

STAR WARS LE GUIDE DU ROUTARD INTERGALACTIQUE

VOLUME 2 LES ASTROPORTS



Bienvenue dans le second volume du Guide du Routard Interpalactique.

Aujourd'hui, je laisse la parole à une amie qui a eu la gentillesse d'enregistrer le cours qu'elle a donné sur les astroports. Havre de paix et de repos pour tous les spacers, sources d'emmerdes pour les contrebandiers, les astroports sont un passage obligé pour tous les bourlinqueurs... Vous trouverez dans ce numéro toutes les infos utiles pour savoir où et comment atterrir et surtout, comment quitter n'importe quel astroport de la galaxie.

Bonne lecture,

Erjik'l Ta'pnos,
Rédac'Chef du GRI



«Bonjour, Je m'appelle Li'Onella Farper et je suis hôtesse sur les longs courriers de la compagnie de Transport de Coruscant. Le professeur Kern est malade et on m'a demandé d'assurer son cours aujourd'hui.

J'ai bien vu vos sourires : je décolle dans trois heures pour la Bordure Médiane, ce qui explique ma tenue. Cela fait plusieurs années qu'aucune question sur les astroports n'est tombée à l'examen final alors, si j'étais vous, je me concentrerais plus sur le sujet du jour que sur mon décollé... enfin si vous voulez vraiment décrocher votre licence de pilotage ! Sinon je reviens dans un mois et je serai ravie de boire un verre avec certains d'entre vous ! »

LES ASTROPORTS

On parle d'astroport dès qu'un emplacement est réservé à l'atterrissage des vaisseaux spatiaux. Mais sur le terrain, ce terme générique regroupe tout un tas de situations variées.

Cependant, chaque astroport rentre dans une des classes définies par le Bureau Officiel des Services Stellaires. Ces classes regroupent différents critères dont voici les principaux :

Contrôle spatial : c'est la méthode employée pour gérer le trafic et diriger les vaisseaux vers les plateformes d'atterrissage.

Inspection : c'est le type de contrôle auxquels vous aurez droit dans les astroports de cette classe.

Antenne du BoSS : définit si une antenne du Bureau est présente dans l'enceinte de l'astroport.

Taxe de stationnement : bien souvent, la taxe est calculée en fonction du gabarit du vaisseau. On peut également noter des disparités impressionnantes entre les différents astroports de même classe en fonction de l'importance de la planète, de son gouvernement, etc.

Gabarit maximum : la taille maximale des vaisseaux autorisés à se poser.

Taxe et services de Maintenance : l'astroport propose-t-il des services de maintenance et à quels prix ?

Mise à jour des données d'astropation : la qualité et l'étendue des données d'astropation que votre navigateur pourra récupérer.

Hébergement : le type d'endroit où les équipages peuvent loger durant leur séjour.

Infrastructures de maintenance : définit la capacité de l'astroport à réparer les vaisseaux accueillis et la facilité pour les équipages à trouver des pièces détachées.

Les informations qui suivent sont des généralités et considérer que tous les astroports entrent dans cette classification sommaire est à la fois inexact et insuffisant. Les événements et bouleversements locaux peuvent également réserver bien des surprises. On peut très bien trouver un champ d'atterrissage proposant un très bon service de maintenance, juste parce qu'un bon mécano s'est installé dans le coin, où un astroport de classe limitée exerçant une surveillance sans faille sur toutes les marchandises transitant par cette planète.

LES CLASSES D'ASTROPORT

ATTERRISSAGE SAUVAGE

L'atterrissage sauvage est interdit sur tous les mondes du Noyau et sur la plupart des mondes habités. Parfois les astroports que vous croiserez ressembleront comme deux gouttes d'eau à de l'atterrissage sauvage, mais ne vous y trompez pas : ce n'est pas parce qu'il n'y a aucune infrastructure que vous ne devez pas payer les taxes !

TERRAIN D'ATTERRISSAGE

Contrôle spatial : balise

Inspection : pardon ?

Antenne du BoSS : mais oui...

Taxe de stationnement : à la discrétion du propriétaire, le plus souvent dans les 1 ou 2 cr par point de gabarit

Gabarit Maximum : 4

Taxe et services de Maintenance : pratiquement jamais de services proposés.

