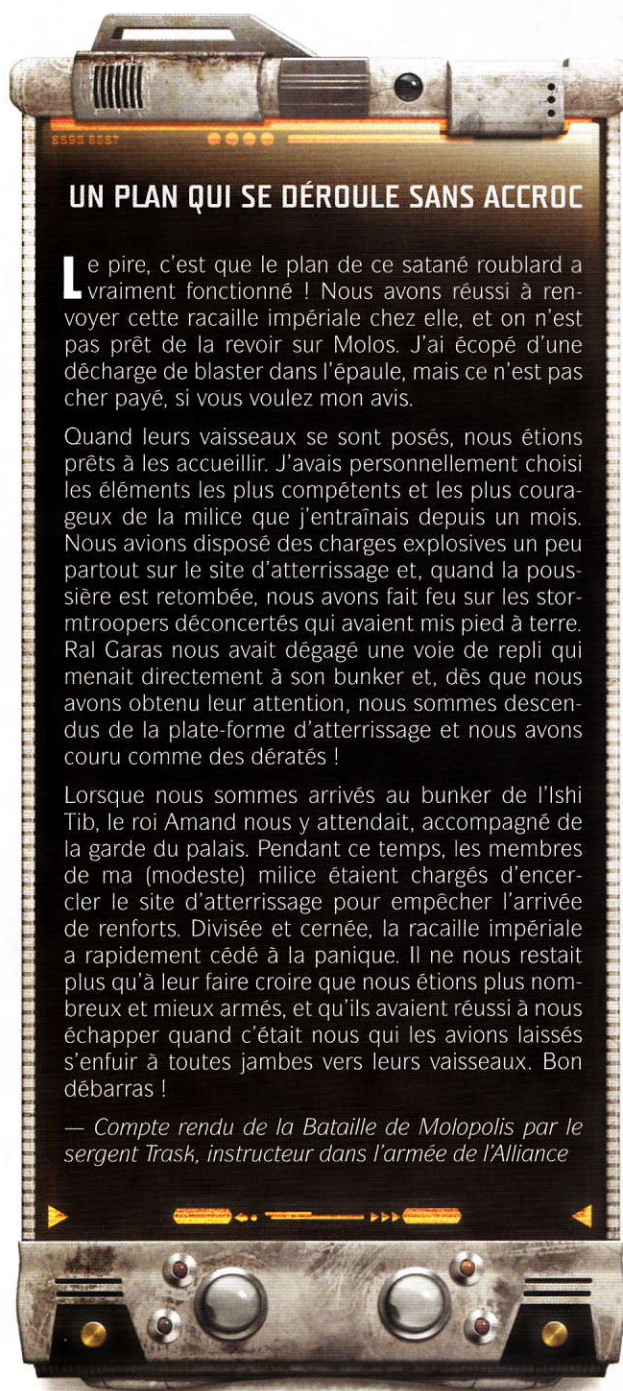
Pour un personnage possédant une expérience politique, ou qui entretient des relations étroites avec les diplomates et les politiciens de l'Alliance, le **Représentant** est tout indiqué, qu'il ait déjà manifesté une ambition politique ou non.

Son histoire peut également influencer son avenir de Représentant. Par exemple, un héros de guerre peut être mis à contribution pour remonter le moral des troupes. De même, mandater l'un des plus grands héros de la Rébellion pour négocier un traité est une marque de confiance inégalable.

Le **Logisticien** est un Stratège relativement discret, mais déterminant pour la victoire de la Rébellion. Un personnage qui a des contacts avec le Haut Commandement de l'Alliance, ou qui a eu l'occasion de se familiariser avec la planification et la fonction logistique telles qu'elles sont pratiquées à haut niveau, est un candidat de premier ordre pour occuper ce poste. Les personnages possédant un esprit d'analyse remplissent également les conditions, tout comme ceux qu'on qualifie de « général en chambre ».

Le rôle du Logisticien peut également être lié à sa première spécialité. Par exemple, un excellent Slicer pourrait faire office de consultant lors de la préparation d'un assaut sur le réseau informatique de l'Empire.

L'**Instructeur** constitue un choix judicieux pour un personnage disposant d'années d'expérience. Qu'il s'agisse d'un militaire aguerri qui souhaiterait entraîner la prochaine génération de soldats de l'Armée de l'Alliance, ou d'un personnage qui aimerait tout bonnement transmettre son savoir-faire (quel que soit son domaine de compétence), c'est la spécialité idéale. Après tout, n'importe quel individu pourrait en éprouver de la satisfaction, indépendamment de sa carrière ou de sa spécialité.



UN PLAN QUI SE DÉROULE SANS ACCROC

Le pire, c'est que le plan de ce satané roublard a vraiment fonctionné ! Nous avons réussi à renvoyer cette racaille impériale chez elle, et on n'est pas prêt de la revoir sur Molos. J'ai écopé d'une décharge de blaster dans l'épaule, mais ce n'est pas cher payé, si vous voulez mon avis.

Quand leurs vaisseaux se sont posés, nous étions prêts à les accueillir. J'avais personnellement choisi les éléments les plus compétents et les plus courageux de la milice que j'entraînais depuis un mois. Nous avons disposé des charges explosives un peu partout sur le site d'atterrissage et, quand la poussière est retombée, nous avons fait feu sur les stormtroopers déconcertés qui avaient mis pied à terre. Ral Garas nous avait dégagé une voie de repli qui menait directement à son bunker et, dès que nous avons obtenu leur attention, nous sommes descendus de la plate-forme d'atterrissage et nous avons couru comme des dératés !

Lorsque nous sommes arrivés au bunker de l'Ishi Tib, le roi Amand nous y attendait, accompagné de la garde du palais. Pendant ce temps, les membres de ma (modeste) milice étaient chargés d'encercler le site d'atterrissage pour empêcher l'arrivée de renforts. Divisée et cernée, la racaille impériale a rapidement cédé à la panique. Il ne nous restait plus qu'à leur faire croire que nous étions plus nombreux et mieux armés, et qu'ils avaient réussi à nous échapper quand c'était nous qui les avions laissés s'enfuir à toutes jambes vers leurs vaisseaux. Bon débarras !

— *Compte rendu de la Bataille de Molopolis par le sergent Trask, instructeur dans l'armée de l'Alliance*

LE REPRÉSENTANT

レプリゼンタント

En général, les Représentants viennent du domaine civil, mais ils ne font pas forcément partie de la chaîne de commandement de l'Armée de l'Alliance. Pour arriver à leurs fins, ils se servent de leur réputation, de leurs relations politiques et de leur charisme. Leurs objectifs ne sont peut-être pas tout à fait en adéquation avec ceux des autres spécialités du Stratège, mais le respect qu'ils inspirent de par leur héritage politique fait d'eux une source de motivation au sein de l'Alliance Rebelle, aussi bien dans le milieu politique que militaire. Mon Mothma, le regretté Bail Organa et sa fille adoptive, la princesse Leia Organa, pour ne citer qu'eux, sont des exemples de Représentants de l'Alliance Rebelle.



DES LEADERS CHARISMATIQUES

Les Représentants reçoivent **Calme**, **Commandement**, **Connaissance (Mondes du Noyau)** et **Négociation** comme compétences de carrière supplémentaire. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il peut choisir deux de ces compétences dans lesquelles il reçoit un rang sans avoir à dépenser d'expérience. Le but du Stratège, et par extension du Représentant, est de faire faire aux autres ce qu'il veut. La différence vient de leur manière de s'y prendre : le premier préférera se concentrer sur les compétences qui l'aideront à se faire obéir (Coercition, par exemple), tandis que le deuxième adoptera une approche plus subtile, préférant convaincre ou manipuler son interlocuteur.

Le répertoire du Représentant s'appuie surtout sur sa force morale, car sa mission principale consiste à porter les espoirs et les craintes des siens. La compétence Calme est essentielle, car c'est grâce à elle que le Représentant va pouvoir gagner la confiance et l'admiration de ses subordonnés. Pour espérer porter un coup à l'Empire Galactique, le Représentant doit les aider à dépasser leurs appréhensions (telles que la peur), en adoptant un comportement qui les stimulera. En fonction de son style, l'apparence physique du personnage peut également le servir. Par exemple, en assumant leurs cicatrices et leurs blessures en public, certains Représentants envoient un message d'encouragement.

Ceux qui contribuent activement à la lutte contre l'oppression de l'Empire le font généralement par le leadership et l'inspiration. Sous les tirs ennemis, l'assurance et le savoir-faire d'un leader éprouvé seront plus convaincants qu'un physique agréable et un discours lapidaire. En prenant part à l'action, le Représentant cimente sa réputation auprès des militaires qui peuvent ainsi voir qu'il joint le geste à la parole.

La plupart des Représentants ont fait leurs armes dans les arènes politiques des Mondes du Noyau, il n'est donc pas étonnant qu'ils en sachent long sur le sujet. Ils ont une connaissance approfondie des différents systèmes politiques des Mondes du Noyau (notamment ceux de l'ancienne République), mais ils savent également lesquels sont les plus susceptibles de s'opposer à l'Empire. Ces informations peuvent s'avérer vitales dans certaines situations, lorsqu'un groupe de Rebelles en difficulté cherche un endroit où se réfugier, ou que l'on a besoin d'assistance et que l'on doit choisir un système vers lequel se tourner, par exemple.

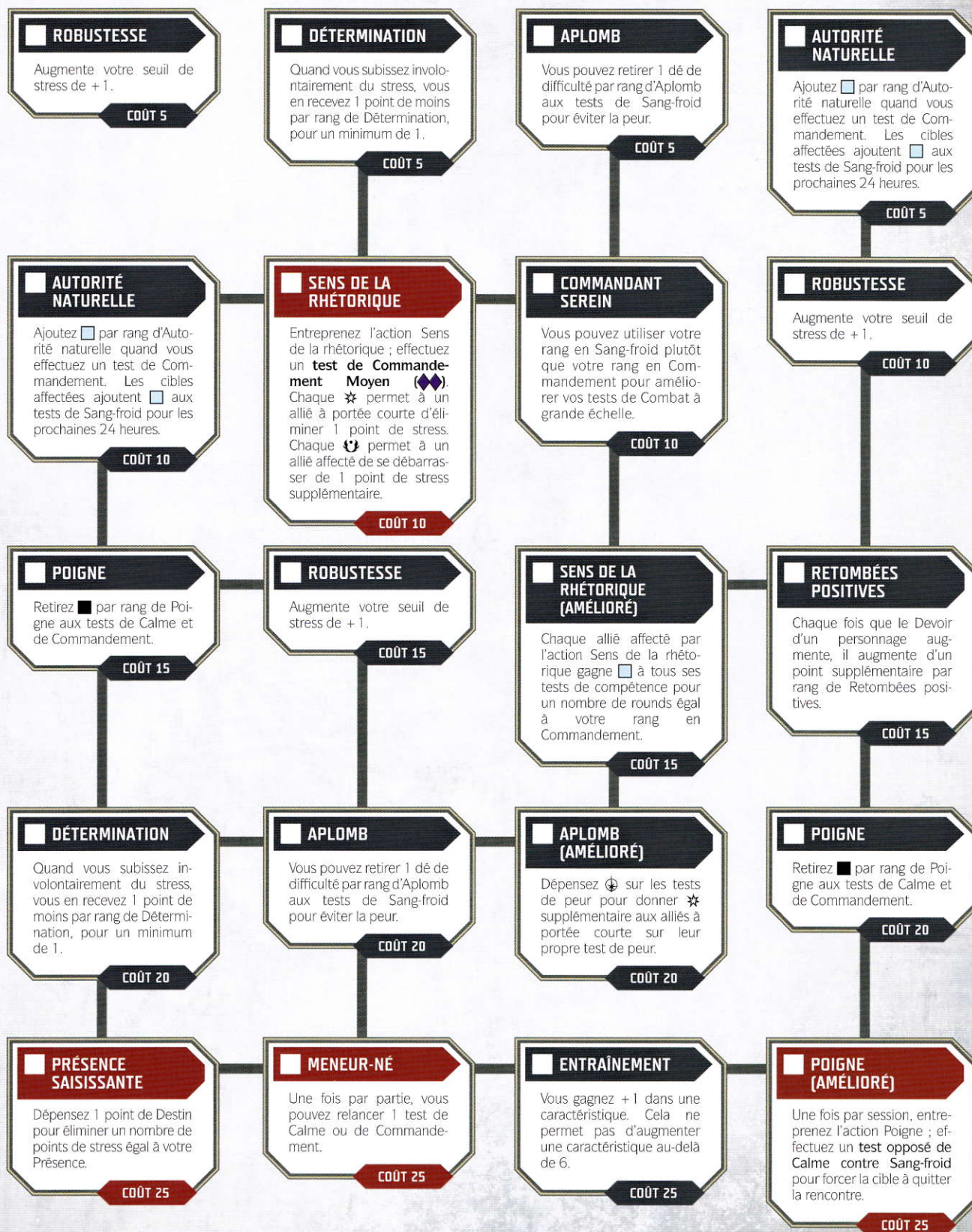
STRATÈGE : arborescence de Représentant

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (Stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Représentant : Calme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation

ACTIF

PASSIF



1977-78

reçoit un rang sans avoir à dépenser d'expérience. Tous les Instructeurs ne sont pas spécialisés dans le combat, mais lorsqu'ils travaillent pour l'Alliance Rebelle, ils ont forcément appris un minimum à se battre. Un bon Instructeur doit également être capable d'éprouver de l'empathie pour pouvoir s'identifier à ses élèves et déterminer quels sont les points forts et les points faibles de chacun.

Garder une attitude professionnelle et se focaliser sur le travail à accomplir requiert, de la part des Instructeurs mais aussi de leurs recrues, une grande maîtrise de soi. Pour que les soldats, une fois sur champ de bataille, ne se sentent dépassés par le fracas et la violence des combats, l'ordre doit être maintenu, sur le terrain et en-dehors. Si les Instructeurs veulent voir leurs élèves survivre aux épreuves de la guerre, ils doivent leur inculquer la discipline, en particulier si ceux-ci n'ont jamais tenu une arme auparavant.

Certains Instructeurs maîtrisent également la Médecine. Pour des raisons évidentes, tous les soldats devraient savoir administrer les premiers secours, sans compter que des blessures surviennent régulièrement pendant les entraînements intensifs. Initier les recrues à la médecine peut leur permettre de sauver des vies, celles de leurs camarades mais aussi la leur. Si la mission de l'Instructeur est de leur apprendre à utiliser des médipacks et de la chair synthétique pour guérir les blessures, le personnage devrait faire de la Médecine sa priorité.

L'Alliance Rebelle a également besoin d'excellents tireurs pour former les soldats au maniement des armes. Il ne s'agit pas seulement de leur apprendre à s'en servir, mais aussi de leur montrer comment les entretenir même dans les pires conditions. L'entraînement au blaster est la base de la formation des troupes d'infanterie. Les bleus commencent avec des armes déchargées, ce qui permet de les habituer à leur présence et à leur poids, mais aussi de créer chez eux un malaise lorsqu'elle n'est pas à portée. Avant d'être autorisés à tirer avec un blaster chargé, ils doivent assister à de longues heures de stage de sensibilisation au port d'arme.

Cela va sans dire, mais les Instructeurs doivent avoir reçu une bonne éducation. Être capable de transmettre leur savoir est une composante essentielle de leur métier. Lorsqu'il est affecté à une cellule rebelle ou à une unité de combat, l'Instructeur apporte son concours à chacun de ses membres. En tant que professeur, il doit pouvoir leur apprendre les bons gestes dans n'importe quelle circonstance. Il serait très étonnant qu'il n'ait pas un tour ou deux dans sa manche pour se sortir d'une mauvaise passe.

Les Instructeurs reçoivent **Connaissance (Éducation)**, **Distance (armes lourdes)**, **Médecine**, et **Sang-froid** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il peut choisir deux de ces compétences dans lesquelles il



STRATÈGE : arborescence d'Instructeur

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (Stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Instructeur : Connaissance (Éducation), Distance (armes lourdes), Médecine, Sang-froid

ACTIF

PASSIF

CONDITIONNÉ

Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress consécutifs à une chute de 1 par rang de Conditionné.

COÛT 5

ENTRAÎNEMENT PHYSIQUE

Ajoutez □ par rang d'Entraînement physique aux tests d'Athlétisme et de Résistance.

COÛT 5

GARDE DU CORPS

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre pour protéger un personnage au contact. 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 5

ROBUSTESSE

Augmente votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

PAROLES D'ENCOURAGEMENT

Lorsqu'un allié au contact a échoué à un test, vous pouvez subir 1 point de stress pour l'assister à son prochain test de la rencontre au prix d'une brouille.

COÛT 10

CONDITIONNÉ

Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduit les dégâts et le stress consécutifs à une chute de 1 par rang de Conditionné.

COÛT 10

SECRETS INFIRMIERS

Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.

COÛT 10

ENTRAÎNEMENT PHYSIQUE

Ajoutez □ par rang d'Entraînement physique aux tests d'Athlétisme et de Résistance.

COÛT 15

MAÎTRE INSTRUCTEUR

Une fois par round, au prix d'une brouille, vous pouvez subir 2 points de stress pour permettre à un allié d'utiliser votre rang en Sang-froid pour son prochain test de Sang-froid.

COÛT 15

GARDE DU CORPS

Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. 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

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)

Une fois par séance de jeu, lorsque le personnage protégé par la manœuvre Garde du corps est touché par une attaque, vous subissez l'attaque à sa place.

COÛT 15

OFFICIER SUPÉRIEUR

Entrenez 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 20

ROBUSTESSE

Augmente votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

SECRETS INFIRMIERS

Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

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 25

INSTRUCTEUR-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Commandement ou de Sang-froid.

COÛT 25

VOILÀ COMMENT ON FAIT

Lorsque vous réussissez un test de compétence, subissez 1 point de stress pour ajouter ☹ à celui de vos alliés à portée courte. Un nombre d'alliés égal à votre Volonté bénéficie de Voilà comment on fait.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

LE LOGISTICIEN

↘↙7↘↙V71↘↙

Les Logisticiens ont pour responsabilité de rédiger l'essentiel des directives qui vont être appliquées pendant la guerre contre l'Empire. Leur travail ne consiste pas à se préoccuper des batailles ici ou là, mais à analyser la situation dans son ensemble, ce qui s'est produit et ce qui devrait se produire (si leurs plans portent leurs fruits, du moins). Pour s'assurer que chaque unité militaire soit approvisionnée comme il se doit, ils veillent à l'efficacité de la logistique. Perspicaces et très intelligents, ils étudient tout ce qui pourrait modifier le cours de la bataille de façon à conserver un certain contrôle sur les variables.

AU FOND DES CHOSES

Les Logisticiens reçoivent **Calme**, **Connaissance (Stratégie)**, **Informatique**, et **Vigilance** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il peut choisir deux de ces compétences dans lesquelles il reçoit un rang sans avoir à dépenser d'expérience. Bien qu'il n'ait pas d'armée ou d'unité sous son commandement direct, l'armée rebelle attend d'un Logisticien qu'il organise les opérations militaires et les batailles dans leurs moindres détails. Il ne doit rien laisser au hasard, car lors de la planification d'une attaque planétaire, sous-estimer un élément qui paraît insignifiant au premier abord peut coûter la vie à des milliers de soldats de l'Alliance.

Un Logisticien doit savoir garder son calme : observer la Guerre Civile Galactique d'une position aussi élevée et privilégiée peut amener même le plus placide des individus à craquer sous la pression. En réalité, le conflit en cours est si vaste et complexe que n'importe qui pourrait avoir du mal à le supporter. Un Logisticien capable de garder la tête froide pendant une attaque sera capable d'analyser les mouvements de l'ennemi et de déterminer s'il s'agit d'une feinte ou d'un assaut. Les stratèges impériaux sont particulièrement malins, et si leurs adversaires ne comprennent pas suffisamment tôt qu'on leur tend un piège, leurs ruses peuvent s'avérer dévastatrices.

Bien évidemment, un Logisticien accompli se doit de connaître les tenants et les aboutissants de la guerre. Connaître les capacités des ennemis, mais aussi celles de ses propres troupes, est fondamental pour préparer une campagne efficace. Avoir une connaissance approfondie des guerres, passées et présentes, est un atout non négligeable chez un Logisticien. Tout d'abord parce qu'il devrait avoir appris des erreurs de ses prédécesseurs, et ensuite parce qu'il sera plus à même de prendre l'Empire au dépourvu en faisant appel à des stratégies méconnues.

Un Logisticien pourrait apparaître comme un choix surprenant pour une cellule ordinaire, mais le savoir et le discernement qu'il apporte au groupe valent vraiment la peine. Avec un peu d'entraînement au combat, il pourra prendre part à l'action tout en observant le champ de bataille à l'affût d'une fenêtre d'opportunité ou d'une menace. Un Logisticien doté des compétences Calme et Vigilance ne devrait normalement pas être décontenancé lorsqu'une situation dégénère.



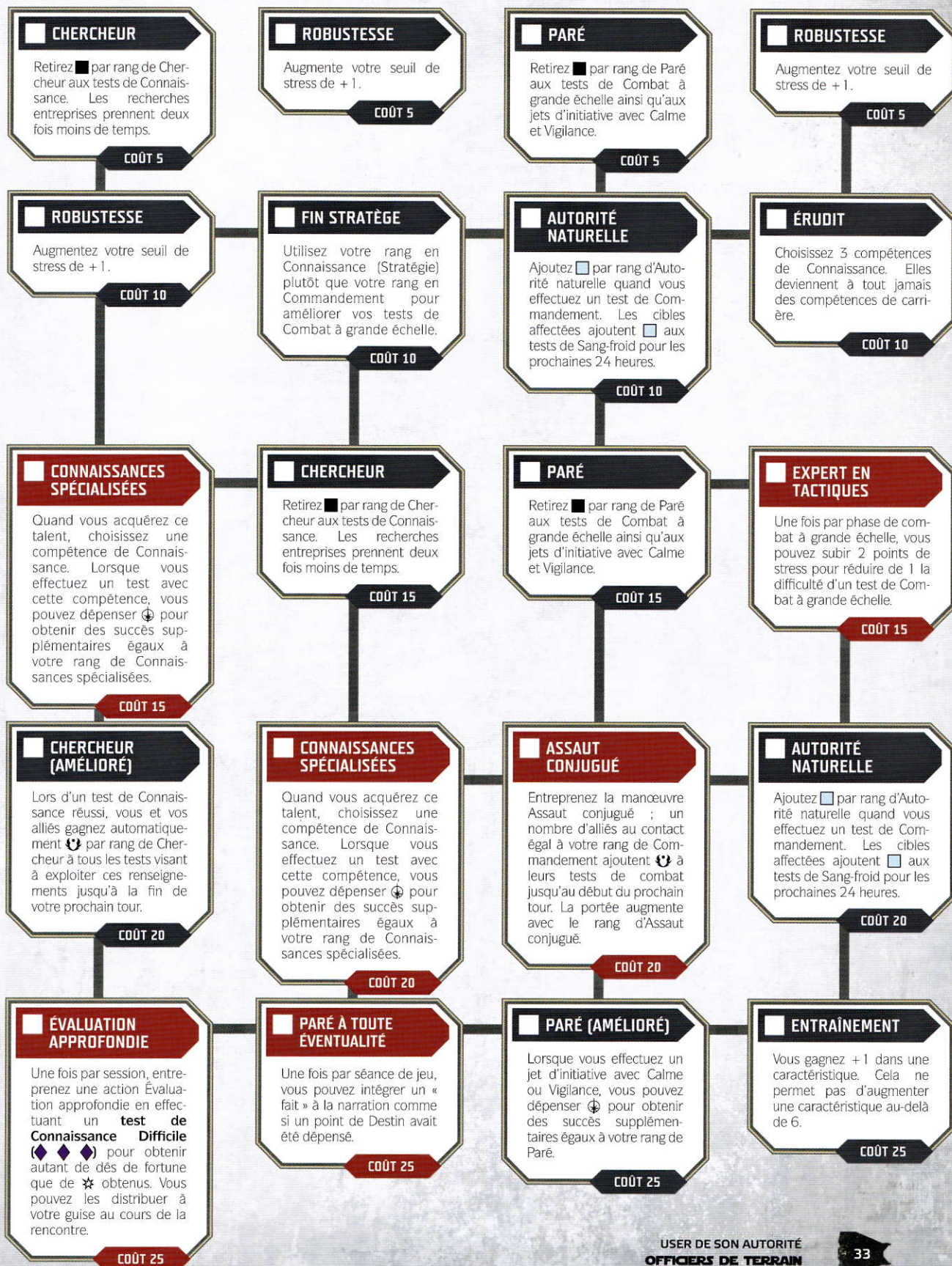
STRATÈGE : arborescence de Logisticien

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (Stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Logisticien : Calme, Connaissance (Stratégie), Informatique, Vigilance

ACTIF

PASSIF



NOUVEAUX TALENTS

Voici la description de chacun des nouveaux talents proposés dans **OFFICIERS DE TERRAIN**. Vous trouverez dans chaque cas les détails en termes de jeu (cf. page 139 du livre de base de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

APLOMB (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Représentant

Le personnage dépense 1 sur un test de peur pour calmer la nervosité de ses alliés à portée courte soumis à ce même test. Ils ajoutent au résultat de leur propre test de peur un nombre de succès supplémentaires égal à son rang en Aplomb.

CHERCHEUR (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Logisticien

Lorsque le personnage réussit un test de Connaissance pour obtenir des informations, ses alliés et lui gagnent automatiquement 1 par rang de Chercheur à tous les tests visant à exploiter ces renseignements jusqu'à la fin de son prochain tour.

COMMANDANT SEREIN

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Représentant

Lorsque le personnage mène l'assaut lors d'un Combat à grande échelle, il utilise son rang en Sang-froid plutôt qu'en Commandement pour améliorer les dés d'aptitude du test de Combat à grande échelle (ou pour en améliorer la difficulté, s'il dirige les forces ennemies).

CONDITIONNÉ

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Instructeur

Le personnage retire 1 par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Il réduit les dégâts et le stress consécutifs à une chute de 1 par rang de Conditionné.

ÉRUDIT

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Logisticien

Choisissez 3 compétences de Connaissance. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière pour le personnage.

ÉVALUATION APPROFONDIE

Activation : actif (action)

Rangs : non

Arborescences : Logisticien

Une fois par session, le personnage peut entreprendre l'action Évaluation approfondie en effectuant un **test de Connaissance Difficile** (◆◆◆). Le MJ et le joueur déterminent quelle compétence de

connaissance est la plus pertinente en fonction des circonstances. En cas de succès, le personnage peut ajouter 1 au test qu'un autre personnage susceptible de tirer profit de cette information effectue avant la fin de la rencontre. Pour chaque ☆ à compter du deuxième, il peut ajouter 1 à un test supplémentaire de cette manière. Il ne peut pas allouer plus d'un 1 à un unique test de cette manière. À la fin de la rencontre, tout 1 non utilisé est perdu.

EXPERT EN TACTIQUES

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Logisticien

Une fois par phase de combat à grande échelle, le personnage peut subir 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté d'un test de Combat à grande échelle.

FIN STRATÈGE

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Logisticien

S'il mène l'assaut lors d'un combat à grande échelle, le personnage utilise son rang en Connaissance (Stratégie) plutôt qu'en Commandement pour améliorer les dés d'aptitude d'un test de Combat à grande échelle (ou pour en améliorer la difficulté, s'il dirige les forces ennemies).

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)

Activation : actif

Rangs : non

Arborescences : Instructeur

Une fois par séance de jeu, lorsque le personnage protégé par la manœuvre Garde du corps est touché par une attaque, le personnage subit l'attaque à sa place.

INSTRUCTEUR-NÉ

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescences : Instructeur

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer 1 test de Commandement ou de Sang-froid.

MAÎTRE INSTRUCTEUR

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Instructeur

Une fois par round, au prix d'une brouille, le personnage peut subir 2 points de stress pour qu'un allié à portée courte se serve de son rang en Sang-froid à son prochain test de Sang-froid. Cela peut se faire hors tour.

PARÉ

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Logisticien

Pendant un combat à grande échelle, le personnage peut, à son tour, retirer 1 par rang de Paré aux tests

de Combat à grande échelle ainsi qu'aux jets d'initiative avec Calme et Vigilance.

PARÉ (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Logisticien

Lorsque le personnage effectue un jet d'initiative avec Calme ou Vigilance, il peut dépenser ☉ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à son rang de Paré.

PAROLES D'ENCOURAGEMENT

Activation : actif (broutille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Instructeur

Lorsqu'un allié engagé près du personnage échoue à un test, le personnage peut subir 1 point de stress. Il assiste alors son allié à son prochain test de la rencontre au prix d'une broutille (plutôt que d'une manœuvre, comme expliqué à la page 33 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**). Cela peut se faire hors tour.

POIGNE (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (action)

Rangs : non

Arborescences : Représentant

Une fois par séance de jeu, le personnage entreprend l'action Poigne ; il cible un sbire, un groupe de sbires ou un rival et effectue un **test opposé de Calme contre Sang-froid**. En cas de réussite, la cible quitte la rencontre de façon permanente. La cible ne s'en prendra pas aux PJ, de quelque manière que ce soit. Elle n'entreprendra aucune action hostile, du moins

ouvertement, sauf pour se défendre. Attaquer la cible met fin à cet effet.

L'action Poigne peut être utilisée pendant une rencontre narrative. Les effets sont laissés à la discrétion du MJ, mais elle peut avoir pour conséquence qu'un garde laisse passer les PJ, ou que des opposants politiques se retirent d'un débat.

RETOMBÉES POSITIVES

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Représentant

Chaque fois qu'un des Devoirs de n'importe quel personnage augmente de 1 ou plus, il augmente de 1 point supplémentaire par rang de Retombées positives.

VOILÀ COMMENT ON FAIT

Activation : actif (broutille)

Rangs : oui

Arborescences : Instructeur

Lorsque le personnage réussit un test de compétence, il peut subir 1 point de stress pour ajouter ☹ à celui de ses alliés à portée courte. Un nombre d'alliés égal à sa Volonté bénéficie de Voilà comment on fait jusqu'au début de son prochain tour. La portée de l'effet augmente de 1 niveau par rang supplémentaire de Voilà comment on fait.



MOTIVATIONS DE STRATÈGE

La motivation est une facette importante de chaque personnage, elle oriente ses actions et façonne sa personnalité. Véritable boussole pour les joueurs, elle les guide dans leur interprétation et leurs décisions. Chaque Stratège a une motivation qui lui est propre, et l'état d'esprit dans lequel il se trouve conditionne tout ce qu'il va entreprendre.

Le Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** présente une longue liste de Motivations réparties en trois catégories : Convictions, Liens et Quêtes. Lors de la création d'un personnage, chaque joueur est libre de lancer les dés pour déterminer la Motivation de son aventurier ou de la choisir directement dans l'une des tables. Pour plus de précisions, vous pouvez vous reporter à la page 104 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

TABLE 1-2 : MOTIVATIONS ALÉATOIRES DE STRATÈGE

d10	Motivation
1-2	Conviction
3-4	Lien
5-6	Quête
7-9	Idée fixe
10	Lancez une fois dans deux catégories au choix.



TABLE 1-3 : IDÉES FIXES SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	Culpabilité : lorsque l'un de ses soldats perd la vie sous son commandement, le Stratège ressent une culpabilité telle qu'elle le pousse à tout mettre en œuvre pour éviter que cela se reproduise. Il passe de longues heures à tout analyser, des ordres qu'il a donnés aux événements qui se sont produits, dans l'espoir d'apaiser ses tourments.
11-20	La mission : le Stratège s'implique corps et âme dans la mission qui lui été confiée ou son affectation actuelle. Il est prêt à tout pour exécuter les ordres et obtenir des résultats satisfaisants. Il ne baisse jamais les bras et ses hommes le voient comme un guerrier tenace.
21-30	Quel qu'en soit le prix : pour garantir le succès d'une mission, le Stratège considère qu'il n'existe pas de prix trop élevé. Après tout, les guerres sont par nature meurtrières et requièrent des sacrifices. Il est prêt à mourir pour accomplir ses objectifs et attend de ses hommes qu'ils fassent preuve de la même abnégation le moment venu.
31-40	Commandement : le Stratège est obnubilé par l'autorité et le prestige que lui confère son rôle de leader. Dans l'exercice de ses fonctions, il donne le meilleur de lui-même dans l'espoir de monter en grade et d'asseoir sa réputation. Il est prêt à absolument tout pour faire ses preuves et occuper la place qu'il estime lui revenir de droit.
41-50	Subalternes : le Stratège n'est motivé que par le bien-être de ses hommes. Il prend leurs intérêts à cœur, s'applique à cultiver les talents de chacun, et fait en sorte qu'ils puissent s'épanouir en tant que soldats. Toutefois, il prend ses responsabilités très au sérieux : lorsque ses troupes le déçoivent, il n'hésite pas à le leur faire comprendre.
51-60	Rédemption : le Stratège a commis une terrible erreur dans l'exercice de ses fonctions et éprouve le besoin de se racheter. Quoi qu'il pense avoir fait (être responsable de la mort de ses soldats, avoir causé des pertes civiles, ou avoir échoué dans une mission), le souvenir de cette faute influence chacun de ses ordres et chacune de ses décisions.
61-70	Le jeu : pour le Stratège, la guerre est un jeu et toute personne impliquée est un pion, même lui. Il a tendance à analyser chaque bataille sur le plan stratégique, point par point, et tire des leçons de ses erreurs. Le moindre mouvement est la conséquence d'une série d'actions ou de réactions, chaque officier ennemi est un adversaire, et la seule issue acceptable est la victoire.
71-80	Ego : ce Stratège se croit le meilleur dans tous les domaines, et son ego le pousse à maintenir un statu quo illusoire. Il a tendance à attribuer ses propres échecs à ses hommes, car sa subjectivité l'empêche de voir les failles de ses plans.
81-90	Retraite : mener des troupes au combat est un travail épouvantable, et le Stratège n'attend qu'une chose : prendre sa retraite et tourner la page. Malheureusement, la guerre contre l'Empire est loin d'être finie. En attendant, il doit serrer les dents et faire son devoir avant de pouvoir engranger les fruits de la victoire et vivre en paix.
91-00	Spiritualité : ce Stratège pense être l'instrument d'une force supérieure, qu'il s'agisse d'une divinité, de la Force ou d'un idéal (la République par exemple). Il laisse sa foi guider ses choix, et elle le reconforte quand il est en difficulté. Tout ceci peut paraître étrange aux yeux de ses subordonnés (surtout lorsqu'ils ne partagent pas ses croyances), mais ses principes et ses valeurs morales ne font aucun doute.

Les Motivations du Livre de règles ont vocation à s'adapter à une grande variété de personnages et sont par conséquent assez générales. **OFFICIERS DE TERRAIN** propose donc un certain nombre de Motivations spécifiquement conçues pour la carrière de Stratège et ses spécialités. Elles constituent d'ailleurs une nouvelle catégorie, les « Idées fixes ».

Si un joueur souhaite y recourir, il lui suffit d'en choisir une ou de la sélectionner au hasard sur la **Table 1-2 : Motivation aléatoires de Stratège** de la page 36. Elle remplace la **Table 2-5 : Motivation aléatoire** de la page 104 du Livre de règles **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Si le résultat est Idée fixe, le joueur lance à nouveau les dés et consulte la **Table 1-3 : Idées fixes spécifiques** pour déterminer sa Motivation.

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES DE STRATÈGE

Outre les spécialités qu'un personnage peut choisir pour une carrière donnée, il a également accès aux capacités emblématiques de cette même carrière. Ces capacités sont des talents spéciaux réservés aux personnages très expérimentés. Il s'agit de prouesses qu'un personnage ne pourra espérer accomplir qu'après des années de pratique fructueuse, et qui distinguent les maîtres des amateurs éclairés.

PRÉSENTATION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

Une capacité emblématique se compose de trois éléments : les jonctions qui la relient à une arborescence de talents, la manifestation de base de la capacité et plusieurs améliorations de la capacité.

JONCTION

Chaque capacité emblématique peut comporter quatre jonctions dans sa partie supérieure. Ces jonctions correspondent aux quatre talents de la ligne inférieure d'une arborescence de talents. Chaque jonction active est visible, représentée par une accolade ouverte vers le haut. Les jonctions inactives n'apparaissent pas. Pour pouvoir rattacher une capacité emblématique à une arborescence, le personnage doit, sur la dernière ligne de l'arborescence en question, disposer de tous les talents alignés avec les jonctions actives de la capacité emblématique.

MANIFESTATION DE BASE

Quand un personnage acquiert une capacité emblématique, il doit commencer par en acheter la manifestation de base. Celle-ci prend toute la première ligne de l'arborescence et s'obtient en dépensant des points d'expérience, comme indiqué.

AMÉLIORATIONS

Une fois que le personnage a acheté la manifestation de base de sa capacité emblématique, il peut encore la personnaliser par l'intermédiaire d'améliorations. Celles-ci s'acquièrent selon le principe des talents : en dépensant des points d'expérience et seulement si elles sont reliées à la manifestation de base ou à une amélioration déjà achetée. Le coût de chaque amélioration est indiqué dans la partie inférieure de chaque entrée.

ACQUISITION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

Avant de pouvoir acheter une capacité emblématique ou l'une de ses améliorations, le personnage doit « rattacher » cette capacité à la ligne inférieure de l'une de ses arborescences de talents de carrière. Une fois cette opération effectuée, il ne pourra plus rattacher d'autre capacité emblématique à l'arborescence de talents en question, tandis que cette capacité emblématique ne pourra pas être « détachée » ou transposée à une autre arborescence de talents. Un personnage ne peut acquérir une capacité emblématique que par l'intermédiaire de sa carrière et ne peut la rattacher qu'aux arborescences de talents de sa carrière.

