

STAR WARS[®] **AUX CONFINES[™]** **DE L'EMPIRE**

PÉRILLEUSES ALLIANCES[™]



EDGE

LE MANUEL DES MERCENAIRES

STAR WARS[®]
JEU DE RÔLE

STAR WARS[®] AUX CONFINES[™] DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

PÉRILLEUSES ALLIANCES[™]

Après des décennies de lutte, la société des bas-fonds n'en finit plus de sombrer sous les feux du conflit. Du sous-monde de Coruscant aux confins de la Bordure Extérieure, la guerre fait trembler toute la galaxie.

Certains repèrent toutefois des chances à saisir dans le chaos ambiant. Sur d'innombrables mondes, les MERCENAIRES prennent les armes. Guerriers redoutables, ils vendent leurs services au plus offrant....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Sam Stewart

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Greg Benage, Tim Cox, Craig
Gallant et Sterling Hershey

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Molly Glover et Jim Jacobson

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson et John M. Taillon

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Jon Bosco, Alexandre Dainche,
Tony Foti, Mariusz Gandzel, Clark Huggins, Jeff
Lee Johnson, David Kegg, Yigit Köroglu, Ignacio
Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Mark Molnar,
Jake Murray, David Auden Nash, Adam Schumpert,
Magali Villeneuve et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT

Deb Freytag

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

"The Librarians" : Pim Mauve avec Keesjan Kleef,
Jan-ees Voogd, Joris Voogd et Gerlof Woudstra.
"Death Star Contractors" : Craig Atkins avec Mark
Charlesworth, Julian Garner, Josh Jupp, Doug
Ruff et Nathan Wilkinson. Michelle Ledbetter.
"Morse's Marauders" : Daniel Lovat Clark avec
Max Brooke, Andrew Fischer, Tim Flanders, Chris
Gerber, Katrina Ostrander et Sam Stewart.

TRADUCTION FRANÇAISE

Dominique Lacrouts et Philippe
Pinon, les Vauriens de Edge.

RELECTURE

Stéphane « Millennium Duckling » Bogard,
Pierrick « Wampa Ripper » Garry et Sandy
« Shaved Wookiee » Julien, avec le précieux
concours de Matt « Fenrirdarkwolf » Lattroy
et Fabien « Bibliothécaire Jedi » Henry

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ 2014 par Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

ISBN : 978-84-15889-97-7

Code Produit : UBISWR08

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

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



CRÉDITS
PÉRILLEUSES ALLIANCES

SOMMAIRE

Conflits sur la Bordure	5	Nouvelles armures	50
Le combat dans <i>Star Wars</i>	5	Kits pour armes et armures	52
Chapitre I : Prêts à en découdre	11	Explosifs	55
Une galaxie hostile	12	Matériel et équipement	56
Historiques de Mercenaire	12	Modifications des vaisseaux et véhicules	60
Obligations de Mercenaire	16	Véhicules modifiés	62
Nouvelles espèces	18	Gabarits de conversion rapide pour véhicule paramilitaire	71
Nouvelles spécialités	24	Chapitre III : Action et aventure	73
Nouveaux talents	32	Rencontres de combat pour Mercenaires	78
Motivations de Mercenaire	34	Campagnes martiales pour Mercenaires	85
Capacités emblématiques de Mercenaire	35	Récompenses martiales pour Mercenaires	89
Chapitre II : Armés jusqu'aux dents	39	L'art du combat spectaculaire	93
Armes et armures	39		
Nouvelles armes	41		



La porte céda sous le pied de N1-FEX, annonçant notre entrée dans la cantina.

« T'as vraiment un truc contre les portes, hein, Fex ? » demanda Kasso en esquissant un sourire.

Le droïde inclina son énorme tête, perplexe.

« Il fallait bien l'ouvrir. Comment faire autrement ? »

Interloqué, je passai devant lui.

« Et si on prenait un verre, plutôt ? La journée a été longue. »

La cantina, comme la plupart des bouges de cette planète paumée, était sombre, humide et nauséabonde. Nous choisîmes une table du fond de la salle. Le serveur s'empressa de nous apporter une tournée de lum. Son regard se porta vers la porte sortie de ses gonds, puis vers moi. Je le fixai sans ciller et il fila à son comptoir.

Fex observa sa chope un long moment, puis sortit un bout d'étoffe de son énorme valise de voyage pour le tremper dans le lum et commencer à nettoyer les traces laissées sur son torse par les tirs de blaster. Kasso but une longue gorgée et grimaça, puis il poussa un soupir et sembla se détendre.