Mise à jour des données d'astropation : généralement aucune. Si la navigation est dangereuse dans le secteur, des données locales peuvent être vendues aux pilotes

Hébergement : au village le plus proche, s'il existe

Infrastructures de maintenance : zone plate, pas de garantie d'infrastructure de ravitaillement ou de réparation. Le matériel de réparation sera présent en petite quantité, mais usé et généralement bon marché.

Dans le meilleur des cas, ce type «d'installation» se limite à une piste de durciment. Le reste du temps, il faut se contenter d'une surface relativement plane pour atterrir. Il n'y a pas de contrôle spatial, ni de douanes et vous aurez de la chance s'il existe ne serait-ce qu'un han-

par dans lequel vous pourrez travailler sur votre vaisseau à l'abri des intempéries. Si par miracle il existe un prestataire local assurant la remise à niveau de votre énergie et vos consommables, ses tarifs seront sans doute intéressants mais il ne faudra pas trop attendre de lui.

SERVICES LIMITÉS

Contrôle spatial : balise et tour de contrôle

Inspection : aléatoire selon les mœurs locales, souvent aucune

Antenne du BoSS : rare

Taxe de stationnement : 5 à 10 Cr par point de gabarit

Gabarit Maximum : 4

Taxe et services de Maintenance : très rares, souvent 40 à 50 cr de base mais les stocks sont limités

Mise à jour des données d'astropation : les données des routes hyperspatiales majeures passant à proximité sont à jour. Les informations sur les autres routes du secteur sont datées. Les autres données accessibles sont périmées.

Hébergement : ça peut se faire

Infrastructures de maintenance : hanpar de maintenance à louer pour laisser l'équipage des vaisseaux procéder aux réparations. Généralement, le matériel est bon



marché, mais de basse qualité.

Ce type d'endroit ressemble déjà un peu plus à un astroport : il y a une tour de contrôle des hanqars et des entrepôts à louer etc... malheureusement, les places sont peu nombreuses et le plus souvent occupées par les navires des habitués. De même, les rares fournitures disponibles sur place sont le plus souvent réservées ou monopolisées par les capitaines qui font régulièrement escale dans ce port. L'hébergement et diverses autres attractions pas trop lamentables peuvent se trouver sur place mais le plus souvent, il faudra parcourir quelques kilomètres dans la nature avant d'y parvenir. L'équipe assurant le service de l'astroport n'est pas assez nombreuse pour couvrir la totalité du quadrant et il est rare de trouver autre chose qu'un contrôleur et un vigile à moitié endormis lorsqu'on arrive au beau milieu de la nuit. La planète dispose généralement de techniciens capables d'effectuer des travaux pas trop inédits sur votre navire, mais ils n'habitent pas forcément la porte à côté.

CLASSE STANDARD

Contrôle spatial : tour de contrôle

Inspection : occasionnelle et le plus souvent de routine

Antenne du BoSS : oui

Taxe de stationnement : 5 à 15 Cr par point de gabarit en général

Gabarit Maximum : 5

Taxe et services de Maintenance : 30 à 70 cr de base. Le service minimum est assuré : carburant, vivres et piles énergétiques sont disponibles en quantités suffisantes.

Mise à jour des données d'astropation : les informations sur toutes les routes locales et sur les routes hyperspatiales majeures sont détaillées et à jour. Celles concernant les routes du secteur sont datées. Les données sur les secteurs voisins sont anciennes. Les autres données sont périmées.

Hébergement : classique et urbain dans la plupart des cas

Infrastructures de maintenance : installations importantes, voir même un petit chantier spatial pour procéder aux réparations mineures et aux modifications. Les coûts sont importants mais la qualité est bonne.

CLASSE STELLAIRE

Contrôle spatial : tour de contrôle et autoguidage dans certain cas

Inspection : presque toujours une inspection de routine

Antenne du BoSS : toujours

Taxe de stationnement : 10 à 20 cr par point de gabarit

Gabarit Maximum : 5 (certains astroports proposent des docks orbitaux pour accueillir les Gabarit de 6+)

Taxe et services de Maintenance : 20 à 25 cr de base. Le service maximum est assuré. Votre vaisseau pourra repartir avec le plein de carburant, vivres, matériel médical, etc.

Mise à jour des données d'astropation : toutes les routes du secteur sont à jour, les routes hyperspatiales majeures et secondaires de la galaxie le sont également. Les données des secteurs voisins sont datées. Les autres données sont anciennes.