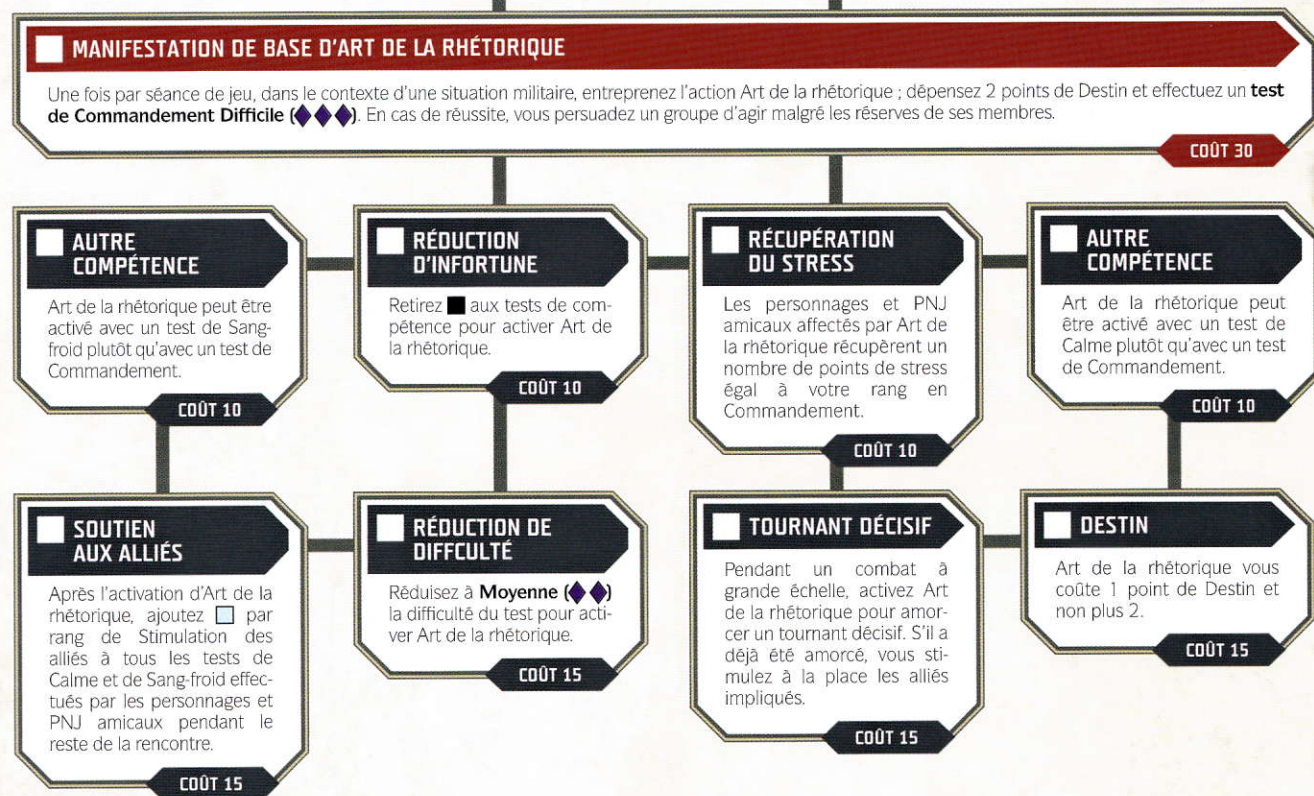
Pour rattacher une capacité emblématique à l'une de ses arborescences de talents, le personnage doit disposer de tous les talents de la dernière ligne de l'arborescence qui sont alignés verticalement avec les jonctions actives de la capacité emblématique. Une fois qu'une capacité emblématique a ainsi été rattachée à l'arborescence de talents, le personnage peut en acheter la manifestation de base et ses améliorations en dépensant de l'expérience, selon le même principe que l'achat de talents.

La carrière de Stratège donne accès à deux capacités emblématiques : Art de la rhétorique et Autorité hors pair.

CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : ART DE LA RHÉTORIQUE

Les Impériaux estiment qu'un commandant se définit par le dévouement et l'obéissance que sa fonction inspire à ses hommes. Ils ne comprennent pas que ce qui le définit est en réalité sa responsabilité envers ces derniers. Un vrai commandant est responsable du succès de sa mission, mais pas au mépris total de ses troupes. Un vrai commandant est responsable de la déroute de l'ennemi, mais pas au prix de l'humanité de son armée. Un vrai commandant est responsable de la victoire, mais, plus important encore, de l'avoir remportée pour les bonnes raisons. Le commandant qui sait se montrer à la hauteur de ces idéaux est une telle source d'inspiration pour ses troupes qu'il peut les pousser à accomplir des actes d'héroïsme en faveur de la cause.

Arborescence de capacité emblématique de Stratège : Art de la rhétorique



MANIFESTATION DE BASE

Une fois par séance de jeu, le personnage peut entreprendre l'action Art de la rhétorique ; il dépense 2 points de Destin et effectue un **test de Commandement Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, il persuade un groupe d'agir malgré les réserves de ses membres. Redonner espoir à une armée assiégée, inciter une population opprimée à se lever et prendre les armes pour combattre son oppresseur, ou unir différentes factions contre un ennemi commun : les possibilités sont multiples. Art de la rhétorique n'affecte que ceux qui sont en mesure de voir ou d'entendre le personnage. La nature exacte de ce que le personnage tente d'accomplir, et le résultat qu'il obtiendra au bout du compte, doivent être approuvés au préalable par le MJ.

AMÉLIORATIONS

Autre compétence (Calme) : Art de la rhétorique peut être activé avec un test de Calme plutôt qu'avec un test de Commandement.

Autre compétence (Sang-froid) : Art de la rhétorique peut être activé avec un test de Sang-froid plutôt qu'avec un test de Commandement.

Destin : pour activer Art de la rhétorique, le personnage n'a besoin de dépenser qu'un point de Destin et non plus 2.

Récupération du stress : les personnages et PNJ amicaux affectés par Art de la rhétorique récupèrent un nombre de points de stress égal au rang du personnage en Commandement.

Réduction de difficulté : réduisez à **Moyenne** (◆◆) la difficulté du test pour activer Art de la rhétorique.

Réduction d'infortune : retirez ■ aux tests de compétence pour activer Art de la rhétorique.

Soutien aux alliés : après l'activation de Art de la rhétorique, le personnage ajoute □ par rang de Soutien aux alliés à tous les tests de Calme et de Sang-froid effectués par les personnages joueurs et les PNJ amicaux jusqu'à la fin de la rencontre.

Tournant décisif : pendant un combat à grande échelle, le personnage peut entreprendre l'action Art de la rhétorique pour amorcer immédiatement un tournant décisif (voir page 75). Le joueur et le MJ doivent réfléchir ensemble à la nature exacte de ce tournant décisif, en fonction des circonstances présentes du combat à grande échelle. Par ailleurs, si les PJ sont déjà impliqués dans un tournant décisif, activer Art de la rhétorique confère ☹ à tous les tests effectués par les personnages et PNJ amicaux jusqu'à la fin du tournant décisif.

CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : AUTORITÉ HORS PAIR

Rares sont ceux qui comprennent les pressions inhérentes à la fonction de commandant. Pour un Stratège, l'échec n'est pas une option : il a conscience de l'importance des enjeux et sait que sa capacité à prendre rapidement des décisions difficiles sera déterminante. Pour autant, l'idée d'avoir à sacrifier ses hommes lui est insupportable. Il doit faire des choix pénibles et complexes, et les mettre en œuvre sur le champ de bataille avec efficacité et précision. Pour que tout se déroule selon ses plans, il a besoin de la confiance absolue de ses hommes. Un Stratège devient un adversaire redoutable lorsque ses troupes lui obéissent aveuglément. Les plus grands commandants sont capables d'accomplir des manœuvres et

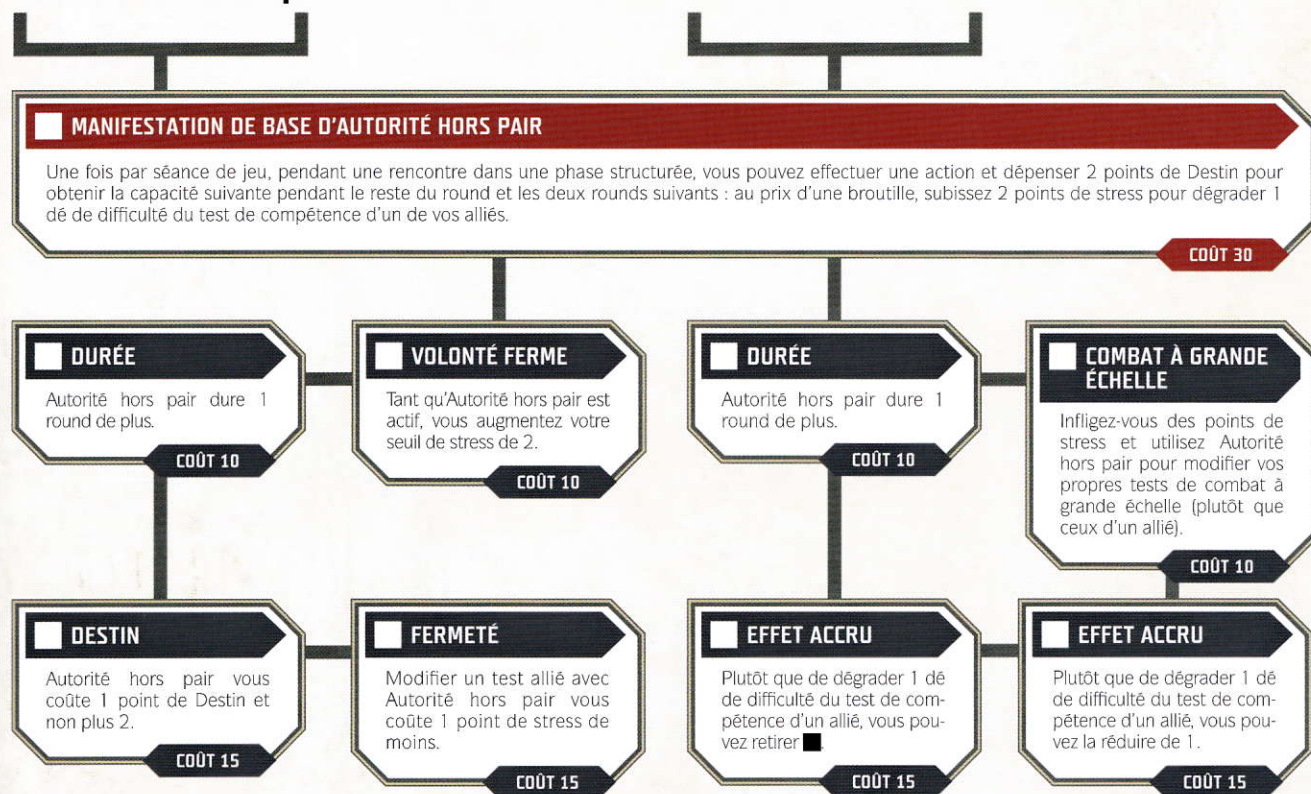
des contre-attaques complexes avec une autorité sans faille. Sur un champ de bataille, ils parviennent presque à dissiper le brouillard de guerre et la confusion, dont même les plus imposantes forces militaires ne sont pas à l'abri.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par séance de jeu, pendant une rencontre dans une phase structurée, le personnage peut effectuer une action et dépenser 2 points de Destin pour obtenir la capacité suivante : au prix d'une brouille, lorsqu'un allié effectue un test de compétence, le personnage subit 2 points de stress pour en dégrader 1 dé de difficulté. Cette action peut s'effectuer hors tour, mais le personnage doit être en mesure de communiquer avec son allié. Cet effet reste actif pendant le reste du round et les deux rounds suivants. Autorité hors pair peut être utilisé pour modifier un même test plusieurs fois. Cependant, le coût en stress s'applique à chaque réitération.



Arborescence de capacité emblématique de Stratège : Autorité hors pair



AMÉLIORATIONS

Combat à grande échelle : le personnage peut s'infliger des points de stress et utiliser Autorité hors pair pour modifier un test de Combat à grande échelle. Au lieu de s'appliquer à un allié, l'effet s'applique à ses propres tests.

Destin : pour activer Autorité hors pair, le personnage ne dépense qu'un point de Destin au lieu de deux.

Durée : Autorité hors pair dure 1 round de plus par rang de Durée.

Effet accru (difficulté réduite) : lorsque le personnage s'inflige du stress pour modifier le test de compétence d'un allié avec Autorité hors pair, il peut choisir de retirer un dé de difficulté plutôt que d'en dégrader un.

Effet accru (infortune réduite) : lorsque le personnage s'inflige du stress pour modifier le test de compétence d'un allié avec Autorité hors pair, il peut choisir de retirer ■ de la réserve de dés plutôt que de dégrader un dé de difficulté.

Fermeté : modifier un test allié avec Autorité hors pair coûte 1 point de stress en moins au personnage (jusqu'à un minimum de 1).

Volonté ferme : tant qu'Autorité hors pair est actif, le seuil de stress du personnage augmente de 2 par rang de Volonté ferme. Une fois l'effet dissipé, le seuil de stress du personnage retrouve sa valeur normale. Si son niveau de stress est supérieur à son seuil de stress, il est alors neutralisé (voir page 230 du Livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).





II SIGNES EXTÉRIEURS D'AUTORITÉ

*« La chose la plus dangereuse sur un champ de bataille,
c'est un officier avec une carte. »*

— Devise militaire connue

Le plus souvent, les chefs militaires sont connus pour leur vivacité d'esprit et leur forte personnalité, mais aussi (et surtout) pour leur pragmatisme lorsqu'ils doivent décider si une victoire mérite les vies qu'il va falloir lui sacrifier. La mission, la bataille, la campagne et pour tout dire, même la guerre dans son ensemble : tout relève de leur responsabilité.

Pour certains Stratèges, il s'agit d'un poids particulièrement lourd à porter. Chaque échec, chaque champ de bataille abandonné signifie qu'ils ont essuyé des pertes importantes, et que la victoire finale s'éloigne chaque fois un peu plus. D'autres considèrent le commandement comme l'occasion de se dépasser, une chance de confronter leurs facultés intellectuelles et leur autorité à celles de l'ennemi. L'occasion de se prouver à eux-mêmes, à leurs soldats, et à la cause qu'ils défendent, qu'ils sont capables du meilleur. Enfin, il y a ceux qui voient le commandement comme

l'unique moyen de survivre et de préserver ce qui leur tient le plus à cœur.

Dans tous les cas, pour accomplir leur devoir, les Stratèges ont besoins de trois éléments essentiels : de soldats à mener, d'être informés des objectifs et de la conjoncture du conflit en cours, mais aussi de pouvoir transmettre leurs connaissances, leur expérience et leurs intuitions à leurs hommes.

Ce chapitre propose une vaste sélection de nouveaux équipements, droïdes, véhicules et vaisseaux spécialement conçus pour la carrière de Stratège. Le matériel et les véhicules présentés ici lui offriront une analyse plus précise, des communications de meilleure qualité, ainsi que des options de contrôle et de commandement supplémentaires sur le champ de bataille. Ces nouveautés ont pour but de procurer un large éventail de choix adaptés à tous les goûts et à tous les styles de jeu.

MATÉRIEL

Les Stratèges sont connus pour leur habileté, leur charisme, et leur capacité à galvaniser leurs hommes. Pour accomplir leur devoir, ils ne s'en remettent ni aux armes ni à la technologie, ce qui ne les empêche pas d'avoir accès à une quantité d'engins et d'instruments destinés à leur faciliter la tâche et à leur permettre de mener leurs troupes vers de plus grandes victoires.

UNIFORMES ET ACCESSOIRES

Composés de tenues militaires locales, d'uniformes civils et gouvernementaux adaptés à l'usage militaire, ainsi que de surplus de l'armée impériale reconditionnés, les uniformes portés par les soldats de l'Alliance constituent une collection pour le moins éclectique. Dans ces pages, vous trouverez quelques modèles d'uniformes et d'accessoires fréquemment utilisés par le personnel de l'Alliance.

BPEA-1A CASCADER

Développé par un magasin d'électronique de Coruscant, Farbreini MicroElectronics Ltd, le BPEA-1A Cascader a été conçu pour permettre à ceux qui mènent une vie publique de pouvoir contrôler leur apparence physique. Dispositif électronique élégant, de petite taille, économe en énergie et relativement simple à manipuler, le Cascader est un holoprojecteur relié à une matrice de projection brevetée appelée « réseau d'excitation moléculaire par impact électronique » (Réseau EMIE). Le projecteur est généralement incrusté dans un bijou ou, pour les officiers militaires, dans une décoration de leur uniforme réglementaire. Léger et imperceptible, le Réseau EMIE est un maillage de fibres sensibles et réactives à la lumière cousu sur des vêtements spécifiques, comme des uniformes ou des habits élégants. Une fois activé, le Cascader génère un effet holographique subtil qui embellit l'apparence et la voix de son utilisateur, amplifiant son charisme et ses charmes. Il peut ainsi effectuer un certain nombre d'ajustements physiques : adoucir ses traits, modifier ses caractéristiques, changer la couleur de ses yeux, affiner son grain de peau, unifier son teint, changer son timbre de voix...

Lorsqu'un PJ porte un Cascader, il améliore un dé à tous ses tests de Charme, de Commandement et de Tromperie.

UNIFORME DE CÉRÉMONIE

Pour les célébrations officielles, le personnel de l'armée de l'Alliance est tenu de porter des uniformes spécifiques, qui font à la fois office de tenue protocolaire dans un certain nombre de mondes et d'uniforme militaire fonctionnel. Tout comme les vêtements de travail standards de l'armée de l'Alliance, les uniformes de cérémonie mélangent des pièces

TABLE 2-1 : MATÉRIEL

Objet	Prix	Enc.	Rareté
BPEA-1A Cascader	1800	–	8
Uniforme de cérémonie	100	1	5
Barrette	15	–	4
Symbole du commandement	100	1	3

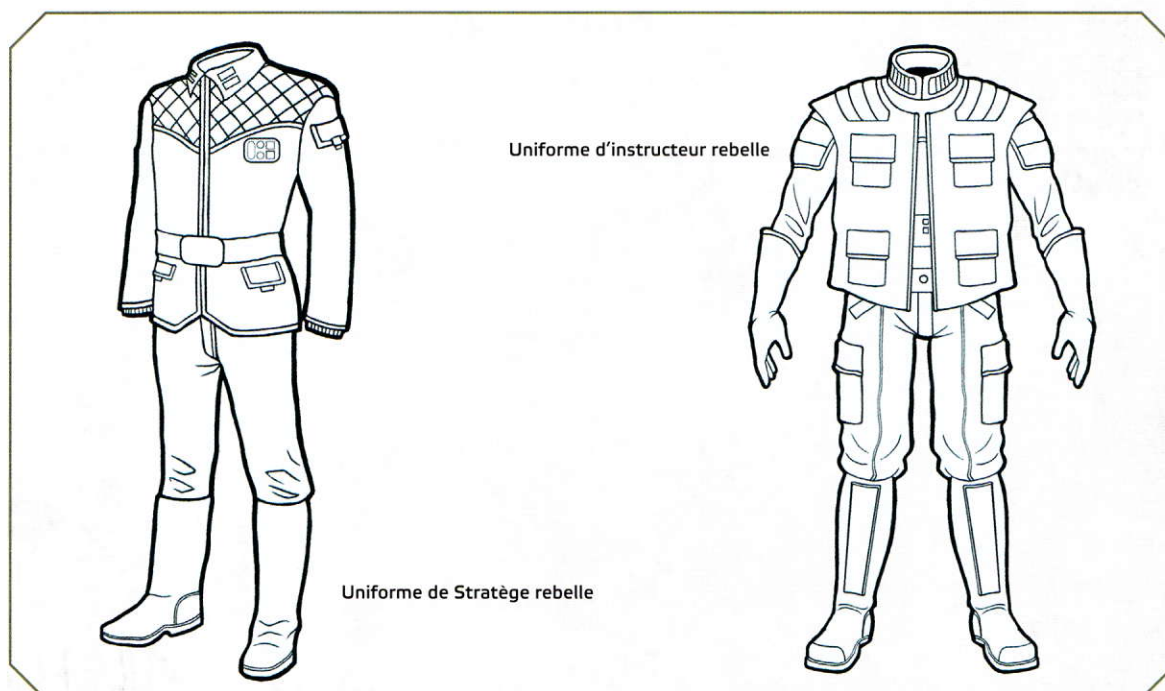
du surplus de l'armée impériale et des éléments provenant de tenues propres à chaque espèce. Il existe bien des tenues officielles, mais elles ne sont presque jamais portées par les membres de l'Alliance, d'une part parce qu'il n'existe pas d'identité collective suffisamment forte pour qu'ils s'y identifient, et d'autre part parce que certaines cultures refusent que leur armée abandonne ses traditions et ses attributs. Cependant, cette réalité change progressivement grâce à une armée chaque jour mieux organisée, et aux directives du Haut Commandement visant à uniformiser les tenues réglementaires.

BARRETTE

La barrette est une alternative aux médailles militaires, souvent jugées lourdes, encombrantes et trop contraignantes au quotidien. Elle se porte généralement sur l'uniforme de cérémonie et permet au personnage décoré d'arborer l'ensemble de ses distinctions sous forme de rubans. Semblables à la médaille qu'ils représentent, ces rubans sont petits (quelques centimètres de long seulement) et ornés de rayures horizontales. Les rubans ne sont pas fixés de manière définitive à la barrette, car le personnage décoré doit pouvoir les réorganiser au fur et à mesure qu'il en obtient de nouvelles, et en fonction du protocole.

SYMBOLE DU COMMANDEMENT

Au sein de l'Alliance, on trouve des Stratèges issus d'une multitude d'espèces et de cultures différentes, provenant des quatre coins de la galaxie. Du Mon Calamari contemplatif et pondéré aux Bothans rusés en passant par les humains dangereusement lunatiques, les Stratèges qui rejoignent l'Alliance apportent avec eux des siècles de culture et d'héritage militaire. Dans la plupart de ces cultures, la tradition exige que les commandants et les sous-officiers supérieurs transportent un objet légitimant leur autorité aux yeux de leurs subordonnés. Il peut s'agir d'un sabre allant de pair avec un uniforme de cérémonie, d'un mégaphone permettant de transmettre des ordres, ou même d'une cravache énergétique servant pour motiver des troupes un peu trop paresseuses. Sa charge symbolique importe plus que sa nature, car il représente le pouvoir dont le Stratège est investi. Par conséquent, il ne s'en sépare qu'en de très rares occasions.



Lorsqu'il transporte un symbole de commandement (quel qu'il soit) et qu'il interagit avec un ou plusieurs individus partageant la même culture militaire que lui, le Stratège ajoute ☐ à tous ses tests de compétences sociales.

DROÏDES

Grâce à leurs cerveaux rapides et analytiques, et à leurs banques de données conséquentes (elles peuvent aisément contenir l'intégralité de l'histoire militaire de la galaxie), les droïdes font souvent d'excellents conseillers stratégiques.

TABLE 2-2 : DROÏDES TACTIQUES

Type de droïde	Prix	Rareté
Droïde tactique série T	(I) 8 000	8

DROÏDE TACTIQUE SÉRIE T (RIVAL)

Le droïde tactique série T (ou CDE-T, à l'origine) produit par Baktoid Combat Automata a fait son apparition quelques années avant le début de la Guerre des Clones. Humanoïde à l'aspect carré et lourd, doté de membres chétifs et d'une petite tête étrange et hexagonale, le droïde de série T a été conçu pour servir de conseiller militaire et d'aide-de-camp. Muni d'un puissant cerveau analytique et d'une vaste base de données condensant l'histoire militaire de la galaxie, le série T est extrêmement compétent. Il peut, en l'espace de quelques secondes, évaluer une situation et

apporter des solutions à la problématique posée. Les appareils de première génération ont acquis la réputation d'être d'une nature impatiente, arrogante et condescendante, toujours à faire la leçon aux autres, ce qui a grandement détérioré leurs relations avec leurs collègues non droïdes. La majorité des droïdes de série T ont été mis à niveau vers une version améliorée, le super droïde tactique, doté d'un système plus performant. Un correctif a également été installé pour modifier leur personnalité et en supprimer les traits les plus insupportables. Aujourd'hui, les quelques droïdes de série T encore en circulation servent le corps des officiers au sein de l'armée de l'Alliance.

1 VIGUEUR	1 AGILITÉ	3 INTELLIGENCE	2 RUSE	2 VOLONTÉ	3 PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 3		SEUIL DE BLESSURE 10		DEFENSE CAC/D 0 0	

Compétences : Calme 3, Commandement 3, Connaissance (Stratégie) 3, Perception 2, Sang-froid 2, Vigilance 2

Talents : Officier supérieur (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [◆◆] ; trois alliés peuvent aussitôt exécuter une manœuvre gratuite à condition de subir 1 point de stress)

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines), Calculateur tactique CDE-T (les droïdes tactiques série T ajoutent ☐ ☐ à tous leurs tests de Commandement et de Connaissance [Stratégie]).

Équipement : aucun

ÉQUIPEMENT DE TERRAIN

Certains Stratèges quittent le confort de leur vaisseau ou de la base rebelle depuis laquelle ils opèrent pour directement diriger sur le terrain, pieds dans la boue et blaster au poing.

BATTERIE LÉGÈRE ANTI-VÉHICULE 1.4 FD P-TOUR

Le 1.4 FD est un canon-laser anti-char et anti-véhicule léger qui a fait son apparition quelques années avant le début de la Guerre des Clones. Destiné à éliminer les chars à répulsion blindés lourds et moyens, le 1.4 FD est muni d'une tourelle et d'un unique canon. Il mesure deux fois la taille d'un humain normal et nécessite l'intervention de quatre personnes : un canonnier et trois ingénieurs ou techniciens. Doté d'un système de conduite de tir relié à un déclencheur à distance, son ordinateur de visée est réputé obsolète et cruellement imprécis. Le 1.4 FD est alimenté par un générateur d'énergie incorporé, mais son bouclier à rayons offre une protection minimale. Ses routeurs de micro-puissance sont uniques en leur genre et alimentent en énergie une grande parabole située à l'arrière du canon. Cette arme instable ayant tendance à surcharger et à prendre feu, voire à électrocuter ceux qui l'utilisent, le canonnier et les techniciens préfèrent généralement opérer à distance, bien à l'abri dans un bastion.

L'utilisation du 1.4 FD s'avère particulièrement problématique, car outre son ancienneté, il souffre d'un certain nombre de défauts de conception et présente beaucoup d'inconvénients. La cadence de tir de cet engin fragile et imprécis est relativement faible. Le personnel de soutien doit se tenir prêt à intervenir à tout moment, en cas de réparations ou de maintenance nécessaires. Complicé à manœuvrer, le 1.4 FD présente un danger potentiel pour ceux qui s'en servent, sans compter que sa grande parabole et la lumière vive qu'il émet à chaque utilisation le rendent facilement repérable par les tirs de contrebatterie ennemis. Néanmoins, il présente certains avantages qui le rendent très populaires auprès des commandants et des intendants de l'Alliance : bon marché, mobile, il s'agit d'une arme obsolète dont l'achat, même en grande quantité, n'attirera pas l'attention de l'Empire.

Le 1.4 FD occupe un espace équivalent à celui d'un petit véhicule à l'arrêt, avec le profil suivant :

1	0	N/A	DEF. AV/BAB / TRL/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			3	5

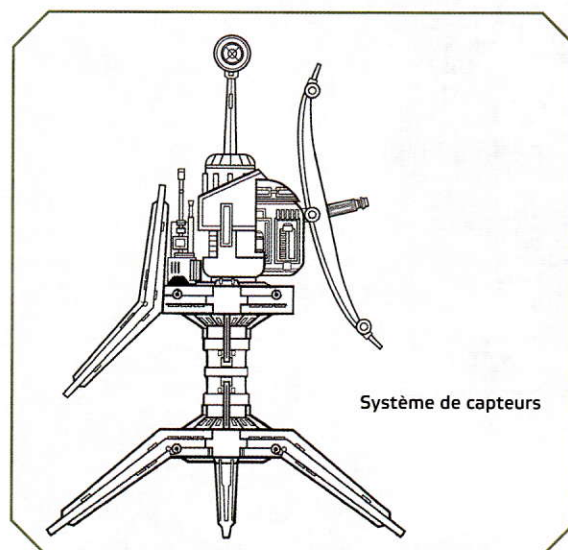
Équipage : un artilleur à distance.

Armes : une batterie anti-véhicule 1.4 FD (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 4 ; critique 4 ; Brèche 1, Cadence lente 1, Imprécis 2)

GÉNÉRATEUR D'ÉNERGIE PAR ABSORPTION DE CHALEUR ALDÉRADEMOTORS

Les générateurs d'énergie portatifs sont très prisés des explorateurs, des colons, et des corps expéditionnaires. Fabriqués par des entreprises telles qu'Imperial Energy System, Sorosuub et KravEn, ces générateurs existent dans différentes dimensions. Ils ont été conçus pour produire une énergie électrique propre et stable à partir de combustibles solides et liquides (barres de combustible impériales, hydrogène liquide) ou de réactions chimiques (fusion, fission, etc.), et ce, en occupant un minimum d'espace. En fonction de leur capacité, ils ont vocation à alimenter une arme mobile ainsi que ses capteurs, voire une base toute entière.

Le modèle produit par AldérandeMotors est un générateur d'énergie standard de puissance moyenne capable d'alimenter une structure pour base modulaire ou de taille équivalente.



SYSTÈME DE CAPTEURS MULTIFONCTIONS « CAT'S EYE » MK. I DE CRYONCORP

Située hors du Secteur Corporatif, CryonCorp est une jeune et petite entreprise qui a vu le jour environ dix ans avant la fin de la Guerre des Clones. Positionnée sur le marché des technologies à usage commercial et industriel, elle s'est spécialisée dans la production de systèmes de capteurs haute résolution. Vingt ans après son introduction sur le marché, son produit phare, le vénérable Détecteur universel EnhanceScan, reste aujourd'hui encore le scanner personnel le plus populaire. Farouche opposant à l'Empire et à sa tyrannie, le conseil d'administration de CryonCorp consacre ses ressources à soutenir l'Alliance dans son effort de guerre. En plus de lui fournir à bas prix des

équipements de détection de qualité, l'entreprise développe pour elle des technologies de pointe. Dernière en date : le système de capteurs multifonctions « Cat's Eye » Mk. I.

Cet appareil, conçu pour être utilisé dans des camps militaires permanents ou semi-permanents, a fait son apparition juste avant la Bataille de Yavin. Il combine un scanner de suivi de relief à longue portée omni-sonde Pav.8r, un système de capteurs de défense aéronautique omnidirectionnel KpR.4a, et une unité de surveillance optique FRR.v80a, tout cela dans un engin de petite taille mais extrêmement efficace.

Une fois associé à un puissant système informatique et manœuvré par une équipe de six techniciens, le réseau de capteurs passifs et actifs du « Cat's Eye » permet une surveillance intégrale, à 360 degrés, sur une large surface. Il est capable de détecter les unités au sol, dans les airs, mais aussi en orbite, tandis que ses systèmes auxiliaires, reliés à un réseau de caméras et de dispositifs d'écoute, permettent une surveillance interne.

Extrêmement sensible, le « Cat's Eye » détecte et avertit rapidement en cas d'intrusion. Cependant, en plus d'être particulièrement gourmand en énergie, il se laisse facilement leurrer. La chaleur qu'il dégage

le rend d'ailleurs repérable depuis l'espace. Peu de bases de l'Alliance en sont équipées : il est encore très rare, car il n'est entré en production que récemment et que son assemblage est un processus lent et complexe. Néanmoins, il devrait se démocratiser assez rapidement grâce à une accélération de la fréquence de production de la part de CryonCorp ainsi qu'à une meilleure organisation de la logistique interne de l'Alliance.

Le système de capteurs multifonctions « Cat's Eye » utilise l'échelle planétaire et a une portée longue. Lorsqu'un technicien effectue un test d'Informatique, de Perception ou de Vigilance pour détecter une intrusion dans le trafic aérien orbital (dans la limite de sa portée) alors qu'il est aux commandes, il ajoute ☐ ☐ à sa réserve de dés. Les unités terrestres en approche ajoutent ☐ ☐ à leurs tests de Discrétion.

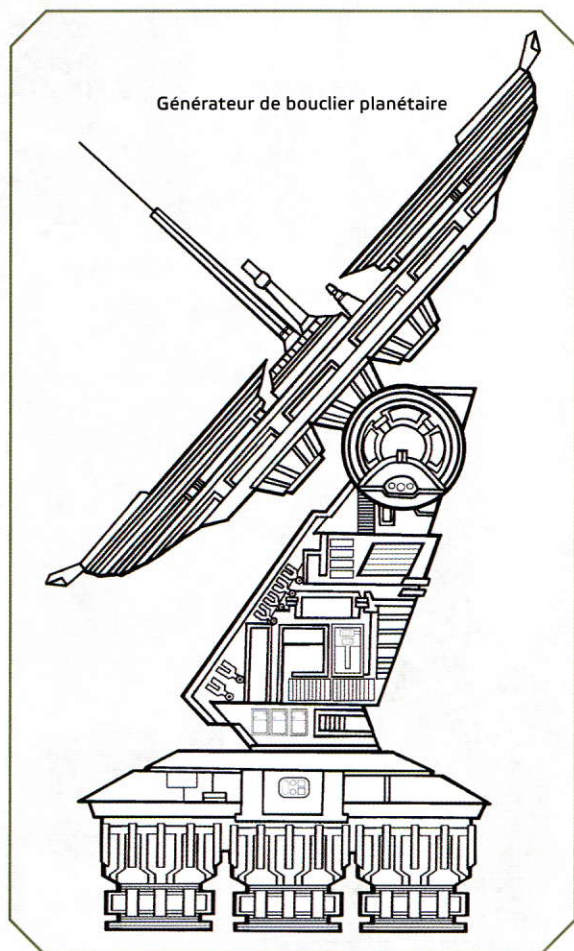
GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER PLANÉTAIRE DEFENSTAR LTD. NYALSAN II

DefenStar Ltd. produit des générateurs de boucliers planétaires destinés à protéger des objectifs de tailles différentes, du camp monté par un effectif restreint au fief abritant des milliers de soldats armés. Le Nyalsan II est un générateur de bouclier utilisé aussi bien par l'Empire que par l'Alliance (quand ils réussissent à s'en procurer) pour protéger des unités dépendantes de leurs véhicules, telles que des unités blindées ou des escadrons de chasseurs planétaires. Basé sur la technologie brevetée de DefenStar, le Nyalsan II utilise plusieurs petits générateurs de boucliers pour produire un réseau modulable de champs d'énergie superposés. Si l'on a besoin de renforcer les défenses d'une zone, ou de permettre le décollage des véhicules et le départ des troupes pour lancer une contre-attaque, ce réseau peut être déplacé en un clin d'œil. Des générateurs, un bunker préfabriqué destiné à accueillir le centre de contrôle, et tout l'équipement nécessaire à son installation et à son activation sont livrés avec le système de bouclier. Pour le faire fonctionner, il est nécessaire de mobiliser une équipe de dix-huit techniciens et ingénieurs.

Le Nyalsan II offre à la base une défense à distance de 2 à chacun des points cardinaux (nord, sud, est, ouest). L'équipe en charge du générateur de bouclier peut décider de rediriger les points de défense d'un point cardinal vers un autre en fonction des besoins. Il s'agit d'une action similaire à la manœuvre Réorienter les boucliers déflecteurs décrite à la page 246 du Livre de règles L'ÈRE DE LA RÉBELLION.

STRUCTURES POUR BASE MODULAIRE DELVIN CONSTRUCTS

Ces dernières décennies, Delvin Constructs s'est bâti une solide réputation en construisant des bâtiments préfabriqués abordables, bon marché et relativement résistants, destinés à un usage industriel, commercial et militaire. Fabriquées dans des caissons faciles à entreposer et à déplacer du nom de « moduloblocs », les structures pour base modulaire sont composées d'alliages de duracier léger, de stressbêton, et de dura-



MODÈLES DE STRUCTURE POUR BASE MODULAIRE

Centre de commandement modulaire Com C-52 : structure compacte et de taille réduite, le C-52 est un centre de commandement à destination des petites bases et des pelotons, pouvant accueillir entre quinze et vingt personnes. Il comprend un grand espace ouvert destiné à recevoir le poste de contrôle et de commandement, ainsi que plusieurs pièces permettant l'installations de postes de travail, d'holotables et d'équipements divers et variés. D'autres pièces, plus petites, peuvent servir de station de communication, de bureaux et de salles de réunion privées.

Bunker modulaire consolidé BKR B-70 : le BMC B-70 est fabriqué dans des matériaux beaucoup plus résistants que les autres structures modulaires de Delvin. Constitué d'un ferrobéton renforcé recouvert de plastocéramique, le BMC peut être configuré sous forme de bunker hermétique, de bastion à ciel ouvert ou d'emplacement d'arme. Si besoin est, il est possible de monter une structure suffisamment solide pour préserver des agressions les installations essentielles au bon fonctionnement de la base, tels que les générateurs d'énergie ou de bouclier. Le B-70 peut accueillir six humanoïdes de corpulence moyenne ou un gros équipement, comme un emplacement de turbolaser ou un générateur de bouclier. Tout ce qui se trouve à l'intérieur gagne 2 points de défense à distance.

Parc de véhicules modulaire Fac L-120 : conçu pour les véhicules terrestres et leurs accessoires, le parc de véhicules modulaire L-120 est un vaste local au plafond bas, auquel on accède par une large porte coulissant le long d'un mur. Il comprend un garage, un atelier, une usine de fabrication et un abri. En plus des outils, des élévateurs et des équipements lourds nécessaires à l'entretien, le L-120 peut contenir un nombre de véhicules terrestres totalisant au maximum 6 points de gabarit.

Hangar modulaire HNG F-104 : structure similaire au parc de véhicules modulaire L-120, le hangar modulaire F-104 a été conçu pour accueillir des chasseurs et des airspeeders, ainsi que tout le matériel nécessaire à leur entretien. Une fois assemblé, un hangar modulaire peut contenir un nombre de ces précieux engins militaires totalisant au maximum 12 points de gabarit.

Caserne modulaire MilBar F-221 : la caserne modulaire F-221 possède une capacité suffisante pour accueillir un peloton complet de soldats avec leur matériel. Elle comprend une grande pièce commune, et d'autres plus petites pouvant être converties en cabinets, en salons ou en bureaux, ainsi qu'un thermostat pour maintenir une température intérieure agréable. La caserne est également à l'épreuve des attaques biologiques et chimiques.