« Je vais tâcher de dénicher les gogues. »

Je fis un vague signe de la main avant de me concentrer sur mon propre lum. Je venais de terminer ma chope et tentais d'attirer l'attention du serveur quand quatre minables débarquèrent à la table.

« Tera, fit leur chef en affichant un sourire. Content de te voir.

– J'aimerais pouvoir en dire autant, Vols » fis-je pendant que Fex astiquait consciencieusement ses plaques. « Mais je suis sûr que tu as plein de choses intéressantes à faire ailleurs. »

Vols ne parut pas saisir l'allusion.

« Allons, Tera. Le patron va pas être content quand il saura que tu rôdes de nouveau dans les parages. À moins que tu sois revenu bosser pour lui... »

– Je vous l'ai dit, à Corgen comme à toi : j'en ai fini avec ces sales magouilles. »

Vols secoua la tête. « Tu veux dire que t'es venu ici sans la moindre protection ? C'est ballot. »

Mon bras gauche, le cybernétique, écrabouilla la lourde chope en bronzium dont le contenu se répandit sur la table. Je plongeai mon regard dans les yeux de Vols en souriant de toutes mes dents.

« T'es sûr de ce que t'avances ? »

Ses brutes firent un pas en arrière et Vols lui-même parut hésiter. Mais il plongeait la main dans sa poche et en sortit une vibrolame.

« Jolie répartie, Tera. Dommage que ce soit la dernière. »

Quelque chose me disait que la conversation touchait à sa fin, ce qui m'incita à jeter ma chope broyée à la figure de Vols. Touché en plein front, il tituba juste assez longtemps pour que je puisse me redresser et réitérer l'opération, avec ma chaise cette fois-ci.

Il tomba à la renverse dans une fontaine de sang, le nez bisé. Ses petits copains paniquèrent et des blasters sortirent de leurs holsters. Je plongeai derrière une table sans demander mon reste. « Fex ! C'est l'heure de sortir les flingues ! »

Le grand droïde leva la tête.

« Ah ? »

Son photorécepteur vira du bleu au rouge vif.

« Ah ! » répéta-t-il en se levant pour renverser la table et saisir sa valise. Les traits de blaster ricochèrent sur son châssis tandis que la mallette s'ouvrait pour révéler un blaster léger à répétition.

« Bonjour, les amis ! » beugla-t-il en ouvrant le feu.

Les choses s'emballèrent. Fex pulvérisait tout le mobilier, abattant au passage un ou deux malandrins, tandis que les gorilles de Vols s'efforçaient de lui rendre la politesse. Pour le reste de la clientèle, c'était sauve-qui-peut vers la sortie ou, pour ceux qui avaient envie de jouer du blaster, tirs azimutés sans distinction de camp. Je me glissai jusqu'à Vols, qui tentait de se relever, pour le renvoyer au sol d'un coup de pied ajusté dans le genou. L'un de ses sous-fifres me sauta dessus. J'en profitai pour le choper par le colbac en plein vol et le réorienter tête la première vers le bord d'une table.

Une petite sphère clignotante fila au-dessus de la foule pour atterrir au beau milieu de la pièce. « Un détonateur thermique ! Tous dehors ! »

Clients et gangsters se précipitèrent vers la sortie. Fex s'apprêtait à leur emboîter le pas, mais je lui saisis le bras.

« Une seconde... »

Son photorécepteur s'intensifia un instant, mais retrouva une teinte bleu pâle à ma vue.

Tandis que les hurlements des derniers occupants de l'établissement résonnaient dans la rue, Kasso émergea des toilettes, tout souriant.

« Alors, pas mal hein ? »

– T'es en train de me dire que t'as maté une rixe de cantina avec un détonateur thermique ? »

Il leva la main en signe d'apaisement.

« Mais non, voyons, je me suis contenté d'un leurre, dit-il en tâtonnant sa sacoche de ceinture. Le vrai détonateur est bien planqué juste... »

Il sortit sa main et la regarda, incrédule : elle était vide.

« Bon, vaudrait mieux décarrer vite fait ! »

Dix secondes plus tard, je me relevai péniblement pour regarder la ruine ardente qui avait remplacé la cantina.

« Bien joué, Kasso. Sombre crétin. »

Le Weequay se retourna dans la boue, en proie à une quinte de toux.