Hébergement : oui, pour toutes les bourses et tous les coûts

Infrastructures de maintenance : multiples chantiers avec des compléments mécaniques et des droïds spécialisés pour réparer et procéder à toutes les modifications (lépales) à un coût raisonnable.



On trouve toujours ce genre d'astroport sur les mondes situés au carrefour de plusieurs lignes commerciales et même sur certains mondes dont l'économie dépend principalement de l'exportation massive de denrées, minerais ou produits locaux. On peut y trouver pratiquement tous les services désirés avec une certaine variété au niveau des prix proposés. Se procurer des pièces ou louer les services de mécaniciens est en général très facile parce que plusieurs constructeurs navals ont des filiales à proximité ou participent directement à l'administration du port avec les autorités locales.

CLASSE IMPÉRIALE

Contrôle spatial : la totale

Inspection : systématique et souvent assez fouillée

Antenne du BoSS : toujours

Taxe de stationnement : 20 à 50 Cr par point de quai

Quai Maximum : 6 voire plus

Taxe et services de Maintenance : 10 à 15 cr. Le service maximum est assuré. Votre vaisseau pourra repartir avec le plein de carburant, vivres, matériel médical, etc.

Mise à jour des données d'astroposition :

toutes les routes du secteur et des secteurs voisins sont à jour ainsi que les routes majeures et secondaires de la galaxie. Les autres données sont datées.

Hébergement : on n'a que l'embarras du choix

Ateliers de réparation : chantiers navals de première importance, mécaniciens indépendants, guildes techniques etc... Les chantiers spatiaux de ces astroports peuvent permettre des réparations de haute qualité et procéder à des modifications rapides, mais chères.

Autrefois nommés «astroports de classe palactique», les ports de classe Impériale sont de véritables villes vouées à l'accueil des navires venus d'autres mondes. Il y a des capitaines qui ont passé toute leur vie à faire escale dans des ports de ce type sans jamais avoir mis un pied en dehors de leur enceinte. La loi et l'ordre y sont assurés avec toute la méticulosité et la rigueur nécessaires. Pratiquement toutes les administrations et les banques ayant un peu d'importance y sont représentées. Même les appareils les plus exotiques ou les modèles uniques pourront être réparés par un des innombrables ateliers du port.

LE TEST D'OBLIGATION (OPTIONNEL)

Pour rajouter un peu de piment, vous pouvez effectuer un test prenant en compte la sécurité de l'astroport et l'Obligation des personnages. Comme d'habitude il faudra adapter le score d'Obligation en fonction des différentes Obligations des personnages. Les Obligations non « criminelles » n'ont pas à être prises en compte pour ce test.



Le MJ fait un test sur le modèle des caractéristique/compétence en utilisant les tables 1-1 (taille de l'astroport) et 1-2 (sécurité)

TABLE 1-1 : LA TAILLE

Classe de l'astroport	Score
Terrain d'atterrissage	0
Services limités	1
Classe Standard	2
Classe Stellaire	3
Classe Impériale	4





TABLE 2-2 : LA SÉCURITÉ

Sécurité de l'astroport	Score
Inexistante	0
Limitée	1
Normale	2
Maximum	3
En alerte	4

Le MJ peut ajouter à sa guise des  si les personnages ont modifié leur code transpondeur, s'ils ont déjà posé des problèmes sur la planète ou dans le secteur. À l'inverse, il peut ajouter des  si les personnages ont déjà rendu service à la planète ou sont plutôt bien vus dans le secteur.

La difficulté va correspondre au niveau d'Obligation du groupe de personnages

TABLE 1-3 : LA DIFFICULTÉ

Obligation des PJ	Difficulté
< à 20	
entre 20 et 49	
entre 50 et 79	
> à 80	

Pour chaque Obligation criminelle locale, améliorez l'un des dés de l'astroport une fois. Les personnages peuvent dépenser un Point de destin pour améliorer la difficulté du test.