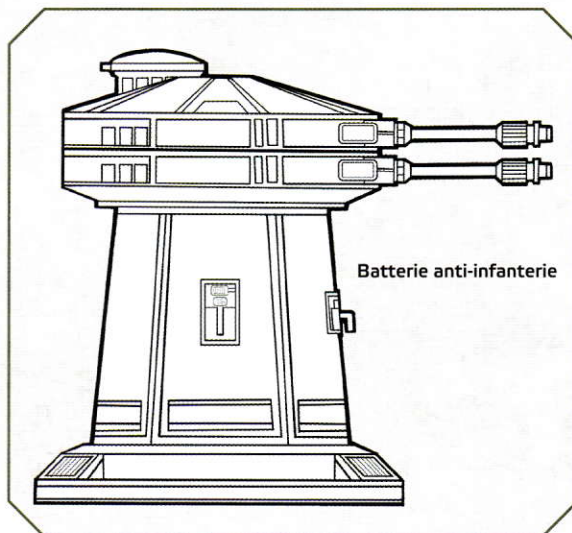
mousse. Prévu pour être montées et démontées avec un minimum d'outils et d'huile de coude, elles sont livrées avec un certain nombre de schémas différents qui vont du centre de commandement au hangar, en passant par l'armurerie et les infrastructures sécurisées. Ces bâtiments peuvent être aménagés de différentes manières à l'aide de kits, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur, pour permettre à chaque entité de l'adapter à ses besoins. Delvin vend également des kits d'adaptation environnementale qui isolent hermétiquement ces installations en cas de conditions atmosphériques inadaptées aux individus présents.

Toutes les structures pour base modulaire nécessitent une source d'énergie extérieure, comme un générateur, ou un raccordement à un vaisseau ou au réseau électrique planétaire. Des connections modulaires à différentes commodités sont également prévues pour l'eau, l'aération, les installations sanitaires et l'échange d'informations.

BATTERIE ANTI-INFANTERIE DF.11 GOLAN ARMS

Produit par Golan Arms, le DF.11 est actuellement l'une des pièces d'artillerie anti-infanterie les plus populaires du marché galactique. Utilisé aussi bien par les forces terrestres impériales que par celles de l'Alliance Rebelle, le DF.11 est une arme particuliè-

rement puissante et fiable dont on se sert généralement pour sécuriser les accès des garnisons militaires permanentes et semi-permanentes. Cette petite tour blindée est équipée d'un double canon-laser léger à portée courte monté sur tourelle, ainsi que d'un bouclier lui offrant une protection sommaire. Elle tire avec précision de puissants rayons laser pouvant couvrir

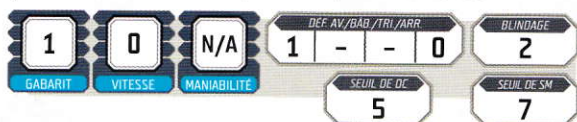


une grande distance et qui provoquent une explosion à l'impact. Un seul tir bien ciblé est capable d'éliminer tout un escadron d'infanterie peu ou pas protégé, voire des véhicules à blindage léger. Le DF.11 est alimenté par son propre générateur d'énergie et nécessite la présence de trois personnes – un artilleur, un technicien et un spécialiste en ordinateur de visée – pour fonctionner de façon optimale.

Le DF.11 est une arme populaire et efficace, mais qui présente certains inconvénients. Pour commencer, il est immobile et requiert un emplacement fixe : pour le déplacer il faudrait mobiliser au moins six techniciens, ce qui est impossible en pleine bataille.

Ensuite, malgré sa puissance, il est doté d'une cadence de tir trop lente, et nécessite une attention permanente pour s'assurer qu'il fonctionne correctement. Il est conseillé de l'utiliser conjointement à d'autres armes plus flexibles et plus légères, comme des blasters à répétition de type E-Web.

Le DF.11 occupe un espace équivalent à celui d'un petit véhicule à l'arrêt, avec le profil suivant :



Équipage : 3 - un artilleur, un technicien et un opérateur de visée.

Armes : une batterie anti-infanterie DF.11 – le profil de cette arme utilise l'échelle personnelle, et non l'échelle planétaire (portée longue ; arc de tir : tous ; dégâts 15 ; critique 2 ; Cadence lente 1, Imprécis 2, Jumelé 1, Perforant 4, Souffle 10)

RÉSEAU DE DONNÉES TACTIQUES TACNET

Contrairement aux forces armées impériales qui possèdent des réseaux tactiques utilisant une technologie appropriée et dont la maintenance est assurée par des techniciens expérimentés, le personnel de l'Alliance doit, comme toujours, se débrouiller avec ce qu'il a à disposition. Ou faire ce qui est nécessaire, même si cela implique de mendier, d'emprunter ou de voler. « TacNet » est un nom fourre-tout dont les techniciens de l'Alliance se servent pour désigner les réseaux d'information tactique ad hoc que les cellules rebelles ont déve-

TABLE 2-3 : ÉQUIPEMENT DE TERRAIN

Équipement de terrain	Prix	Rareté
Batterie anti-infanterie DF.11	(I) 7 500	5
Batterie légère anti-véhicule	4 000	2
Générateur d'énergie par absorption de chaleur	550	2
Générateur de bouclier planétaire	(I) 460 000	4
Réseau de données tactiques TacNet	1 000	3
Système de capteurs multifonctions	(I) 2 750	5
Structures pour base modulaire Delvin		
Bunker modulaire consolidé	4 900	3
Caserne modulaire MilBar F-221	2 000	3
Centre de commandement modulaire	1 750	2
Hangar modulaire	2 200	2
Parc de véhicules modulaire	1 200	2

loppés afin de fournir des informations en temps réel à leurs Stratèges lorsqu'ils sont sur le terrain. Les capteurs télémétriques, les communications et les équipements personnels permettent de collecter des données qui sont ensuite transmises aux Stratèges via ces réseaux établis à la hâte. Ces systèmes sont peut-être instables et imprévisibles, mais lorsqu'ils fonctionnent, ils fournissent à un officier de précieuses informations sur l'état et la position de ses troupes

Pour pouvoir accéder au TacNet et l'utiliser, un personnage doit effectuer un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). En cas de succès, il retire ■ à tous ses tests de Commandements jusqu'à la fin de la rencontre. Le personnage peut également dépenser ☹☹ ou ☹ ou ☹ pour ajouter □ à tous ses tests de Commandements jusqu'à la fin de la rencontre tant qu'il utilise le TacNet pour diriger ses compagnons.

VÉHICULES

Si l'Empire peut compter sur un nombre incalculable de véhicules spécialisés, l'Alliance, pour assurer un soutien à ses troupes au sol, n'a d'autre choix que de s'appuyer sur des engins ordinaires et polyvalents.

AIRSPEDERS

Lorsqu'ils sont déployés par le Commandement de l'Alliance, les airspeeders deviennent les yeux et les oreilles

des forces terrestres, surtout lorsque le soutien orbital est inexistant ou compliqué à mettre en place.

AIRSPEDER DE RECONNAISSANCE AÉRIENNE SU-42RS « FLASHBLIND »

Conçu pour la reconnaissance aérienne et l'insertion en haute altitude, le SU-42RS Flashblind est en réalité une version militarisée du SU-40 de SoroSuub, un airspeeder ultraperformant. Avant même l'introduction

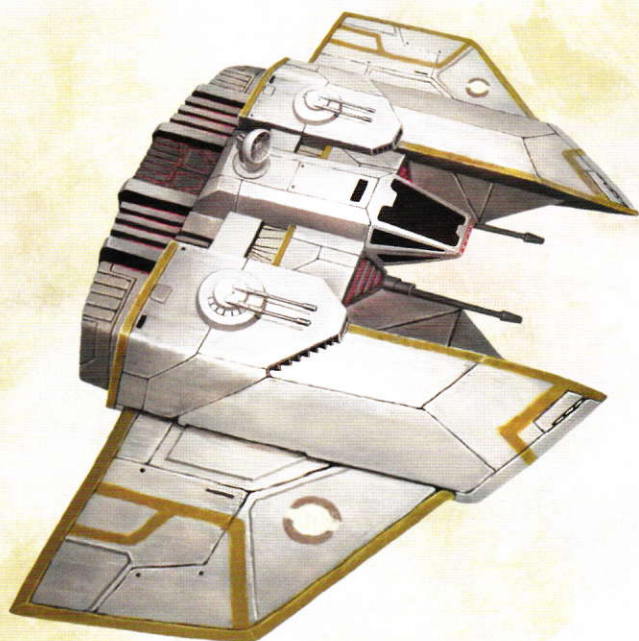
sur le marché de ce dernier, engin de série destiné au transport de passagers, des ingénieurs de SoroSuub sympathisants de l'Alliance se sont inspirés de ses plans pour concevoir et produire un petit nombre de SU-42RS. Ceux-ci ont ensuite été distribués à différentes cellules rebelles par le biais du marché noir. Grâce à cet acte de bienveillance hautement illégal, la Rébellion a enfin obtenu un speeder rapide et fiable, doté de technologies auxquelles elle n'aurait jamais eu accès autrement, pour effectuer ses vols de reconnaissance.

Tout comme son cousin du civil, le SU-42RS est équipé du puissant moteur haute-performance à turbohélice ionique IN-780 de SoroSuub. Cependant, si celui du SU-40 est prévu pour une utilisation classique, celui du SU-42RS lui permet des pointes de vitesse en ligne droite et une force de propulsion maximale. Même s'il perd en agilité, cela lui permet de gagner de l'altitude très rapidement et de distancer presque n'importe quel chasseur ou missile l'ayant pris en chasse.

Un fuselage long et élégant qui rappelle une aiguille, des ailes aussi fines qu'une lame de rasoir, un cockpit prévu pour deux : le Flashblind ressemble beaucoup au SU-40. Toutefois, il est un peu plus large, son fuselage a été allongé et renforcé, et un blindage léger composé d'un matériau anti-éclatement protège le cockpit, le moteur et le compartiment des senseurs.

2	6	+0	0	-	-	0	1
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV./DAB./TRI./ARR.				BLINDAGE
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM
			6				4

Type de véhicule/Modèle : airspeeder / SU-42RS
Constructeur : SoroSuub
Altitude maximale : 130 kilomètres



SYSTÈME DE RECONNAISSANCE ATMOSPHERIQUE FABRITECH ARS-6B

Conçu pour fonctionner exclusivement dans l'atmosphère, l'Ars-6b produit par Fabritech est un puissant système de reconnaissance multisenseur. Il associe un système de détection à tachyonphasé à longue portée PA-90, une grille d'analyse à courte portée des principales menaces PG-7u, et des caméras auxquelles un certain nombre d'améliorations optiques ont été apportées (zoom stabilisé, résolution améliorée, capteurs thermiques, vision de nuit passive, systèmes à rayons X, émetteurs à ultrasons et détecteurs infrarouge) ce qui en fait un outil de reconnaissance visuelle très complet et particulièrement puissant. L'Ars-6b comprend également un puissant dispositif de renseignement sur les transmissions lui permettant d'intercepter les flux de communications cryptées de l'ennemi.

Portée des senseurs : longue

Équipage : 1 pilote, 1 opérateur communications/senseurs

Charge utile : 5

Passagers : 0

Coût/rareté : 32 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 0

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

VÉHICULES TERRESTRES

En temps de guerre, les véhicules terrestres jouent un rôle essentiel dans la galaxie. Si l'on fait appel aux forces navales lorsque l'on a besoin de bombarder une planète ou de lui imposer un embargo, les forces terrestres sont les seules à pouvoir prendre et conserver le contrôle d'un monde. Pour assurer un soutien à leurs troupes au sol, l'Alliance et l'Empire adjoignent des véhicules de reconnaissance et de commandement aux engins blindés de combat et aux tanks.

SPEEDER DE COMMANDEMENT ET D'OBSERVATION AA-70

Destiné au personnel de l'Alliance, l'AA-70 est une version militarisée d'un camion speeder civil de taille moyenne, le très répandu A-A5. Manœuvré par une équipe de quatre personnes, l'AA-70 sert principalement de poste de commandement et d'observation mobile. Il comprend un petit centre de commandement tout équipé, un dispositif de communication, une protection environnementale, un compartiment de stockage et un système de contrôle et de commandement. Doté de postes de travail, le speeder de commandement est suffisamment spacieux pour qu'un officier général et son équipe s'y sentent à l'aise pour y travailler des jours durant. Protégé par un

blindage léger, ce véhicule est à l'épreuve des shrapnels et des armes de petit calibre. Il est également équipé d'un autoblasteur léger monté sur une tourelle contrôlée à distance.

3	1	-2	0	-	-	0	1
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.				BLINDAGE
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM
			11				7

Type de véhicule/Modèle : landspeeder / AA-70
Constructeur : Trast Heavy Transports
Altitude maximale : 3 mètres
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 commandant/artilleur, 1 conducteur, 2 opérateurs communications/guerre électronique
Charge utile : 40
Passagers : 10
Coût/rareté : 16 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : autoblasteur monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique)

SPEEDER DE COMMANDEMENT « CHARIOT » VALR QH-7

Utilisé par les forces armées impériales, le VALR QH-7 est à la fois un speeder de commandement, de communication et de contrôle, une voiture d'état-major et un véhicule de transport VIP. Produit par Uulshos Manufacturing et plus connu sous le sobriquet de Chariot, il s'agit d'un engin blindé rapide, agile et relativement bien armé, qui permet à ses occupants d'observer et de diriger une bataille à distance. Sous sa coque anguleuse, on peut trouver des réseaux de communication et des senseurs particulièrement performants, une liaison ascendante permettant une transmission permanente de données orbitales, ainsi que de nombreux systèmes électroniques de contre-mesures et d'anti contre-mesures. La coque est fortement résistante aux attaques électroniques et aux perturbations provoquées par les armes ioniques, et ses systèmes redondants rendent le véhicule particulièrement difficile à neutraliser, encore plus à détruire.

Le véhicule possède également des défenses non électroniques, comme un blindage composé d'un matériau anti-éclatement qui le protège des armes de petit calibre, ainsi qu'un canon-laser léger monté sur une tourelle ventrale rétractable. Ce blindage, associé à la forme inclinée du vaisseau, fait du Chariot une cible particulièrement délicate à atteindre. Malgré tout, il est rarement présent en première ligne. Sa rapidité lui permet de se déplacer d'un bout à l'autre du champ de bataille et de se rendre là où on a le plus besoin de lui, qu'il s'agisse d'atteindre une position stratégique à défendre ou d'aider des officiers à se sortir d'une situation périlleuse.

3	4	+1	1	-	-	0	2
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.				BLINDAGE
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM
			10				10

Type de véhicule/Modèle : landspeeder / « Chariot » VALR QH-7

Constructeur : Uulshos Manufacturing

Altitude maximale : 5 mètres

Portée des senseurs : longue

Équipage : 1 commandant, 1 conducteur, 1 garde/artilleur, 4 droïdes communications/guerre électronique

Charge utile : 20

Passagers : 3

Coût/rareté : 40 000 crédits (I)/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : canon laser léger monté sur tourelle ventrale (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3)

MARCHEUR DE RECONNAISSANCE ET D'ATTAQUE FRC-TT

Destiné aux ARC troopers, le FRC-TT est un petit marcheur biplace produit par les chantiers navals de Kuat vers la fin de la Guerre des Clones. Inspiré du TL-TT, plus petit et monoplace, ce marcheur, dont le petit gabarit lui permet de se mettre facilement à couvert, se compose d'une étroite nacelle faiblement blindée flanquée d'une paire de fines jambes articulées à l'envers. L'habitacle comprend deux sièges : le premier, situé en hauteur et à l'arrière, est réservé au pilote, et le deuxième, positionné plus bas et à l'avant, est réservé à l'opérateur de systèmes de reconnaissance (OSR). Le cockpit bulbeux, confectionné en transparent, confère une excellente visibilité avec peu d'angles morts.

Le FRC-TT est doté d'un système sophistiqué de senseurs dédiés à la reconnaissance, le LongView-341.A produit par Fabritech, ainsi que d'un système très puissant de cryptage des communications, qui permettent à son équipage de récolter des données et de les transmettre à la base de manière sécurisée et rapide. Version miniature du LongView-382.X de Fabritech, le LongView-341.A comprend des senseurs de vibrations, de pression, de son, d'énergie et de lumière, associés à un dispositif d'enregistrement chiffré dont le rôle consiste à compresser les données télémétriques ainsi récoltées pour les transmettre plus facilement.

À tout cela s'ajoutent différents dispositifs de furtivité, dont un système d'écran insonorisant pour étouffer le bruit du moteur et des servocommandes, un système de gestion des énergies électromagnétique et thermique du véhicule pour



réduire sa signature, et un mécanisme relativement basique de camouflage optique lui permettant de se fondre dans le décor.

Ce marcheur d'observation, dont la survie dépend principalement de sa vélocité et de sa furtivité, est tout de même doté d'un petit arsenal défensif. Pour se protéger contre l'infanterie lourde et les défenses anti-véhicule à blindage léger, le FRC-TT est équipé d'un lance-grenade à concussion disposant d'une cadence de tir rapide. Un autoblasteur à doubles canons anti-personnel monté sur tourelle se trouve également sous sa nacelle. Sa coque en duracier, composée d'un matériau anti-éclatement et pourvue d'un revêtement léger en plastocéramique, est à l'épreuve des armes de petit calibre et de certains blasters à répétition légers. Cependant, il ne fait pas le poids face à un feu nourri ou une attaque d'artillerie. Le poste de pilotage réunit toutes les commandes relatives au déplacement et à l'armement, ce qui permet à l'OSR de se consacrer entièrement aux senseurs et à la télémétrie. En cas d'urgence, si le FRC-TT se trouve dans une situation désespérée, l'OSR a la possibilité de récupérer ces commandes.

2	2	+1	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			5	8

Type de véhicule/Modèle : marcheur / FRC-TT

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote/artilleur, 1 opérateur de systèmes de reconnaissance

Charge utile : 5

Passagers : 0

Coût/rareté : 75 000 crédits/8

Emplacements disponibles : 1

Armes : autoblasteur monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique).

Lance-grenade à concussion monté à l'avant – le profil de cette arme utilise l'échelle personnelle, et non l'échelle planétaire (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 4 ; Brèche 1, Munitions limitées 20, Souffle 8).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Système de camouflage et d'isolation acoustique : les dispositifs de furtivité actifs et passifs du FRC-TT améliorent 1 dé de difficulté de tous les tests visant à le détecter.

VAISSEAUX

Pour remporter la victoire, un commandant dirigeant une flotte hétéroclite de l'Alliance a besoin de deux choses. Tout d'abord, d'être régulièrement informé grâce aux missions de reconnaissance et aux vaisseaux d'alerte avancée. Ensuite, d'avoir les moyens de transmettre ces renseignements à ses troupes, grâce à des vaisseaux spécialement conçus pour le commandement. Ces derniers sont particulièrement rares au sein de la marine rebelle et ses stratégies doivent souvent s'en remettre à des vaisseaux de commandement déjà obsolètes pendant la Guerre des Clones, ou à des appareils plus récents mais inadaptés qui ont dû être aménagés en conséquence.

CROISEURS

Les plus petits des vaisseaux capitaux sont particulièrement efficaces pour effectuer des missions de prospection, de patrouille, de reconnaissance et, dans une certaine mesure, assurer le commandement, les communications et la surveillance.

FRÉGATE DE COMMANDEMENT, DE CONTRÔLE ET DE COMMUNICATION DE CLASSE MUNIFICENT

Produites pendant la Guerre des Clones par Hoersch-Kessel Motors pour le compte de la Confédération des Systèmes Indépendants (CSI), les frégates de classe *Munificent*, qui ont quasiment disparu aujourd'hui, étaient les vaisseaux phare de cette organisation, pour laquelle elles remplissaient plusieurs

fonctions. Les premières frégates, pensées comme des « croiseurs de poche », étaient rapides, légèrement blindées et ridiculement surarmées. Conçues pour opérer en groupe, leur mission consistait à traquer et détruire de puissants cuirassés et vaisseaux capitaux. Quand ces frégates ont montré leur potentiel, des variantes ont commencé à faire leur apparition. Certaines ont vu une partie de leur armement remplacée par des senseurs plus puissants, des systèmes de communication plus sophistiqués et des hangars pleins à craquer de chasseur-vautour droïdes.

Aujourd'hui, il ne subsiste plus qu'une poignée de frégates de classe *Munificent*, dont la plupart officie au sein de la flotte de l'Alliance. La version la plus courante, la frégate de commandement, de contrôle et de communication (C3), n'a que très rarement été utilisée pour le combat, pour lequel elle n'est pas adaptée. Au summum de la technologie pour l'époque, elle faisait office de vaisseau de reconnaissance, de patrouilleur d'alerte avancée, de navire de communication pour la flotte, et d'engin de commandement pour les formations de taille réduite de la Marine de la CSI. Le personnel de l'Alliance a opéré d'importants changements, en remplaçant les systèmes des droïdes et en installant des compartiments pressurisés dans lesquels il est possible de simuler la gravité afin de les rendre habitables pour des êtres organiques. Après des décennies d'existence, ces frégates continuent de se rendre utile en fournissant à la Rébellion, toujours en manque de crédits et de vaisseaux, des technologies plus que bienvenues.

CANONS ANTIAÉRIENS

Le concept des canons antiaériens remonte aux prémices du vol motorisé, et compte parmi les systèmes antiaériens les plus simples et les plus efficaces en usage de nos jours. À l'aide d'un puissant propulseur de masse, un canon antiaérien tire des obus de gros calibre bourrés de milliers de minuscules projectiles comme du

shrapnel, des balles micro-explosives ou des fléchettes en duracier inerte. Les obus explosent à une distance donnée et leur contenu se répand en un nuage dense capable de déchiqueter les chasseurs ou les airspeeders de petite taille et légèrement blindés.

TABLE 2-4 : CANONS ANTIAÉRIENS

Nom	Portée	Dégâts	Crit	Attributs	Prix	Rareté	Gabarit requis
Canon antiaérien léger	Proche	5	3	Cadence lente 1, Sanguinaire 3, Souffle 4	6 000	5	4-10
Canon antiaérien moyen	Courte	5	3	Cadence lente 1, Sanguinaire 4, Souffle 4	8 000	6	5-10
Canon antiaérien lourd	Courte	6	3	Cadence lente 2, Sanguinaire 5, Souffle 5	10 000	7	6-10



Type de coque/Classe : frégate/classe *Munificent*
Constructeur : Hoersch-Kessel Motors
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 10)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 1 100 officiers, pilotes et membres d'équipage

Chasseurs embarqués : entre 12 et 36 chasseurs selon la configuration

Véhicules : une sélection de navettes

Charge utile : 10 000

Passagers : jusqu'à 850 soldats et personnel de soutien, en fonction de la configuration

Provisions : deux ans

Coût/rareté : 12 300 000 crédits/9

Emplacements disponibles : 1

Armes : deux turbolasers lourds montés à l'avant (portée longue ; arc de tir : avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2).

Deux canons ioniques longs montés à l'avant (portée longue ; arc de tir : avant ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Ionique).

Treize turbolasers légers jumelés sur chaque flanc (portée moyenne ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 1).

Dix turbolasers légers montés sur tourelles sur chaque flanc (portée moyenne ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1).

Quatre canons antiaériens moyens sur chaque flanc (portée courte ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 5 ; critique 3 ; Cadence lente 1, Sanguinaire 4, Souffle 4).

Dix canons laser légers montés sur tourelles rétractables ventraux, dorsaux, et sur chaque flanc (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 1 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

Dispositif de commandement, de contrôle et de communication : les frégates de communication de classe *Munificent* sont équipées d'un C3 puissant et sophistiqué qui permet au commandant de bord et à ses officiers de transmettre un flux continu de données de combat aux vaisseaux alliés et aux forces terrestres. Tant que ce dispositif fonctionne, le commandant de la force active améliore 1 dé d'aptitude de tous les tests de Combat à grande échelle qu'il effectue depuis le pont de son vaisseau de classe *Munificent*.

FRÉGATE DE RECONNAISSANCE DE CLASSE SURVEYOR

Petite et rapide, la frégate de classe *Surveyor* est un navire utilisé par la Marine impériale pour la reconnaissance et les longues missions d'exploration. Inspiré de la frégate d'attaque éclair de classe *Active* produite par les chantiers navals de Kuat, ce vaisseau est régulièrement présent lors des combats dans les Mondes du Noyau et la Bordure Médiane. Légèrement blindé et armé, il est pourvu d'une coque fine en forme de poignard qui n'est pas sans rappeler le croiseur de classe *Vindicator*. Cependant, contrai-

rement à ce dernier, il ne possède pas de tour de commandement. À l'image des cuirassés de classe *Bellator*, une grande structure de type bunker bénéficiant de solides boucliers se dresse à l'arrière de l'engin et s'étend jusqu'aux propulseurs principaux. Elle abrite à la fois une passerelle de commandement et un puissant système de senseurs.

Conçu pour les missions de reconnaissance et d'exploration, cet appareil, en plus de transporter un escadron de chasseurs, est équipé d'un bel ensemble de turbolasers et de canons ioniques, ce qui le rend tout à fait apte à combattre. Ses systèmes de senseurs et de reconnaissance figurent parmi les plus sophistiqués de la Flotte Impériale. Grâce à ses appareillages actifs et passifs, à son détecteur multispectre, à son intercepteur de données et de signaux, et à son puissant ordinateur qui rassemble et traite les données reçues, ce petit vaisseau se montre terriblement efficace lorsqu'il s'agit de prospecter et de récolter de l'information. Pendant qu'il accomplit sa mission, il peut compter sur son dispositif de furtivité qui dissimule sa présence au sein des systèmes stellaires et le met à l'abri d'une éventuelle détection.

6	3	-1	DEF AV/BÂB/TRI/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	3 2 2 1	6
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			75	45

Type de coque/Classe : frégate/classe *Surveyor*

Constructeur : Chantiers navals de Kuat

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 11)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : extrême

Équipage : 900 officiers, pilotes et membres d'équipage

Chasseurs embarqués : 12 chasseurs

Véhicules : une sélection de navettes

Charge utile : 3 700, en fonction de la configuration

Passagers : 80 soldats

Provisions : deux ans

Coût/rareté : 9 600 000 crédits(I)/8

Emplacements disponibles : 2

Armes : trois turbolasers légers ventraux et dorsaux montés sur tourelle (portée moyenne ; arc de tir : ventral ou dorsal ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1).

Deux turbolasers moyens montés sur tourelle sur chaque flanc (portée longue ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1).

Trois canons laser légers jumelés montés sur tourelle sur chaque flanc (portée proche ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Quatre canons ioniques moyens montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique).

Deux émetteurs de faisceau tracteur lourds montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Système de senseurs : lorsqu'ils sont utilisés, les puissants systèmes de renseignement du classe *Surveyor* permettent d'améliorer 1 dé d'aptitude de tous les tests d'Informatique et de Perception.

Pas un bruit : les vaisseaux de classe *Surveyor* sont équipés de dispositifs de furtivité qui les rendent incroyablement difficiles à détecter, même avec des scanners actifs. Ajoutez ■■ à tous les tests visant à le détecter.

CUIRASSÉS

Peu de choses inspirent autant d'enthousiasme aux alliés – et de crainte aux adversaires – que les imposants navires de guerre que l'on appelle cuirassés. La plupart du temps, ces mastodontes font exclusivement office de navires de combat, mais certains ont été conçus pour le commandement. Particulièrement bien armé et protégé, ce type de vaisseau est équipé de systèmes de commandement et de surveillance, ce qui en fait la pièce centrale des groupes tactiques. D'ailleurs, les commodores, les amiraux et les commandants de secteur dirigent souvent leurs formations depuis ces cuirassés : on les qualifie alors de vaisseaux amiraux. Leur seule présence sur un champ de bataille peut suffire à inverser le cours de n'importe quel combat, même le plus désespéré.

CROISEUR STELLAIRE LOURD MC80A DE TYPE HOME ONE

Constructions typiquement Mon Calamari, les croiseurs stellaires de type *Home One* sont d'imposants navires de guerre qui figurent parmi les vaisseaux capitaux les plus redoutables de la flotte de l'Alliance. Plus grands et globalement plus puissants que les navires de type *Liberty* qui composent les groupes tactiques rebelles, ils doivent leur nom au vaisseau de l'amiral Ackbar, *Home One*. Comme leurs cousins plus petits, ils ont été développés pour l'usage civil et devaient à l'origine servir à transporter des passagers ou à explorer l'espace. Ces vaisseaux ont été construits dans plusieurs chantiers navals différents, pour remplir des rôles différents. Il en existe donc une variété infinie, aussi bien en termes d'équipements qu'en termes d'assemblage et de finition. Lorsqu'ils ont été convertis pour un usage militaire, les Mon Calamari y ont apporté un certain nombre de modifications : renforcement de la quille et du blindage, mise à jour des senseurs et des boucliers, aménagement de hangars, optimisation des aires de décollage pour permettre à un plus grand nombre de soldats et de membres d'équipage d'accoster, et installation d'armes plus puissantes. Ces croiseurs, désormais uniformisés, ont été regroupés dans la catégorie *Home One*, dirigée par le vaisseau-amiral éponyme.

Très proche du destroyer stellaire de classe *Impérial-II*, avec lequel il partage plusieurs caractéristiques (taille, force, rôle), le *Home One* est un navire particulièrement imposant. S'ils ne sont pas parfaitement identiques les uns aux autres, on retrouve chez ces croiseurs certaines particularités esthétiques, notamment cette apparence très organique spécifique aux vaisseaux Mon Calamari. Les *Home One* ont une longue coque cylindrique, effilée vers l'avant, et plate et évasée à l'arrière.

Des armes et des réseaux de senseurs sont répartis à des emplacements stratégiques tout autour de la coque, protégés par de longues coupoles blindées. Deux immenses travées de hangars ont été assemblées au milieu du navire, et la propulsion est assurée par des moteurs ioniques : six M4.5-StarDrive et quatre énormes M8.0-StarDrive montés à l'arrière. Le renforcement du blindage et de la coque n'a pas complètement éclipsé l'élégance du croiseur, mais elle lui donne un aspect plus volumineux, presque bosselé.

Seuls quelques-uns de ces navires sont en service et le Haut Commandement de l'Alliance ne les emploie pas n'importe comment. Lorsqu'ils sont déployés, ces précieux *Home One* sont automatiquement escortés par un groupe de transporteurs et de croiseurs et ont pour ordre de rester à distance des combats, hors de portée des tirs ennemis. Cependant, cette consigne n'empêche pas les commandants les plus intrépides, comme Ackbar, d'envoyer leurs vaisseaux directement contre les formations de la Marine Impériale. Leur puissant arsenal et leurs escadrons de chasseurs peuvent rapidement changer le cours d'une bataille, et leur simple présence suffit à inspirer le personnel de l'Alliance, grâce à la vaillance et au courage des équipages Mon Calamari.

9	2	-2	DEF AV/BAB/TRI/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	4 4 4 4	10
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			155	90

Type de coque/Classe : croiseur stellaire lourd/type *Home One*

Constructeur : Chantiers Navals Mon Calamari

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 9)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 5 480 officiers, pilotes, artilleurs et membres d'équipage

Chasseurs embarqués : 120 chasseurs

Véhicules : nombreux vaisseaux d'atterrissage, navettes, canonnières, vaisseaux d'assaut, véhicules planétaires et barges de débarquement

Charge utile : 85 000

Passagers : 1 200 soldats et personnel de soutien

Provisions : deux ans

Coût/rareté : 112 000 000 crédits/8

Emplacements disponibles : 4

Armes : neuf batteries de quad-turbo-lasers lourds montées à l'avant, dix sur chaque flanc, et sept à l'arrière (portée longue ; arc de tir : avant, arrière, bâbord ou tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 3).

Douze batteries de canons ioniques d'artillerie navale jumelés montées à l'avant et sur chaque flanc (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1).

Vingt batteries de quad-lasers montées à l'avant, et trente montées sur chaque flanc (portée proche ; arc de tir : avant, bâbord ou tribord ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis 1).

Six émetteurs de faisceau tracteur lourds montés sur la coque (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 3 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 3.

Présence inspirante 3 : lorsque ce vaisseau est au contact de l'ennemi, tous les alliés ajoutent ■■■ à leurs tests de Calme ou de Sang-froid pour résister à la Peur provoquée par le combat.



CUIRASSÉ DE COMMANDEMENT DE CLASSE ASSERTOR

Développé pour répondre aux besoins des commandants de secteur, conçu pour conduire des opérations navales, le cuirassé de classe *Assertor* est le navire de guerre le plus puissant et imposant de la galaxie, juste derrière l'*Executor*. Ce vaisseau de la Marine Impériale appartient à la même famille que les classes *Mandator* et *Bellator*, qu'il surpasse en taille. Sa coque longue et fine, en forme de pointe de flèche, est parcourue par une large crête qui recouvre les trois-quarts de sa surface dorsale à l'exception de l'arrière du vaisseau et surplombe les moteurs ioniques principaux. Les surfaces ventrale et dorsale sont constellées de batteries lasers, turbolasers et ioniques qui fournissent à chaque cuirassé de classe *Assertor* la puissance suffisante pour raser une planète entière. À la fois vaisseau de commandement et véritable arsenal mobile, il est équipé de batteries de senseurs et de systèmes de communication très performants, et sa tour de commandement garantit aux officiers une vue imprenable sur le champ de bataille.

Le premier produit, l'*Assertor*, et son homologue le *Wrath* ont été construits par les chantiers navals de Kuat bien avant la bataille de Yavin. Actuellement, ils sont déployés à la frontière entre la Bordure Extérieure et la Bordure Médiane, conjointement à de grands groupes tactiques, avec lesquels ils mènent à bien des opérations visant à contrecarrer l'Alliance. La composition de ces groupes est inconnue, mais l'*Assertor* et le *Wrath* sont certainement accompagnés de dizaines de vaisseaux, dont des cuirassés plus petits, des destroyers classe *Impérial-I* et classe *Impérial-II*, des croiseurs et des appareils de soutien.

9	2	-4	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.	4	3	2	BLINDAGE	13
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUL DE DC	205	SEUL DE SM	105		

Type de coque/Classe : cuirassé/classe *Assertor*

Constructeur : Chantiers navals de Kuat

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 125 000 officiers, pilotes et membres d'équipage

Chasseurs embarqués : 120 chasseurs

Véhicules : nombreux vaisseaux d'atterrissage, navettes, canonnières, vaisseaux d'assaut, barges de débarquement, véhicules de combat terrestre, et marcheurs des séries TT

Charge utile : 145 000

Passagers : 20 000 soldats et personnel de soutien

Provisions : trois ans

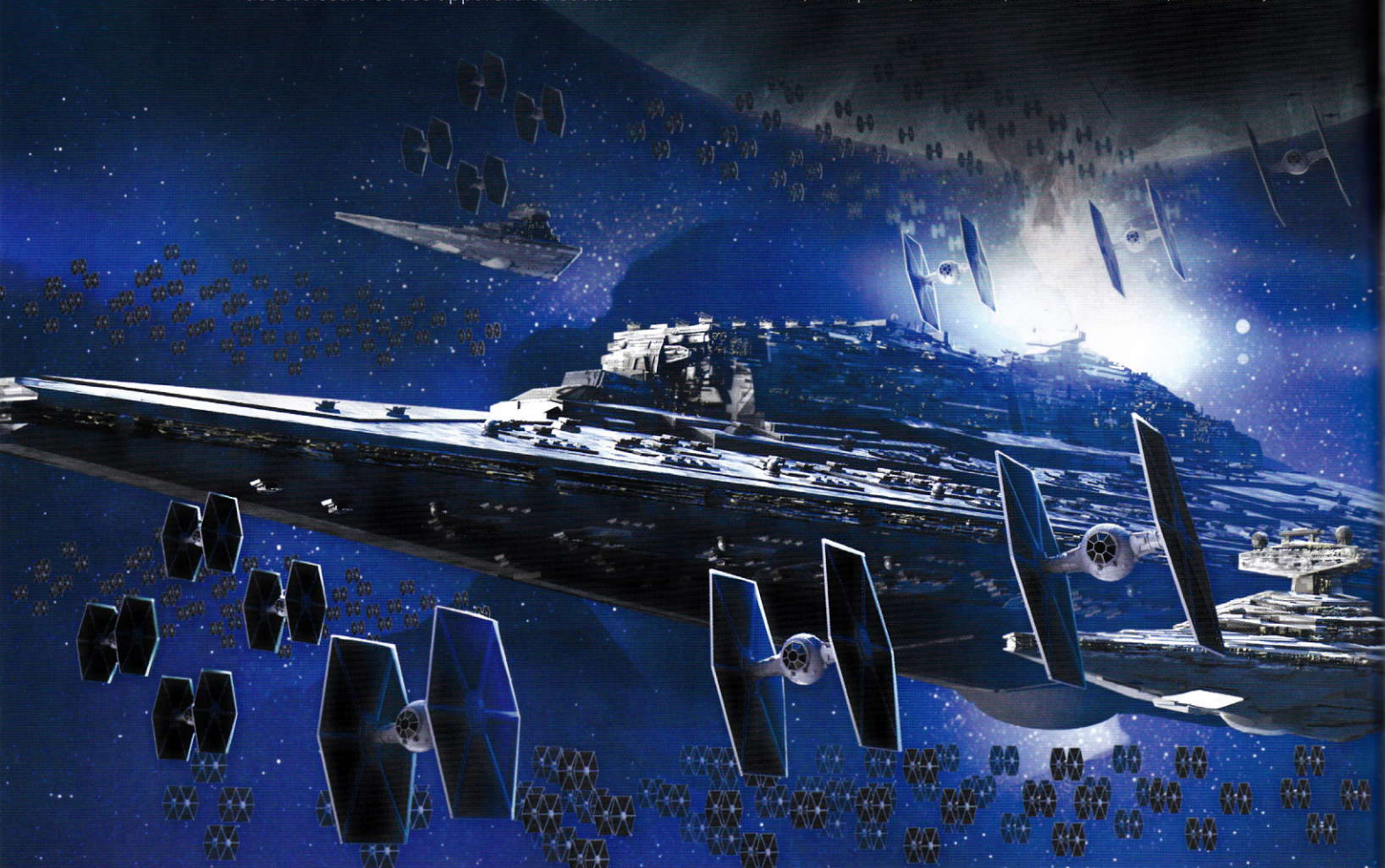
Coût/rareté : 1 100 000 000 crédits(I)/10

Emplacements disponibles : 2

Armes : vingt batteries de quad-turbolasers lourds montées sur chaque flanc (portée longue ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 3).

Quinze batteries de quad canons ioniques d'artillerie navale montées sur chaque flanc (portée moyenne ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 3).

Dix turbolasers lourds jumelés dorsaux (portée longue ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1).



