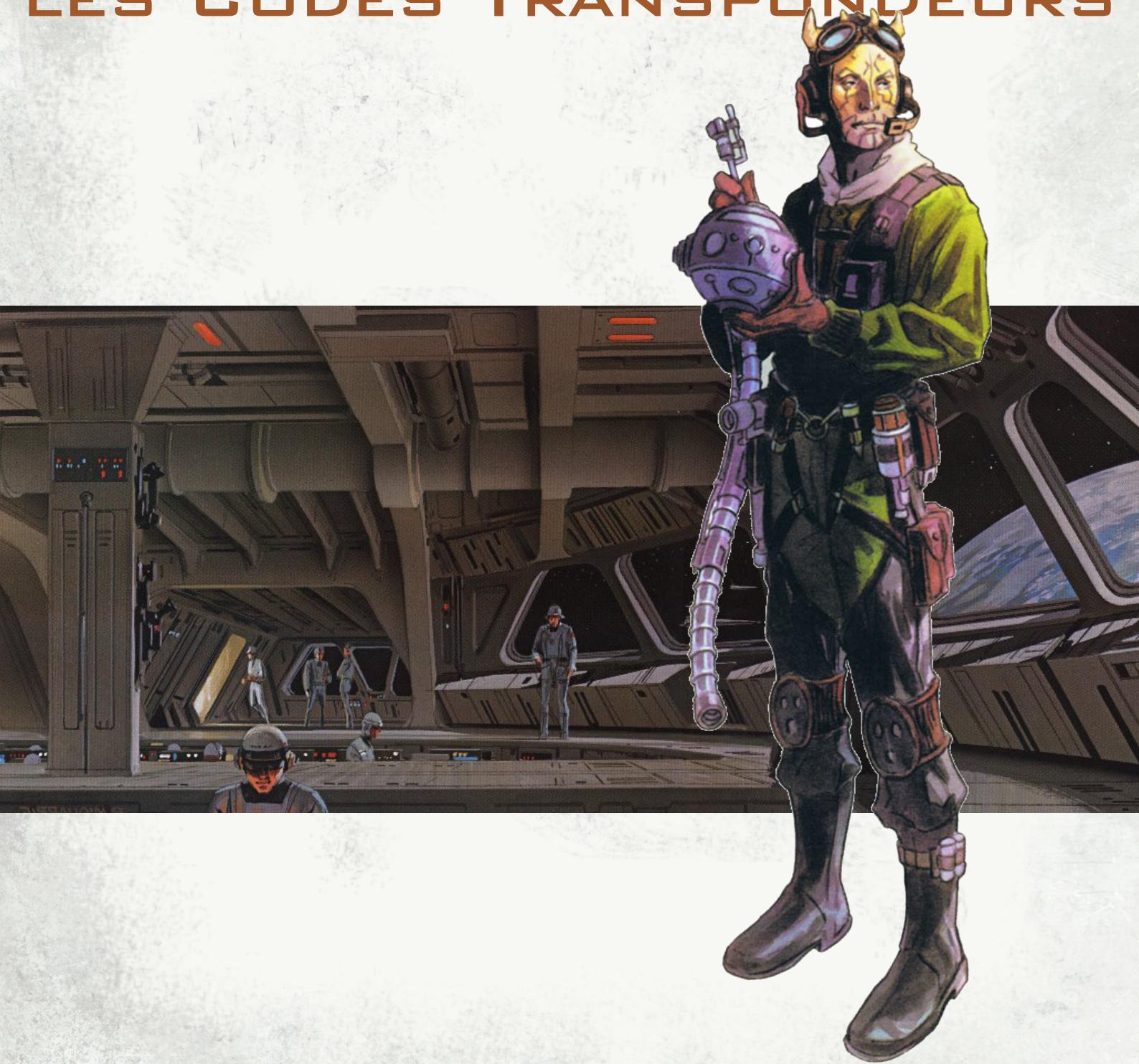


# STAR WARS LE GUIDE DU ROUTARD INTERGALACTIQUE

LES CODES <sup>VOLUME 1</sup> TRANSPONDEURS



Bienvenue dans le premier Guide du Routard Intergalactique. Le but de ces petits fascicules est de compiler toutes les informations nécessaires aux pilotes et autres arpenteurs de la galaxie. Plongez vous dans leur lecture, gardez les dans votre datapad et rien dans vos voyages ne pourra plus jamais vous surprendre.