★ : l'opérateur du contrôle spatial effectue un check simple

★★★ : l'opérateur demande un contrôle poussé

👮👮👮 : les douanes locales s'intéressent également au vaisseau

👮 : un agent du BOSS est présent et demande un contrôle total de l'appareil

▼ : le vaisseau peut atterrir sans aucune formalité

🚫🚫🚫 : la saturation du contrôle fait passer le vaisseau des personnages aux oubliettes, ou un bup touche le système : les personnages sont exemptés de taxe

PROCÉDURES D'ATERRISSAGE ET DE DÉCOLLAGE

MESOP

Le MESOP (Message aux Pilotes) est une fréquence d'informations graphique qui s'affiche sur le navordinateur. Le MESOP fournit diverses informations locales comme : profil planétaire de base, capacité d'accueil actuelle de ou des astroports, fréquences du contrôle spatial, couloirs d'approches, formalités spécifiques, convois, incidents et conditions astrophysiques pouvant perturber le trafic, etc... le MESOP est mis à jour au minimum une fois par jour ou dès que cela s'avère nécessaire. La loi punit très sévèrement les petits malins qui tentent de balancer des messages personnels sur le MESOP ou de le brouiller, mais dans les systèmes les plus développés, il n'est pas rare que des publicités ponctuent les messages d'information.

CONTRÔLE SPATIAL - ATERRISSAGE

Si vous ne connaissez pas la fréquence locale de l'astroport que vous

cherchez à joindre, le MESOP vous l'indiquera. Pensez à toujours vous caler dessus lorsque vous approchez à moins de 50 unités spatiales de votre destination.

Lorsque le contrôle spatial vous appelle, le minimum est de décliner votre nom (ou celui de votre capitaine si vous n'êtes que le pilote) et le nom de votre navire et de transmettre votre code transpondeur. Il fournit de lui-même l'immatriculation du navire et les renseignements que vous venez de communiquer verbalement, mais c'est une vieille tradition.

Si le contrôle local est laxiste ou peu soupçonneux, il ne vous reste plus qu'à suivre leurs instructions pour l'atterrissage. Ne déviez pas de la trajectoire prévue si vous voulez éviter d'attirer l'attention. Sur les mondes sous loi martiale, avec un trafic spatial intense ou des conditions climatiques dangereuses, les risques ne se limitent pas à une amende et un sermon du contrôle spatial...

Le contrôle spatial a toute latitude pour vous interroger avant de vous autoriser à atterrir. Les questions typiques concernent votre précédente escale, votre carpaillon, la présence ou non à bord de passagers à la biologie incompatible avec les conditions locales etc... Il est courant de procéder à une vérification plus ou moins



poussée de votre code transpondeur et le contrôle spatial peut vous obliger à subir une inspection des douanes, des services sanitaires ou des forces de police locales avant de vous poser ou dès l'atterrissage.

Pratiquement tous les mondes civilisés interdisent les atterrissages en dehors des astroports officiels. Si vous possédez un yacht, que votre port d'attache est la planète sur laquelle vous comptez atterrir et que vous possédez une piste privée officielle, vous êtes autorisé à y atterrir, mais vous devez quand même suivre les instructions du contrôle spatial pour l'approche et les éventuelles inspections. Idem si votre navire est affilié à une corporation possédant ses propres installations portuaires, sauf si elle a conclu des arrangements spécifiques avec le gouvernement local.

Le contrôle peut vous demander de laisser les commandes à un système de guidage automatique pour votre atterrissage. Un refus de votre part entraînera généralement l'interdiction d'atterrir...

Si vous arrivez dans un vaisseau sur le point d'exploser ou qui est en train de partir en morceaux sous vos bottes, le contrôle vous indiquera les procédures d'atterrissage d'urgence.

CONTRÔLE SPATIAL - DÉCOLLAGE

Si vous n'êtes pas poursuivi par les autorités alors que vous comptez partir, la procédure veut que vous demandiez l'autorisation de décoller avant de quitter le sol. Si elle vous est accordée, vous devez emprunter le couloir aérien qui vous est affecté ou laisser le système de guidage automatique vous prendre en charge jusqu'à l'altitude où vous serez autorisé à reprendre les commandes. Sauf ordre du contrôle, urgence technique ou médicale, vous n'êtes pas autorisé à sortir de votre vecteur de départ ou à demeurer dans la zone d'approche (50 unités spatiales) du monde ou de la station que vous venez de quitter. Dans tous les cas, vous désobéissez aux consignes du contrôle spatial à vos risques et périls...



LES RÉPARATIONS

Il existe trois méthodes pour faire réparer un vaisseau : la méthode tout en un, disponible dans les grands astroports, où vous laissez votre vaisseau dans un atelier qui s'occupe de trouver les pièces et de réparer votre appareil. La méthode intermédiaire qui consiste à trouver les pièces détachées vous-même et à confier la réparation à un atelier ou à des ouvriers qualifiés. Et enfin la méthode manuelle où vous trouvez les pièces détachées et faites les réparations vous-même.