MISSILES D'ASSAUT À CONCUSSION

Les missiles d'assaut à concussion (MAC) sont des armes conçues pour bombarder des infrastructures planétaires ou orbitales. Cousins des missiles à concussion standards qui équipent les chasseurs, ils sont massifs, lents et dévastateurs. Deux fois plus longs qu'un chasseur B-Wing de Slayn & Korpil, les MAC transportent une ogive en thorium-hepatite incroyablement lourde placée à l'intérieur d'un obus-flèche recouvert lui-même d'un alliage en duracier. Ces missiles traversent la terre, la pierre, le blindage et le duralliage, pénétrant le plus loin possible à l'intérieur de leur cible, pour qu'au moment de l'impact l'explosion fasse un maximum de dégâts. Mais puisqu'ils ont été développés pour détruire des installations fixes, leur lenteur et l'absence d'un système de guidage les rendent inadaptés au combat entre vaisseaux.

Dix batteries de quad-turbolasers légers montées à l'avant et sur chaque flanc (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord ou tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 3).

Vingt canons ioniques d'artillerie navale jumelés ventraux (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1).

Dix canons ioniques moyens dorsaux montés sur chaque flanc (portée courte ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique).

Vingt quad-lasers montés sur tourelle à l'avant et sur chaque flanc (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis 1).

Trente lance-missiles à concussion montés à l'avant et sur chaque flanc (portée courte ; arc de tir : avant, bâbord ou tribord ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Précis 1, Projectile guidé 3, Souffle 4).

Vingt émetteurs de faisceau tracteur lourds (portée courte ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 3 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 3.

Présence inspirante 3 : lorsque ce vaisseau est au contact de l'ennemi, tous les alliés ajoutent ☐☐☐ à leurs tests de Calme ou de Sang-froid pour résister à la Peur provoquée par le combat.

CROISEUR DE BATAILLE DE CLASSE MAELSTROM

Au même titre que les vaisseaux de classe *Venator* et *Acclamator*, le croiseur de bataille de classe *Maelstrom* appartient à la famille des proto-destroyers stellaires, ces navires en forme de poignard utilisés par la République à l'aube de la Guerre des Clones. Conçu pour inspirer à ses alliés une admiration proportionnelle à la terreur qu'il suscite chez ses adversaires, cet appareil imposant possède une coque triangulaire, longue et fine, protégée par un blindage épais, ainsi que deux tours de commandement jumelées situées à l'arrière, près des moteurs principaux. Lorsqu'il a été mis en service, le *Maelstrom* était sans conteste le plus grand et le plus impressionnant vaisseau de la Marine de la République. Armé jusqu'aux dents et lourdement blindé, développé spécialement pour le commandement de flotte, il dispose d'une capacité de transport de véhicules et de vaisseaux bien supérieure à la normale. En effet, il peut transporter une aile complète de chasseurs (120 vaisseaux, plus le personnel de soutien et l'équipement), ainsi qu'une armée entière de clones équipés et véhiculés. Par ailleurs, sa tour de contrôle et de commandement offre aux officiers une vue quasiment illimitée sur le théâtre des opérations.

Pour effectuer ses bombardements planétaires, le *Maelstrom* se doit de posséder une puissance de feu impressionnante. Il compte plusieurs batteries turbolasers montées sur des tourelles à l'avant et sur chaque flanc, ainsi que des armes plus petites et des lance-torpilles permettant d'attaquer les chasseurs et les canonnières qui auraient échappé à son prodigieux écran de chasseurs de combat. Mais son arme phare reste son système de lance-missiles d'assaut lourds à concussion, qui entre en jeu lors des bombardements planétaires et des opérations visant les stations spatiales. Grâce à son blindage épais et à ses puissants boucliers, le classe *Maelstrom* est un dur à cuire très efficace.

Malheureusement (pour ces croiseurs et leur équipage, du moins), ces navires sont rapidement devenus impopulaires et ont disparu aussi vite qu'ils étaient apparus. À l'époque, la Guerre des Clones touchait à sa fin. D'autres vaisseaux, plus récents et plus rapides, sortaient déjà des usines CNK, dont les destroyers de classe *Victoire*, et les classe *Maelstrom* n'ont jamais vraiment pu remplir les fonctions auxquelles ils étaient destinés. Pour fonctionner, ils avaient besoin d'une quantité d'énergie considérable et, en dépit de leur immense puissance, on les a jugés trop chers à entretenir. Le *Maelstrom*, le vaisseau amiral de la classe, s'est distingué lors des batailles de Kromus et de Cularin sous le commandement du général jedi Darrus Jeht, mais la plupart de ces croiseurs n'ont jamais vu une bataille. Finalement, la fin de la Guerre des Clones et l'avènement de l'Empire ont entraîné une réorganisation de la Marine, et les *Maelstrom*

encore en service ont été détruits, convertis en laboratoires pour le développement de nouvelles technologies ou mis en cale sèche. Aujourd'hui, il ne subsiste qu'une poignée de ces vaisseaux, et au moins un d'entre eux, un vieil engin baptisé *Simoom*, a trouvé refuge au sein de la Marine de l'Alliance.

8	1	-3	DEF AV/BAB/TRI/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	3 2 2 3	8
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			125	65

Type de coque/Classe : croiseur de bataille/classe *Maelstrom*

Constructeur : Chantiers navals de Kuat

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

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 45 000 officiers, pilotes et membres d'équipage

Chasseurs embarqués : 96 chasseurs

Véhicules : nombreux vaisseaux d'atterrissage, navettes, canonnières, vaisseaux d'assaut, et barges de débarquement

Charge utile : 12 500

Passagers : 15 000 soldats et personnel de soutien

Provisions : deux ans

Coût/rareté : 158 000 000 crédits(I)/8

Emplacements disponibles : 2

Armes : dix batteries de turbolasers lourds montées sur chaque flanc (portée longue ; arc de tir : avant et bâbord ou avant et tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1).

Dix batteries de canons ioniques d'artillerie navale jumelés ventrales (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1).

Dix canons ioniques moyens montés sur chaque flanc (portée courte ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique).

Dix lance-torpilles à protons sur chaque flanc et dix à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant, bâbord ou tribord ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Projectile guidé 2, Souffle 6).

Dix batteries de lance-missiles d'assaut à concussion à quad-canons rétractables ventrales (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 10, Cadence lente 4, Imprécis 4, Jumelé 3, Souffle 10).

Vingt émetteurs de faisceau tracteur moyens ventraux (portée courte ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 4).

Dix émetteurs de faisceau tracteur lourds ventraux (portée courte ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 2 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 2.

Présence inspirante 2 : lorsque ce vaisseau est au contact de l'ennemi, tous les alliés ajoutent ☐ à leurs tests de Calme ou de Sang-froid pour résister à la Peur provoquée par le combat.

MODIFICATIONS DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

On peut trouver sur le marché actuel un certain nombre de modifications pour vaisseaux et véhicules destinés à aider les officiers à diriger leurs troupes. Elles vont d'une technologie C3 sur mesure produite par d'importants conglomérats à des modifications plus individuelles qui leur permettent de se rapprocher de leurs hommes.

SALLE DE BRIEFING

Les vaisseaux de guerre, surtout ceux de la Marine Impériale, disposent souvent d'espaces réservés au briefing et au débriefing des pilotes de chasseur, de canonnière ou de navette, aux conducteurs de véhicules et aux forces terrestres. Avant et après une mission, les soldats et le personnel de soutien se rassemblent dans ces grandes pièces bien éclairées pour recevoir les instructions de leur officier supérieur, pour rendre leur rapport ou pour apprendre l'impact de leur succès (ou de leur échec) sur la situation globale. La salle de briefing se trouve habituellement près des hangars, des casernes ou des quais, et on y trouve un nombre important de sièges, des prises réseaux pour datapad, un pupitre ou une estrade, ainsi que de l'équipement holo/audio/vidéo. Cette salle et tout ce qu'elle contient permet aux officiers supérieurs de donner leurs directives à un grand nombre de personnes en une fois et de s'assurer que leurs hommes sont préparés comme il se doit pour la mission à venir.

L'Alliance pour la Restauration la République possède d'authentiques navires de guerre, volés à la Marine Impériale ou déclassés après la fin de la Guerre des Clones. Cependant, la plupart des engins rebelles ont commencé leur carrière dans le civil avant d'être convertis à l'usage militaire pour répondre aux besoins des flottes ou des cellules. La salle de briefing peut être installée sur des vaisseaux de gabarit 5 ou plus, ce qui donne aux officiers un lieu où communiquer leurs ordres à leurs hommes, individuellement ou en groupe.

Exemples de modèles disponibles : aucun

Effet : lorsqu'ils sont en mission et qu'ils effectuent un test de compétence, les personnages briefés dans la salle de briefing retirent ☐ dû à des conditions dont ils ont été prévenus. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la mission.

Mods possibles : ajoute ☐ aux tests de Commandement effectués par les personnages dans la salle de briefing [2]

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 2 500 crédits

SYSTÈME DE CONTRE-CONTREMESURES ÉLECTRONIQUES

« Contre-contremesures électroniques » (CCME) est un terme fourre-tout qui englobe un certain nombre de procédés, comme la détection de CME ECSFR, le saut de fréquence, la compression des impulsions et le filtrage par polarisation, destinés à empêcher ou interrompre un éventuel brouillage des senseurs et des transmissions provoqué par des contremesures électroniques ennemies. Les systèmes CCME consomment énormément d'énergie et ont tendance à réduire l'efficacité des senseurs de l'appareil qui les utilisent. Sur les véhicules terrestres, les airspeeders et les petits engins, comme les chasseurs ou les navettes, les systèmes CCME sont installés conjointement aux senseurs actifs et peuvent être activés ou désactivés rapidement par le pilote ou l'opérateur de systèmes électroniques. Constitués de plusieurs compartiments, les systèmes CCME des véhicules type corvette ou de taille supérieure sont bien plus complexes et nécessitent d'être manœuvrés par une équipe spécialisée.

Exemples de modèles disponibles : système CCME « Stutterer » Fabritech 830, système CCME « Oracle » Miradyne A5x.4 (chasseurs et navettes uniquement), système CCME Supérieur Amélioré CNK (corvettes, croiseurs, et vaisseaux de guerre uniquement).

Effet : en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), vous pouvez annuler les effets d'un système de contremesures électroniques (cf. page 287 du Livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).

Mods possibles : réduit la difficulté des tests d'Informatique de 1 dé [1]

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 3 500 crédits

HOLO-TABLE

« Holo-table » est un terme fourre-tout qui désigne les systèmes d'holoprojection présents à bord des vaisseaux et dans les installations militaires. Ces grands holoprojecteurs circulaires, produits par beaucoup d'entreprises technologiques, sont généralement installés au milieu du centre de commandement, sur une passerelle ou à même le sol. L'Holo-table reçoit en temps réel les données tactiques transmises par les forces alliées, et crée une version en trois dimensions de la bataille, ce qui permet de l'étudier sous différents aspects. Il joue un rôle prépondérant dans la planification et l'exécution d'opérations militaires de grande ampleur. Couplé à un réseau de données tactiques performant, il devient une inépuisable source d'informations.

Exemples de modèles disponibles : ARENA-2500 Imlok Technologies, holoprojecteur Tactique Brosso Mk. IX, holo-table LS-220 « Omni-Vue » Chedak Communications

Effet : les personnages qui se servent d'une holo-table peuvent employer les compétences Calme ou Connaissance (Stratégie) pour effectuer leurs jets d'initiative.

Mods possibles : lorsque le commandant de la force active est à bord du vaisseau, ajoutez 🌀 aux tests de combat à grande échelle [2] ; améliore 1 dé d'aptitude de tout jet d'initiative [1]

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 5 000 crédits

TABLE 2-5 : KITS DE VAISSEAUX ET VÉHICULES

Kit	Prix	Rareté	Emp.
Holo-table	5 000	4	1
Salle de briefing	2 500	4	1
Système de contre-contremesures électroniques	3 500	6	1
Système de contrôle et de commandement du théâtre d'opérations	8 500	6	2
Système tactique de commandement, de contrôle et de communications	4 200	6	1

SYSTÈME TACTIQUE DE COMMANDEMENT, DE CONTRÔLE ET DE COMMUNICATIONS

Lorsque le système TC3 est installé, les vaisseaux et véhicules dirigés par des chefs d'escadron et reliés à un réseau sont en mesure d'échanger des données et des informations télémétriques. Développé pour les tanks, les marcheurs, les airspeeders et les chasseurs, le système TC3 permet aux membres d'un même escadron de communiquer de façon plus satisfaisante, et ses options de contrôle et de commandement donnent au chef d'escadron la possibilité d'améliorer les performances de son équipe.

Exemples de modèles disponibles : aucun

Effet : lorsque le système fonctionne, le commandant de la force active, s'il se trouve à bord du véhicule, améliore un dé d'aptitude de tous ses tests de Combat à grande échelle.

Mods possibles : talent inné (Escadron aux aguets) [1] ; Les alliés qui bénéficient d'Escadron aux aguets retirent ■ à tous leurs tests de Perception et de Vigilance [1]

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 4 200 crédits

SYSTÈME DE CONTRÔLE ET DE COMMANDEMENT DU THÉÂTRE D'OPÉRATIONS

Conçu pour les vaisseaux et véhicules de gabarit 4 et plus, le système de contrôle et de commandement du théâtre d'opérations (SCCTO) confère aux officiers et à leurs équipes un contrôle incroyable sur les conflits de grande ampleur. Le SCCTO combine des capteurs télémétriques, des liaisons de données tactiques, et de puissants processeurs dans le but de fournir aux commandants de l'Alliance toutes les informations dont ils ont besoin pour prendre les bonnes décisions stratégiques en combat.

Exemples de modèles disponibles : aucun

Effet : lorsque le système fonctionne, le commandant d'une force active présent sur le pont de son vaisseau améliore deux dés d'aptitude de tous ses tests de Combat à grande échelle.

Mods possibles : ajoute 🌀 à tous les tests de Combat à grande échelle [2] ; Retire ■ à tous les tests de Combat à grande échelle [1]

Emplacements nécessaires : 2





LES ALÉAS DU COMBAT

*« Mais son système défensif est conçu pour repousser les assauts de grande envergure.
Un appareil monoplace doit pouvoir s'infiltrer à travers les défenses extérieures. »*

- Général Jan Dodonna

Ce sont les Stratèges qui commandent et mènent les troupes. Ils n'en sont pas moins dépendants du discernement et des compétences de leurs soldats puisque c'est grâce à eux que leurs plans prennent corps. Les Stratèges chevronnés reconnaissent sans mal que la réussite de leur unité est le résultat de cette collaboration, et partagent volontiers leurs triomphes avec leurs hommes. Cependant, un Stratège doté du sens des responsabilités doit également être conscient qu'en cas d'échec, on peut lui attribuer chaque erreur commise. Il doit admettre que la première vient de son choix de confier des responsabilités à la mauvaise personne.

Vue de l'extérieur, la position de commandant paraît séduisante. Celui qui l'occupe sait néanmoins que les responsabilités qu'elle implique peuvent représenter un poids moral et émotionnel important. Un Stratège reconnaît que toute victime, même si la mission a été couronnée de succès, représente une perte cruelle et définitive pour la

galaxie. Il doit soigneusement analyser toutes les informations dont il dispose, et s'en servir pour établir le meilleur plan possible, celui qui permettra d'employer un minimum de ressources. Le Stratège ne mettra son plan à exécution qu'après avoir passé en revue chaque détail, même les plus infimes. Une fois sur le terrain, il guide les troupes tout au long du conflit et n'hésite pas à donner de sa personne lors des combats.

Cette section présente les différentes façons qu'a le Stratège d'interagir avec les personnages de son unité. Elle guide également le maître du jeu pour organiser et mettre en place une campagne militaire. Cela inclut des conseils pour travailler avec les joueurs et faire en sorte que, lors des missions, les objectifs militaires dans la région et ceux des personnages joueurs concordent. Pour finir, la section propose plusieurs types de récompenses que l'Alliance Rebelle attribue à ceux qui ont servi fidèlement lors de la Guerre Civile Galactique.

INTÉGRER LES STRATÈGES

La tyrannie exercée par l'Empire pousse bien des individus à entreprendre des actes de rébellion. Ceux qui choisissent une carrière de Stratège sont capables de gérer un petit groupe d'individus pour qu'ils agissent en équipe. Le contexte militaire de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** se révèle particulièrement propice à cette carrière. Les Stratèges sont capables d'organiser leurs unités et de les mener au cœur de la mêlée face aux agents suréquipés et surentraînés de l'Empire. Face à des adversaires innombrables, les Stratèges doivent être conscients qu'ils devront faire des sacrifices pour libérer la galaxie.

L'Alliance Rebelle est une confédération qui réunit des unités souvent mal organisées. Tous les groupes ne disposent pas d'une hiérarchie très stricte. La plupart observent une discipline militaire, plus ou moins relâchée. En outre, la mainmise de l'Empire Galactique impose de graves restrictions aux chaînes de communication et de ravitaillement. Cette contrainte oblige les Stratèges, même ceux qui n'opèrent qu'avec de petits groupes, à se montrer capables d'agir de leur propre initiative. Ils doivent également

gagner le respect de leurs troupes, sachant pertinemment que la loyauté et l'unité au sein du groupe sont des éléments clés de la réussite dans le combat qu'ils mènent.

Pour le maître du jeu, un Stratège bien joué représente à la fois un atout et un défi. Le personnage peut l'épauler pour maintenir la campagne sur ses rails en aidant le groupe à rester concentré sur ses objectifs ; dans l'idéal, ils seront en rapport avec le thème choisi initialement. En même temps, ces personnages résolvent bien souvent les problèmes en usant de moyens inattendus. On pense notamment à des missions qui font faire au groupe des détours imprévus, obligeant le maître du jeu à revoir en vitesse ses plans pour la suite de l'aventure. Cette interaction délicate entre le maître du jeu et le joueur fonctionne mieux si les deux sont amis et se connaissent suffisamment pour anticiper leurs réactions respectives. S'il reconnaît les signaux subtils qui lui sont adressés, le joueur pourra remettre son unité sur le droit chemin et rendre la situation moins chaotique. De son côté, le maître du jeu doit être capable de reconnaître la créativité du joueur quand elle se manifeste et en tirer parti pour que l'histoire reste aussi prenante et agréable à jouer que possible.

Pour gérer au mieux ces relations, il faut savoir différencier le rôle des joueurs et de leurs personnages. Même si on part du principe que le Stratège a autorité sur les autres personnages joueurs, il ne doit pas être tenu pour seul responsable des réussites et des échecs du groupe. Tous les personnages méritent de se retrouver sur le devant de la scène, et la chance de récolter la gloire ou la disgrâce. La prévoyance ou les erreurs du Stratège peuvent mener son unité à un franc succès ou à un désastre, mais le résultat final reste tributaire des capacités et des actions des spécialistes qui forment l'équipe. Il vaut mieux que les échecs et les réussites soient imputés au groupe entier plutôt que de distribuer à chacun sa part de responsabilité. Bien que les Stratèges accomplis doivent être conscients de leurs forces et de leurs devoirs, ils doivent tout aussi bien connaître les compétences des membres de leur unité. Ils doivent pouvoir leur déléguer des tâches et accepter leurs conseils quant à la meilleure façon d'exploiter leurs talents. La communication et la flexibilité sont cruciales si vous voulez que le succès soit constamment au rendez-vous.

STRUCTURE MILITAIRE

Les groupes de l'Alliance Rebelle ont chacun leur histoire. Certains sont constitués à la hâte et rassemblent des individus inexpérimentés, mais pleins de courage. D'autres ont commencé comme mercenaires, ou sont issus des forces militaires d'une planète qui ont été amenées à s'opposer à l'Empire Galactique. Il en résulte que l'organisation varie grandement d'une troupe à l'autre, de même que les attentes de

UNE QUESTION DE CARACTÈRES

Les relations entre les joueurs peuvent avoir un impact sur les interactions entre leurs personnages durant la partie. Si les participants sont de bons camarades et ont suffisamment de recul par rapport à l'histoire qu'ils racontent, ils peuvent faire la différence entre leurs relations dans la vie courante et celles de leurs personnages dans le jeu. En revanche, s'ils ne se connaissent pas bien ou se sentent en compétition entre eux, les rapports qu'ils entretiennent durant la partie peuvent porter préjudice à leurs relations une fois la séance de jeu terminée. Dans des cas vraiment extrêmes, l'expérience de jeu risque d'en souffrir. N'oubliez pas de prendre ces éléments en considération quand vous créez les personnages.

Si un ou plusieurs joueurs ne se sentent pas à l'aise à l'idée que leurs personnages reçoivent des ordres en jeu de la part de celui d'un autre joueur, cela peut entraîner des désaccords qui vont nuire au plaisir des participants. Si les membres du groupe sentent à l'avance que ce phénomène peut poser problème, discutez-en au moment de la création du personnage, ou même en dehors d'une session de jeu dès que vous en avez l'occasion. Dans de telles circonstances, il peut s'avérer plus bénéfique qu'un PNJ soit en charge du groupe. La campagne restera agréable pour tous, même si cela limite un peu l'indépendance des héros.

chacune en matière de discipline et de distribution des responsabilités. Cette grande variété permet à chaque groupe de mettre en place son propre système, celui qui fonctionnera au mieux compte tenu des joueurs et des personnages présents. Dans certains cas, un système de commandement très strict représente le meilleur choix. D'autres groupes préfèrent une ambiance plus décontractée. Le maître du jeu et les joueurs doivent œuvrer de concert et se mettre d'accord sur l'approche qui convient à tous afin que chacun sache à quoi s'attendre dès le début de la campagne.

Le type d'organisation choisi donnera les bases des interactions entre les personnages et restreindra les options. Par exemple, si l'équipe commence en tant que milice planétaire, il y a fort à parier que le groupe n'intégrera que des espèces qui résident sur la planète. S'il a été créé autour d'un thème particulier, certaines carrières ne conviendront peut-être pas. Si vous voulez inclure des espèces issues d'autres systèmes ou des carrières singulières, il suffira d'adapter les histoires des personnages en fonction. Cela peut ajouter de la profondeur et de la saveur alors que la campagne n'en est qu'à ses débuts.

S'il fait partie d'une organisation militaire, le thème de la carrière de Stratège tournera autour de sa responsabilité vis-à-vis de son équipe, quel que soit le système hiérarchique choisi. Au bout du compte, c'est la décision du Stratège qui envoie les troupes de l'unité sur le chemin de la gloire ou de la défaite. L'euphémisme « pertes acceptables » signifie que même en cas de victoire, des compagnons d'armes risquent de perdre la vie. Le souvenir des soldats morts sous leurs ordres hante tous les Stratèges, même les plus brillants. La guerre et les tragédies sont leurs compagnons fidèles, même lors de parties où les maîtres mots sont l'enthousiasme et la bonne humeur. Les Stratèges ne peuvent pas prendre de décisions tactiques à la légère. Ceux qui s'y risquent font rapidement face à une mutinerie ou encourent les blâmes de leurs supérieurs.

FORMATIONS OFFICIELLES

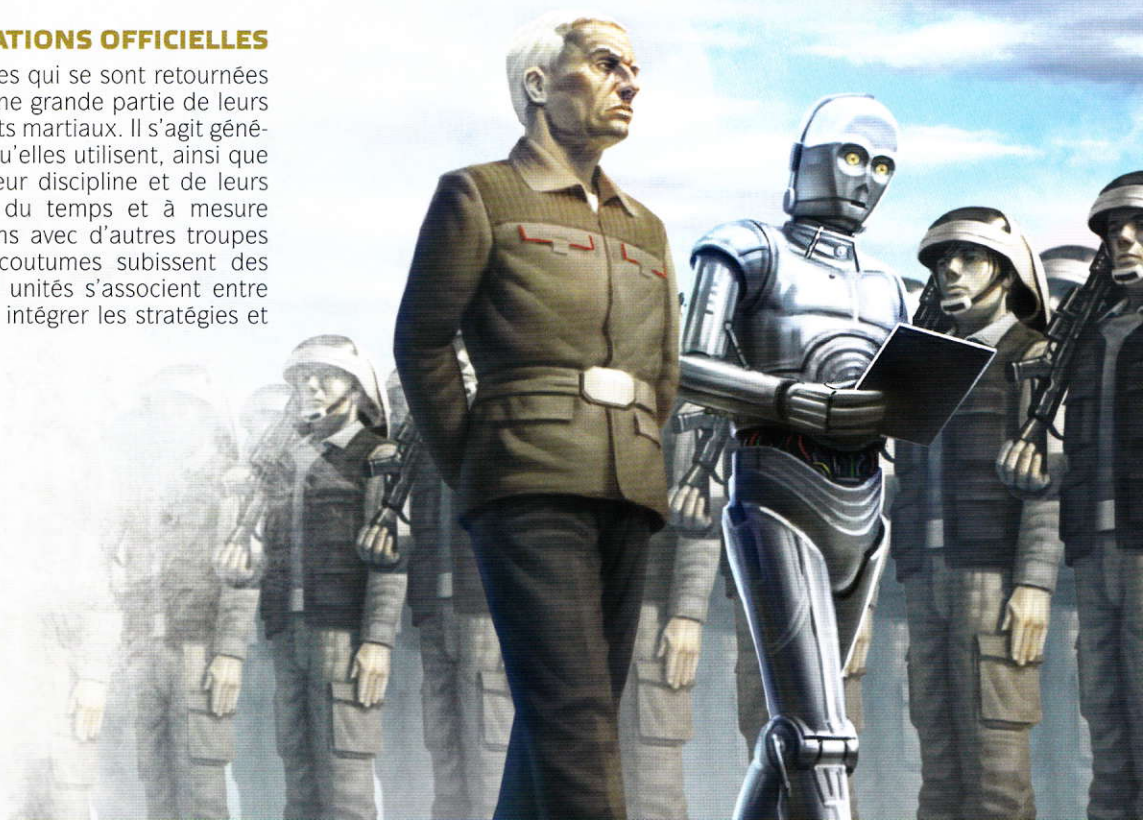
Les unités militaires officielles qui se sont retournées contre l'Empire ont gardé une grande partie de leurs traditions et de leurs attributs martiaux. Il s'agit généralement de l'équipement qu'elles utilisent, ainsi que de leur entraînement, de leur discipline et de leurs stratégies favorites. Au fil du temps et à mesure qu'elles nouent des relations avec d'autres troupes de l'Alliance Rebelle, ces coutumes subissent des transformations. Quand les unités s'associent entre elles, elles peuvent à terme intégrer les stratégies et

les pratiques de l'autre groupe. De même, des difficultés de ravitaillement peuvent les obliger à remplacer leurs équipements habituels. Cependant, malgré les mutations, il subsiste toujours un esprit de corps, fondamental. La troupe reste soudée grâce à sa combativité, son jargon, et même ses comportements.

Pendant la phase de création de personnages, le groupe de jeu a tout intérêt à brosser l'histoire de l'unité et à définir ses traditions, ses titres ainsi que son argot pour lui donner plus de consistance. Ces éléments communs à tous les personnages permettent de les relier. Vu qu'ils sont issus du même moule, les personnages connaissent leurs spécialités respectives et savent travailler ensemble efficacement. Si vous optez pour ce type de structure, sachez qu'en règle générale, les Stratèges sont très proches de leurs hommes, qui font pleinement confiance à leur chef.

UNITÉS INDÉPENDANTES

Les unités qui existent aujourd'hui n'ont pas toutes été créées avant la naissance de l'Empire Galactique. L'Alliance Rebelle s'est développée petit à petit. Ce sont des conditions de vie intolérables qui ont poussé des individus, souvent liés par des idées similaires, à prendre les armes pour lutter contre la tyrannie. La grande majorité de ceux qui ont opté pour cette voie n'ont reçu qu'un entraînement médiocre, et se reposent plutôt sur leur intelligence et leur chance. Un Stratège à la tête d'un tel groupe n'aura pas forcément une connaissance encyclopédique de la tactique. Il connaîtra également peu de choses concernant le passé de ses subordonnés, qui, de leur côté, n'auront pas une confiance absolue en les capacités de leur meneur. C'est pourquoi ce type d'unité devra être plus flexible dans son organisation pour fonctionner correctement. De plus, les Stratèges ne pourront pas compter sur la discipline de leurs soldats, ils devront au contraire les laisser plus libres d'agir à leur guise.



À CHACUN SON RÔLE

Chaque unité militaire possède un caractère unique, conforme à celui de son chef. Elle reflète parfaitement la personnalité du meneur : de sa conception de la stratégie à ses manies les plus singulières. Les Stratèges peuvent adopter des rôles très différents. C'est pourquoi vous trouverez dans ces pages un certain nombre de spécialités de carrière, avec des suggestions de développement pour le personnage, ainsi que ses forces et faiblesses potentielles qui iront de pair avec le type d'unité dont il aura la charge. Le maître du jeu voudra certainement discuter de la spécialité choisie par le joueur incarnant le Stratège, notamment pour s'assurer qu'elle s'accordera bien avec le thème de la campagne.

COMMODORE

Un Commodore est à la tête d'un ou plusieurs vaisseaux capitaux qu'il mène au combat. Il vaut mieux éviter ce rôle si la campagne se déroule principalement sur la terre ferme. On peut mettre certains de ses talents à profit dans des situations qui n'ont rien à voir avec sa fonction première, mais si la campagne ne s'axe pas sur l'évolution d'un vaisseau ou d'une flotte, il ne s'agit pas d'un choix très judicieux. Si un joueur a l'intention de créer un Commodore, il doit en informer le maître du jeu dès le début pour s'assurer que le rôle et les structures auxquelles il se rattache peuvent fonctionner suivant le contexte choisi pour la campagne.

Bien que les Commodores aient toute autorité sur un ou plusieurs vaisseaux capitaux, leur succès dépend au final de l'aptitude des officiers et des simples soldats à exécuter leurs ordres. Au cours d'une campagne, un Commodore s'appuiera sur un réseau solide de PNJ. Prenez le temps de définir leur caractère et leur passé pour donner plus de profondeur à la campagne. Le vaisseau de commandement d'un Commodore sera comme une partie de son âme, un élément vital, de la même manière qu'un As est intimement lié à son chasseur stellaire.

REPRÉSENTANT

Un Représentant construit sa réputation grâce à ses discours enflammés, qui galvanisent les troupes. C'est ainsi que sa notoriété atteint rapidement des sommets. Dans un contexte où les troupes ont besoin de courage et la Rébellion de nouvelles recrues, cette spécialité constitue un excellent choix. En revanche, il vaut mieux l'oublier si vous comptez mener une opération secrète. Certaines de ses capacités peuvent recouper celles du Diplomate. Les joueurs doivent donc évoquer ces problèmes potentiels avec le maître du jeu avant de choisir cette spécialité.

Le Représentant, véritable célébrité, attire tous les regards, et les journalistes se font une joie de le suivre dans tous ses déplacements. Les populations les plus désespérées demandent son aide à la moindre occasion. Un Représentant dispose d'une foule d'assistants qui l'aident à organiser son emploi du temps, et jouit d'une sécurité renforcée pour le protéger des représailles de l'Empire. Les autres personnages joueurs peuvent remplir ces rôles ou en trouver d'autres, les possibilités ne manquant pas.

INSTRUCTEUR

Nombreux sont ceux qui rejoignent les rangs de la Rébellion sans aucune expérience du combat. Avant de pouvoir lutter efficacement contre l'Empire, un Instructeur doit entraîner ces nouvelles recrues à porter leur barda et à utiliser leur matériel. Sa mission consiste également à leur faire comprendre les défis qui les attendent et les ordres auxquels ils devront se plier. Ce rôle nécessite de la patience. L'Instructeur sait pertinemment que l'entraînement est essentiel ; sans lui, la victoire est impossible. La charge physique et émotionnelle que comporte cette



tâche peut vite se révéler écrasante, en particulier pour les Instructeurs qui se blâment eux-mêmes quand un de leurs anciens élèves meurt au combat. Ils doivent apprendre à accepter la perte de leurs recrues, car même les plus prometteuses ne sont pas à l'abri d'une telle tragédie.

Au cours d'une campagne, les Instructeurs voient défiler les conscrits. On peut en introduire de nouveaux régulièrement, en sachant que la majorité d'entre eux ne resteront avec le groupe que le temps d'une mission. Pensez à utiliser les anciennes recrues comme prétexte pour faire vivre de nouvelles aventures au groupe : ces dernières ont tout à fait le droit de demander des conseils ou de l'aide à leur ancien Instructeur.

CHEF D'ESCADRON

Tout escadron a besoin d'un meneur pour coordonner les actions des pilotes durant les combats. Le Chef d'escadron ne se révèle pas seulement bon pilote, il est également capable de suivre les actions et les performances de toute son équipe durant la mission. Il doit s'assurer que chacun a parfaitement compris le plan initial, se trouve en mesure de remplir son rôle et peut s'adapter sur le terrain en fonction des manœuvres de l'ennemi. Pour profiter pleinement de cette spécialité de carrière, le joueur et le maître du jeu doivent être sûrs et certains que le Chef d'escadron jouera un rôle clé dans la campagne.

Dans une campagne où on désigne le Chef d'escadron comme personnage central, les autres joueurs sont souvent des membres de son escadron. On peut bien sûr y inclure d'autres pilotes, dans le cas où certains périraient ou seraient réaffectés ailleurs. Beaucoup de missions requièrent l'association de plusieurs escadrons. Il n'est alors pas rare que le Chef d'escadron partage le commandement, ou bien soit en charge de tout le groupe de combat.

LOGISTICIEN

La guerre est une suite de victoires et de défaites. Chaque perte subie est une tragédie, mais il est nécessaire de faire des sacrifices pour parvenir au triomphe absolu. Les Logisticiens analysent la Guerre Civile Galactique dans son ensemble, et savent que certains systèmes stellaires sont cruciaux. Ils prennent les décisions délicates : ce sont eux qui déterminent quels taux de pertes sont de l'ordre de l'acceptable, quels combats sont prioritaires et quels sont les lieux clés afin d'y placer leurs meilleurs atouts. Certains Logisticiens sont aptes à mener des opérations sur le terrain, mais la plupart restent loin des combats. Leurs choix peuvent avoir des répercussions sur des systèmes stellaires entiers. Le maître du jeu et le joueur doivent s'assurer que cette spécialité de carrière ne pèsera pas trop sur le déroulement de la campagne.

Les Logisticiens opèrent au sommet de l'échelle. Le renseignement militaire et la logistique constituent donc la pierre angulaire de leur succès. Ils doivent faire le tri dans le flot continu d'informations qui leur parvient afin de prendre la meilleure décision possible. Cependant, ils vivent dans la crainte constante que leurs secrets ne soient révélés à leurs ennemis.

TACTICIEN

Aucun plan, aussi parfait soit-il, ne se déroule comme prévu une fois le combat engagé. Un Tacticien expérimenté connaît les risques et les opportunités qu'offre chaque théâtre d'opérations. Il change la position de ses hommes pour s'adapter à la situation, tire le meilleur parti des éléments qu'il a à sa disposition. Son équipe et lui forment un tout, et ne seraient rien l'un sans l'autre. Si les Tacticiens sont particulièrement à leur aise dans des combats au sol, rien n'empêche de mettre leurs talents à profit dans des engagements qui impliquent aussi bien des vaisseaux capitaux que des chasseurs stellaires.

Cette spécialité se révèle être la plus polyvalente parmi toutes celles accessibles au Stratège. Ceux qui voudront l'essayer seront quoi qu'il arrive sur la ligne de front, tout en sachant que leur personnage pourra s'adapter quel que soit le type d'affrontement. Les capacités d'un Tacticien lui permettent de diriger une petite équipe, ou de mener des milliers de soldats. Il n'est pas impossible qu'on veuille le réaffecter à d'autres postes au fil du temps, vu que l'Alliance a constamment besoin d'officiers efficaces sur le terrain.





RÉAGIR FACE À L'AUTORITÉ

La réussite d'une unité repose sur son aptitude à respecter coûte que coûte les notions de loyauté sans faille et d'obéissance aveugle. Un soldat discipliné obéit immédiatement aux ordres de son officier supérieur, et quand la situation requiert de faire une entorse à cette règle, il doit savoir justifier clairement son choix. Même si les forces de l'Alliance Rebelle ne sont pas toutes enrégimentées, au contraire de celles de la Marine impériale, elles accordent énormément d'importance à la discipline, au respect et à la confiance. Lorsqu'une unité fait efficacement son travail sur le terrain, elle applique à la lettre les ordres qu'on lui donne.

Tout le monde n'appréciera pas de simuler une discipline militaire stricte. Certains joueurs prennent plaisir à agir de façon imprévisible. D'autres aiment pouvoir réagir rapidement, sans avoir affaire à une structure de commandement et au fardeau de responsabilités que cela implique. Ces approches conviennent si vous jouez des unités indépendantes, qui agissent sans devoir systématiquement en référer à un officier supérieur, mais vous risquez de rencontrer des problèmes si le groupe fait partie d'une force armée de plus grande envergure. Un commando aura nécessairement plus de liberté d'action que l'équipe d'artillerie d'un vaisseau capital. Le maître du jeu et ses joueurs doivent évoquer ces problèmes en toute franchise avant le début de la campagne. Si le groupe tient à faire l'expérience d'une structure militaire réaliste, pourquoi ne pas le faire jouer au sein d'un régiment ? Le maître du jeu devra cependant s'adapter si ses joueurs préfèrent demeurer plus libres de leurs actes.

Le Stratège joue un rôle crucial dans le bon déroulement de l'expérience de jeu du groupe. Si les joueurs choisissent de créer des personnages qui seront placés sous les ordres du Stratège, il aura alors toute autorité sur eux, ce qui peut entraîner des désaccords : ils peuvent par exemple enrager à cause des contraintes qui pèsent sur leurs rôles. Une alternative intéressante consiste à leur faire incarner des civils rattachés à l'équipe – comme des conseillers diplomatiques ou des techniciens spécialisés – pour éviter ce problème. Ces personnages travailleront avec le Stratège plutôt que sous sa direction.

Il existe des Stratèges qui laissent plus de latitude à leurs troupes. Si le MJ et celui qui joue un Stratège autorisent les membres de l'unité à participer à la mise en place des stratégies et font tout pour qu'ils puissent s'investir pleinement dans la mission, les joueurs n'auront pas l'impression qu'on leur force la main en permanence. Quand il faut réadapter la stratégie en plein combat, on ne peut évidemment pas débattre durant des heures en attendant que chacun donne son avis. De telles conditions obligent le Stratège à reprendre le contrôle des opérations, et c'est une fois revenu du front que les problèmes peuvent advenir. De nombreux officiers maintiennent une discipline de fer permanente dans leurs rangs, précisément pour éviter que les soldats ignorent leurs ordres au cœur de la bataille. L'obéissance sans faille reste un outil crucial au sein d'une force armée.