Le Guide du Routard Intergalactique est un périodique au rythme non régulier qui sera publié au gré des envies et des idées de l'équipe de rédacteurs : une bande de spacers, techniciens et autres vauriens parcourant la galaxie.

Principalement axés sur la vie dans la Bordure Extérieure, ces guides sont faits pour vous, par des gens comme vous !

Ce premier volume s'intéresse à la manière dont les astroports, les corvettes des douanes et les autres vaisseaux identifient votre appareil. Vous apprendrez tout ce qu'il faut savoir sur le code transpondeur, la signature énergétique et vous ne passerez plus jamais pour un débutant en confondant les deux !

Bonne lecture,

Erjik'l Ta'pnos,  
Rédac'Chef du GRI



## UN MOT DE L'AUTEUR

Je tiens à préciser que j'ai pris un certain nombre de libertés avec le concept de code transpondeur, qui selon les versions est soit un simple code «informatique», soit un code complètement infalsifiable. Ces libertés sont sensées apporter une plus grande liberté aux joueurs en matière de bidouillage de vaisseau, tout en permettant au MJ de leur mettre un peu de pression à chaque rencontre avec les douanes ou les autorités locales.

CyberDwarf



GRI VOL 1 : LE CODE TRANSPONDEUR

Le code transpondeur est le code standard utilisé pour identifier un appareil. Ce code est envoyé par le transpondeur d'une simple pression d'un bouton de votre ordinateur de bord. Et pourtant ce code recèle tellement de subtilités que voyager en ignorant son fonctionnement se rapproche de se recouvrir de Miel de Jassun et

se jeter dans une fosse pleine de Gundarks. Heureusement, toute l'équipe du Guide du Routard Intergalactique est là pour éclairer vos lanternes à fusion et répondre à toutes vos questions, même celle que vous ne vous êtes jamais posées.

# LE CODE TRANSPONDEUR

Le code transpondeur de n'importe quel vaisseau est divisé en deux couches : la couche principale, réputée infalsifiable, comprenant toutes les informations importantes et fixes de l'appareil, et la couche annexe, directement renseignée par le pilote, qui change à chaque voyage.

## LA COUCHE PRINCIPALE

La couche principale est constituée d'un très grand nombre d'informations. Dans ce paragraphe, nous allons essayer de les énumérer et de comprendre leur fonctionnement.

### LA SIGNATURE ÉNERGÉTIQUE

C'est la base du code transpondeur et son information la plus importante et la plus sécurisée. Voyager avec une signature énergétique ne correspondant pas à celle de votre appareil est synonyme de prison, dans le meilleur des cas, d'un bout à l'autre de la galaxie.

La signature énergétique est l'énergie dégagée par le moteur lorsqu'il tourne au point mort. Chaque moteur possède une signature énergétique unique qui lui est propre. Cette signature est enregistrée dans l'usine de fabrication et liée au moteur pour le restant de sa vie. Cette signature énergétique est encodée et incrustée dans le transpondeur de l'appareil.

### LE NOM DU VAISSEAU

Le nom actuel du vaisseau est ren-

seigné. Mais le code transpondeur garde l'historique de tous les noms que le vaisseau a pu avoir depuis sa mise en circulation.

### INSTALLATIONS

Cette rubrique regroupe l'ensemble des installations du vaisseau, aussi bien extérieures (armements, boucliers, etc.) qu'intérieures (matériel médical, sensseurs, hyperdrive, etc.). Non seulement le code transpondeur renseigne sur les équipements installés et leurs caractéristiques techniques, mais il garde également en mémoire les numéros de séries de tous ces équipements.

### LE PROPRIÉTAIRE/L'ÉQUIPAGE

Comme pour le nom du vaisseau, non seulement le code transpondeur indique le nom du propriétaire actuel, ainsi que son numéro de licence de pilotage, mais il contient également le nom de tous les anciens propriétaires. Lorsque le pilote est une personne différente du propriétaire, il est obligatoire d'indiquer son identité et son numéro de licence. C'est pour cette raison que la plupart des entreprises de transports indique dans cette couche l'identité et la licence de tous les pilotes potentiels de l'appareil.