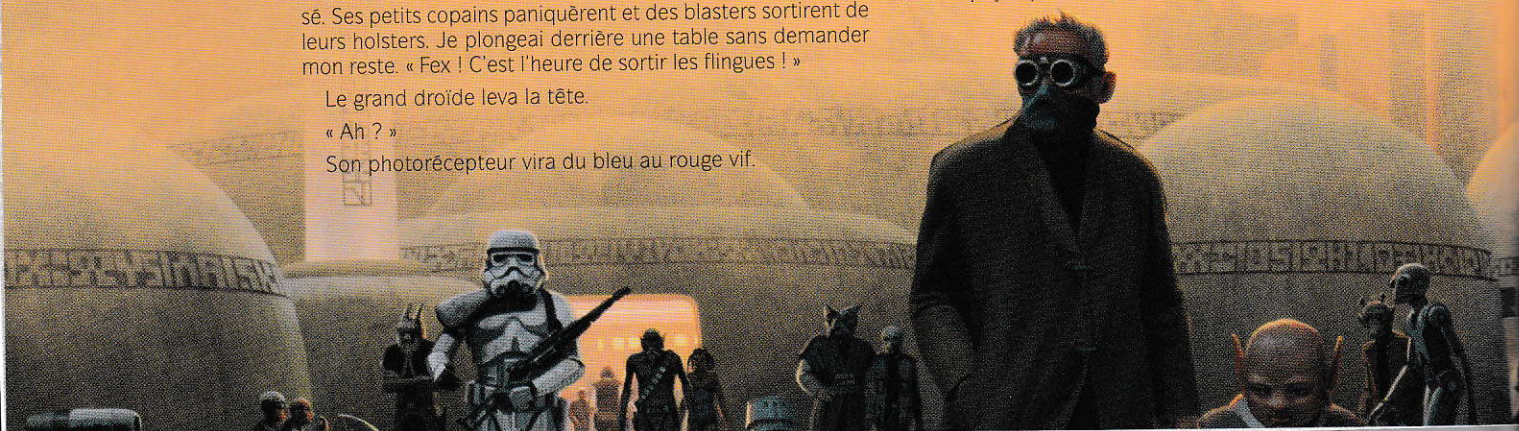
« Je te jure que l'idée paraissait pas si bête tout à l'heure. »

Fex se tenait au milieu de la rue, le regard figé sur la pointe en duracier qui transperçait l'une de ses jambes.

« Il va encore falloir astiquer dur pour réparer ça », déclara-t-il d'un ton lugubre.

J'aidai Kasso à se redresser et fis un signe à Fex. Nous étions dans un trou perdu, mais les sirènes ne manquèrent pas de retentir.

« Allez, on retourne au spatioport, les gars. M'est avis qu'on n'est plus les bienvenus sur ce caillou. Qui sait, à notre prochaine étape, on trouvera peut-être des gens prêts à nous payer pour ce genre de boulot. »



CONFLITS SUR LA BORDURE

Certaines scènes d'affrontement figurent parmi les moments les plus mémorables de la saga *Star Wars*. Les échanges de tirs de blaster, les duels au sabre laser et les poursuites endiablées en speeder sont autant de symboles de cet univers. C'est pour en respecter l'esprit que les combats occupent une place de choix dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, au même titre que d'autres éléments narratifs essentiels. Les conflits physiques se mêlent naturellement à l'histoire des personnages telle qu'elle est contée par les joueurs. Aussi prudents, rusés et diplomates soient les PJ, ils rencontreront toujours des problèmes qu'ils ne pourront résoudre qu'à coups de blaster.

PÉRILLEUSES ALLIANCES fournit aux maîtres du jeu et aux joueurs de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** les outils dont ils auront besoin pour créer des Mercenaires encore plus intéressants.

Le **Chapitre I : Prêts à en découdre** propose trois nouvelles espèces pour les PJ et trois spécialités inédites pour modifier des Mercenaires existants ou en créer de nouveaux. Les joueurs vont pouvoir interpréter d'ingénieux Démolisseurs Weequays, des Brutes Aquales et des Canonnières Klatooiniens, entre autres possibilités. Ce chapitre présente également de nouvelles Obligations et Motivations spécialement conçues pour les Mercenaires,

ainsi que deux puissantes capacités emblématiques pour les personnages de haut niveau.

Le **Chapitre II : Armés jusqu'aux dents** renferme une vaste sélection d'armes, d'armures, de kits, de mods et de véhicules qui devrait combler les Mercenaires (et les PJ d'une manière générale). Cette sélection vient gonfler les choix en matière d'artillerie lourde, avec des projectiles inédits, de nouveaux blasters à répétition et des armes plus exotiques telles que le lance-fléchettes. Sans compter que les personnages pourront manier de nouvelles armes de corps à corps (comme le redoutable vibropoing) et se rendre sur les champs de bataille à bord d'un élégant vaisseau d'assaut surronien de classe Conqueror ou mener leur propre troupe de mercenaires depuis le pont d'un transport d'assaut Starbolt.