LA FORCE ET LE COMMANDEMENT

Pendant la Guerre des Clones, les Jedi, en raison de leurs traditions martiales, jouèrent un rôle de premier plan au sein des affaires militaires de la République. Les régiments de la République confiaient volontiers le commandement des troupes aux Jedi. L'entraînement de ces derniers leur permettait d'infléchir à coup sûr le cours d'un conflit. Une unité qui comptait un adepte de la Force dans ses rangs possédait un atout formidable. Lorsqu'ils voyaient un Jedi se battre, les soldats se lançaient à sa suite sans sourciller, galvanisés, et ses exploits les poussaient à se livrer eux-mêmes à des actes héroïques.

Cependant, depuis l'exécution de l'Ordre 66, l'Empire a consacré énormément de ressources à l'éradication de l'Ordre Jedi. La propagande impériale minimise leurs capacités et dénigre leurs motivations. Les adeptes de la Force se retrouvent dans

une position inconfortable : leurs têtes étant mises à prix pour une somme généreuse, ils doivent dissimuler leurs pouvoirs de peur d'être jetés dans une prison impériale. Rares sont ceux qui font confiance à un Jedi, même au sein de la Rébellion. Un individu possédant une affinité avec la Force n'a aucune garantie de pouvoir gravir les échelons rapidement.

Il reste néanmoins possible aux adeptes de la Force de faire leurs preuves et de s'élever au sein de l'Alliance. Leurs capacités constituent un avantage considérable pour un Stratège. Elles sont néanmoins plus efficaces si elles sont utilisées discrètement, sans quoi le Stratège et ses associés risquent d'attirer l'attention de l'Empire. La mission peut en pâtir, vu que l'Empire Galactique possède de bien plus vastes ressources que la Rébellion.

Vous avez également la possibilité de ne mettre que des PNJ dans l'unité du Stratège, ce qui peut s'avérer plus judicieux. Les autres personnages seront alors des spécialistes rattachés le temps de la mission. Même s'ils doivent travailler avec le Stratège, ils ne se soumettent pas à son autorité directe. De plus, si vous choisissez d'augmenter les effectifs, le conflit prendra plus d'ampleur, et la puissance de feu ainsi que la résistance du groupe n'en seront que meilleures.

Il est également possible de confier le commandement de l'unité aux autres personnages à tour de rôle afin d'aider les joueurs à mieux coopérer. Le Stratège peut nommer un autre personnage responsable du groupe le temps d'une mission, en particulier si l'objectif se trouve étroitement lié à ses domaines de compétences. Utilisez les talents du Diplomate pour fomentier une insurrection, ou encore ceux de l'Ingénieur pour saboter une station spatiale. Le Stratège restera responsable de la réussite ou de l'échec de la mission, mais il suivra le plan et les directives d'un autre membre du groupe. L'ambiance devrait rester détendue si chaque personnage a l'occasion de prendre les choses en main au cours de la campagne.

Sinon, les joueurs peuvent créer plusieurs personnages pour en changer au cours de la partie. Cela leur offre en plus la possibilité de créer des équipes adaptées à chaque mission. Avec un si grand nombre de personnages, le cadre de la campagne gagne en profondeur. Toutefois, si on n'y prend pas garde, les joueurs se détachent de leurs personnages, ne s'investissent pas plus que cela dans leur développement : ils paraîtront alors bien fades. Dans le même ordre d'idée, si vous avez opté pour un petit groupe, les joueurs peuvent échanger leurs personnages. Chacun pourra jouer le Stratège et occuper la position d'autorité. Cependant, ce n'est pas la méthode la plus recommandée quand un joueur commence à nouer des liens étroits avec un des personnages.

La communication entre les participants reste le meilleur moyen de surmonter les difficultés. Si un joueur se sent contraint de s'adapter à un rôle qui lui déplaît, il est peu probable que la bonne humeur soit au rendez-vous durant la partie. L'ambiance peut devenir délicate, surtout si certaines personnes ont du mal à exprimer clairement leurs ressentis. Le maître du jeu doit apprendre à déchiffrer l'humeur de ses joueurs et réagir en conséquence. Dans certains cas, cela impliquera de prendre discrètement la personne à part entre deux sessions de jeu, alors que dans d'autres, il vaudra mieux avoir une franche discussion avant ou après la partie. Au final, le plus important, c'est que chacun s'amuse tout au long de la campagne.

UN COMMANDEMENT À DEUX TÊTES

Il arrive que plusieurs joueurs veuillent endosser le rôle de Stratège. Vous imaginez bien que la situation peut devenir troublante : après tout, il est rare qu'un groupe ait deux officiers à sa tête. Mais il existe des solutions ! Le maître du jeu et les deux joueurs doivent discuter en détail des implications et des conséquences d'un commandement partagé. Cette situation singulière donnera naissance à une campagne très intéressante, mêlant complexités et subtilités. Prenez bien soin d'aborder le problème des complications potentielles au tout début, avant que l'expérience de jeu ne devienne totalement confuse.

Une manière simple de régler le problème consiste à laisser chaque Stratège mener son propre groupe. Les deux unités seraient alors placées sous l'autorité d'un même PNJ pour toute la durée de la campagne. C'est la solution la plus adaptée pour les personnages débutants, chacun commandant une escouade de

soldats ou un escadron de chasseurs stellaires. En revanche, il vaut mieux l'éviter si vous voulez jouer à plus grande échelle ou mettre en place une longue campagne. Après tout, il est peu probable que les deux officiers suivent exactement le même chemin tout au long de leur carrière. Mais cela permet d'éviter les complications dans le cadre d'une série de missions se déroulant sur un seul et même front. Si les personnages ne peuvent en aucun cas quitter leur système, il est peu probable qu'ils soient promus à un poste différent.

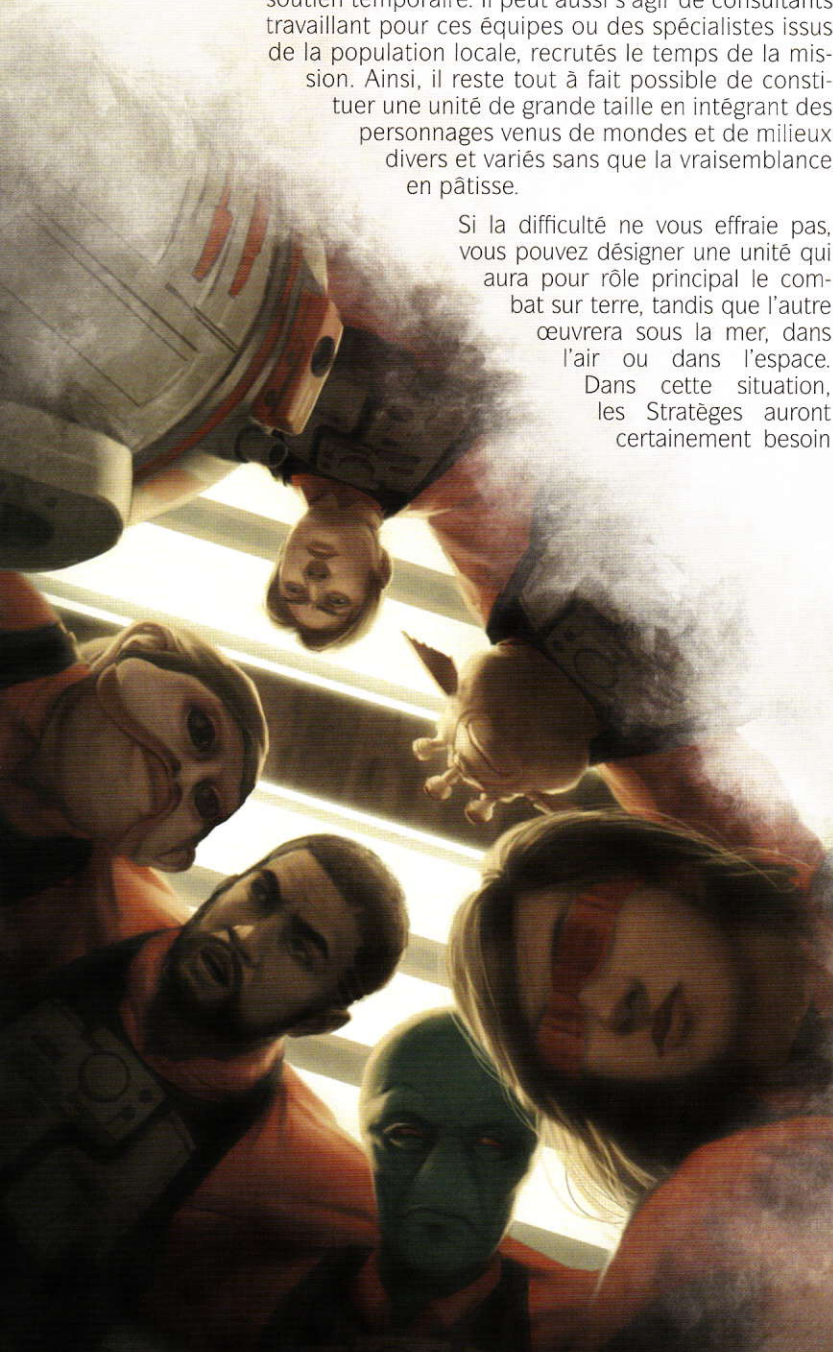
Sinon, vous pouvez créer deux groupes différents, chacun possédant des spécialités distinctes. C'est un moyen de représenter des troupes l'Alliance rassemblées à la hâte, faites de soldats issus de plusieurs mondes. Une équipe de bagarreurs wookies peut venir en appui d'une unité d'espions bothans, et des Gran en mission diplomatique se retrouver escortés par un escadron de pilotes sullustéens. Les personnages joueurs feront alors partie de l'un de ces groupes, ou y seront rattachés pour apporter un soutien temporaire. Il peut aussi s'agir de consultants travaillant pour ces équipes ou des spécialistes issus de la population locale, recrutés le temps de la mission. Ainsi, il reste tout à fait possible de constituer une unité de grande taille en intégrant des personnages venus de mondes et de milieux divers et variés sans que la vraisemblance en pâtisse.

Si la difficulté ne vous effraie pas, vous pouvez désigner une unité qui aura pour rôle principal le combat sur terre, tandis que l'autre œuvrera sous la mer, dans l'air ou dans l'espace. Dans cette situation, les Stratèges auront certainement besoin

d'agir indépendamment l'un de l'autre sur le champ de bataille, mais les deux équipes s'apporteront un soutien mutuel. Durant un conflit, la communication entre les deux partis peut jouer un rôle crucial dans le succès final de la mission. Le maître du jeu peut choisir cette option, mais il devra y réfléchir soigneusement. Gérer deux scènes en même temps, dans deux endroits qui n'ont rien à voir, peut se révéler ardu, et la situation risque vite de devenir brouillonne. Si les groupes sont engagés sur deux fronts différents, la coordination doit être parfaite. En particulier si la réussite d'un groupe dépend des actions entreprises par l'autre sur son propre terrain, comme faire sauter le bouclier déflecteur de la surface d'une lune au moment où des chasseurs stellaires lancent un assaut. Il faut garder la tension dramatique dans chaque scène, et captiver l'attention des joueurs pour qu'ils se sentent immergés dans l'histoire. Pour y arriver, il faut parvenir au parfait équilibre et avoir une solide connaissance des règles.

Il faut également décider de qui aura la plus haute autorité entre les deux meneurs : défi de taille pour le maître du jeu. Dans l'Alliance Rebelle, les traditionnels rangs militaires n'ont pas forcément cours. Les officiers auront tendance à confier le commandement au Stratège le plus âgé ou au plus expérimenté selon la situation. Dans certains cas, les personnages n'auront aucun mal à décider à qui sera confiée l'opération. Dans d'autres, il sera plus compliqué de déterminer qui est le plus à même de mener la mission, ce qui peut provoquer des discordes entre les personnages. Ces désaccords peuvent être profitables à l'histoire tant que les joueurs arrivent à les gérer, mais ils peuvent également provoquer l'échec de la mission. Pour pallier ce problème, vous pouvez confier l'autorité suprême à un PNJ, encore que cela puisse devenir pesant, surtout si vous gardez ce fonctionnement tout au long de la campagne. Le mieux reste d'alterner à chaque mission en confiant le commandement à un des Stratèges en fonction de sa spécialité.

Dans tous les cas, les deux Stratèges risquent de nouer des liens solides durant la campagne. Bien qu'ils puissent se mépriser mutuellement au début, à force de faire preuve de compétence dans leur domaine et de compréhension l'un envers l'autre, leurs relations peuvent évoluer et devenir le pilier de la campagne. Ainsi, les interactions entre ces personnages peuvent prendre autant d'importance que les combats qui seront livrés. Un maître du jeu perspicace prendra note des occasions que présentent de tels liens pour enrichir sa campagne. Offrir des scènes pour contribuer à étoffer les personnages donnera plus de saveur à la campagne, et créera des souvenirs qui resteront gravés dans la mémoire des joueurs durant des années.



LE POIDS DU COMMANDEMENT

Arriver à coordonner une équipe de volontaires constitue un véritable défi, même quand les circonstances sont favorables. La première difficulté consiste à les convaincre de risquer leur vie si nécessaire. Pour cela, il faut savoir nouer des liens avec chaque soldat afin de gagner le respect et la loyauté de l'équipe tout entière. Le Stratège n'en sera que plus affligé lorsqu'il devra mettre délibérément en danger la vie de ses camarades. En plus de devoir faire preuve de compassion et de charisme, un Stratège se doit également d'être intelligent et avisé. Il doit identifier les forces et les faiblesses de l'ennemi ainsi que celles de son unité. Le Stratège ne peut les exploiter que s'il en a connaissance, et donc s'assurer d'utiliser tous ses atouts de manière optimale.

Commander est un exercice épuisant. Construire une relation de confiance avec ses soldats pour ensuite les voir mourir au combat marque à jamais un officier. Certains chefs restent capables de fraterniser avec leurs troupes malgré les pertes qu'ils ont subies. D'autres se construisent une carapace pour se protéger et deviennent distants afin de ne plus souffrir, mais cette froideur peut devenir un obstacle plus qu'un atout. De bons Stratèges s'épuisent à lutter contre leurs émotions, mais d'autres continuent à se dépasser : ils triomphent de l'adversité tout comme leurs troupes triomphent des ennemis.

Un bon Stratège ne se contente pas de donner des ordres et d'établir des plans. Il félicite ses troupes quand elles ont fait du bon travail, et les réprimande quand elles se sont laissées aller. Une unité est comme une famille où l'officier joue le rôle de parent. Le Stratège doit savoir motiver ses troupes et leur donner un objectif, mais également leur apporter un soutien émotionnel et les conseiller au besoin.

De nombreux Stratèges ne choisissent pas de leur plein gré d'assurer le commandement. Ils connaissent les difficultés et les responsabilités qu'implique ce rôle et s'efforcent donc de l'éviter. Cependant, il arrive que leurs compagnons les promeuvent naturellement à la tête du groupe à cause des talents innés qu'ils possèdent, et ils peuvent d'ailleurs exceller à cet exercice. Certains individus ne prennent le pouvoir qu'en dernier recours, quand ils reconnaissent que personne d'autre

n'est capable d'assurer cette fonction correctement. Ceux qui se retrouvent aux commandes à cause des circonstances ou du bon vouloir des autres se révèlent parfois aussi capables que des officiers qui ont reçu un entraînement spécifique. Bien que de tels Stratèges n'aient pas forcément une connaissance accrue de la tactique, ils possèdent des qualités qui ne s'apprennent pas : l'empathie et la perspicacité en font partie.

Les autres Stratèges désirent acquérir le pouvoir, et le prestige qui va de pair. Si la plupart ont une véritable vocation et les talents nécessaires, qu'ils exploitent à bon escient, une minorité d'entre eux possèdent malheureusement à peine les capacités requises pour occuper un poste à responsabilité. Ils manquent particulièrement de compréhension et de considération envers leurs troupes. Ces individus avides de gloire, mais qui manquent d'entendement sont particulièrement dangereux. Ce sont ces Stratèges-là qui prennent des risques inconsidérés, sacrifient des troupes en échange d'un gain ridicule et mettent en place des stratégies qui ont plus de chance d'aboutir à un échec retentissant qu'à une réussite. Un premier faux pas suffit parfois à un officier pour comprendre le danger qu'il encourt à rechercher la gloire à tout prix. Après un fiasco particulièrement désastreux, le Stratège peut revoir ses priorités et ses objectifs, et devenir par la suite un meneur compétent. Certains ne parviennent pas à faire cet examen de conscience, ne reconnaissent pas leurs erreurs et continuent de faire des choix catastrophiques tout au long de leur carrière. Ils courent à leur perte, et malheureusement, leurs troupes les suivent sur ce chemin tragique.

À l'inverse, ce sont souvent ceux qui n'ont aucun goût pour les acclamations et les éloges qui ont le plus de chance de les recevoir. Un meneur de talent pousse ses troupes à se dépasser et à agir courageusement même quand la défaite paraît inévitable. Quand leurs soldats luttent au coude à coude avec un ennemi qui les surpasse en nombre, ils sont à même de décrocher une victoire inattendue. Les troupes sont en règle générale fidèles à la personne même de leur chef. Un officier qui mène par l'exemple et sait faire preuve de compassion obtient la même chose en retour. Ses supérieurs reconnaîtront ses succès et le gratifieront de récompenses, tandis que ses soldats seront fiers de leur groupe et de leur chef. Une telle unité prend plus facilement des risques démesurés et se consacre corps et âme à servir fièrement l'Alliance.

LE COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Bien que la Rébellion préfère employer des tactiques de guérilla pour lutter contre les forces largement supérieures de l'Empire, il arrive que l'affrontement ouvert devienne inévitable. Tandis que l'Empire pourchasse inlassablement les Rebelles à travers la galaxie, plusieurs batailles à grande échelle ont eu lieu comme la bataille de Yavin ou encore la bataille de Hoth, durant laquelle l'Alliance Rebelle a fui de la Base Écho. Durant de tels conflits, les deux camps ont employé tous les moyens humains et technologiques à leur disposition. Ils resteront ancrés dans les mémoires parmi les événements les plus marquants de la Guerre Civile Galactique.

Lorsque vous jouez une campagne de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, le combat à grande échelle constitue un morceau de bravoure idéal. Le maître du jeu peut s'en servir comme toile de fond pour des conflits plus personnels, ou laisser les personnages joueurs jouer un rôle majeur durant la bataille. Ils accompliront alors des objectifs importants ou mèneront la bataille en personne.

Cette section inclut des règles pour que le MJ utilise les dés spéciaux *Star Wars* pour représenter les conflits à grande échelle et les actions des PJ. Ces règles produisent des issues intéressantes et inattendues sans que le mécanisme du jeu ne se grippe sous une masse de détails. Elles sont polyvalentes et s'adaptent à plusieurs échelles de conflit, du simple engagement qui ne met aux prises que quelques escouades, jusqu'aux grandes batailles opposant des bataillons entiers de troupes et les puissantes machines de guerre de l'Empire.

LE TEST DE COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Pour faire vivre une bataille de grande ampleur, le maître du jeu effectue une série de tests (appelés tests de Combat à grande échelle) obéissant aux règles concernant les jets de dés présentés dans le **Chapitre I** du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

UN OUTIL DE NARRATION

Les règles présentées dans ce chapitre ont été conçues pour aider le maître du jeu à construire son récit quand il devra raconter une bataille. Le MJ ne doit pas les considérer comme un carcan rigide, mais plutôt comme une aide permettant de développer un récit cohérent et dense pour ses PJ. Chaque combat étant différent, le MJ est totalement libre d'adapter ces règles à la situation unique qu'il mettra en place lors de sa campagne.

Seulement, on se base sur les facteurs de l'affrontement pour déterminer le nombre de dés dans la réserve et les améliorations plutôt que sur les caractéristiques individuelles des personnages. Les résultats des tests donnent des détails sur le déroulement du combat ; ils permettent de savoir quel camp va gagner ou perdre et aussi de connaître les événements particuliers qui ont lieu sur le champ de bataille.

Le principe du test de Combat à grande échelle consiste à représenter avant tout l'apogée du combat mené entre une force active (en règle générale le camp des PJ) et une force ennemie (leurs adversaires). Si le test de Combat à grande échelle est réussi, cela signifie que la force active a pu atteindre ses objectifs sur la zone du champ de bataille où elle évolue, tandis que l'échec indique une défaite temporaire.

PHASES

Pour savoir quand résoudre un test de Combat à grande échelle, le maître du jeu doit d'abord diviser la chronologie de l'affrontement en phases. Une phase, comme un round de combat (cf. le **Chapitre VI** du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**) est une période de temps durant laquelle un changement radical peut se produire dans le déroulement de la bataille. Cependant, au contraire d'un round de combat, une phase n'est pas une mesure de temps fixe : sa durée diffère suivant l'affrontement, modifiée par les circonstances propres au conflit et à l'ampleur des forces déployées.

Il y a deux moyens de découper une bataille en phases :

- **Le temps** : le MJ choisit une certaine durée pour chaque phase. Elle peut aller de dix minutes pour une escarmouche à une heure pour des attaques de plus grande envergure. Une fois que ce temps s'est écoulé dans le monde de jeu, le MJ effectue un test de Combat à grande échelle pour connaître le déroulement de la phase de bataille.
- **Les événements** : lorsqu'un MJ a déjà une idée bien établie de la manière dont se déroule une bataille, il peut à la place choisir de la diviser en une série d'événements importants. Chacun peut marquer un tournant dans l'affrontement. Si on décompose la bataille de Hoth par ce biais, les phases choisies pourraient être l'atterrissage des forces impériales, l'approche des TB-TT, la percée sur la base puis la fuite vers l'espace. Quand il utilise le découpage en événements, le MJ fait son test de Combat à grande échelle entre chaque phase pour savoir comment s'est déroulée l'attaque jusqu'à présent et les conséquences qui s'ensuivent.

Lorsqu'il planifie une bataille, le MJ doit noter pour chaque phase les éléments qui constitueront une victoire ou une défaite pour la force active. Il doit prévoir à l'avance ce que la réussite ou l'échec au test de

Combat à grande échelle impliquera, vu que c'est ce jet de dés qui détermine la manière dont va se dérouler la suite de la bataille. Le MJ doit aussi établir les actions possibles pour chaque PJ à chaque phase afin de faciliter une victoire de leur camp et préparer les rencontres en conséquence. Comme il est de coutume avec tous les tests dans **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, le MJ doit réagir rapidement si les dés présentent un résultat particulièrement inattendu.

CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Pour effectuer un test de Combat à grande échelle, le MJ constitue une réserve de dés en prenant en compte l'état des troupes actives et ennemies, ainsi que toute autre condition du champ de bataille qui pourrait affecter l'issue du combat. Il jette ensuite les dés et décide de l'évolution du cours de l'affrontement durant la phase en fonction des résultats obtenus. Pour constituer la réserve de dés d'un Combat à grande échelle, utilisez le même processus que pour les autres tests. Les facteurs qui décideront du nombre de dés ajoutés à la réserve sont décrits ci-dessous.

ÉTAPE 1 : DÉS D'APTITUDE

L'ajout de dés d'aptitude ♦ et de difficulté ♦ est fonction de l'état des troupes qui s'opposent : leur niveau d'entraînement, leur équipement et les véhicules dont elles disposent éventuellement.

COMBINAISON DE TROUPES

On assiste rarement, voire jamais, à des batailles opposant des troupes composées d'un seul et unique type d'unités. Une armée ou une flotte est le plus souvent constituée de plusieurs éléments dont les compétences, les effectifs et les expériences diffèrent. Ce facteur risque de compliquer le calcul des effectifs quand vous devrez constituer la réserve de dés pour le test de Combat à grande échelle.

On ajoute des dés d'aptitude ♦ à la réserve en fonction de l'effectif total de la force active. Il inclut tous les fantassins, véhicules et chasseurs qui œuvrent ensemble dans le camp actif. Plus l'armée est nombreuse, puissante et entraînée, plus on ajoute de ♦ à la réserve. On ne compte que les forces qui prennent part au combat pendant la phase : celles qui se trouvent au même moment à la base, dans des hangars ou sur d'autres fronts sont donc exclues.

Reportez-vous à la **Table 3 – 1 : Effectif des forces** pour avoir des exemples de forces variées en termes d'effectifs et de qualité. Une fois que vous avez décidé de la composition des forces actives, consultez la

TABLE 3 – 1 : EFFECTIF DES FORCES

Effectif des forces	Force planétaire	Flotte
Ordinaire	- Plusieurs cellules rebelles travaillant ensemble - Des centaines de miliciens - Une section de troopers de l'Armée impériale - Un escadron de speeders ou de marcheurs de reconnaissance légers	- Un seul escadron de chasseurs stellaires - Une paire de cargos, de vaisseaux de transport modifiés pour le combat ou de vaisseaux de patrouille
Considérable	- Des dizaines d'Ewoks ou de pillards Tusken - Des milliers de miliciens ou une tribu d'Ewoks - Une compagnie de troopers de l'Armée impériale - Une escadre de hover tanks ou de marcheurs de reconnaissance type TR-TT	- Une escadre de chasseurs stellaires - Un escadron de cargos, de vaisseaux de transport modifiés pour le combat ou de vaisseaux de patrouille - Une canonnière
Imposant	- Une armée de plusieurs dizaines de Gungan ou de Talz - Une section de fantassins de marine rebelles ou de stormtroopers impériaux - Une douzaine de guerriers wookies - Un escadron de hover tanks ou de marcheurs lourds	- Plusieurs escadres de chasseurs stellaires - Des cargos, des vaisseaux de transport modifiés pour le combat ou des vaisseaux de patrouille en très grand nombre - Une petite flotte de canonnières - Un croiseur
Énorme	- Une compagnie de fantassins de marine rebelles ou de stormtroopers impériaux - Une section des forces spéciales de l'Alliance Rebelle ou de storm commandos impériaux - Un bataillon de troopers de l'Armée impériale - Une section de hover tanks ou de marcheurs lourds	- Une grande flotte de canonnières - Une petite flotte de frégates - Une paire de croiseurs - Un vaisseau de guerre
Formidable	- Un bataillon de fantassins de marine rebelles ou de stormtroopers impériaux - Une compagnie des forces spéciales de l'Alliance Rebelle ou de storm commandos impériaux - Une section de commandos d'élite rebelles ou de dark troopers impériaux - Un régiment de troopers de l'Armée impériale - Une compagnie de hover tanks ou de marcheurs lourds	- Une grande flotte de croiseurs - Une flotte de vaisseaux de guerre - Un super destroyer stellaire comme le modèle <i>Executor</i>
Démesuré	Toute force plus nombreuse et plus chevronnée que celles mentionnées ci-dessus	Toute force plus nombreuse et plus chevronnée que celles mentionnées ci-dessus

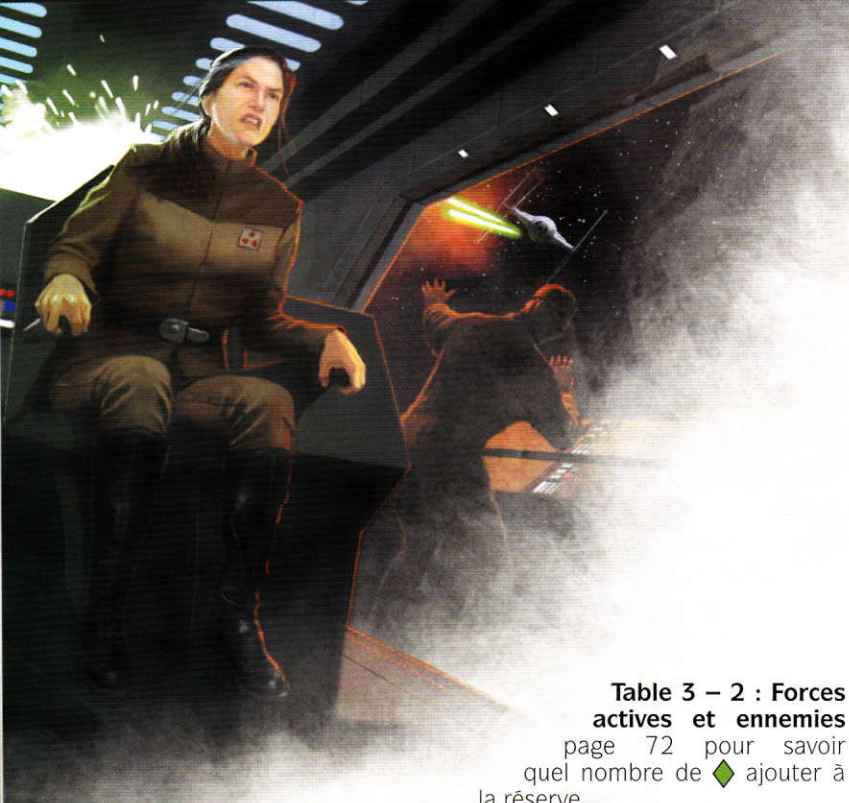


Table 3 – 2 : Forces actives et ennemies

page 72 pour savoir quel nombre de ajouter à la réserve.

Les troupes recensées dans la **Table 3 – 1 : Effectif des troupes** et le nombre de dés correspondants dans la **Table 3 – 2 : Forces actives et ennemies** ne sont que des recommandations et des exemples. Un MJ doit les considérer comme une aide pour savoir quel nombre de et de mettre dans la réserve. Si une force inclut plusieurs types de troupes, le mieux est que le MJ prenne en compte l'élément le plus puissant pour définir l'effectif de base, et augmente d'un cran (de considérable à imposant par exemple) pour représenter le bonus que lui confèrent globalement les autres types d'unités. Dans de rares cas, une armée sera si vaste et ses effectifs si variés que le maître du jeu pourra décider d'augmenter l'effectif de deux crans (de considérable à énorme par exemple).

ÉTAPE 2 : DÉS DE DIFFICULTÉ

Une fois que vous avez ajouté tous les dés d'aptitude à la réserve, il est temps d'ajouter les dés de difficulté en fonction des effectifs de la force ennemie. Plus les adversaires sont nombreux et bien équipés, plus vous ajoutez de dés de difficulté à la réserve. Comme nous l'avons vu avec les dés d'aptitude , cela ne s'applique que pour les troupes engagées dans le combat durant la phase.

Reportez-vous à la **Table 3 – 1 : Effectif des forces** pour avoir des exemples de force variées en termes d'effectifs et de qualité. Une fois que vous avez décidé de la composition des forces ennemies, consultez la **Table 3 – 2 : Forces actives et ennemies** page 72 pour savoir quel nombre de dés de difficulté ajouter à la réserve.

ÉTAPE 3 : AMÉLIORER LES DÉS D'APTITUDE

Alors que les dés d'aptitude et de difficulté placés dans la réserve dépendent des éléments concrets du combat, les améliorations sont là pour représenter la

TABLE 3 – 2 : FORCES ACTIVES ET ENNEMIS

Effectif des forces	Force active	Force ennemie
Ordinaire		
Considérable		
Imposant		
Énorme		
Formidable		
Démesuré		

manière dont les troupes sont menées. Un commandant suffisamment habile pourra renverser le cours de la bataille à son avantage, tandis qu'un mauvais officier peut mener au désastre alors que la situation n'avait rien de compliqué.

C'est le rang dans la compétence Commandement du meneur de la force active qui donne le nombre de dés d'aptitude à améliorer. Pour avoir droit à cette amélioration, le commandant doit être en mesure de gérer ses troupes durant la phase de la bataille. Si ses systèmes de communication ont été détruits, qu'il est séparé de ses forces ou que son vaisseau de commandement est hors d'usage, il ne peut pas donner d'ordres et ne bénéficie donc pas des améliorations. Si le commandant a été coupé de ses troupes, mais qu'il a laissé suffisamment d'instructions pour qu'elles continuent à agir sans lui, la force peut bénéficier d'un nombre d'améliorations égal à la moitié de sa compétence Commandement, arrondie à l'entier inférieur. Cependant, cela n'est valable que tant que les ordres du chef peuvent s'appliquer à la situation en cours.

Un nouveau personnage peut prendre le rôle du meneur à chaque phase si la situation s'y prête. Si un autre personnage reprend les rênes, la force engagée peut utiliser le rang de Commandement du nouvel arrivant (à condition que ce nouveau chef ait bel et bien l'autorité nécessaire pour prendre en charge la direction des opérations).

ÉTAPE 4 : AMÉLIORER LES DÉS DE DIFFICULTÉ

Selon la même méthode que pour les dés d'aptitude, on améliore autant de dés de difficulté que le meneur de la force ennemie a de rangs dans sa compétence Commandement. Appliquez les mêmes restrictions que celles décrites ci-dessus. Les nouveaux officiers auront également droit à ces améliorations.

ÉTAPE 5 : DÉS DE FORTUNE ET D'INFORTUNE

Une fois que vous avez ajouté vos dés d'aptitude et de difficulté, en tenant en compte de la composition des forces et de l'efficacité de leurs commandants, ajoutez des dés de fortune et d'infortune en fonction des autres facteurs qui peuvent influencer le déroulement du combat. Il peut s'agir du moral des

TABLE 3 - 3 : □ ET ■ EN COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Ajout de □	Ajout de ■
La force active tient une position défensive (une forteresse, une tranchée, un goulot d'étranglement naturel, etc.).	La force adverse tient une position défensive (une station spatiale armée, un bunker renforcé, une chambre forte, etc.).
La force active a eu amplement le temps de se préparer avant le début de l'engagement (pose de mines et de pièges, mise en place d'abris, distribution de munitions, etc.).	La force active a été surprise, est sous pression, ou est mal préparée (les armes sont encore rangées, les troupes ne sont pas en position, les systèmes de défense sont éteints, etc.).
La météo ou des phénomènes stellaires offrent à la force active un abri, ou constituent un élément de surprise ou de distraction pour la force ennemie.	La météo ou des phénomènes stellaires offrent à la force ennemie un abri, ou constituent un élément de surprise ou de distraction pour la force active.
La force active est particulièrement bien pourvue en munitions et en données tactiques, ou possède un équipement adapté à la situation.	La force active manque de munitions, a très peu de données tactiques sur la zone, ou est mal ravitaillée.
La force active est secondée par des alliés non combattants (distribution constante de munitions ou autre provisions, éclaireurs et observateurs, connaissance précise du terrain où va se dérouler le combat, etc.).	La force active se trouve gênée à cause de l'intervention de non-combattants (ils aident la force ennemie, il faut prendre garde à éviter les pertes parmi les civils, ces derniers sont pris en otage par l'adversaire, etc.).
La force active ne se bat pas que pour une victoire martiale ou un butin (idéaux comme protéger des civils, libérer la galaxie de la tyrannie, justice, etc.). C'est très subjectif, mais dans Star Wars, les justes sont récompensés.	La force active a des motivations fort peu héroïques (conquête, pillage, vengeance, etc.).

troupes, des conditions du champ de bataille, des actions des PJ et de toute autre donnée pertinente aux yeux du MJ et de ses joueurs. Les éléments bénéfiques à la force active permettent d'ajouter des □ à la réserve, tandis que ceux qui avantagent la force adverse apportent des ■.

La **Table 3 - 3 : □ et ■ en Combat à grande échelle**, page 73, vous donne une liste de raisons d'ajouter des □ et des ■ lors du test de Combat à grande échelle. C'est un échantillon d'idées pour aider le MJ et les joueurs à réfléchir aux éléments qui peuvent affecter le test.

INTERPRÉTER LA RÉSERVE

À la fin de la phase, les joueurs constituent la réserve de dés pour le test de Combat à grande échelle et jettent les dés. Le résultat détermine si la force active a été victorieuse ou non durant cette phase, et cela peut avoir des répercussions sur les prochaines phases du combat.

Si le résultat est un succès, la force active atteint ses objectifs pour cette phase de combat ou empêche l'adversaire de remplir les siens. Il peut par exemple s'agir de repousser un assaut ennemi, de maintenir un périmètre de défense pour contrer un envahisseur ou de gagner du temps pour que les civils et les non-combattants puissent s'échapper. Des ☆ additionnels peuvent être dépensés pour atteindre des objectifs supplémentaires ou étendre la réussite de la force active. Dans certains cas, comme l'évacuation des civils, le MJ peut décider de définir des paliers de succès. Chaque ☆ additionnel signifiera qu'un nombre donné de civils supplémentaires parviendront à s'échapper, ce qui peut amener à réduire la durée de la bataille et donc du nombre de phases.

Si le résultat est un échec, la force ennemie accomplit son objectif durant cette phase, ou la force active est entravée. Les objectifs de l'ennemi peuvent être variés : percer les défenses extérieures d'une base secrète rebelle, détruire un bouclier déflecteur qui protège la force active ou mener avec succès une contre-attaque contre une flotte rebelle.

Vous pouvez interpréter les résultats ☹, ☹, ☹ ou ☹ de manière narrative ou bien utiliser les suggestions de la **Table 3 - 4 : Dépenser ☹ et ☹ dans un Combat à grande échelle** page 74 ainsi que celles de la **Table 3 - 5 : Dépenser ☹ et ☹ dans un Combat à grande échelle** page 75.



TABLE 3 - 4 : DÉPENSER  ET  DANS UN COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Résultat	Option possible
 ou 	Tous les personnages de la force active éliminent 1 point de stress. Les PJ repèrent un élément important de la force adverse (un officier ennemi, l'emplacement d'une arme, un véhicule de soutien, etc.) et sa position exacte sur le champ de bataille.
  ou 	L'attaque de la force active révèle un point faible dans les défenses ennemies. Ajoutez ☐ au prochain test de Combat à grande échelle étant donné que la force active compte bien exploiter cette faiblesse. Les PJ se montrent particulièrement héroïques ou accomplissent un acte qui paraît insignifiant à première vue, mais qui aura des conséquences sur le long terme en faveur de l'Alliance Rebelle (acquisition de matériel ennemi ou d'informations ; secours ou aide d'une faction neutre, qui penche ainsi en faveur de la Rébellion ; etc.). Une fois la bataille terminée, chaque PJ augmente son Devoir de 1.
   ou 	La force active repère un élément du champ de bataille (un bosquet, une vallée, une formation rocheuse, etc.) qui lui procure un couvert. La force active peut dégrader la difficulté du prochain test de Combat à grande échelle puisqu'elle profite de cet élément vital. La force active désactive du matériel ennemi, détruit un armement lourd ou un équipement qui procurait un avantage significatif à la force adverse. Le chef de la force active fait un discours vibrant pour galvaniser ses troupes, ou échafaude un plan rusé. La force active pourra améliorer un dé d'aptitude sur son prochain test de Combat à grande échelle.
	Submergée par la férocité de l'attaque de la force active, une unité ennemie est sur le point d'abandonner son poste. Lors du prochain test de Combat à grande échelle, tout  généré oblige l'ennemi à quitter sa position et fuir. Un PNJ important de la force active fait preuve d'un grand héroïsme, un véritable fait d'armes. Cette action donne un avantage tangible à la force active et offre une réputation nouvelle au PNJ au sein de l'Alliance Rebelle. Les renforts arrivent pour venir en appui de la force active. L'effectif de la force active augmente d'un cran (de considérable à imposant par exemple) pour les prochaines phases.
 	Des renforts notables viennent soutenir la force active. L'effectif de la force active augmente de deux crans (de considérable à énorme par exemple) pour les prochaines phases. Un épisode dramatique donne aux PJ l'occasion de changer le cours de la bataille par leurs seuls actes. Les possibilités sont multiples. Ils tombent opportunément sur le commandant ennemi ; ils engagent un combat contre les meilleurs pilotes de l'adversaire ; ils s'infiltrent dans la station de communication de la force ennemie et la détruisent, ce qui force une partie des troupes adverses à quitter le champ de bataille. Les options sont infinies et dépendent entièrement de la situation et de l'histoire.