Lorsque l'équipage d'un vaisseau est fixe, il peut arriver que le propriétaire demande à ce que leurs noms et fonctions soient directement intégrés à la couche principale du code transpondeur.



# LA COUCHE ANNEXE

Comme nous l'avons déjà mentionné, la couche annexe est gérée directement par le pilote/propriétaire. Cette couche est spécifique à chaque voyage et doit absolument être remplie pour se conformer à la réglementation de la plupart des systèmes.

Ne pas remplir sa couche annexe est un crime. Heureusement, si les astropports des mondes du Nouveau ne laisseront rien passer, il est bien rare qu'un centre de contrôle de la Bordure Extérieure vous refuse l'atterrissement à cause d'une couche annexe vide ou très peu remplie.

## ÉQUIPAGE

Cette rubrique identifie tous le personnels naviguant du vaisseau.

## PLAN DE VOL

Cette rubrique doit indiquer, au minimum, le lieu de départ et le lieu d'arrivée du trajet. Si le vaisseau doit faire des escales, il est plus prudent de les indiquer, afin de satisfaire des contrôleurs très pointilleux. En effet, ces derniers pourraient considérer que chacune de vos escales est un trajet à part entière..

## CARGAISON/PASSAGERS

Cette rubrique est très importante, car ce sont les informations que vérifieront en priorité les officiers des douanes en cas de contrôle.

## MODIFICATIONS NON ENREGISTRÉES

C'est dans cette rubrique que le capitaine doit indiquer toutes les informations sensées se trouver dans la couche principale qu'il n'a pas eu le temps ou l'opportunité de faire enregistrer par le Bureau Officiel des Services Spatiaux (BOSS). Nous reviendrons dans la deuxième partie de ce fascicule sur le BOSS et la réglementation liée au code transpondeur.

# LE MATÉRIEL

Maintenant que nous avons vu la partie informations du code transpondeur, intéressons-nous au matériel utilisé.

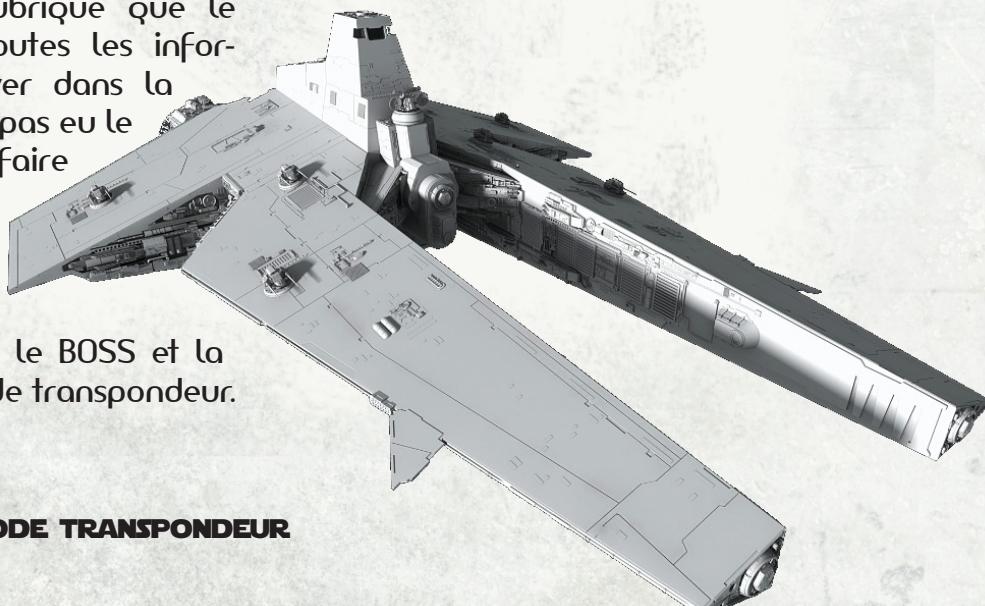
## LE TRANSPONDEUR

Le transpondeur est un petit boîtier caché dans la coque du vaisseau. Ce boîtier renferme un ordinateur contenant les deux couches du code et est relié au système de communications et à l'ordinateur de bord. Le Système de communications permet de transférer le code transpondeur aux autorités qui le demandent, tandis que l'ordinateur de bord permet de remplir la couche annexe.