FAIRE RÉPARER SON VAISSEAU

La première chose à faire, est de trouver, soit un atelier qui possède les pièces détachées pour réparer le vaisseau, soit un vendeur de pièces détachées. On appelle ce test le test de négociation. Il va déterminer quelles pièces détachées peuvent être trouvées dans cet astroport ainsi que les bonus et réductions qu'ils peuvent obtenir sur la main-d'œuvre. Si les

personnages sont dans un chantier qu'ils fréquentent régulièrement, on utilisera la compétence **Négociation** pour déterminer la disponibilité des pièces et leurs coûts. S'ils commercent avec le marché noir, on utilisera la compétence **Système D**. S'ils sont sur une planète éloignée, le MJ est libre d'utiliser quelques compétences plus exotiques comme **Survie** ou **Mécanique**.

LES INFRASTRUCTURES

Si la plupart des infrastructures permettent de réparer les vaisseaux les plus courants, le MJ ne doit pas hésiter à réduire le nombre de pièces disponibles ou interdire la réparation des dépôts critiques dans les structures les plus petites ou les moins bien achalandées.

La suite va dépendre de la localisation de l'astroport.

Monde Principal du Noyau (Coruscant, Corellia, etc.)

Faire réparer son appareil dans le Noyau offre des avantages certains sur la qualité et la disponibilité des matériaux et des techniciens. Diminuez la difficulté des tests de matériel et de réparation d'un.

Autre monde du Noyau ou monde placé sur les routes commerciales majeures

Dégradez la difficulté des tests de matériel d'un niveau.

Colonie, Bordure Intérieure ou Région d'Expansion

Pas de changement.

Bordure Médiane

Ajoutez ■ aux tests de matériel.

Bordure Extérieure ou mondes frontaliers

Augmentez la difficulté de tous les tests de matériel d'un niveau.

L'IDÉE DERRIÈRE LA MÉCANIQUE

Les règles pour réparer les vaisseaux en dehors des combats sont un peu vagues. En combinant les informations données dans le livre des règles et quelques idées, voici des suggestions pour tous les MJ qui veulent gérer les réparations avec un bon équilibre entre les contraintes économiques pour les joueurs et la mise en valeur des compétences des personnages. Si vous voulez quelque chose de plus fluide, regardez les règles suivantes:

Gardez à l'esprit que ces règles permettent de gérer rapidement des réparations, mais rendent celles-ci chères, pour amener les joueurs dans des situations plus désespérées et maintenir leur dépendance à leur mentor ou leur créancier et alimenter ainsi le système d'Obligation.

Cela permet aussi d'injecter un peu plus de crédits dans l'aventure et les PJ auront clairement le choix entre garder ces fonds pour des situations d'urgence ou dépenser tout dans un nouveau fusil-blaster lourd dernier cri.

Bien que le système décrit plus loin semble détaillé, il résout les situations en deux tests de compétence maximum, qui peut être réduit à un seul si les personnages décident d'engager quelqu'un pour réparer le vaisseau à leur place.

Espace sauvage et Régions Inconnues

Augmentez la difficulté de tous les tests de matériel de deux.



LES DOMMAGES DU VAISSEAU

< au 1/4 du Seuil de dépôt de coque

Quelques marques d'impact et de brûlures sont visibles sur la coque. Difficile de faire la différence entre des dépôts causés par une attaque ou ceux résultant des aléas des voyages spatiaux.

< à 1/2 du Seuil de dépôt de coque

L'appareil est légèrement endommagé et des parties de la coque présentent des traces d'impact : rien qui devraient attirer trop l'attention. Ajoutez un ■ à tous les tests de matériel.

< au Seuil de dépôt de coque

Le vaisseau est visiblement endommagé, des déchirures strient son blindage. Ce type de dépôts peut intriquer les douanes officielles et entraîner un contrôle. Les réparations peuvent prendre quelques semaines. Ajoutez un ■■ à tous les tests de matériel.