ET LES PERSONNAGES JOUEURS DANS TOUT ÇA ?

Comment les PJ s'intègrent-ils dans le combat ? Ce sont, par nature, des jokers. En tant que héros de l'histoire, les PJ vont avoir un rôle vital sur le champ de bataille. À quelques rares exceptions près, les PJ seront les membres les plus aguerris de la force, chacun dans leur spécialité. L'influence des compétences des PJ les rend extrêmement précieux. Les As et les Soldats apportent une puissance de feu bienvenue et un soutien au combat. De plus, leur expérience et leur savoir peuvent être un atout de taille alors que l'issue des combats semble incertaine et que la ligne de front fluctue. Les Stratèges et les Diplomates sont particulièrement utiles, car ils peuvent prendre le commandement de la force active ou aider un Stratège PNJ à tenir ce rôle. Des Ingénieurs pleins de ressources mettent leurs talents techniques au service de l'Alliance, soit en fortifiant les positions, soit en déstabilisant l'ennemi. Enfin, les facultés d'infiltration, de reconnaissance et de sabotage de l'Espion peuvent être essentielles dans la bataille. Il offre des informations aux Rebelles tandis qu'il met à mal les missions de renseignement de l'ennemi.

Quand il planifie un Combat à grande échelle, c'est au MJ de déterminer les événements de chaque phase où les PJ pourront intervenir directement. Sa priorité consiste à établir à l'avance les objectifs de chaque phase, et ce que chaque succès et chaque défaite apportera au déroulement global de la bataille. La victoire ou la défaite décisive doivent constituer l'objectif de la phase finale, les résultats des phases précédentes ne serviront qu'à influencer le dernier test. Les buts des phases précédentes peuvent être de retarder l'avance de l'ennemi suffisamment longtemps pour que l'évacuation puisse commencer ou que les renforts arrivent, de désactiver le bouclier déflecteur d'une position clé de l'adversaire pour que l'assaut final puisse avoir lieu, ou simplement de faire avancer la ligne de front, et donc repousser l'ennemi.

Le MJ doit aussi donner aux joueurs la possibilité d'influencer l'issue de chaque phase en leur donnant des objectifs mineurs qu'ils sont aptes à remplir, ou en répercutant le choix de leurs actions durant la bataille sur le test de Combat à grande échelle.

Si les actions des joueurs peuvent influencer significativement la qualité et l'effectif des troupes de l'un des deux camps, le MJ doit représenter leur échec ou leur succès en modifiant les dés d'aptitude ou de

TABLE 3 - 5 : DÉPENSER  ET  DANS UN COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Résultat	Option possible
 ou 	Les personnages impliqués dans l'action subissent 1 point de stress. Le brouillard de guerre sème la confusion sur le champ de bataille. Ajoutez  au prochain test de Combat à grande échelle, car la force active peine à différencier ses alliés de ses ennemis.
  ou 	L'ennemi parvient à percer la ligne de bataille de la force active. Les membres de la force active subissent  sur leur prochain test de compétence. Un des PJ membres de la force active (choisi au hasard ou par le MJ pour rester dans la logique de la narration) subit un accident malvenu sur le champ de bataille (chute de débris, balles perdues, tirs amis, etc.). Le PJ subit 4 blessures.
   ou 	La force active s'enlise dans un terrain accidenté. Par conséquent, on améliore un dé de difficulté du prochain test de Combat à grande échelle. Les ennemis désactivent du matériel de la force active, détruisent un armement lourd ou un équipement qui procurait un avantage à la force active. La force ennemie reprend l'avantage en portant un coup à la chaîne de commandement de la force active (le Stratège est blessé, de l'équipement crucial est endommagé, etc.). Dégradez un dé d'aptitude lors du prochain test de Combat à grande échelle.
	Un des PJ membres de la force active (choisi au hasard ou par le MJ pour rester dans la logique de la narration) est sérieusement blessé durant le combat et subit une blessure critique. Un PNJ notable de la force active subit une blessure critique sérieuse. Les troupes actives se voient privées d'un atout et un personnage important aux yeux des PJ se trouve en danger. Les communications sont rompues et les ordres confus. Le chef de la force active ne peut pas donner de directives aux troupes. À moins qu'un autre officier ou qu'un meneur respecté pouvant communiquer avec la force active ne prenne la place du commandant, la force active ne pourra pas améliorer les dés d'aptitude grâce au rang de Commandement de son meneur lors du prochain test de Combat à grande échelle. Les renforts arrivent pour appuyer la force ennemie, ce qui améliore ses effectifs d'un cran (de considérable à imposant par exemple) pour les prochaines phases.
 	Que ce soit à cause de la panique ou d'une infiltration des espions ennemis, une partie de la force active retourne sa veste et rejoint les rangs adverses. L'effectif de la force active baisse d'un cran (d'imposant à considérable par exemple), et l'effectif de la force adverse augmente d'un cran (de considérable à imposant, par exemple) pour les prochaines phases. Des renforts considérables viennent grossir les rangs de l'armée ennemie, ce qui augmente ses effectifs de deux crans (de considérable à énorme par exemple) pour les prochaines phases.

difficulté lors du test de Combat à grande échelle suivant. Si les PJ renforcent la force active, la réserve de dés du test de Combat à grande échelle est augmentée d'un dé d'aptitude. Si la force active est amoindrie suite aux actions des PJ, l'aptitude est réduite de un. De même, si les actions des PJ sont favorables aux forces adverses, la difficulté lors du prochain test augmente de un, mais si les PJ éliminent suffisamment d'ennemis, la difficulté est réduite de un.

Le candidat le plus évident pour occuper la position de commandant en cas de Combat à grande échelle reste bien sûr un des PJ. Et si c'est un PJ qui dirige la force active, il améliore les dés d'aptitude comme indiqué à l'étape 3 : améliorer les dés d'aptitude page 74. Inversement, si les PC choisissent de mettre à mal le commandement ennemi et réussissent à « couper la tête du serpent », les dés de difficulté ne seront pas améliorés lors du test de Combat à grande échelle suivant puisque l'adversaire souffrira du manque de directives.

Enfin, les PJ peuvent remplir des tâches moins cadrées, comme tourner la topographie du champ de bataille ou les circonstances à leur avantage. Ils peuvent également échouer à remplir leurs objectifs mineurs et s'attirer les foudres du destin. Dans ces cas, le MJ doit ajouter des  ou des  pour représenter les conséquences des actes des PJ. Les PJ chercheront parfois à détruire un obstacle du champ de bataille. S'ils y parviennent, retirez tous les  que cet obstacle ajoutait à la réserve de dés.

TOURNANTS DÉCISIFS

Les Combats à grande échelle concernent autant les PJ et leurs actes que les forces qui combattent autour d'eux. Le but est de raconter leur aventure, après tout. Les PJ peuvent affecter le monde qui les entoure de manière significative, bien souvent plus que ne le laisseraient penser leurs capacités, leur expérience ou leur rang. En vérité, ils sont destinés à accomplir de grandes choses.

Quand les actions des PJ influencent de manière extrême le cours de la bataille, le MJ peut immédiatement mettre fin à la phase en cours, constituer la réserve de dés et faire le test de Combat à grande échelle sans tarder, faisant fi de la fin prévue initialement pour la phase. Nous appelons cela un tournant décisif, et nous encourageons le MJ à les utiliser avec parcimonie. Ainsi, les actions héroïques et épiques des PJ pourront modeler le cours de la bataille, quelle que soit son ampleur.

EXEMPLE : LE COMBAT À GRANDE ÉCHELLE EN PRATIQUE

L'exemple qui suit montre la manière d'utiliser le système de Combat à grande échelle au cours d'une partie. Vous y verrez comment structurer la bataille dans son ensemble, comment préparer la réserve de dés d'un test de Combat à grande échelle, et comment interpréter les résultats des dés pour connaître les aléas de la bataille.

Dans notre récit, une section de fantassins de marine rebelles, menés par le capitaine vétéran Ette Shi'lou, lance un raid éclair contre une force de stormtroopers impériaux qui occupent la colonie minière de Nouvelle Valis, située dans la Bordure extérieure. L'Empire n'hésite pas à recourir à la force brute pour obliger les citoyens à le servir et lui fournir les minéraux issus des mines, véritable richesse de la colonie. Les Rebelles cherchent à en chasser les soldats impériaux pour libérer la communauté minière.

L'Empire a stationné une compagnie entière de stormtroopers sur cette colonie, commandée par le lieutenant Fhaen de l'Armée impériale. Le lieutenant est un meneur inexpérimenté, il vient tout juste de quitter les

bancs de l'académie. Son expérience du combat est quasi nulle. Les stormtroopers ne le respectent pas plus que cela, mais comme leur séjour à Nouvelle Valis se déroule dans le calme et sans incident depuis le début, ils n'ont aucune raison de s'insurger.

Le capitaine Shi'lou sait pertinemment que la force qui occupe Nouvelle Valis est trop puissante pour être défaite en combat frontal. Son plan consiste donc à mener un assaut éclair pour surprendre les stormtroopers et répandre le désordre dans leurs rangs afin de prendre l'avantage. Elle tient à leur infliger de lourdes pertes et à semer le chaos, en tout cas suffisamment pour les pousser à battre en retraite.

Vu que la tactique employée durant cette attaque se base sur la vitesse et le choc initial, le MJ a décidé qu'elle serait divisée en deux phases. La phase 1 couvrira l'attaque-surprise, tandis que la phase 2 verra le capitaine Shi'lou prendre l'avantage si elle a été victorieuse en phase 1, ou au contraire sa section se replier si leur premier assaut a été contré.

PHASE 1

Au début du combat, la section de fantassins de marine rebelles du capitaine Shi'lou prend d'assaut Nouvelle Valis et surprend les patrouilles de stormtroopers. Après plusieurs rounds de combat dans les rues de la ville périphérique, le MJ met fin à la phase 1 et jette les dés pour connaître les conséquences de l'engagement.

Étape 1 : dés d'aptitude : les fantassins de marine rebelles du capitaine Shi'lou sont des vétérans, ils combattent ensemble depuis bien longtemps. En consultant la **Table 3 – 1 : Effectif des forces**, nous en déduisons que la force active est « imposante ». En retenant cette information dans la **Table 3 – 2 : Forces actives et ennemies**, nous savons que la section du capitaine ajoute    au test de Combat à grande échelle.

Étape 2 : dés de difficulté : en raison de la richesse des ressources minières, l'Empire a décidé d'envoyer une compagnie entière de stormtroopers impériaux pour garder Nouvelle Valis. La **Table 3 – 1 : Effectif des forces** montre que cette force ennemie est « énorme ». Le capitaine Shi'lou avait bien raison de ne pas la prendre à la légère. La **Table 3 – 2 : Forces actives et ennemies** montre que les forces impériales ajoutent     au test de Combat à grande échelle.

Étape 3 : améliorer les dés d'aptitude : Ette Shi'lou est un officier aguerri qui a œuvré aux côtés des mêmes compagnons d'armes pendant plusieurs années. Son rang dans la compétence Commandement est de 3. Comme elle est le chef de la force active, cela signifie qu'elle améliore trois dés d'aptitude de la réserve de dés. Les bons dés de la réserve sont actuellement   .

Étape 4 : améliorer les dés de difficulté : pour le plus grand malheur de l'Empire, le lieutenant Fhaen, commandant de la force adverse, est inexpérimenté. Il n'a même encore jamais eu l'occasion de vivre la réalité du combat. Son rang dans la compétence Commandement n'est que de 1 ; il n'améliore donc qu'un seul dé de difficulté. Les mauvais dés de la réserve sont maintenant    . La tâche des soldats rebelles n'en sera pas pour autant aisée.

Étape 5 : dés de fortune et d'infortune : étant donné le calme qui règne dans la colonie minière depuis leur arrivée, les stormtroopers impériaux stationnés sur place sont devenus complaisants et font preuve de laxisme dans l'accomplissement de leurs devoirs. De plus, à cause de son manque d'expérience, le lieutenant Fhaen n'a pas réussi à gagner la confiance de ses soldats. Ces deux facteurs ajoutent   à la réserve de dés du Combat à grande échelle.

Cependant, l'attaque va se dérouler dans un campement peuplé de civils innocents, et les fantassins de marine rebelles doivent veiller à ce qu'ils ne se retrouvent pas pris entre deux feux. Cette prudence constitue un inconvénient pour cet assaut, qui se doit d'être rapide et brutal. Il faut ajouter  à la réserve de dés.

La réserve de dés finale pour le test de Combat à grande échelle de la phase 1 est constituée comme suit :         .

Le joueur qui incarne le capitaine Shi'lou jette les dés et, une fois les symboles annulés retirés, le résultat final est    .

Le test est réussi ! L'attaque-surprise des Rebelles a forcé les stormtroopers à effectuer un repli pour pouvoir se regrouper.

EXEMPLE : LE COMBAT À GRANDE ÉCHELLE EN ACTION (SUITE)

Les fantassins de marine rebelles ont pris l'avantage. En effet, le joueur qui incarne le capitaine regarde la **Table 3 – 4 : Dépenser ☹ et ☹ dans un Combat à grande échelle** et décide de dépenser le ☹ pour pousser la population civile à se révolter et à combattre pour sa propre liberté. En voyant l'héroïsme dont les fantassins de marine rebelles ont fait preuve en leur nom, des dizaines de mineurs abandonnent leurs outils et leurs machines pour rejoindre la bataille contre leurs oppresseurs.

Cependant, le MJ note aussi la présence de ☹ ☹ et consulte la **Table 3 – 5 : Dépenser ☹ et ☹ dans un Combat à grande échelle**. Il décide que les stormtroopers et leur bleusaille de lieutenant ont la bonne idée de se replier pour pouvoir se regrouper dans leur camp fortifié.

La phase 2 de la bataille commence.

PHASE 2

Le capitaine Shi'lou et ses fantassins rebelles poursuivent leur attaque, épaulés par une foule de mineurs et de travailleurs. L'assaut final a lieu au camp impérial, où les stormtroopers ont rassemblé toutes les troupes restantes. Après quelques rounds de tirs de blasters et quelques pertes des deux côtés, la situation semble être dans une impasse. C'est alors que Shi'lou décide de tenter une manœuvre audacieuse. Elle prend le volant d'un grand camion speeder servant à transporter des débris de minéraux, et utilise le véhicule comme bélier pour démolir le mur extérieur de la caserne impériale. Les fantassins de marine rebelles peuvent poursuivre leur avancée. Le MJ considère que l'action héroïque du capitaine Shi'lou constitue une excellente raison pour mettre fin à la phase 2.

Étape 1 : dés d'aptitude : le soutien des mineurs (obtenu grâce au ☹ du test de Combat à grande échelle de la phase 1) augmente l'effectif de la force active d'un cran, comme indiqué dans l'encart **Combinaison de troupes** page 71. Elle passe donc du statut « imposant » à celui d'« énorme ». Il faudra ajouter ♦♦♦♦ à la réserve de dés.

Étape 2 : dés de difficulté : malgré les pertes subies durant le premier assaut, les stormtroopers restent nombreux grâce aux renforts reçus à la caserne. La force ennemie reste considérable, ce qui ajoute ♦♦♦♦ à la réserve de dés du test de Combat à grande échelle.

Étape 3 : améliorer les dés d'aptitude : les fantassins restent toujours loyaux à leur capitaine. Les actions de Shi'lou ont galvanisé la milice, qui suit à présent ses ordres. Comme elle est toujours à la tête de la force active, Shi'lou améliore trois dés d'aptitude pour le test de Combat à grande échelle grâce à son rang 3 en Commandement. Les bons dés de la réserve sont donc : ♦♦♦♦♦♦♦♦.

Étape 4 : améliorer les dés de difficulté : pour le meilleur ou pour le pire, le lieutenant Fhaen est toujours à la tête des stormtroopers, et contribue à cette bataille grâce à son piètre rang de Commandement de 1. Il permet d'améliorer un dé de difficulté, les mauvais dés se présentant comme suit : ♦♦♦♦♦♦♦♦.

Étape 5 : dés de fortune et d'infortune : malheureusement pour les forces rebelles, l'effet de surprise a disparu. Chez les stormtroopers, la discipline a repris le dessus : il vaut mieux ne pas les sous-estimer. Cependant, ils n'ont toujours pas confiance en leur commandant, surtout après les pertes subies. De plus, la manœuvre osée du capitaine avec le camion speeder a créé une brèche qui menace la position des stormtroopers. Ces facteurs ajoutent □□ au test de Combat à grande échelle.

De surcroît, avec le renfort des civils combattants, la plupart des spectateurs que le capitaine Shi'lou voulait maintenir hors des combats pendant la phase 1 ont pris les armes à leur tour. Les autres ont eu le temps de se mettre à l'abri. Cependant, les ☹ ☹ obtenus en phase 1 font que les stormtroopers occupent une bonne position défensive, et leur armurerie est bien pourvue. Ils ajoutent donc ■■ à la réserve de dés.

La réserve de dés finale pour le test de Combat à grande échelle de la phase 2 est constitué comme suit : ♦♦♦♦♦♦♦♦□□♦♦♦♦♦♦♦♦.

C'est à nouveau le joueur qui incarne Shi'lou qui jette les dés pour le test. Une fois les symboles annulés retirés, il se retrouve avec le résultat suivant : ✨ ✨ ☹ ☹.

C'est un nouveau succès pour nos héros ! Grâce à l'action héroïque de Shi'lou et les efforts conjoints des courageux fantassins de marine rebelles et des citoyens de Nouvelle Valis, les forces impériales finissent par être vaincues. Les stormtroopers et le lieutenant Fhaen effectuent un tir de repli avant d'abandonner leur poste, laissant les richesses minières de Nouvelle Valis aux mains des Rebelles.

Néanmoins, le capitaine Shi'lou paie cher cette victoire. Réalisant que la brèche faite par l'officier rebelle est une véritable catastrophe, le lieutenant Fhaen a donné l'ordre à ses stormtroopers de faire de l'héroïne leur cible prioritaire. Le MJ dépense les ☹ ☹ générés lors du résultat du test pour infliger 4 blessures au capitaine. Ces dernières s'ajoutent à toute blessure qu'elle aurait subie pendant les rounds de combat de la phase 2. Ette Shi'lou considère, malgré ses meurtrissures, que la libération de Nouvelle Valis en valait la peine.

PLANIFIER UNE CAMPAGNE MILITAIRE

Si le maître du jeu désire planifier une campagne centrée sur les opérations militaires, il aura besoin d'un certain temps pour établir l'environnement où elle se déroule. Il est important de trouver des raisons valables à la présence de plusieurs belligérants dans un même système. Les deux camps doivent avoir des buts spécifiques et crédibles dans cette région. De plus, le maître du jeu doit réfléchir aux atouts sur lesquels les deux forces peuvent compter. Il doit établir la liste détaillée des avantages qu'elles possèdent déjà ainsi que celle des renforts potentiels qui peuvent rejoindre l'engagement au moment opportun. Les troupes locales seront cantonnées aux avantages propres à leur système, encore qu'elles peuvent avoir signé des traités avec des systèmes voisins. Les forces militaires de plus grande envergure – l'Empire ou l'Alliance Rebelle – peuvent compter sur des unités issues d'autres régions de la galaxie, même si ces renforts mettent du temps à arriver ou ne restent accessibles que sous certaines conditions.

OBJECTIFS

En temps de guerre, un organisme militaire ne peut pas se permettre de distribuer ses ressources au petit bonheur la chance, sans établir de stratégie spécifique. La logistique joue un rôle majeur dans les assignations ; même un lieu qui paraît imprenable doit pouvoir compter sur le renfort d'unités lointaines en cas d'attaque imprévue. Celles qui ont pour rôle d'engager l'ennemi le font dans un but précis. Quand une troupe se rassemble dans une région, c'est soit pour assurer la sécurité – se protéger contre une action militaire –, soit pour se préparer à un assaut massif. La stratégie et la tactique n'entrent pas en jeu tant que le but principal n'est pas clair et précis aux yeux des dirigeants. Le plus souvent, cet objectif est centré sur la protection ou l'acquisition d'un atout spécifique dont l'importance peut varier. Les habitants et les ressources d'un système entier auront nécessairement plus de poids qu'une simple information ou une technologie.

La trame du conflit peut devenir compliquée lorsque les différents camps ont des objectifs divergents et ne se retrouvent pas nécessairement en opposition directe. L'option la plus simple est de considérer que les deux groupes veulent prendre le contrôle d'un monde et de ses citoyens. Une force d'invasion peut se focaliser sur l'occupation d'une région de petite taille – en raison de ses ressources agricoles, manufacturières ou minières. Dans ce cas, la force opposée se concentrera sur des mesures défensives. Son objectif principal consistera à défendre les alentours de la zone visée par les envahisseurs. Il est également possible que les troupes de défense aient le désir de mettre la main sur les ressources militaires et

technologiques de l'envahisseur afin de les retourner contre lui. Chaque attaque présente pour ces défenseurs une possibilité supplémentaire de remplir leur objectif. Si aucune des factions n'a d'information sur les intentions de l'adversaire, les choses se corsent. Planifier les futures opérations se transforme alors en exercice compliqué pour les officiers des deux camps.

Quand le maître du jeu établit une mission dans une région, il doit avoir en tête les objectifs à long terme de toutes les factions impliquées. Chaque opération doit être liée au but global de l'action militaire. Dans certains cas, ce lien sera ténu, voire presque inexistant. Ce sera le cas si les joueurs doivent obtenir des ressources supplémentaires pour maintenir les troupes sur le pied de guerre ou rassembler des informations sur les activités de l'ennemi. Mais même ces buts doivent avoir une cohérence par rapport au déroulement de la campagne. Si vous tissez des liens entre chaque mission entreprise par les personnages joueurs, la partie n'en sera que plus réaliste et l'histoire plus riche. C'est également un moyen de décrire par petites touches les stratégies et les philosophies des officiers impliqués dans la guerre au sens large.

Il vaut mieux que les objectifs aient un rapport avec la nature du système où se déroule le conflit. Si le lieu a une valeur stratégique, il est raisonnable de penser que les deux forces auront le désir de s'en emparer pour profiter de son avantage inhérent. Si

THÈME DE CAMPAGNE ET PERSONNAGES JOUEURS

Nous encourageons le maître du jeu à discuter de tous les aspects de la campagne avec ses joueurs au moment de la création de personnages. Il est bon d'évoquer dès le début tous les types de monde dans lesquels elle aura lieu, de même que son ambiance générale. Par ce biais, les personnages resteront en harmonie avec les paramètres et l'atmosphère de la campagne. Cette conversation est très importante si vous décidez de mettre à l'honneur une série de mondes spécifiques tout au long de l'histoire. Mieux vaut éviter que les joueurs regrettent d'avoir jeté leur dévolu sur une espèce amphibie quand ils passeront leur temps sur un monde désertique. En revanche, ce choix se révélera particulièrement adapté si l'action a lieu sur un monde aquatique. De la même manière, une carrière d'As n'est pas la meilleure option si, au cours de la campagne, aucun combat ne met en scène de véhicules.

cet atout est un élément qu'on peut retirer du système une fois qu'on s'en est emparé, la bataille sera de moindre ampleur puisque les deux camps voudront juste le prendre. Si un des belligérants préfère voir une ressource détruite plutôt qu'aux mains de son ennemi, l'adversaire ne devra pas seulement sécuriser l'objectif, il devra également empêcher sa destruction ou son vol.

Si un maître du jeu choisit de créer des systèmes stellaires de son cru, il peut facilement aborder le sujet des conflits pendant le processus de création. Si vous choisissez de réutiliser un lieu qui était important lors de précédentes campagnes, il reste important de faire le lien entre les informations déjà connues et le cadre de la nouvelle campagne. Les joueurs qui sont déjà familiarisés avec le décor apprécieront cette continuité. Vous aurez également plus de facilité pour réutiliser des personnages non joueurs.

ATOUTS

Les atouts des deux camps jouent un rôle majeur pour définir l'axe et la nature des opérations militaires d'envergure. Si une faction est bien mieux équipée qu'une autre, celle qui manque de matériel devra choisir ses missions avec plus de soin. Elle devra aussi se fixer des objectifs réalistes si elle se trouve en infériorité numérique. Bien qu'en règle générale les deux partis soient à peu près égaux, les différences entre les équipements, l'entraînement et les tactiques employées créent des déséquilibres. Quand il fixe l'objectif d'une campagne militaire, le maître du jeu doit prendre en considération la quantité et la nature des avantages disponibles pour chacun des camps.

Ces atouts, qu'une faction possède en abondance ou en quantité limitée, constituent des motifs de missions tout au long de la campagne. Au fil du temps, des réussites et des échecs, leur quantité et leur nature peuvent changer et ainsi modifier le visage de la campagne.

Les avantages que chaque camp possède sont évidemment les troupes qu'il a à sa disposition durant le conflit, et qui varient en effectif et en capacité. La différence entre les soldats peut venir de leur entraînement, de leur équipement ou encore de leur espèce. Par exemple, si une force dispose d'une armée de droïdes, elle aura besoin de ressources bien précises pour la déployer sur un champ de bataille. En outre, l'efficacité au combat et les compétences d'une telle troupe ne risquent guère de varier. Au contraire, une armée constituée à la hâte d'unités ayant subi des entraînements totalement différents, originaires de plusieurs mondes, obtiendra des résultats variables lors de chaque engagement en fonction des individus présents. Si les espèces engagées ont un régime alimentaire ou des besoins respiratoires atypiques, la chaîne de ravitaillement en sera forcément impactée. Ces exigences s'ajouteront aux besoins habituels en armes et munitions. Une force qui possède des effectifs quasi illimités, mais peu entraînés ou mal équipés usera de stratégies différentes par rapport à une armée limitée en nombre, mais possédant un meilleur équipement et une bonne discipline.

De même, lorsqu'un camp possède une technologie rudimentaire, il ne pourra pas tenir tête à son adversaire sur tous les fronts. Ainsi, une culture primitive incapable de voler dans l'espace ne pourra pas engager le combat avec son ennemi ailleurs que dans l'atmosphère de sa planète. De cette manière, un élément majeur peut se retrouver mis de côté pendant la campagne, à moins que vous n'ayez engagé des alliés. Sinon, il reste possible de transformer les éléments pour qu'ils s'adaptent : si la guerre a lieu dans un monde aquatique, les éléments terrestres de l'aventure changent, et on remplace les véhicules par des bateaux et autres transports submersibles.

RENFORTS

La guerre pour le contrôle de la galaxie s'étend partout. Des milliards de vies sont en jeu. Des combats d'apparence dérisoires, menés dans des trous perdus, peuvent avoir des conséquences sur la vie des habitants du Noyau. Étant donné ses capacités de voyages interstellaires et ses immenses réserves de richesses, on peut penser que l'Empire galactique est en mesure d'envoyer des renforts sur n'importe quel front en un temps record. Cependant, ce n'est pas le cas. Ses effectifs ont beau être considérables, la quantité de stormtroopers et de transports au service de l'Empire reste une ressource limitée en nombre.



Chaque unité est soigneusement affectée à un poste précis. Elle peut être déplacée si le système qui a besoin de renforts est relativement proche, mais la transmission des ordres et le trajet prennent du temps.

À l'inverse, la Rébellion possède des effectifs beaucoup plus restreints en matière de troupes et d'unités de soutien. Quand elle assigne une tâche à une unité, cette dernière s'y consacre jusqu'au bout. Les communications au sein de l'Alliance sont quelque peu limitées par la force des choses : l'isolement lui permet d'opérer avec plus de sécurité. Elle ne déplace des unités qu'en cas d'urgence, pour les missions les plus critiques ou encore pour éviter de perdre un avantage vital. En concentrant ainsi ses troupes sur les missions les plus essentielles, l'Alliance Rebelle peut parfois disposer de l'avantage numérique sur l'Empire galactique, mais cette supériorité de dure jamais éternellement.

Les populations locales constituent souvent l'un des meilleurs renforts potentiels qu'on puisse trouver dans un système. Un camp peut influencer les autochtones pour qu'ils rejoignent ses rangs et faire ainsi pencher la balance dans un conflit, même s'ils n'ont pas reçu d'entraînement significatif. Il peut même avoir accès à de nouveaux avantages, jusqu'alors inaccessibles. De plus, les natifs sont bien souvent familiarisés avec les ressources militaires qui n'avaient pas encore été révélées dans le cadre du conflit à grande échelle. Il peut s'agir d'armes – des modèles plus ou moins archaïques – dissimulées aux yeux de l'Empire et de l'Alliance, ou encore de nourriture ou de matériaux bruts, gardés en réserve pour pallier les contraintes du système en cas de besoin. Introduire de tels atouts dans le conflit peut avoir des conséquences sur la série de batailles menées, mais aussi sur la Guerre civile galactique, au-delà du système.

La question des renforts se pose souvent pour les escarmouches. Si aucun des camps n'a engagé toutes ses forces dans le combat, ils pourront recruter des renforts dans les garnisons locales. C'est notamment le cas lors des missions de reconnaissance et autres incursions de faible impact. Le plan de bataille initial ne prévoyait peut-être qu'un engagement limité, mais les renforts deviennent accessibles si les circonstances changent ou que le conflit s'embrase subitement. Dans ces situations, le maître du jeu devra évoquer les atouts accessibles à chacun des camps dans la région. Chaque faction peut vouloir engager plus de troupes dans cette guerre si la situation l'y oblige – notamment si une série d'événements menace soudain un avantage vital.

LA FRANGE

La Guerre civile galactique frappe bien au-delà des frontières du monde civilisé. Elle est partout, puisque l'Empire et l'Alliance Rebelle luttent pour s'approprier chaque parcelle de ressource. Les seuls contacts que certains mondes, situés à la frontière de l'univers connu et exploré, ont eus avec la civilisation galactique se sont faits dans le cadre d'un recrutement potentiel de troupes et d'un échange de ressources. La poigne de fer de l'Empire ou les appels à l'aide

désespérés de l'Alliance ont entraîné dans le conflit des mondes auparavant isolés. Loin des bases des deux factions, les combats menés dans la frange de la galaxie dégagent une atmosphère bien différente de ceux qui se déroulent près du Noyau. Dans la frange, les deux camps ont un accès très limité à leurs atouts. Étant donné le défi que représentent la logistique et la communication, ce sont les officiers présents qui auront le dernier mot en matière de décision. Les opérations militaires peuvent vite avoir des répercussions multiples sur ces systèmes isolés, mais elles auront surtout un impact sur la vie des habitants, jusqu'alors protégés par leur solitude relative.

Les systèmes de la frange offrent l'occasion au maître du jeu d'explorer la galaxie sous un nouveau jour. Ces lieux recèlent des secrets inconnus du commun des mortels. Dans certains cas, ces mystérieux atouts constituent une innovation militaire majeure. Si un camp parvient à mettre la main sur un nouveau système de défense, le cours de la guerre peut changer. Peut-être qu'une planète de la frange possède un nouveau type de bacta qui accélère la guérison, un système d'hyperpropulsion qui réduit le temps de trajet, ou encore des matières premières nécessaires à la fabrication d'une technologie déjà employée. Les contraintes qui pèsent sur la production manufacturière représentent un défi majeur pour l'Empire et la Rébellion. Si un système de la frange est en mesure de fournir de précieuses marchandises, la chaîne de transit sera totalement revue dans la région et bien au-delà. S'il s'agit en outre d'une denrée qu'on utilisait jusque-là avec parcimonie, cette nouvelle source d'approvisionnement peut changer les tactiques du camp qui a mis la main dessus.

Cependant, la plupart des systèmes de la frange possèdent des ressources locales en faible quantité. Si de nombreux colons arrivent à vivre en autosuffisance, d'autres dépendent des imports. Et même les habitants qui n'ont pas besoin de matériaux issus de systèmes lointains pour survivre au quotidien apprécient de recevoir des nouvelles et des petits produits de luxe des mondes civilisés. Les besoins de ces systèmes les placent en position extrêmement désavantageuse. Les colons paient un prix exorbitant pour des marchandises qu'on se procure facilement dans le Noyau ou la Bordure médiane. Peu de groupes sont capables de faciliter le transit de grands volumes de marchandises. Ceux qui y parviennent s'attendent à un juste retour des choses au regard de leurs efforts. L'Empire a su tourner ce système à son avantage : il force de nombreuses planètes à lui fournir des matériaux en échange de produits à faible coût de production. Ce mécanisme force les habitants à rester loyaux envers l'Empire, mais c'est aussi un argument idéal pour l'Alliance Rebelle quand elle cherche à les rallier à sa cause ou à recruter.

Les combats qui se déroulent dans la frange tournent autour d'un avantage disponible dans un lieu précis. Dans certains cas, c'est la population locale, source idéale pour recruter de nouveaux soldats, qui constitue l'atout en question. Dans d'autres cas, il s'agit de matériaux ou d'éléments propres à un monde. Quoi qu'il en soit, aucun camp ne peut se permettre

d'infliger des dommages significatifs à la planète et à sa population, de risque de compromettre la survie de l'atout tant désiré. C'est pourquoi les combats menés dans ces mondes sont généralement indirects et limités. C'est seulement si un des partis pressent qu'il n'a d'autre choix que de prendre des mesures directes qu'il le fera, et ce, afin d'éviter que les matériaux ne tombent aux mains de l'ennemie.

LA BORDURE MÉDIANE

Les batailles les plus acharnées de la Guerre civile galactique se déroulent principalement dans les systèmes de la Bordure Médiane. Ces mondes sont bien intégrés à la société galactique, certains sont même reliés aux grandes routes commerciales. Peu d'entre eux agissent de manière isolée. Ils ont noué des liens avec les autres mondes, et communiquent régulièrement avec eux. Certains sont même devenus dépendants des partenariats établis avec le reste de la galaxie. Ces échanges commerciaux forment le socle de leur économie et modèlent le niveau de vie de leurs habitants. Ces systèmes dépendent donc énormément du gouvernement galactique pour faire respecter la loi et assurer la sécurité des couloirs de navigation, ce qui garantit la possibilité de continuer le transport de marchandises en toute quiétude. Si certaines populations reconnaissent le danger que représente la tyrannie imposée par l'Empereur, les autres apprécient les réglementations qui ont cours. Après tout, la stabilité est bien plus profitable au développement du commerce et à l'accroissement des richesses.

La loyauté d'un système envers un camp tient à deux éléments : l'éthique de ses habitants et son mode de gouvernement. Pour de nombreuses planètes de la Bordure Médiane, ces affinités sont profondément ancrées dans les mentalités. De tels mondes ne s'engageront directement dans le conflit que s'ils détiennent des atouts de taille, convoités par chacune des factions. Les autres mondes ne sont pas rattachés à un camp précis. Si chaque parti pense pouvoir rallier le système à sa cause, il est sûr et certain que la guerre va y éclater. Parfois, le conflit prend plusieurs visages. Les diplomates et les négociateurs mènent le combat lors de réunions secrètes, où ils tentent de prendre le contrôle de ressources essentielles à coup de traités négociés avec soin. Les agents d'espionnage veulent découvrir des secrets précieux ou des plans cruciaux. Les recruteurs tâtent le terrain pour connaître le nombre de combattants sur lesquels ils pourront compter pendant que les provocateurs feront éclore le mécontentement dans la population.

La majorité des mondes de la Bordure Médiane a déjà choisi son camp. Les faire changer d'allégeance est forcément compliqué. Les chaînes de ravitaillement et la logistique fonctionnent selon un processus bien établi, qui ne sera pas aisé à modifier. Ces mondes dépendent de dizaines d'autres, avec lesquels ils ont établi des contrats commerciaux. Bien que la Guerre civile galactique ait certainement mis à mal certains liens, d'autres restent en vigueur. Si

un monde change de rôle au cours de la guerre, nul doute que cela aura des conséquences sur le système en question ainsi que sur ses partenaires commerciaux. Il devra généralement lutter pour s'approprier des matières premières nécessaires au bon fonctionnement de ses usines, ou des biens qui permettront aux citoyens de continuer leur vie comme si rien n'avait changé.

Quand plusieurs partenaires commerciaux d'un monde de la Bordure médiane changent d'allégeance, cela lui ouvre de nouvelles possibilités. Chaque fois qu'un système rejoint l'Alliance, tous les mondes qui effectuaient des échanges avec lui se demandent s'il vaut mieux continuer à commercer illégalement avec ce système, ou trouver une autre source d'approvisionnement dans l'Empire. On assiste parfois à un effet domino en faveur de l'Alliance Rebelle : chaque monde qui rompt les liens avec l'Empire représente une véritable aubaine, puisque cela peut en pousser d'autres à s'éloigner à leur tour de l'influence impériale. L'Empire a tout à fait conscience du danger que représente ce changement d'allégeance, et prend parfois des mesures extrêmes pour faire un exemple et montrer toute l'ampleur de sa puissance. C'est ce qui est arrivé à Aldérande.

LE NOYAU

Les mondes du Noyau sont totalement absorbés par leur petite vie. Ces systèmes représentent le centre de la culture galactique. Pour beaucoup d'habitants, la Guerre civile galactique est un événement qui touche d'autres personnes, sur d'autres planètes. L'impact qu'elle peut avoir dans ces mondes se limite à la disponibilité limitée de certains produits de luxe ou à quelques changements mineurs sur les relevés de compte des résidents. La guerre ne se présente aux portes de ces mondes que lorsqu'elle est prati-



quement terminée. Les affrontements directs y sont rarissimes. Le Noyau garde cependant une influence sur le déroulement des combats qui ont lieu hors de ses frontières. Les décisions tactiques importantes et les fondements culturels des factions naissent dans le Noyau. C'est en ce lieu que les cœurs et les esprits s'affrontent. À l'intérieur de ses frontières, on prend des décisions concernant la logistique, qui détermineront quels atouts seront disponibles pour l'Empire et l'Alliance Rebelle.