## LE CRÉDITS-TRUNK

Le transpondeur est aussi généralement relié au crédits-trunk du navire. Le crédits-trunk est une espèce de puce de crédits, virtuellement inviolable, intégrée au vaisseau. Ce « coffre » peut être alimenté directement par un compte en banque sur les mondes possédant une antenne du clan bancaire ou par n'importe quel autre crédits-stick standard.

Le code transpondeur sert de clé d'accès au crédits-trunk et permet de payer directement les différentes taxes des astropports. La plupart des pilotes vivant sur leur navire utilisent également le crédit-trunk comme coffre-fort pour leurs économies, mais quelques irréductibles (et ceux craignant de perdre leur vaisseau) préfèrent encore garder leurs crédits-sticks sur eux.



# LA LOI

## NAISSANCE DU CODE TRANSPONDEUR

### L'USINE

Lorsqu'un moteur subluminique est construit, il passe une batterie de tests. C'est au cours de ces tests que les ingénieurs vont enregistrer sa signature énergétique. Cette signature sera conservée jusqu'à ce que le moteur soit monté sur un appareil.

Une fois monté sur un appareil, la signature énergétique est intégrée à la couche principale du transpondeur, en même temps que toutes les autres informations de cette couche.

Le vaisseau possède maintenant un code transpondeur en bon et due forme. Ce code est transmis au BOSS pour enregistrement.

### LE CONCESSIONNAIRE

Le vaisseau est maintenant en vente. Dès qu'un acheteur acquiert le vaisseau, le concessionnaire est dans l'obligation de transmettre le nom du nouveau propriétaire et son numéro de licence de pilotage au BOSS. Si ce transfert est immédiat sur les mondes du Noyau ou sur les mondes possédant un centre important du BOSS, cela peut prendre un peu plus de temps sur les mondes éloignés. Dans ce genre de situations, il est précisé au nouveau propriétaire qu'il a un mois pour se rendre dans une antenne du BOSS et faire enregistrer son achat.

## LES OBLIGATIONS DU PROPRIÉTAIRE

Un propriétaire a pour première obligation de garder son vaisseau en état de vol afin d'assurer la sécurité de l'équipage et des passagers ainsi que celle des autres pilotes pouvant croiser son appareil.

La seconde obligation est de transmettre au BOSS toutes les modifications apportées à l'appareil. On distingue deux types de modifications : les modifications d'usage et les modifications demandant un permis.

### LES MODIFICATIONS D'USAGE

Lorsque le remplacement d'une pièce où l'ajout d'une amélioration n'implique pas de changement majeur dans les fonctions et les capacités de l'appareil, on parle de modifications d'usage, c'est-à-dire que le propriétaire peut faire les modifications librement puis les faire enregistrer à posteriori par le BOSS, dans un délai d'un mois.

### LES MODIFICATIONS À PERMIS

Certaines modifications doivent d'abord recevoir l'approbation du BOSS avant d'être effectuées. Rajouter de l'armement ou transformer une soute en espace d'accueil peuvent demander l'obtention d'un permis. Pour cela, le propriétaire doit en faire la demande au BOSS et ne pourra réaliser les améliorations qu'après avoir obtenu l'autorisation du service.

La subtilité vient des différentes législations des différents mondes. Si ajouter une tourelle est très compliqué dans un système central et policé, la législation



est nettement plus souple dans un système rongé par la piraterie. À vous de voir où faire faire vos modifications.

Quoi qu'il en soit, le problème est toujours le même : si un grand atelier corporatiste d'un monde du noyau fera toutes les démarches auprès du BOSS en

quelques minutes, vous pourrez perdre plusieurs semaines avant d'obtenir vos autorisations dans un petit atelier de la Bordure Extérieure. À moins que cela ne vous dérange pas de passer par un mécano non agréé et peu regardant...