= ou > Seuil de dépôt de coque

Gravement endommagée, la coque présente des brèches importantes, le blindage est quasiment inexistant et des traces d'explosions sont visibles un peu partout. Les systèmes internes ne doivent pas être

en meilleur état. L'état du vaisseau attirera inmanquablement un contrôle des fonctionnaires des douanes avec quelques renforts armés pour accueillir le vaisseau et son équipage dès son arrivée. La réparation peut prendre quelques mois pour restaurer complètement le vaisseau. Ajoutez un ■■■ à tous les tests de matériel.

LE TEST DE NÉGOCIATION

Ce test a pour but de simuler la recherche des pièces détachées et de l'atelier qui se chargera des réparations. La difficulté du test va dépendre du type d'astroport et de la rareté du vaisseau (ex un YT1300 à une valeur de rareté de 4). La table 2 - 1, donne la difficulté du test pour trouver et négocier les pièces, ainsi que le prix de base de chaque pièce. On ajoute ensuite les modificateurs déterminés plus haut.

Les personnages doivent annoncer le nombre de pièces détachées qu'ils cherchent avant de faire le test (il est possible que les joueurs souhaitent faire des stocks de pièces détachées. Nous reviendrons sur leurs utilisations dans un futur numéro !)

TABLE 2-1 : DIFFICULTÉ ET PRIX DES PIÈCES

	<3	4-5	6-7	8-9	10+
Terrain d'atterrissage	◆◆◆ 300 crédits	◆◆◆◆ 400 crédits	◆◆◆◆◆ 500 crédits	◆◆◆◆◆◆ 800 crédits	◆◆◆◆◆◆◆ 1200 crédits
Services limités	◆◆ 260 crédits	◆◆◆ 350 crédits	◆◆◆◆◆ 440 crédits	◆◆◆◆◆◆ 700 crédits	◆◆◆◆◆◆◆ 1050 crédits
Classe standard	◆ 300 crédits	◆◆ 400 crédits	◆◆◆ 500 crédits	◆◆◆◆ 800 crédits	◆◆◆◆◆ 1200 crédits
Classe stellaire	375 crédits	◆ 500 crédits	◆◆ 625 crédits	◆◆◆ 1000 crédits	◆◆◆◆ 1500 crédits
Classe Impériale	450 crédits	◆ 600 crédits	◆◆ 750 crédits	◆◆◆ 1200 crédits	◆◆◆◆ 1800 crédits

Si le test est réussi, les personnages trouvent le nombre de pièces souhaité, mais peuvent encore décider d'en acheter moins que prévu. Chaque ☆☆ supplémentaire permet aux personnages d'ob-

tenir une pièce gratuite. Les ☺ peuvent être utilisés pour réduire le prix des pièces, améliorer leur qualité ou obtenir des infos et rabais dans les ateliers du coin

🔧 : Rabais de 5% sur le prix des pièces ou de la main-d'œuvre

les pièces correspondent à ce dont les personnages ont besoin : le nombre de pièces nécessaires pour réparer le vaisseau diminue de 1

Le marchand leur indique un atelier où la sécurité du vaisseau sera assuré pendant que les personnages s'occuperont de leurs affaires

🔧🔧 : Rabais de 10% sur le prix des pièces ou de la main-d'œuvre

les pièces récupérées sont de bonne qualité ou correspondent exactement à ce dont les personnages ont besoin : un supplémentaire sur le test de réparation

le vendeur leur recommande/ils trouvent un atelier de la classe supérieure

le vendeur leur recommande/ils trouvent un atelier où l'unité la vitesse de réparation est diminuée d'un cran

🔧🔧 : le prix total des pièces ou de la main-d'œuvre est divisé par deux

Le temps des réparations faites par de la main-d'œuvre est diminué de moitié

Une fois les pièces installées, le vaisseau gagne 1 point de coque temporaire

🔧🔧 : permet d'obtenir la main-d'œuvre gratuite

l'unité de temps des réparations effectuées par de la main-d'œuvre est diminuée d'un cran

Une fois les pièces installées, le vaisseau gagne 3 points de coque temporaires

🔧🔧 : augmente le prix de base de chaque pièce de 5%

🔧 : le prix total subit une augmentation de 50 %

le BOSS ou les autorités locales s'intéressent au vaisseau des personnages. Contrôle total du code transpondeur ou fouille complète par les douanes, etc. Des emmerdes en perspective

Si le test est raté, il n'y a pas, ou très peu, de matériel disponible pour le modèle de vaisseau des personnages :

🔧 : 1 pièce est disponible

Pour chaque ▼ non annulé, le prix total augmente de 5%.