Les grandes batailles sont rares dans les mondes du Noyau, puisqu'aucune faction ne peut se permettre d'en provoquer une. L'Empire perdrait la face si cela arrivait. Il ne peut pas faire croire aux habitants du Noyau que la guerre menace leur sécurité. Pour l'Alliance, le simple fait de rassembler les troupes nécessaires serait compliqué. Et même si elle y arrivait,

les réactions violentes que cela pourrait engendrer seraient un désastre, car les mondes du Noyau penseraient que l'Alliance représente un danger pour eux.

Les deux factions se livrent à la place une guerre pour acquérir le soutien des habitants du Noyau. L'Alliance mène des missions d'espionnage et une guerre de l'information. Elle est constamment à la recherche de données vitales sur l'Empire, tout en répandant des histoires concernant les atrocités commises en son nom pour attirer l'attention des citoyens. Pour contrer cela, le gouvernement impérial doit continuer à maintenir l'illusion que la paix et la stabilité règnent, tout en réprimant les insurrections et les tentatives d'espionnage. Au même moment, il endoctrine la population avec sa propagande, assurant que son mode de vie est le meilleur qui soit et que la Rébellion n'est rien de plus qu'un engouement passager.



PLANIFIER LES SESSIONS

Selon leur nature, les unités de l'Alliance Rebelle emploient différentes méthodes pour engager le combat avec l'ennemi dans la Guerre civile galactique. Les variations vont plus loin que les simples manières de commander ou les écoles de pensée. Tous les officiers ne sont pas de la même espèce, tous ne sont pas issus des mêmes civilisations, tous ne s'entraînent pas sur le même monde. Ils ont fréquemment des objectifs spécifiques et emploient des méthodes totalement différentes pour les remplir. Certaines décisions de commandement qui semblent évidentes à un Stratège particulier paraîtront tout à fait incongrues aux adeptes de la philosophie d'un autre meneur.

Ces variations octroient au Stratège une bonne marge de manœuvre. Dans certaines structures de commandement, les chefs d'escadron disposent d'une considérable indépendance pour mener leurs opérations. Dans d'autres, même le lieutenant doit s'astreindre à respecter à la lettre les règles du règlement. Quand il prépare sa campagne, le maître du jeu doit décider du degré de liberté qu'il octroiera aux personnages et par extension aux joueurs qui les incarnent, le tout devant convenir à tout le monde. Certains groupes apprécieront mieux que leurs personnages puissent agir de manière totalement indépendante et planifier leurs propres missions. D'autres préféreront que la campagne soit plus cadrée : un PNJ y donnera des ordres précis aux personnages, mais ces derniers seront libres quant à la manière de remplir leurs objectifs. Dans les deux cas, le maître du jeu doit planifier à l'avance les parties. Une campagne dirigée par les personnages lui demandera d'être plus flexible et surtout réactif quand les joueurs concevront leurs propres plans et les mettront en œuvre.

CAMPAGNE CADRÉE

Un maître du jeu et son groupe peuvent pencher en faveur d'une campagne planifiée à l'avance, même si ce n'est que vaguement. Dans ce cas, le maître du jeu aura noté une série d'objectifs possibles avant le début de la partie, et une série de missions qui pourraient mener à leur accomplissement. Si les personnages joueurs remplissent avec succès chacune de leurs tâches, ils seront probablement à même d'atteindre leur but. Les échecs réduiront les chances de succès final, et une série de missions annexes peuvent se révéler nécessaires pour pouvoir atteindre malgré tout l'objectif final.

Dans le cadre d'une campagne cadrée, les personnages joueurs sont rarement les meneurs de premier plan dans l'histoire. Bien qu'ils restent les personnages centraux, ils doivent toujours obéir à un ou plusieurs PNJ. Ceux-ci donnent des objectifs de mission aux personnages joueurs, qui doivent ensuite atteindre le but qui leur a été assigné. Certains groupes auront droit au descriptif complet de

leur mission : les personnages n'ont alors qu'à suivre le plan pour parvenir à leurs fins. D'autres groupes auront besoin de plus de flexibilité.

Le ravitaillement pose rarement problème lors d'une campagne structurée. Puisque les personnages joueurs ne planifient pas eux-mêmes leurs missions, on part du principe que les officiers en charge prennent en compte la logistique et les atouts disponibles quand ils s'en occupent. Les personnages joueurs doivent prendre des décisions importantes sur le terrain et parvenir à vaincre leurs adversaires, mais ils auront en règle générale l'équipement adéquat pour accomplir leur tâche. L'équipement ne devient inadapté que si le plan tourne mal : il devient alors nécessaire d'improviser.

CAMPAGNE OÙ LES PERSONNAGES MÈNENT LA BARQUE

Certains groupes de joueurs préfèrent que leurs personnages demeurent en permanence sur le devant de la scène. À leurs yeux, l'idée qu'une autre entité puisse donner des ordres à leur personnage nuit au caractère épique de l'histoire. Ils préfèrent que leurs alter ego analysent la situation du système, identifient les objectifs principaux et planifient ensuite les missions nécessaires pour atteindre leur but final. Si cette manière de raconter l'histoire paraît plus gratifiante, elle requiert plus de préparation de la part du maître du jeu et des joueurs. Il faut que tous les détails soient minutieusement écrits à l'avance pour que les joueurs puissent décider convenablement de leurs intentions et connaître les ressources à leur disposition. Le maître du jeu doit aussi définir précisément les desseins et le mode de commandement des personnages adverses importants du système. Ainsi, ces PNJ pourront réagir convenablement et de façon réaliste aux missions que les personnages joueurs vont orchestrer.

Si les personnages joueurs cadrent eux-mêmes la campagne, les joueurs et le maître du jeu doivent s'attendre à fournir des efforts importants pour que tout se déroule bien. Le maître du jeu doit prendre le temps d'identifier les principaux avantages militaires d'un système et les individus qui y sont associés. Concrètement, il doit créer beaucoup de lieux et de personnages, probablement plus que ce dont il aura vraiment besoin, pour que les joueurs puissent décider librement de leur angle d'attaque. De leur côté, les joueurs devront soigneusement examiner le système où ils évoluent. Cet examen prendra plus de temps qu'une session de jeu normale. Ils devront en effet consacrer plus de temps à étudier la géographie de la planète, son économie et sa culture. Il leur faudra rechercher des atouts, de préférence présents en abondance, ou des éléments de moindre intérêt, mais mal défendus. Cette recherche d'informations est longue, mais elle ajoute plus de profondeur à l'expérience de jeu.

ASSEMBLER LES PIÈCES DU PUZZLE

Dans toute campagne militaire, les joueurs et le maître du jeu doivent travailler main dans la main pour être sûrs que les personnages qui n'ont pas d'orientation militaire disposeront quand même de leur lot de défis et d'occasions de faire des prouesses. Dans l'idéal, il faudrait que les joueurs en parlent quand ils créent leurs personnages ensemble. Si certains joueurs souhaitent incarner des Diplomates ou des Espions, le groupe doit être prêt à accepter des missions qui permettent à ces carrières de manifester leurs talents. Il faudra probablement réajuster les objectifs principaux, et chacun devra être favorable à ces petits changements.

Le Stratège sera particulièrement sollicité pour offrir des occasions de briller aux joueurs qui ne sont pas centrés sur le combat. C'est souvent lui qui choisit la structure des missions pour atteindre l'objectif principal. Un Stratège avisé est capable de discerner les atouts disponibles, y compris les compétences des autres personnages joueurs, et il met tout en œuvre pour en tirer parti. Si le Stratège est incapable de les reconnaître au début, le maître du jeu ou le joueur incarnant un personnage non-combattant seraient bien avisés de lui faire une piqure de rappel au moment de planifier les opérations.

Une fois l'analyse de la cible terminée, les joueurs doivent élaborer ensemble une série de plans qui leur permettront d'atteindre leur but. À ce moment, il est nécessaire de faire confiance au maître du jeu : il est en effet censé dire aux joueurs si un plan est réalisable ou pas tout en s'interdisant de modifier les défenses ennemies en conséquence. Les meilleures histoires sont celles bâties par le groupe de jeu dans son ensemble, c'est évident, mais il faut éviter de transformer ce genre de situations en un conflit direct entre le maître du jeu et les joueurs.

FORMATS DE MISSION

Peu importe qui planifie les missions, l'unité pourra s'essayer à plusieurs thèmes. Il faut adapter les objectifs spécifiques au système où se déroule la mission, mais les grandes lignes restent similaires quoi qu'il arrive. Le maître du jeu et les joueurs devraient prendre en considération les différents thèmes qui s'offrent à eux quand ils planifient le développement général de la campagne. Les résultats de chaque mission, comme l'obtention ou la destruction d'un atout, peuvent avoir des répercussions sur les suivantes et leur planification. De même, si l'unité échoue à empêcher l'ennemi de recevoir des marchandises ou de compléter la construction d'une nouvelle arme, elle devra y faire face quand elle devra s'acquitter de sa tâche plus tard.

DESTRUCTION

Parfois, le coup qui met le plus à mal l'ennemi est celui qui l'empêche d'exploiter un atout important. Le type d'atout en question varie, mais tout ce qui touche à la fabrication, au stockage ou à la réparation de matériel militaire constitue une cible de choix. Vu que les défenseurs sont conscients de la valeur de ces installations et de la nécessité de les protéger à tout prix, elles sont en règle générale très bien défendues. Malgré tout, un système de défense comporte toujours une brèche. Une petite équipe peut s'introduire discrètement dans un complexe ou y pénétrer en usant de persuasion, et ainsi se trouver en mesure de détruire la cible, qui est avant tout protégée contre les assauts directs à grande échelle. Quand un atout

vital est détruit, l'ennemi doit revoir toute sa stratégie en tenant compte de sa disparition. Des opérations importantes risquent d'être retardées, donnant le temps à l'Alliance de renforcer ses propres ressources et de réfléchir à une réaction appropriée. Dans des cas extrêmes, les Rebelles peuvent même avoir le champ libre dans une région tandis que les forces de l'Empire s'acharnent à réparer leur infrastructure.

L'Alliance Rebelle préfère toujours obtenir des ressources plutôt qu'en priver l'ennemi. Raser les éléments qui facilitent la tâche de l'Empire est utile, mais les coups de main qui permettent d'acquérir des denrées nécessaires à l'effort de guerre le sont plus encore. Cependant, il arrive que l'Alliance ne puisse pas reconverter facilement une installation primordiale pour l'Empire. Par exemple, les usines et les complexes de réparation sont construits et équipés pour convenir aux besoins de vaisseaux et d'armements spécifiques. Si l'Alliance veut les adapter à ses propres modèles, elle devra consacrer beaucoup de temps à la réhabilitation : construire une nouvelle installation serait peut-être plus rapide et plus sûr. De même, les armureries ont été spécifiquement conçues pour fonctionner avec les véhicules et l'armement impériaux. Ce seront là aussi des cibles toutes désignées pour des missions de destruction. À moins d'obtenir des armes et de l'équipement en quantité illimitée, ça ne vaut pas la peine de les distribuer aux soldats de l'Alliance : le temps qu'ils leur soient remis et que les troupes s'entraînent avec ce nouvel équipement, la Rébellion risque de se trouver à court des munitions et des autres pièces nécessaires à leur entretien.

Dans d'autres situations, les complexes impériaux ont été conçus pour des tâches si ignobles que l'Alliance n'essaie même pas de les recycler. L'Étoile Noire est un parfait exemple de technologie monstrueuse qui méritait seulement d'être détruite. On peut inclure dans cette catégorie les prisons et les bâtiments où sont enfermés des esclaves ; il est impossible d'effacer le souvenir des atrocités commises en ces lieux, peu importe la valeur militaire de l'endroit.

SABOTAGE

Toute structure s'organise autour d'un emploi du temps immuable. Quand les plans sont respectés à la lettre, les ouvriers sont productifs. Les cargaisons arrivent et repartent en suivant des horaires minutés, et les usines peuvent remplir leurs objectifs. En règle générale, dans des conditions favorables, ces complexes et les organisations associées se développent. Au contraire, tout ce qui vient perturber la routine peut causer des problèmes importants à l'organisation. Les atouts stagnent plutôt que d'être utilisés à leur plein potentiel. Les travailleurs échouent à remplir des tâches inhabituelles. Les biens produits sont défectueux, un véritable gâchis de temps et de ressources. Pour pallier rapidement ce problème, la hiérarchie peut décider d'augmenter la charge de travail, ce qui risque d'entraîner un cercle vicieux, la baisse du moral des ouvriers provoquant une réduction de la production, et ainsi de suite.

Les services de renseignement militaires cherchent souvent à obtenir en priorité des informations sur les usines de l'ennemi pour lancer des assauts contre elles afin de perturber la cadence de travail. Certaines missions auront pour objectif de les détruire ou simplement les endommager ; parfois, il faut plus de temps pour réparer que pour construire du neuf. La simple menace d'une attaque peut avoir un impact sur la chaîne de production. Des mesures de sécurité accrues entraînent une baisse de la productivité à cause de la tension nerveuse et de la baisse de moral qu'elles provoquent.

Un assaut lancé contre un local présente un risque particulier : il risque d'entraîner des conséquences politiques. Si la cible est un complexe militaire, ce ne sera pas le cas. En revanche, si des civils sont victimes de l'offensive, la propagande peut s'emparer de cette situation afin de faire passer les attaquants pour des terroristes aux yeux de la population. Les possibilités de ravitaillement et la sécurité des futures missions de l'Alliance Rebelle risquent d'en souffrir, car les sympathisants locaux commenceront à penser que l'Empire reste un moindre mal. Une mission de sabotage doit donc être choisie avec précision, et limiter autant que faire se peut le nombre de victimes. Le matériel ou les véhicules de transport – droïdes inclus – constituent des cibles viables pour ce genre d'opération.

En cas d'attaque contre un complexe de grande taille, la mission de sabotage se révèle plus efficace

si elle vise l'infrastructure du bâtiment. Les générateurs, les vaporateurs d'humidité et les noyaux de mémoire constituent des cibles idéales. Quand un élément capital de l'usine est détruit ou endommagé, la base ennemie met du temps à le réparer avant que tout ne retourne à la normale. Si la conception est particulièrement complexe ou que des technologies rares entrent en jeu, les réparations peuvent prendre des semaines, voire des mois.

RENSEIGNEMENTS

Le succès d'une campagne militaire repose sur les informations récoltées sur l'ennemi. Connaître les tactiques favorites de l'adversaire, ses ressources militaires ou le placement de ses troupes confère un avantage indéniable. Découvrir ses secrets permet de révéler ses faiblesses, et donc savoir où et quand frapper pour avoir un maximum d'impact. Un bon service de renseignements peut faire la différence entre une série de campagnes victorieuses et un fiasco total. En

exploitant ces secrets, on peut frapper fort, paralyser certains processus vitaux et ainsi neutraliser complètement l'organisation adverse.

Un Stratège qui se base sur des informations erronées ou les interprète de travers risque toutefois de tomber dans une embuscade, ou encore de s'attaquer au point fort de l'ennemi. Un Stratège avisé prend le temps nécessaire et profite de ses atouts pour récolter des données supplémentaires, tout en protégeant les secrets de son camp. Il vérifie ses sources autant que possible en comparant les renseignements issus de plusieurs réseaux.

On choisit généralement d'effectuer des missions de renseignements en début de campagne. À ce moment, aucun des camps ne connaît les points forts de son adversaire. Au fur et à mesure des affrontements, les deux forces en présence se familiarisent avec leurs stratégies respectives, même si les méthodes de contre-espionnage compromettent peu à peu les sources d'information durant la même période.

Quand une mission a pour but de récolter des informations sur l'adversaire, on peut prévoir de s'infiltrer directement chez lui, mais les chances de succès sont plus importantes si on choisit d'exploiter avec subtilité les informations issues de sources annexes. En discutant avec des fournisseurs de l'ennemi, vous pouvez glaner des renseignements sur la sécurité intérieure sans avoir besoin d'y introduire un agent.



Même si ces sources sont à prendre avec des pincettes, il arrive qu'on obtienne des indications en discutant autour d'un verre, l'air de rien, à la cantina du coin. Cette méthode a l'avantage de présenter moins de risques de blessures.

On peut renverser le modèle de la mission d'espionnage classique pour créer des aventures inédites. Quand les personnages joueurs apprennent la présence d'un espion dans les rangs de leur unité, les soldats deviennent suspicieux les uns envers les autres. La méfiance s'installe, des individus ou des groupes sont mis à l'écart et l'efficacité du groupe en pâtit, alors que l'ennemi reçoit des informations. Forcer les

PJ à débusquer l'agent double puis à établir de nouvelles stratégies permet de changer radicalement le ton de la campagne.

LIBÉRATION

La tyrannie établie par l'Empire repose sur la cruauté envers les espèces non humaines. Un nombre invraisemblable d'êtres sensibles se sont retrouvés derrière les barreaux sans raison, condamnés à vivre une vie d'esclave et à travailler dans des conditions déplorables. L'Alliance Rebelle a mené de nombreux raids audacieux pour libérer ces prisonniers. La libération des esclaves suite à un assaut victorieux affecte sérieusement les capacités de production impériales. Les individus libérés sont plus que volontaires pour



rejoindre les rangs de l'Alliance. Ces attaques présentent un double avantage : elles paralysent une unité de production adverse et renforcent un avantage important. Dans des cas exceptionnels, les Rebelles ont été en mesure de démanteler une usine qui employait beaucoup d'esclaves. Pour cela, ils ont dû en prendre le contrôle total. Les anciens captifs ont repris la suite et sont à présent aux commandes, travaillant dans de bien meilleures conditions.

Les complexes carcéraux, et en particulier ceux qui contiennent des prisonniers politiques et militaires, sont une autre cible de choix pour les missions de libération. Chaque fois qu'un officier haut placé de l'Alliance est capturé, il est crucial de le récupérer avant qu'il ne subisse un interrogatoire. Évidemment, la simple loyauté personnelle pousse les soldats à aider l'un des leurs, mais ce genre d'opération présente des risques considérables. Cela dit, libérer un prisonnier politique d'un camp d'internement de l'Empire est un puissant outil de propagande pour l'Alliance Rebelle. Les fugitifs peuvent en effet continuer à dénoncer les méfaits de l'Empire. Une évasion montre également que l'Empire galactique n'est pas invulnérable. Chaque fois que la Rébellion démontre sa capacité à s'infiltrer dans un complexe sécurisé pour libérer une voix de la liberté, elle apporte de l'espoir aux peuples.

Il ne faut pas oublier que même si l'Empire est un régime d'oppression, vicieux, il n'est pas stupide et ne gaspille pas ses ressources. Il s'emploie à utiliser tous ses atouts, y compris ses prisonniers. Il peut forcer un Technicien expérimenté à travailler sur un projet technique ambitieux pour l'armement ou la production impériale. Les prisonniers sont aussi amenés à effectuer des travaux de réparation et de rénovation, même au sein d'installations militaires. Chaque ouvrier qualifié libéré par l'Alliance rejoint ses effectifs s'il le souhaite, et réduit ainsi les capacités de l'Empire. Dans certaines occasions, il peut même avoir eu accès à des secrets militaires importants dans le cadre de son travail. Après s'être occupé de la santé des prisonniers libérés, un minutieux débriefing avec eux permet parfois d'obtenir des renseignements majeurs qui peuvent décider de l'orientation des prochaines missions.

ACQUISITION DE RESSOURCES

Depuis des temps immémoriaux, c'est l'efficacité de la chaîne de ravitaillement qui fait le succès des unités sur le front. Quand les éléments indispensables pour le combat viennent à manquer, les soldats perdent de leur efficacité. La spirale infernale commence, et les pertes sur le champ de bataille ne tardent pas à suivre. Comme les techniques de guerre se complexifient, les ressources dont les troupes ont besoin ont elles aussi gagné en complexité. Tandis que

l'infanterie au sol équipée d'armes de poing n'aura besoin que de provisions, d'abris et de vêtements de base, il faudra ajouter à ces éléments essentiels des consommables et des pièces de rechange dans le cas d'un escadron de chasseurs stellaires pour pouvoir réparer les appareils. Les combats en milieu hostile compliquent encore l'affaire, puisque les troupes doivent lutter contre leur environnement en plus de leurs adversaires.

Un Stratège avisé reconnaît les limites imposées par la chaîne de ravitaillement et s'attache à résoudre ces problèmes, en recourant par exemple à une gestion soigneuse de la logistique et des communications. De plus, les forces de la Rébellion et de l'Empire peuvent s'attendre à recevoir des denrées supplémentaires grâce aux contacts qu'elles entretiennent en dehors du système stellaire où elles se trouvent. Cependant, chaque fois qu'il est possible de dérober des ressources à l'ennemi, l'assaut est d'autant plus efficace. Une attaque bien planifiée peut remplir les réserves de l'unité et dévaster celles de l'adversaire. Les conséquences d'un tel succès se ressentent souvent sur les combats suivants, puisque l'ennemi se trouve limité par son manque de ressources.

Quand il choisit d'intégrer un système stellaire parmi les lieux de sa campagne, le maître du jeu doit connaître les ressources qu'il contient, notamment la nourriture, le carburant et les munitions. Les contraintes atmosphériques ajoutent des obligations, comme des masques respiratoires si l'atmosphère du monde est toxique, ou des bouteilles d'oxygène pour parcourir des mondes sous-marins. Dans un monde désertique, l'eau constituera une denrée très précieuse, alors que les combustibles de chauffage seront vitaux pour survivre sur une planète gelée. Dans chaque mission qui implique de se procurer des ressources, chaque faction doit avoir un plan pour préserver ses marchandises et maintenir un afflux de denrées fraîches. La plupart du temps, le meilleur moyen de s'en procurer reste d'exploiter la chaîne de ravitaillement de l'ennemi. C'est autant de précieuses ressources en moins pour lui.

Parfois, le seul moyen d'obtenir certains articles nécessaires est de programmer une mission bien au-delà des frontières du système. Pour une unité qui a accès à des vaisseaux capables de passer dans l'hyperespace, elle consiste à prendre contact avec des fournisseurs d'un autre système, puis à traverser subtilement un blocus à son retour. Sinon, la mission peut requérir de traiter avec des partenaires à la réputation douteuse. Ce sera le cas si le correspondant en question est un contrebandier capable de livrer des marchandises illicites depuis un autre système. Les PJ devront certainement les troquer contre d'autres ressources, qu'il leur faudra remplacer lors d'une mission future.

L'APPEL DE L'ACTION

Les performances d'un Stratège et de son unité durant la guerre sont primordiales. Dans **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, le Devoir sert à prendre la mesure de leurs états de service. L'Alliance Rebelle reconnaît et récompense les personnages joueurs qui n'hésitent pas à se sacrifier et accomplissent de hauts faits d'armes. Le personnage se voit alors attribuer de plus grandes responsabilités. Ceux qui ont traité des affaires mineures avec succès peuvent user des mêmes compétences pour réaliser des travaux plus importants et plus délicats.

Le Devoir est avant tout un outil de narration, un moyen d'immerger les personnages plus profondément dans l'histoire. Le livre de règles **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** indique également que le Devoir est un moyen de connaître l'impact du personnage dans la Guerre civile galactique. Il dit aussi que le Devoir peut être utilisé pour établir des seuils qui permettent de gérer les interactions sociales avec les divers groupes et individus que croiseront les personnages. Cette section étaye ces idées, et présente d'autres manières d'exploiter ces options.

RANG DE CONTRIBUTION

Un nouveau groupe de personnages joueurs commence généralement la campagne avec un rang de Contribution égal à 0. Quand l'histoire débute, leurs liens avec l'Alliance sont ténus, et leurs officiers n'ont pas vraiment de raison de leur faire confiance. À ce moment de leur carrière, les personnages ont des responsabilités limitées. Leurs missions ont peu d'importance, et ils disposent de très peu d'informations sur le fonctionnement global de l'Alliance. Au cours de la campagne, les personnages auront maintes occasions de faire leurs preuves. Ils gagneront alors plus de respect et des obligations supplémentaires. La **Table 9 – 3 : Niveau de Contribution du groupe** de la page 327 du livre de règles **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** fournit des exemples de rôles donnés aux personnages en fonction de leur rang de Contribution, ainsi que la réputation qu'ils ont acquise auprès de l'Alliance et de l'Empire. Une autre manière de voir les choses consiste à estimer l'ampleur des responsabilités confiées aux personnages joueurs suivant le rang de Contribution qu'ils ont acquis.

NOUVELLE RECRUE

Les personnages débutants n'ont pas encore démontré leur valeur. Leurs supérieurs au sein de l'Alliance entrevoient bien leur potentiel, mais ils s'interrogent encore sur leur loyauté et leur engagement. S'ils sont impliqués dans des affaires douteuses, leurs officiers craindront certainement qu'ils ne soient des agents impériaux. Tant que les personnages n'ont pas fait leurs preuves en atteignant un rang de Contribution de 2 ou plus, ils sont considérés comme de nouvelles recrues. Leurs supérieurs restent prudents, et les joueurs ont un accès limité à l'équipement de l'Al-

liance et aux informations secrètes. Cette restriction aura forcément des conséquences sur les missions qui leur seront proposées.

La plupart du temps, les jeunes recrues travaillent isolées du reste de la Rébellion. Bien qu'elle ait mis en place des centres d'entraînements officiels, elle n'y envoie pas les conscrits. L'Alliance ne peut pas se permettre de faciliter la tâche de la Marine impériale en lui offrant la localisation de ces centres sur un plateau. C'est pourquoi les nouveaux membres officient au sein d'une cellule séparée de l'organisation principale. Leurs missions, même si elles restent importantes, se limitent à une seule ville ; ils n'auront pas besoin de voyager entre les mondes d'un système habité. Les unités ne connaissent de la Rébellion que ce qu'elles entrevoient à travers leur groupe d'activité. Elles ne connaissent même pas les noms de leurs contacts pour éviter les risques de trahison. Leur équipement se limite au strict nécessaire : de quoi les aider à atteindre leurs objectifs, mais guère plus.

SOLDAT ÉPROUVÉ

Une fois que les personnages ont pris part à quelques missions, leur engagement au sein de l'Alliance se fait plus clair. Leurs succès et leurs sacrifices passés inspirent le respect à leurs pairs et à leurs supérieurs. Les personnages possédant un rang de Contribution compris entre 2 et 4 sont des agents expérimentés et de confiance. Tout soupçon de collaboration avec l'Empire est lavé, à moins qu'il n'existe des preuves flagrantes en leur défaveur. Maintenant que les personnages ont prouvé leur loyauté et gagné en expérience, on leur confie de plus grandes responsabilités. Leurs tâches sont plus importantes. Ils peuvent même être amenés à coordonner des actions avec plusieurs cellules isolées. Ils deviennent aussi des cibles intéressantes pour l'Empire, car ils possèdent des informations qui pourraient porter préjudice à la Rébellion.

Les personnages éprouvés auront plus d'obligations que leurs camarades ayant un rang de Contribution inférieur. Ceux qui sont versés dans l'espionnage deviendront des contacts pour les cellules isolées. Les Stratèges se verront attribuer la charge d'une ou plusieurs escouades composées de fraîches recrues. Les Diplomates seront amenés à négocier avec une planète et à s'assurer que les communications s'effectuent sans encombre entre les alliés potentiels et les agents de l'Alliance Rebelle. En règle générale, leurs missions auront pour cadre un seul système stellaire, mais elles auront des conséquences sur plusieurs villes dudit système.

SOLDAT VÉTÉRAN

Les personnages qui ont démontré qu'ils étaient devenus des agents essentiels pour l'Alliance Rebelle sont encore mieux intégrés au système. Ceux qui ont atteint un rang de Contribution com-

pris entre 5 et 8 ont participé à au moins dix opérations contre l'Empire. À ce moment de l'histoire, leur loyauté est incontestable, car ils ont consenti à faire d'énormes sacrifices durant la guerre. Comme ils sont devenus des acteurs importants, le poids de leurs responsabilités s'en ressent : ils coordonnent des actions avec des groupes de plus en plus nombreux et doivent se préparer à donner encore plus de leur personne pour la cause de l'Alliance. Ils constituent à présent une véritable gêne pour l'Empire, à tel point que leur capture et leur élimination fait partie de ses priorités.

Les personnages vétérans servent d'exemple aux membres moins aguerris de l'Alliance. En tant que meneurs, ils montrent la voie aux nouvelles recrues ; ils constituent un exemple d'engagement et de dévouement qu'elles doivent imiter. Les Ingénieurs de ce rang dirigeront une équipe de Mécaniciens moins expérimentés pour résoudre des problèmes techniques majeurs ou maintenir plusieurs escadrons en état. Un As vétéran sera à la tête d'un escadron constitué de Pilotes débutants. Un Stratège aura une autorité totale sur les troupes de la Rébellion dans un système important, ou plusieurs, mais moins peuplés. Il aura des centaines voire des milliers de troupes sous ses ordres. Ces personnages représentent la colonne vertébrale de l'Alliance ; c'est grâce à eux que ses actions ne restent pas vaines.

OFFICIER

Les succès continus de ce personnage ont prouvé à l'Alliance qu'il constituait un atout essentiel. Il a atteint un rang de Contribution compris entre 9 et 13, ce qui signifie qu'il a accompli au moins vingt-cinq missions. Même si les premières étaient de moindre importance, les dernières comprenaient des batailles qui se jouaient au niveau de plusieurs systèmes. Ses victoires lui ont valu de prendre une place de plus en plus cruciale au sein de l'Alliance. À cet échelon, il aide à modeler les stratégies pour remporter la Guerre civile galactique sur plusieurs systèmes majeurs. Il a en sa possession des informations critiques, et son seul jugement peut affecter la liberté de millions d'individus.

Les décisions des officiers définissent en partie la guerre. Ils sont tenus d'avoir une vision globale du conflit et non plus de raisonner à l'échelle d'une seule bataille. Ils ont sous leurs ordres des unités qui se chargent d'effectuer les tâches annexes. Ils se trouvent rarement sur les théâtres d'opérations, puisqu'on a besoin de leur expertise pour prendre les décisions cruciales. S'ils prennent directement part au conflit, c'est que leur présence paraissait vitale. Ces personnages commandent plusieurs ailes de vaisseaux ou des divisions d'infanterie. Ils coordonnent les négociations avec des organisations dont l'influence s'étend sur de larges régions de la galaxie, ou les activités d'espionnage avec plusieurs dizaines d'agents spéciaux à leur service. Bien qu'ils soient devenus maîtres dans leur domaine, leurs compétences sont bien trop précieuses pour que l'Alliance risque leur vie dans des opérations sur le terrain.

MEMBRE DU HAUT COMMANDEMENT

Les personnages qui ont prouvé leurs compétences pendant plusieurs années peuvent espérer accéder à un poste au sein du Haut Commandement de l'Alliance. Pour cela, ils doivent avoir atteint un rang de Contribution d'au moins 14. Ces gens se donnent corps et âme à la Rébellion. Ils consacrent tout leur temps à la défaite de l'Empire galactique. Non seulement aptes à coordonner les actions de dizaines de milliers de soldats pour y parvenir, ils se montrent également capables de persuader les individus les plus réfractaires du bien-fondé de leur cause. Les membres du Haut Commandement de l'Alliance sont la Rébellion au sens propre. Sans leurs actions directes et leurs décisions, la Guerre civile galactique prendrait immédiatement fin, car la Marine impériale pourrait couper court à tous les efforts de résistance.

Le Haut Commandement influence directement les stratégies de l'Alliance Rebelle dans l'ensemble de la galaxie. Ses membres tentent de rester constamment coordonnés, en gardant le contact avec les autres officiers pour être certains que les actions menées dans certaines régions restent complémentaires d'autres missions. Le but est que toutes les opérations gardent une cohérence vis-à-vis de la stratégie globale et de la philosophie de l'Alliance. Les personnages qui ont

COMMENCER AVEC DES PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS

Il peut arriver que le groupe veuille commencer une campagne de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** en créant des personnages déjà expérimentés. Par exemple, les joueurs peuvent avoir envie de représenter des personnages qui prennent part au commandement de la Flotte dès le début de la partie. Si, dès le début, ils savent qu'ils ne peuvent s'engager que sur quelques sessions de jeu, il est nécessaire d'adapter les personnes à l'histoire racontée. Le maître du jeu devra donc leur attribuer un rang de Contribution correct dès la création des personnages, et distribuer de généreux bonus de points d'expérience.

Le maître du jeu peut adopter comme principe de base que les personnages auront gagné un rang de Contribution pour chaque tranche de 20 points de Devoir qu'ils possèdent, en partant du principe qu'il y a à peu près cinq personnages dans l'unité. La valeur de Devoir augmente moins facilement que les points d'expérience. Ainsi, un personnage créé avec un rang de Contribution de 10 possèdera entre 300 et 400 points d'expérience, que le personnage aura accumulés jusqu'à ce point de sa carrière.

atteint ce rang restent des spécialistes dans leur domaine, mais ils connaissent également les bases de la diplomatie et du commandement militaire. L'Alliance œuvre collectivement pour mettre un maximum d'atouts à disposition du Haut Commandement et ainsi sortir vainqueur de la Guerre civile galactique.

SEUIL DE DEVOIR

La réputation d'une unité, fondée sur le total des valeurs de Devoir de ses membres, ou seuil de Devoir, permet de poser les bases des interactions avec les PNJ. La page 49 du livre de règles **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** présente l'intérêt premier du Devoir en tant que seuil, à savoir qu'il permet de déterminer si l'équipe peut

communiquer avec un PNJ d'une certaine stature. Par exemple, les personnages qui n'ont pas beaucoup œuvré en faveur de l'Alliance auront un seuil de Devoir assez bas : il leur sera donc impossible de rencontrer directement un membre du Haut Commandement, quelle que soit l'importance de leur message. Cette information circulera indirectement jusqu'à l'officier supérieur via les canaux réguliers.

Comme la valeur de Devoir retombe à 0 chaque fois qu'un rang de Contribution est complété, cet usage du seuil peut paraître compliqué à mettre en œuvre. Le maître du jeu doit attribuer à l'avance un rang de Contribution à chaque PNJ. Comme le choix ne tombe pas forcément sous le sens, la **Table 3 – 6 : seuil de Devoir et rang de Contribution** donne des exemples

TABLE 3 - 6 : SEUIL DE DEVOIR ET RANG DE CONTRIBUTION

Rang de Contribution	Personnages possédant un seuil de Devoir dans ce rang
0	Voisinage : à ce stade, les personnages ont une influence dans un quartier d'une ville. Les chefs de gang locaux, les représentants de l'union locale, et même les recruteurs de l'Alliance hésitent à les rencontrer.
1	Ville : les aventures des personnages leur ont donné plus de crédibilité à l'échelle d'une petite ville, située sur une planète mineure. Ses dirigeants, les chefs d'entreprise locaux et les meneurs locaux de l'Alliance acceptent volontiers de les rencontrer.
2	Influence sur une planète mineure : au vu des précédents succès des personnages, on s'attend, sur une planète d'importance mineure, à ce qu'ils continuent à tenir leurs engagements. Les chefs d'entreprise du monde et les chefs criminels, de même que les petits politiciens, les chefs de file scientifiques, les célébrités et les érudits acceptent de les rencontrer.
3	Dirigeants d'une planète mineure : les personnages ont prouvé qu'ils exerçaient une grande influence sur le cours de la Guerre civile galactique telle qu'elle se déroule sur cette planète mineure. Le gouvernement planétaire, de même que les officiers de la milice planétaire ou des forces de l'Alliance, sont prêts à entendre leur avis sur divers problèmes.
4	Commandement d'un système mineur : depuis qu'elles ont entendu parler des succès des personnages, les personnes influentes dans ce système mineur reconnaissent la valeur des jugements des personnages. Les commandants de la flotte de l'Alliance ou des forces terrestres de ce système mineur, et même certains marchands interplanétaires, sont prêts à discuter avec eux des atouts potentiels à leur disposition.
5	Influence sur une planète clef : les personnages ont acquis une réputation significative aux yeux d'un système planétaire de premier plan, situé dans la Bordure médiane ou le Noyau. Les chefs des principaux syndicats du crime et des corporations – dont l'influence s'étend bien au-delà de ce système – négocieront avec les personnages.
6	Dirigeants d'une planète clef : il semble probable, du fait de leurs victoires passées, que les personnages aient un impact significatif sur le déroulement de la guerre dans ce système. Le gouverneur de la planète et ses principaux assistants, de même que les meneurs du monde civil et militaire, deviennent soucieux de connaître l'opinion des personnages joueurs.
7	Commandement de plusieurs systèmes : les personnages ont démontré qu'ils possédaient de très grandes capacités. Leur crédibilité est incontestable, on ne les invite à des réunions que si le sujet évoqué est d'une importance cruciale. Les commandants de flottes majeures, les partenaires affiliés à de grands conglomérats commerciaux et même les chefs d'organisation criminelles majeures acceptent de rencontrer les personnages pour aborder des sujets essentiels.
8	Dirigeants d'une région de la galaxie : les principaux canaux d'information et les réseaux de renseignements militaires ont diffusé les récits des hauts faits des personnages à travers la galaxie. L'Empire a placé des primes au montant alléchant sur leur tête, et à présent, où qu'ils aillent, leur réputation les précède. Des individus sont désireux de les rencontrer juste pour pouvoir dire qu'ils ont conversé avec des Rebelles tristement célèbres. Il peut s'agir de chefs d'organisations dont le pouvoir s'étend à travers une majeure partie de la galaxie.
9	Experts galactiques : les personnages ont largement fait leurs preuves. Même les gens qui ne sont pas directement impliqués dans la Guerre civile galactique connaissent leurs noms. Quand les personnages veulent rencontrer des célébrités, des érudits ou des scientifiques réputés dans toute la galaxie, ces derniers acceptent. Ils n'ont plus peur de ternir leur réputation et ne le font pas par simple curiosité.
10+	Figures galactiques de premier plan : on dit que les personnages ont changé le cours de la guerre. Les chefs galactiques sont forcés de reconnaître leur existence et ne peuvent pas se permettre d'ignorer leur réputation. En étant arrivés à ce stade, les personnages peuvent demander à rencontrer des membres du Haut Commandement de l'Alliance, de même que les chefs d'organisations commerciales et criminelles de premier plan, dont l'influence s'étend à travers toute la galaxie.

au maître du jeu pour qu'il saisisse les différences entre chaque rang. Notez qu'un PNJ possédant un rang de Contribution supérieur à celui des personnages joueurs ne leur sera pas accessible dans des conditions normales, tandis qu'un PNJ ayant un rang de Contribution inférieur sera toujours disponible.