# LES CONTRÔLES

Le code transpondeur est donc l'outil principal que les différentes autorités utilisent afin de contrôler l'identité des vaisseaux et équipages se trouvant dans leur secteur. Mais toutes les autorités ne vérifient pas ces identités de la même manière en fonction du monde, de la situation actuelle dans le système, etc.

## LE CHECK SIMPLE

C'est la base de tous les contrôles. Le pilote envoie son code transpondeur et il est enregistré par le contrôle spatial. Ce contrôle est obligatoire et systématique dans tous les systèmes habités. Même les ports fantômes enregistrent les codes transpondeurs des vaisseaux entrant dans leur espace.

Ce code peut être ensuite comparé avec une base de données locale (bases de données impériale du BOSS ou au contraire base de données privée d'une corporation ou d'un seigneur du crime local).

## LE CONTRÔLE DE ROUTINE

Le contrôle de routine peut également se faire à distance. On compare alors la couche principale du code transpondeur aux données récoltées par les senseurs pour vérifier le modèle de l'appareil et son état général. On vérifie également la couche annexe. Si aucune anomalie n'est détectée, le contrôle prend fin.

## LE CONTRÔLE POUSSÉ

Ce type de contrôle nécessite une observation directe de l'appareil. Le contrôle peut se limiter à la vérification de la conformité entre le code transpondeur et les installations présentes sur le vaisseau jusqu'au contrôle minutieux des numéros de série de ces installations. Ce genre de contrôle est généralement assorti d'un

contrôle douanier poussé des identités de l'équipage et des passagers ainsi que des marchandises transportées.

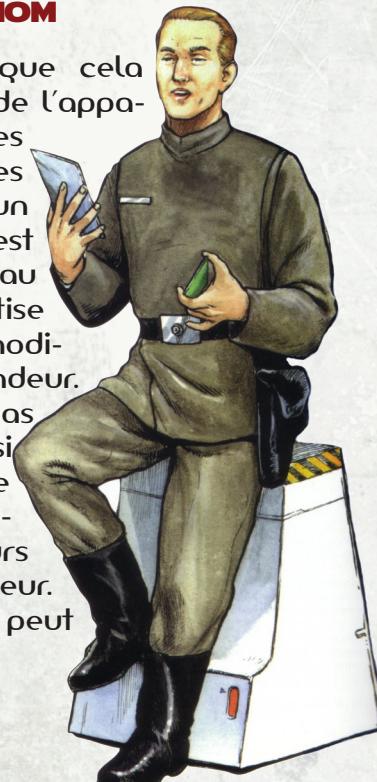
Se pointer avec un vaisseau bardé d'armes alors que le code transpondeur indique uniquement la tourelle installée de série est le meilleur moyen d'attirer l'attention des autorités locales...

## LE CONTRÔLE TOTAL

Ce genre de contrôle demande une installation importante que l'on ne trouve que sur les plus grosses frégates des douanes, dans les chantiers spatiaux ou les centres du BOSS les plus importants. Il consiste à vérifier toutes les données des couches principales et annexes du code transpondeur, ainsi que la vérification de la signature énergétique de l'appareil. Ces procédures prenant énormément de temps, il faut vraiment que les autorités aient de forts soupçons (ou avoir vraiment apacé le contrôleur) pour avoir à subir ce genre de contrôle.

## LE CONTRÔLE DU NOM

Aussi étrange que cela puis paraître, le nom de l'appareil est une des données les moins fiables et les moins utilisées lors d'un contrôle. En effet, il n'est pas rare qu'un nouveau propriétaire rebaptise son navire sans en modifier le code transpondeur. Même si cela n'est pas complètement légal, si le pilote peut fournir le véritable nom du vaisseau, peu de contrôleurs lui en tiendront rigueur. En effet n'importe qui peut



donner un surnom à son vaisseau. Il est quand même plus prudent d'intégrer ce changement de nom à la couche annexe du code transpondeur.