🔧 : le BOSS ou les autorités locales s'intéressent au vaisseau des personnages. Contrôle total du code transpondeur ou fouille complète par les douanes, etc. des emmerdes en perspective

L'ATELIER

Si les personnages décident de faire réparer leur vaisseau, ils vont devoir payer la main-d'œuvre qu'ils engagent. En fonction du lieu où ils se trouvent, ils peuvent engager des ouvriers à la cantina locale ou bien faire appel à un atelier spécialisé, etc. La table 2 - 2 indique le coût de la main-d'œuvre et la vitesse de réparation en fonction de l'atelier choisi.

TABLE 2-2 : COÛT MAIN D'OEUVRE ET TEMPS DE RÉPARATION

Atelier	Courant dans les astroports de classe	Coût de base de la Main-d'œuvre locale	Vitesse de réparation coque	Vitesse de réparation critiques
Piste et trousse à outils	Terrain d'atterrissage	100% du prix du matériel	1 dépôt de coque/2 jours	Impossible
Quelques machines et droïds de maintenance	Services limités	90% du prix du matériel	2 dépôts de coque/2 jours	1 degré de pro-vité/semaine
Cale avec machines adaptées	Classe standard	125% du prix du matériel	2 dépôts de coque/jour	2 degrés de pro-vité/semaine
Haut de gamme	Classe stellaire	140% du prix du matériel	3 dépôts de coque/jour	1 degré de pro-vité/2 jours
High tech, cale O-G	Classe Impériale	150% du prix du matériel	5 dépôts de coque/jour	1 degré de pro-vité/jour

Les dépôts critiques se réparent en même temps que les dépôts de coques. C'est-à-dire qu'il faudra une semaine pour réparer un dépôt critique de gravité 1 et 4 points de coque dans un astroport de classe « Services limités ».

Les personnages peuvent doubler la vitesse des réparations effectuées par la main-d'œuvre en payant 50 % du prix en plus.

Le MJ est libre de placer un atelier plus (ou moins) performant sur la planète où les personnages font les réparations.

RÉPARATIONS MANUELLES

Si les personnages décident de réparer leur vaisseau eux-mêmes, ils vont devoir trouver un endroit où effectuer les réparations. S'ils décident de laisser leur vaisseau dans un hangar classique, on considère qu'ils sont dans un atelier de type « piste et trousse à outils ». En plus, ils paieront la taxe de stationnement de l'astroport !

LES POINTS DE COQUE

TEMPORAIRE

Une bonne réparation peut améliorer temporairement la protection d'un véhicule. Les points de coque temporaires peuvent augmenter la seuil de dépôt de coque du vaisseau au dessus de son maximum. Ces points sont les premiers à être retirés lorsque le vaisseau subit des dépôts et ne peuvent pas être réparés. Il est donc important de bien les distinguer lorsque les joueurs les notent sur la fiche de leur vaisseau.

La table 2 - 3 indique les ateliers les plus courants à proximité des différentes classes d'astroport, les bonus/malus que ses ateliers donnent au test de réparation et le coût de location de ses ateliers.



TABLE 2-3 : RÉPARATIONS MANUELLES

Atelier	Courant dans les astroports de classe	Modificateur au test	Durée des réparations de dépôts de coque	Durée des réparations des dépôts critiques	Coût journalier de location
Piste et trousse à outils	Terrain d'atterrissage	+ ■■	1 semaine/dépôt de coque	impossible	5 crédits/jour
Quelques machines et droïds de maintenance	Services limités	+ ■	2 jours/dépôt de coque	1 semaine/niv de gravité	10-25 crédits par jour
Cale avec machines adaptées	Classe standard	-	1 jour/dépôt de coque	2 jours/niv de gravité	50 crédits par jour
Haut de gamme	Classe stellaire	+ ■	1/2 journée/dépôt de coque	1 jour/niv de gravité	100 crédits par jour
High tech, cale 0-G	Classe Impériale	+ ■■	1/3 journée/dépôt de coque	1/2 journée/niv de gravité	150 crédits par jour