Le maître du jeu peut également utiliser le mécanisme du seuil lorsque des partis intéressés veulent entrer en contact avec les personnages. À mesure que le groupe accède aux rangs de Contribution supérieurs, sa réputation grandit à travers la région et même à travers la galaxie. Quand une organisation désire offrir une partie de ses ressources à l'Alliance, elle voudra rencontrer directement des héros bien connus, comme les personnages joueurs. La participation des PJ à de telles réunions offre plus de crédibilité à la Rébellion. De la même manière, des individus désespérés qui connaissent leurs capacités feront directement appel à leur aide. Il arrivera que les personnages aient à choisir entre accomplir une mission associée à leur objectif principal et secourir une personne qui a demandé leur assistance.

Le seuil de Devoir d'un PJ sert à mesurer son évolution dans un rang de Contribution, et l'influence de l'unité. Comme la valeur de Devoir revient à 0 chaque fois qu'un nouveau rang de Contribution est atteint, le seuil peut devenir une mesure pour estimer la crédibilité et l'expérience des personnages quand ils veulent interagir avec des individus bien plus influents qu'eux. Quand les PJ remplissent des objectifs qui provoquent des changements manifestes, les groupes et les individus de rang similaire reconnaissent leurs capacités et ont foi en leurs actions. Souvent, le désir de rencontrer les personnages joueurs dépendra de la personnalité du PNJ et de sa profession. Par exemple, un cadre commercial conservateur, même s'il désire mettre une partie de ses richesses à disposition de l'Alliance, mettra plus d'empressement à rencontrer un chef de milice locale qui a urgemment besoin d'assistance plutôt qu'un soldat novice.

SACRIFICES VOLONTAIRES

Le Devoir est avant tout un outil de narration, puisqu'il offre la possibilité de relier les personnages à l'intrigue lors de chaque aventure. Au-delà de cet aspect, le livre de règles **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** indique que les personnages reçoivent des récompenses spécifiques chaque fois qu'ils atteignent un nouveau rang de Contribution. Le maître du jeu peut en profiter pour offrir un nouvel équipement spécialisé à l'unité, ou alors diminuer le sentiment de désespoir total qui affecte l'Alliance Rebelle. Après tout, chaque atout est précieux. Un outil utile aux personnages peut également servir à des soldats actifs dans d'autres régions de la galaxie.



Certains groupes rebelles se sont fait une spécialité de se procurer du matériel par eux-mêmes. Pour ces unités, les précieuses commodités de l'Alliance sont superflues. Elles peuvent refuser la récompense offerte par l'Alliance en échange de leurs services – elle finirait de toute manière au fond d'un placard – et signifier qu'elles n'ont besoin de rien. Une telle générosité et une telle abnégation font toujours bon effet. Ainsi, au lieu d'acquiescer un nouvel équipement, les personnages peuvent recevoir un bonus en Devoir égal à 3 plus le rang de Contribution actuel du groupe. Le Devoir du groupe se trouve accru dès le départ, ils ne commencent pas à 0 dans leur nouveau rang de Contribution. Il reste donc possible de déclencher le Devoir personnel des personnages joueurs quand le maître du jeu lance les dés au début de l'aventure suivante.

MÉDAILLES D'HONNEURS

Toute organisation militaire de la galaxie, depuis la force de défense planétaire la plus insignifiante jusqu'à la puissante Marine impériale, récompense d'une manière ou d'une autre les performances exceptionnelles de son personnel. Les décorations présentées ici sont un échantillon des multiples récompenses remises aux soldats et aux alliés civils de l'armée de l'Alliance.

SERVICE DISTINGUÉ ET BRAVOURE

Les récompenses délivrées par le Haut Commandement de l'Alliance pour service distingué ou acte de bravoure sont les décorations les plus prestigieuses que peuvent arborer les personnels de l'Alliance. Elles sont la preuve que le récipiendaire est un soldat, un pilote ou un membre d'équipage exceptionnel. Il a accompli des actes d'une vaillance spectaculaire, ou s'est sacrifié de manière éblouissante : autant de raisons de lui accorder une distinction. Bien que ces médailles n'affectent pas les mécanismes du jeu, le maître du jeu peut, si tel est son désir, gratifier le porteur d'une de ces récompenses tant vantées de bonus mineurs lorsqu'il interagit avec du personnel militaire.

LA CROIX CORELLIENNE

La Croix corellienne a été attribuée pour la première fois au début de la Rébellion, en mémoire des contributions vitales de la planète Corellia. C'est la deuxième plus haute décoration accessible au personnel de l'Alliance. Elle peut être attribuée à n'importe quel membre des forces de l'armée de l'Alliance, quel que soit son service de rattachement, pour bravoure sur le champ de bataille. Le texte officiel indique que la médaille est délivrée à « toute personne servant dans l'armée, quelle que soit sa fonction, qui s'est distinguée par ses actions au sein du corps militaire, ou lors d'opérations conduites avec des forces militaires alliées, où elle a accompli des actes extraordinairement héroïques au péril de sa vie, ce qui en fait un individu à part ». La Croix

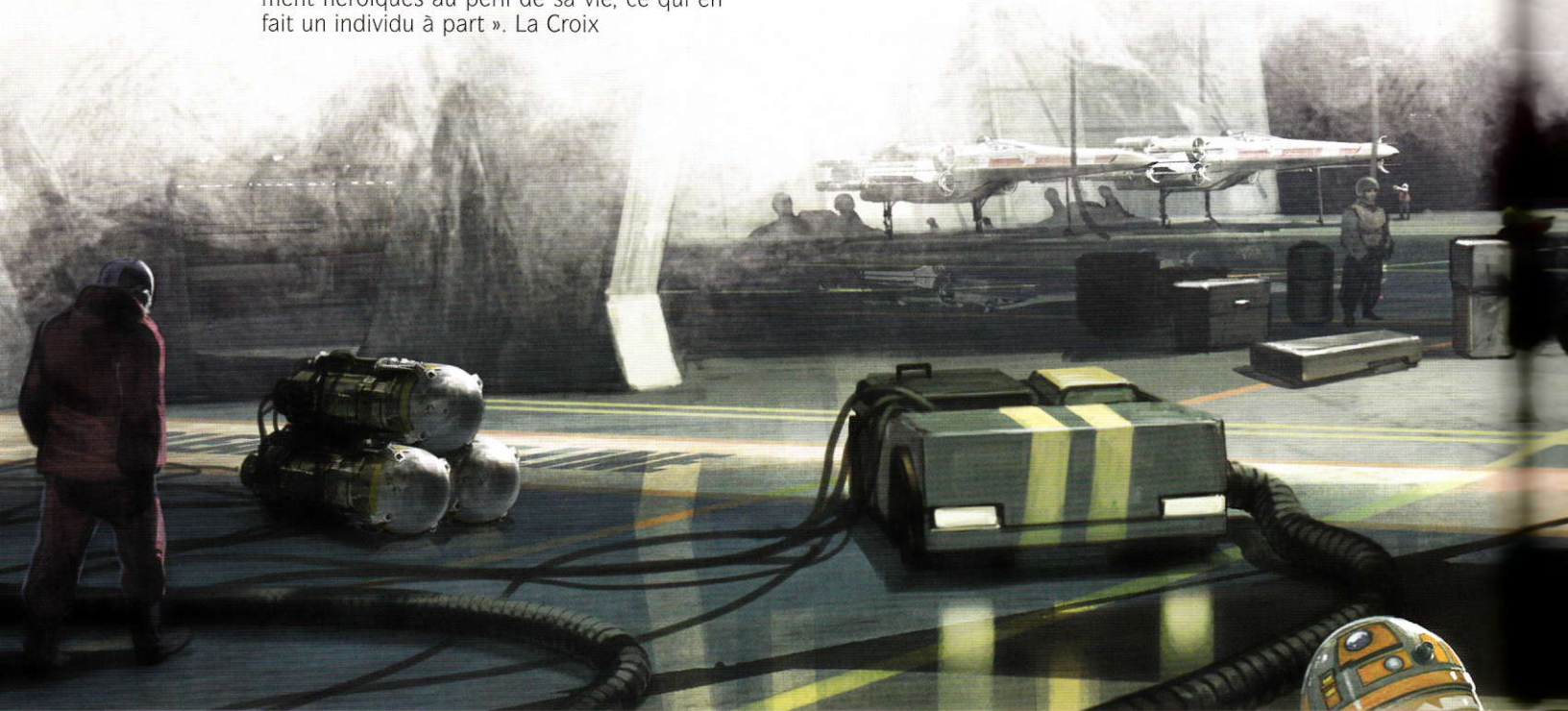
corellienne est donc remise à ceux qui accomplissent de hauts faits, mais qui ne sont pas suffisamment notables pour leur donner le droit d'arborer le Croissant de Kalidor.

La Croix corellienne se présente sous deux formes : une médaille ainsi qu'un ruban à porter sur barrette. La médaille est une grande croix en alliage d'argent dont la branche verticale est large, alors que sa branche horizontale est courte et plus fine. Les extrémités des branches sont terminées par de larges croissants dont les pointes sont tournées vers l'intérieur. Un oiseau hurleur de Corellia en laiton aux ailes déployées est monté sur la croix. Le mot « Corellia » est gravé en aurebesh sur la partie supérieure de la croix. La médaille est accrochée à un ruban effilé tricolore. Il possède une fine bordure rouge, une fine bande bleue et une large bande centrale dorée. Quant au ruban de boutonnière, il est horizontal, doré, et ses extrémités sont rouges et bleues.

ÉTOILE D'ILLUDIUM

La troisième plus haute décoration délivrée par le Haut Commandement de l'Alliance est l'Étoile d'Illudium, qui fut instituée juste avant la bataille de Yavin. C'est une décoration interservices, comme la Croix corellienne. L'Étoile d'Illudium est décernée à ceux qui font bien plus que leur devoir lors des affrontements contre les ennemis de l'Alliance, mais qui ne méritent ni la Croix corellienne ni le Croissant de Kalidor. Le texte officiel déclare que cette médaille est remise pour un acte de bravoure réalisé durant une opération de combat, aux côtés de l'Alliance ou de forces alliées, contre l'Empire ou tout autre camp ennemi de la Rébellion.

Bien qu'au départ cette récompense ait été réservée aux combattants de l'armée de l'Alliance – qui avaient tout simplement plus d'occasions de prouver leur héroïsme – le personnel de la Flotte y a aussi



accès. Les pilotes de vaisseaux stellaires et de véhicules sont éligibles une fois qu'ils ont éliminé au moins cinq ennemis et qu'ils ont atteint le statut d'as. Les équipages de véhicules et de petits vaisseaux, comme l'équipage d'un tank à répulseurs, l'artilleur d'un Y-wing, ou encore l'équipage d'un vaisseau de patrouille stellaire ou maritime, peuvent recevoir cette décoration s'ils ont pris part à l'action qui a rendu le pilote éligible.

L'Étoile d'Iludium se présente sous deux formes, une médaille et une barrette. La médaille représente une étoile à cinq branches d'environ cinq centimètres de long, faite d'illudium poli. Au centre de l'étoile se trouve une couronne de laurier surmontée du phénix de l'Alliance Rebelle en émail rouge. Le court ruban auquel est accrochée la médaille est couleur argent, un fin trait rouge courant sur ses bords. Le ruban de barrette est en argent, avec une bande rouge à chaque extrémité.

Contrairement à ce qui se passe pour la Croix corellienne, une personne peut obtenir l'Étoile d'Iludium plusieurs fois. Obtenir cette décoration une seconde fois ne donne pas droit à une autre médaille. À la place, pour chaque Étoile d'Iludium obtenue, l'individu reçoit un petit oiseau d'environ cinq millimètres qu'il peut accrocher au ruban de la médaille.

LE CROISSANT DE KALIDOR

Le Croissant de Kalidor est la plus haute décoration que puisse délivrer l'Alliance pour la Restauration de la République. Tirant son nom d'un prédateur aviaire de la planète Davnar II dénommé Kalidor, cette médaille était au départ la plus haute décoration à laquelle pouvaient accéder les pilotes de chasseurs stellaires et de canonnières. Au fil du temps, le Croissant a évolué pour devenir une décoration accessible

à tous les services pour « bravoure notable et audace au péril de sa vie alors que l'appel du devoir n'en exigeait pas tant ». Cette récompense est si prestigieuse que seul le Chef du gouvernement civil de l'Alliance ou le Commandant suprême des forces armées de l'Alliance sont en droit de la remettre. Ce sont les officiers supérieurs ou les représentants du gouvernement civil, comme un membre du Sénat en exil, qui peuvent désigner les individus aptes à recevoir cette médaille. Étant donné les exigences requises – des actes hautement héroïques et une bravoure sans pareil face à une force adverse innombrable – beaucoup de Croissants de Kalidor sont délivrés à titre posthume.

Le Croissant se présente sous la forme d'une grosse médaille suspendue à un large ruban sur lequel est épinglé un grand kalidor doré. La médaille a la forme d'un croissant renversé en or finement ciselé. Une grande gemme lisse vient se loger entre les pointes du croissant. La couleur de la gemme est fonction de la branche des forces armées de l'Alliance à laquelle appartient le récipiendaire : elle est verte pour les forces navales et bleue pour les forces terrestres. Le ruban rattaché à la médaille a une teinte bleu-roi foncée, et des bordures rouges. Au-dessus de la médaille, le ruban est fait d'un seul tenant sur environ dix centimètres, puis il se divise en deux, chaque branche se terminant par un grand fermoir métallique. Attaché au ruban, surmontant la médaille, se trouve un kalidor en vol dont la sculpture est très détaillée, ses ailes largement déployées, le regard tourné vers la droite. Il est fabriqué dans le même alliage doré que le médaillon. Au revers de la médaille sont inscrits les mots « Pour Actes Insignes de Bravoure » en aurebesh.



Bien que la plupart des Croissants de Kalidor soient délivrés à titre posthume, un individu encore en vie qui a déjà reçu cette décoration peut à nouveau y prétendre s'il accomplit d'autres actes de vaillance. Pour chaque récompense successive, on offre un accessoire supplémentaire qui vient embellir la médaille. Le premier ornement est la Grappe de Bronze, un petit fermoir fait de trois étoiles de bronze qu'on attache au ruban entre la médaille et le kalidor. Le second est constitué des Serres d'Argent, un ensemble de serres en argent qu'on ajoute au kalidor. Le Cimenterre d'Argent, troisième sur la liste, est un petit sabre en argent poli épinglé au ruban, au-dessus du kalidor. Le quatrième est constitué des Ailes d'Or, un ensemble de solides ailes en or dont on habille le kalidor. Le dernier ornement, les Yeux de Diamant, est une paire de diamants épinglés sur le ruban, situés de part et d'autre de la tête du kalidor.

MÉDAILLON DE MANTOOINE

Créé pour la première fois pour récompenser les membres survivants de la résistance de Mantooine à la suite de leur assaut désastreux contre une garnison impériale, le médaillon de Mantooine est remis au personnel de l'Alliance qui a démontré sa bravoure face à une force ennemie. Il est également connu sous le nom de Médaillon de Mantooine de la Bravoure. C'est la quatrième décoration la plus importante remise par le Haut Commandement de l'Alliance. Elle est destinée aux individus servant dans les forces militaires de l'Alliance qui se sont distingués par un service méritoire exceptionnel. Bien qu'elle soit surtout délivrée en cas de courage au front ou de bravoure exceptionnelle dans une situation qui ne mérite pas une décoration plus importante, elle est également remise en cas de contribution importante à la mise en place et au maintien des forces armées de l'Alliance. C'est l'une des rares médailles qu'on peut obtenir en temps de paix. Elle vient fréquemment récompenser le personnel non combattant, tels que les officiers de ravitaillement, les agents de renseignement et autres personnes ayant contribué à aider les forces militaires de l'Alliance.

C'est une décoration simple comparée à d'autres, plus prestigieuses. Le Médaillon de Mantooine peut se porter de deux manières, en médaille ou en barrette. Le médaillon est constitué de deux diamants qui se chevauchent, fabriqués dans un alliage couleur cuivre : ils forment une sorte de huit aux angles droits. Au centre de la médaille est moulée une torche enflammée, une gemme rouge taillée représentant sa flamme. Elle est attachée à un large ruban rectangulaire tissé dans un bleu profond. Un grand phénix rouge de l'Alliance est imprimé en son milieu. Le ruban est un simple rectangle bleu roi avec un phénix rouge au centre. Comme la plupart des décorations, le Médaillon de Mantooine peut être obtenu plusieurs fois : chaque récompense suivante se présente sous la forme d'un petit phénix émaillé rouge épinglé au ruban de la médaille.

L'ÉTOILE D'ALDÉRANDE

La cinquième des décorations majeures de l'Armée de l'Alliance, la plus couramment gagnée, mais qui reste prestigieuse, est l'Étoile d'Aldérande. Créée pour commémorer le rôle qu'ont joué Aldérande et ses chefs de file dans la création de l'Alliance, l'Étoile d'Aldérande est délivrée au personnel militaire de l'Alliance pour actes de bravoure insigne durant des opérations de combat qui ne méritent pas l'obtention de décorations plus prestigieuses comme la Croix Corellienne ou l'Étoile d'Illudium. Bien que l'omniprésence relative de cette médaille tende à en diminuer le prestige, être décoré de l'Étoile d'Aldérande reste remarquable, et témoigne du courage et du professionnalisme de celui qui la porte.

Remise sous forme de médaille et de ruban, le style de l'Étoile d'Aldérande est simple, mais plaisant. La médaille est faite d'une étoile d'or à cinq branches posée sur un disque plus petit. Elle est ornée en son centre d'un petit dôme d'où émanent huit faisceaux de lumière. Le support de la grande étoile est bleu, bordé d'une cordelette dorée. Le ruban qui soutient la médaille est un grand rectangle bleu marine foncé, comportant des bordures bleues plus claires. L'Étoile d'Aldérande peut être obtenue plusieurs fois, comme c'est le cas avec d'autres médailles. Chaque récompense supplémentaire se présente sous la forme d'un petit phénix émaillé qui se fixe sur le ruban, au-dessus du médaillon.

LA MÉDAILLE D'ALDÉRANDE

La Médaille d'Aldérande est une décoration unique, qui ne rentre pas dans la hiérarchie classique des décorations délivrées par l'armée de l'Alliance. Créée par des artisans qui ont survécu à la destruction d'Aldérande, la médaille a été commandée par le Chef d'État de l'Alliance pour honorer des héros spécifiques de la Rébellion. Au final, elle est aussi honorifique que le Croissant de Kalidor. La Médaille d'Aldérande se porte autour du cou. Le médaillon, suspendu à un large ruban noir de jais à l'aide d'une petite tige horizontale, est un grand disque doré qui représente un soleil stylisé dardant ses rayons de lumière. Un moulage en forme de cœur, surmonté d'une décoration qui donne l'impression qu'il est enflammé, recouvre le bas de la tige et le haut du médaillon. C'est un symbole courant de courage et d'ardeur. Parmi les membres de l'Alliance qui ont reçu la Médaille d'Aldérande, on peut citer Han Solo, Luke Skywalker et Chewbacca pour leurs actions durant la bataille de Yavin, ainsi qu'Arvel Crynyd, un pilote de A-wing qui a reçu la décoration à titre posthume pour sa bravoure pendant la bataille d'Endor.

MÉDAILLES ET RUBANS DE CAMPAGNE

Les médailles et rubans de campagne sont remises au personnel qui sert ou a servi sur des théâtres d'opérations spécifiques, ou encore qui a pris part à certaines campagnes menées par l'armée de l'Alliance.

BATAILLE D'ENDOR

Délivrée au personnel terrestre ou stellaire de l'Alliance ayant servi durant la bataille d'Endor, cette décoration se présente sous forme de médaille et ruban. Le médaillon est un disque de bronze où est représentée la planète Endor, attaché à un mince ruban vert foncé aux bordures dorées. Le ruban est une barre horizontale vert foncé avec deux bandes dorées.

ÉTOILE NOIRE

Cette médaille, décernée aux pilotes de chasseurs des escadrons Or et Rouge qui ont attaqué l'Étoile Noire pendant la bataille de Yavin, présente le plus haut taux de remises posthumes parmi toutes les décorations de l'Alliance. C'est une simple petite broche d'argent en forme d'Étoile Noire portant en son centre le numéro un en aurebesh. On la porte sous les rubans quand on est en uniforme de cérémonie, ou sur le col d'une tenue de pilote. Seuls quelques rares pilotes portent cette médaille, et leurs collègues plus jeunes ainsi que leurs subordonnées les traitent avec déférence et admiration.

ÉTOILE DE LA MORT

L'Étoile de la Mort est une médaille délivrée aux pilotes qui ont effectué un assaut contre les forces de la Marine impériale durant la bataille d'Endor. Elle n'est pas aussi rare que la précédente, mais reste digne d'admiration. Étant donné la bouche-rie que fut la bataille au-dessus d'Endor, beaucoup furent délivrées à titre posthume. Presque identique à la médaille Étoile Noire, l'Étoile de la Mort représente l'Étoile de la Mort entièrement construite avec un numéro deux écrit en aurebesh au milieu. On l'accroche également sous les rubans quand on porte un uniforme de cérémonie ou sur le col d'une combinaison de vol. À l'heure actuelle, un seul pilote dans toute l'Alliance Rebelle a le droit de porter les deux médailles (Étoile Noire et Étoile de la Mort) : Wedge Antilles.

DÉFENSE DE HOTH

La médaille de la Défense de Hoth fut remise à tout le personnel de l'armée de l'Alliance assigné à la base Écho sur Hoth et qui prit part à la bataille pour évacuer la base lorsque la Marine impériale la débusqua. La récompense est un simple médaillon circulaire représentant Hoth, suspendu à un ruban blanc bordé de fins traits bleus et argent. Le ruban, horizontal, est blanc, les bandes bleues et argent se trouvent à ses extrémités, avec un phénix noir en son centre. Il représente la perte de la base et du personnel mort pour la défendre.

AUTRES CAMPAGNES

Les médailles présentées dans ce chapitre sont celles des campagnes les plus connues de l'Alliance. Le maître du jeu doit se sentir libre de créer des médailles et décorations propres à son aventure pour récompenser ses joueurs. De tels insignes peuvent contribuer à souder le groupe de personnages joueurs et de PNJ nommés, et fournir un prétexte à de nouvelles aventures. Que se passerait-il, par exemple, si un ancien compagnon, vétéran de plusieurs campagnes, approchait les personnages joueurs pour demander leur aide, ou que ces derniers apprenaient qu'un vieux camarade de guerre est retenu captif dans une prison impériale ? Le simple fait d'avoir partagé les rigueurs du combat durant une campagne peut suffire à lancer les PJ dans l'action et les mener droit dans une nouvelle intrigue.

DÉFENSE DE YAVIN

La médaille de la Défense de Yavin, première décoration de campagne de l'armée de l'Alliance, fut remise à tout le personnel de l'Alliance, terrestre et naval, présent lors de la bataille de Yavin. Souvent portée aux côtés de la médaille de l'Étoile Noire, celle de la Défense de Yavin est constituée d'un disque couleur bronze strié de bandes diagonales faites de cuivre et d'or pour représenter la géante gazeuse Yavin. Il est suspendu à un long ruban doré effilé semé de rayures brunes et rouges. La barrette est une barre horizontale dorée, avec des bandes rouges et brunes aux extrémités.

AUTRES DÉCORATIONS CIVILES ET MILITAIRES

Le nombre de décorations civiles et militaires délivrées couramment par l'Alliance est tout à fait démentiel. Bien qu'elles ne soient pas aussi prestigieuses que la Croix corellienne ou même l'Étoile d'Aldérande, elles ont néanmoins du cachet. Tout travail effectué pour le compte de l'Alliance, ou tout service rendu, donne une chance d'accéder à des reconnaissances exceptionnelles. Vous trouverez ci-dessous quelques-unes des nombreuses décorations qui ont cours au sein de l'Alliance.

LE BADGE OISEAU ROUGE

L'Oiseau rouge est remis à tout membre du personnel de l'armée de l'Alliance qui a été blessé durant son service. Le médaillon est constitué d'un phénix de l'Alliance suspendu à un fin ruban rouge aux bords blancs. Le ruban de boutonnière est rouge, avec une bande blanche à chaque extrémité. On peut obtenir l'Oiseau rouge plusieurs fois. Chaque récompense additionnelle se présente sous la forme d'un petit phénix à accrocher au milieu du ruban. Lorsqu'on en obtient plusieurs, il faut veiller à les aligner verticalement.

MÉDAILLE DES SERVICES DISTINGUÉS AÉRIENS

La médaille des services distingués aériens de l'Alliance est une récompense décernée aux pilotes militaires ou civils qui se sont illustrés dans des opérations de support militaire en prouvant leur héroïsme, leur bravoure insigne ou leur incroyable prouesse à bord d'un vaisseau ou d'un airspeeder. Bien qu'elle soit surtout portée par des pilotes de combat, la médaille des services distingués aériens n'est pas spécifiquement une médaille de guerre. Des pilotes et des équipages qui forcent des blocus, des contrebandiers au service de l'Alliance ou tout autre pilote qui ne se contente pas de simplement faire le strict nécessaire peuvent l'obtenir.

La médaille est composée d'un médaillon rond en alliage d'argent, sur lequel est représentée une turbine à ion stylisée. Il est suspendu à un large ruban rectangulaire vert, coupé au milieu par une large bande argentée. Ses bordures sont constituées de fines bandes bleues. En règle générale, un pilote obtient la médaille des services distingués aériens une seule fois dans sa vie.

MÉDAILLE DES SERVICES DISTINGUÉS

La médaille des services distingués de l'armée est l'équivalent, pour l'armée de l'Alliance, de la médaille des services distingués aériens. Elle est délivrée au personnel militaire ou aux civils qui se sont distingués par leur service exceptionnel et méritoire au sein de l'Alliance pour la restauration de la République, dans une mission impliquant de grandes responsabilités. Conçue au départ comme une décoration civile, la médaille des services distingués est généralement remise aux civils qui offrent de l'aide et du matériel à l'Alliance au péril de leur vie, ou au personnel militaire non combattant, comme les secrétaires, le personnel de ravitaillement, les analystes, les manutentionnaires et d'autres qui, malgré leur absence sur la ligne de front, apportent un soutien vital aux opérations de l'Alliance.

La MSD est un petit médaillon rond en argent surmonté d'un phénix de l'Alliance, bordé par les mots « Pour Service Méritoire » écrits en aurebesh. La date « 0 av. BY » est inscrite sur la partie inférieure. Il est suspendu à un ruban d'argent rectangulaire parcouru au milieu par une large bande verticale bleue. On n'obtient généralement la médaille pour services distingués qu'une seule fois.

AILES D'AVIATEUR

Une fois qu'ils ont obtenu leur diplôme en école de vol, ou qu'ils ont été nommés pilotes de chasseur stellaire ou d'airspeeder au sein des forces armées de l'Alliance,

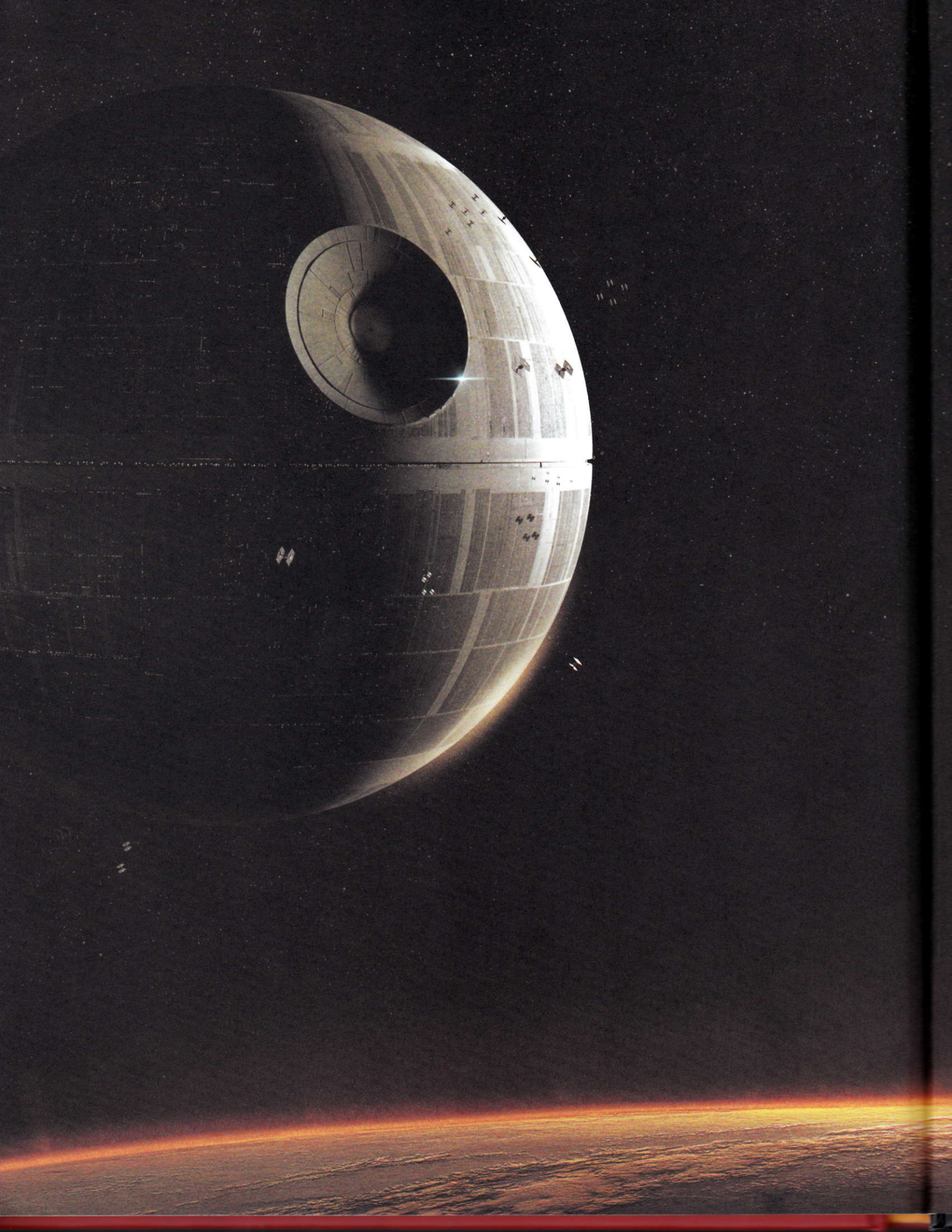
BADGES MILITAIRES DE SPÉCIALITÉ

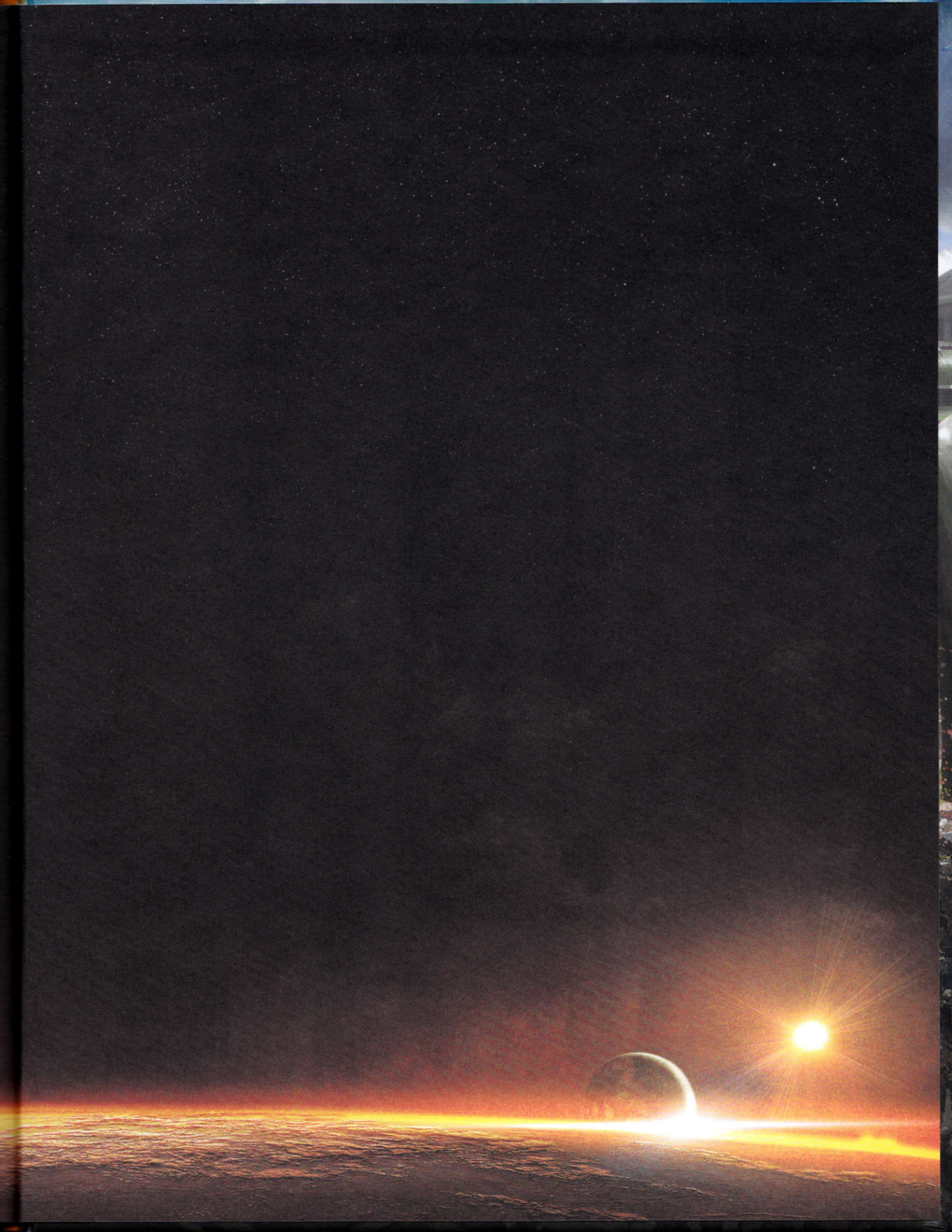
Il existe une foule de métiers au sein de l'armée de l'Alliance. Cela va du fonctionnaire d'administration au fantassin qui part au front, ou de l'agent affecté au service du matériel au pilote de chasseur stellaire. Chaque branche possède son propre badge qui dénote l'appartenance de son porteur à un groupe. Les pilotes portent leurs ailes, les techniciens qui s'occupent des chasseurs stellaires ont un badge représentant deux hydrocompresseurs entrecroisés, les artilleurs possèdent un badge montrant un antique canon, et ainsi de suite. On ne peut qu'encourager les joueurs et le maître du jeu à concevoir leurs propres badges de spécialité et à s'en servir pendant la campagne. Même s'ils n'ont pas d'intérêt en termes de règle, ils ajoutent un peu de couleur.

les pilotes obtiennent le droit d'arborer les ailes d'aviateur. Ce badge, porté sur un uniforme de cérémonie ou une combinaison de vol, est le symbole de l'aviation de l'Alliance et la carte de visite du pilote. Il démontre, sans avoir besoin de mots, que son porteur est un pilote professionnel, entraîné, versé dans l'art de voler et de combattre dans les cieux aux commandes de puissants chasseurs stellaires ou d'airspeeders de l'Alliance. La médaille représente un phénix de l'Alliance sur un fond émaillé noir, centré sur un petit dôme entouré d'étoiles à six branches. Chaque étoile représente un membre fondateur de l'Alliance pour la restauration de la République. Le dôme est flanqué de larges ailes d'oiseau de proie. Le badge est en argent pour les pilotes dont le rang va d'officier de vol à celui de sous-capitaine, ou en or pour ceux qui ont un rang supérieur.

BADGE DE FANTASSIN

Le badge de fantassin est remis aux soldats sous les ordres de l'Alliance une fois qu'ils ont rempli leur première mission de combat. Sa composition est assez simple : c'est un fusil blaster reposant sur une couronne de laurier. Une petite plaque est apposée sous le canon du fusil blaster qui comporte le mot « Fusilier » en aurebesh. Les simples soldats, les officiers subalternes et occasionnellement les officiers supérieurs en uniforme de cérémonie portent ce badge. Bien qu'il n'ait pas de signification particulière associée à part montrer que son porteur a déjà été éprouvé au combat, il démontre également qu'il s'est battu et a probablement donné son sang pour l'Alliance ; il est donc digne de respect.





STAR WARS™

L'ÈRE DE LA RÉBELLION™

LE JEU DE RÔLE

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

L'Alliance pour la Restauration de la République livre une bataille sans merci à l'Empire pour rendre sa liberté à la Galaxie. De brillants stratèges dirigent de courageux soldats qui cherchent à mettre un terme à la tyrannie et à rendre à la République sa gloire d'antan.

Concevez vos stratégies et vos plans de bataille avec **OFFICIERS DE TERRAIN**. Ce supplément du jeu de rôle **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** présente de nouvelles options aux personnages Stratèges ainsi qu'à tous ceux qui souhaitent diriger des soldats dans la galaxie Star Wars. Devenez un symbole de bravoure et d'héroïsme pour ceux qui sont prêts à prendre les armes et à lutter contre l'oppression !

Cet ouvrage contient :

- De nouvelles options de création de personnage, parmi lesquelles des motivations, des Devoirs, des espèces et des spécialités.
- De nouvelles capacités emblématiques uniques qui permettront aux personnages Stratèges de devenir les maîtres incontestés dans leur domaine d'expertise.
- De l'équipement, des véhicules et des vaisseaux qui fourniront aux Stratèges les données tactiques nécessaires pour mener leurs troupes à la victoire.
- Des règles de combat de masse permettant de gérer les affrontements à grande échelle.

Disney

LUCASFILM



EDGE



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Apple® et le logo Apple sont TM de Apple Inc., déposés aux États-Unis et autres pays. App Store™ est une marque de service de Apple Inc. Google Play est ® de Google Inc. Distribution par Novalis, BP 245, 91 Rue Tabuteau, 78532 Buc Cedex. Tél. : 01 84 73 09 20. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

OFFICIERS DE TERRAIN
SKU: FFSWE07
PC/PCI: SWA36/ISWA36
ISBN : 978-84-16357-38-3
PRIX : 32,95 €



9 788416 357383