# LES MODIFICATIONS

## MODIFIER LE CODE TRANSPONDEUR

### MODIFICATIONS LÉGALES

Comme nous l'avons vu, le propriétaire est dans l'obligation de faire corriger son code transpondeur à chaque fois qu'il apporte des modifications à son appareil. Seuls les techniciens du BOSS ou les mécaniciens agréés sont autorisés à effectuer ce genre de modifications et bien entendu cela n'est pas gratuit. La taxe de Validation des Informations est égale à un pourcentage du prix des nouvelles pièces installées (10 % pour une modification valant moins de 500 cr, 8 % pour une somme allant de 501 à 1500 cr et 5 % pour les travaux plus importants) où à un forfait de 200 cr. Un mécanicien agréé pourra également demander une participation proportionnelle au temps de travail.

### LES MODIFICATIONS ILLÉGALES

Même si le code transpondeur est réputé infalsifiable, vous imaginez bien que des petits malins ont tenté (et réussi) à le bidouiller. Loin de nous l'idée de vous inciter à recourir à ce genre de méthodes, mais il y a sûrement de futurs contrôleurs qui nous lisent et il est de notre devoir citoyen de les informer des possibles malversations auxquelles ils auront à faire face.

## LE MATERIELS ET LES AMÉLIORATIONS

### TRANSPONDEUR

Un transpondeur neuf n'est pas à proprement parler illégal. Mais normalement, seuls les ateliers du BOSS et les ateliers agréés peuvent en vendre, et ils sont dans l'obligation de les installer eux-mêmes.

Il s'agit d'un petit boîtier qui se relie

### LES BIDOUILLES

La première chose à faire est d'accéder au transpondeur. Cela demande une très bonne connaissance du vaisseau, les diagrammes techniques complets de l'appareil et **un test moyen de Mécanique** (♦♦). Mais le plus dur reste d'y accéder sans briser les scellés mis en place par le BOSS. Cela demande **un test intimidant de Mécanique** (♦♦♦♦) ou **un test difficile de Magouilles** (♦♦♦).

⊗ : un contrôle total démontrera que vous avez tenté d'accéder au transpondeur  
⊗⊗⊗ ou ⊖ : le transpondeur note la tentative d'intrusion dans la couche principale. Rajoutez ■■ à tous les tests d'Informatique pour modifier le code.

Une fois que le transpondeur est accessible il faut maintenant modifier la couche principale. La difficulté dépend de l'action entreprise :

La plupart des modifications demandent **un test moyen d'Informatique** (♦♦), mais modifier la signature énergétique nécessite **un test Intimidant** (♦♦♦♦♦).

au système de communications du vaisseau.

**Modèles typiques** : Sienar IDT 98, CEC Transpond Fire.

### SYSTÈME DE SCELLÉS POUR TRANSPONDEUR

La vente de ce type de matériel est complètement illégal. Seuls les ateliers agréés et ceux du BOSS sont censés disposer de ce genre de matériel. Chaque système de scellés possède un numéro de série et ces pièces sont suivies à la trace par les agents du BOSS.

**Modèle unique** : Sienar SecuTrans X2

### TRANSPONDEUR MULTI-BANDES

Ce kit d'amélioration permet de posséder un transpondeur capable de stocker et d'envoyer différents codes transpondeurs. Très utilisé par les pirates et les contrebandiers, ce kit est bien entendu illégal et toujours artisanal. On ne peut le trouver qu'au marché noir.

**Effets** : Permet de stocker et d'envoyer trois codes transpondeurs différents.

**Mods possibles** : Code transpondeur supplémentaire [2]

**Emplacements nécessaires** : 1

**Coût** : 10 000 crédits

**TABLE 1-1 : MATÉRIELS**

Objet	Prix	Encombrement	Rareté
Matériel pour transpondeur			
Transpondeur	1000	2	5
Système de scellés	(I) 2500	1	8

Une aide de jeu non officielle pour Star Wars Edge of the Empire, conçue et réalisée par Cyberdwarf

Relecture : Chtioben!

Edge of the Empire est un jeu de rôle édité par Fantasy Flight Game et traduit par Edge, tous droits réservés.

Les illustrations utilisées proviennent d'Internet et appartiennent à leurs auteurs.

Le design est inspiré du design officiel de la gamme Edge of the Empire et a été réalisé à partir de sources mise à disposition librement sur le forum de FFG.