PRÉPARATION

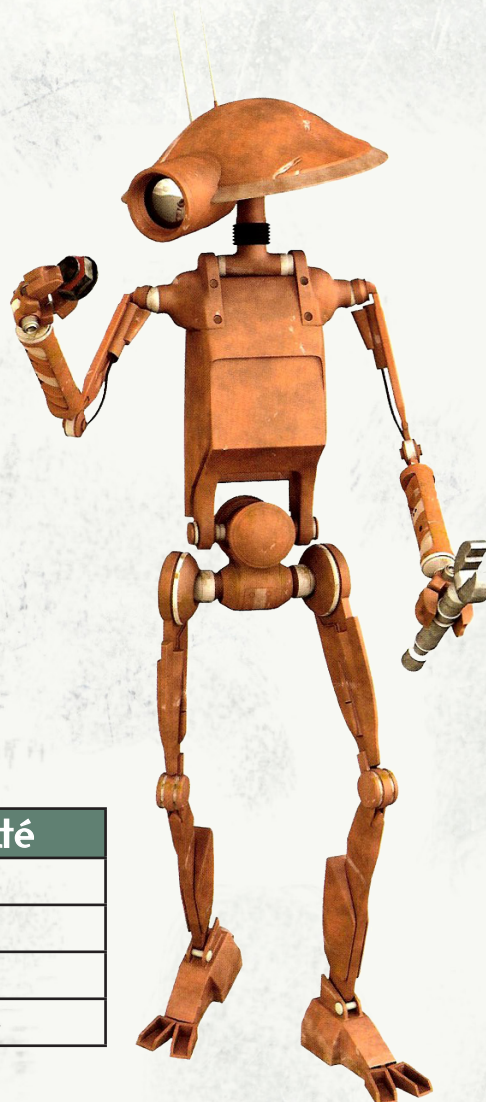
Les personnages vont commencer par se répartir en équipe : une équipe est constituée d'un personnage ayant au moins un rang dans la compétence Mécanique. Les autres personnages appartenant à une équipe utilisent les règles de coopération classique. Les équipes vont ensuite se répartir le travail entre dépôts de coque et dépôts critiques et calculer la durée standard des réparations que chaque équipe doit effectuer.

Pour réparer les dépôts de coque, c'est l'état du vaisseau qui va déterminer la difficulté (cf table 2 - 4)

Pour les dépôts critiques, c'est la gravité des dépôts qui servira de difficulté.

TABLE 2-4

État	Difficulté
< au 1/4 du Seuil de dépôt de coque	◆
< à 1/2 du Seuil de dépôt de coque	◆◆
< au Seuil de dépôt de coque	◆◆◆
= ou > Seuil de dépôt de coque	◆◆◆◆



LE TEST DE RÉPARATION

Chaque équipe va maintenant faire son **test de Mécanique** l'une après l'autre.

En cas de succès, chaque ss donne un point de coque temporaire

☺ : l'équipe économise 1 pièce
donne ■ à l'équipe suivante

☺☺ : l'équipe économise 3 pièces
la durée des réparations est diminuée d'une unité de temps

donne ■ aux 2 prochaines équipes
donne 1 point de coque temporaire au vaisseau

☺☺☺ ou ☺ : l'équipe économise 5 pièces
donne ■ à toutes les autres équipes
la durée des réparations est diminuée de trois unités de temps

donne 3 points de coque temporaires au vaisseau

☺☺☺ : l'équipe économise 10 pièces
la durée des réparations est divisée par 2

l'équipe trouve le moyen d'améliorer la résistance de la coque : le vaisseau gagne 1 point de coque permanent

☹☹ : l'équipe dépense 1 pièce de plus

☹ : l'équipe abîme le vaisseau : il perd 1 point de coque de manière permanente

Si le test est raté, seule la moitié des points de coque est restaurée, mais l'ensemble des pièces est utilisé. Pour chaque ☹ non annulé, la durée augmente d'une unité de temps

☺ : 1 pièce est sauvée

☺☺ : la moitié des pièces sont sauvées

☹☹ : l'équipe dépense 1 pièce de plus (ou répare 1 point de coque en moins)

☹ : l'équipe abîme le vaisseau : il perd 1 point de coque de manière permanente



Une aide de jeu non officielle pour Star Wars Edge of the Empire, conçue et réalisée par Cyberdwarf à partir d'un article du site pénombre.com pour la première partie (<http://www.penombre.com/Starwars/Vaisseaux/spatioports.htm>) et d'un article publié sur <http://nashable.net/> pour les réparations (avec l'aimable autorisation de leurs auteurs respectifs).

Traduction de l'article de Nashable : Archonte

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 mises à disposition librement sur le forum de FFQ.