Le **Chapitre III : Action et aventure** se penche sur les thèmes du conflit et du combat dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Les MJ y trouveront de précieux conseils pour rendre ces rencontres encore plus palpitantes sans se perdre dans les détails et les calculs. Ils y apprendront également comment intégrer les combats dans la narration de la manière la plus fluide possible.

Les combats constituent un élément essentiel du jeu. Cet ouvrage permettra aux joueurs et aux MJ de vivre des parties mémorables.

LE COMBAT DANS *STAR WARS*

Quand les premiers voyageurs quittèrent leurs planètes respectives pour entamer l'exploration de l'espace, ils emportèrent souvent la guerre dans leurs bagages. Les conflits sont inéluctables et font partie intégrante de l'histoire galactique. Nombreuses furent ces guerres sanglantes : celles de Xim le Despote, celles opposant la République aux Sith ou encore la récente Guerre des Clones. Mais même quand la galaxie paraît vivre une ère de paix (comme la période récente), le conflit est bien présent. Les affrontements entre planètes (ou factions d'un même monde), les putschs, les assassinats, les incursions pirates, les guerres que se livrent gangs et clans accablent quotidiennement tous les secteurs de l'espace. Où que l'on se rende, on trouvera toujours des êtres qui cherchent la bagarre. Les mercenaires se font payer pour exaucer leurs souhaits.

UNE GALAXIE EN GUERRE

Les premières guerres de la galaxie virent s'affronter des êtres d'une puissance inimaginable. Les chercheurs et scientifiques contemporains ne connaissent que peu de détails sur ces êtres d'un autre âge qu'on nomme Célestes, Sharu, Killiks, Columi ou Gree, et sur les conflits qui les opposèrent. Certains théoriciens suggèrent que des anomalies galactiques, comme la barrière de distorsions hyperspatiales isolant les Régions Inconnues,

résulteraient de l'usage de l'arsenal des Célestes. Si c'est bien le cas, ils devaient disposer d'une technologie proprement terrifiante.

Plus tard, l'espèce des Rakata se dressa contre la domination des Célestes et fonda son propre empire galactique en réduisant en esclavage des espèces émergentes, comme les humains et les Duros. On en sait peu sur leur compte, si ce n'est qu'ils furent à leur tour renversés par ceux qu'ils avaient opprimés.

En ces temps antérieurs à la République, de nombreux généraux et seigneurs de guerre se succédèrent, pour tomber dans l'oubli au bout de quelques millénaires. Certains sont cependant passés à la postérité, comme Xim le Despote qui conquiert de vastes étendues spatiales jusqu'au nord galactique de l'Espace Hutt. Ce seigneur pirate dirigea des milliers de mondes d'une main de fer avant d'aller défier les Hutts. Après des années de conflit sanglant, Boonta le Hutt finit par vaincre les armées de Xim. La Troisième Bataille de Vontor, qui conclut cet épisode, figure toujours dans de nombreuses légendes.

L'INSTAURATION DE LA RÉPUBLIQUE

L'Ancienne République naquit de la guerre, comme beaucoup de civilisations. Les conflits entre les humains de l'amas de Tion et les Mondes du Noyau qui constituaient théoriquement la République (sans parler des guerres



LES GUERRES HUTTS

Presque tout le monde sait que les Hutts sont des gangsters et barons du crime aux allures d'énormes limaces qui règnent sur une grande partie de la galaxie grâce à leur ruse et à leur cupidité (et aussi en exploitant les qualités des nombreuses espèces qu'ils ont réduites en esclavage). Leur propre puissance militaire semble négligeable, mais il n'en a pas toujours été ainsi.

Il y a des millénaires de cela, les Hutts étaient des guerriers qui ne quittaient leurs mondes d'origine que pour piller et conquérir. Les archives évoquent des êtres corpulents vêtus d'armures, équipés d'armes surdimensionnées et dont les vaisseaux étaient capables de bombarder les planètes au moyen d'astéroïdes.

Un cataclysme vint toutefois dévaster plusieurs mondes Hutts. Personne ne peut véritablement le confirmer, d'autant que les Hutts eux-mêmes font tout pour dissuader les recherches sur la question, mais la plupart des historiens estiment qu'ils saccagèrent leurs planètes en guerroyant les uns contre les autres. Ce serait donc en réaction à ce désastre qu'ils développèrent une nouvelle philosophie, le kajidic, qui rejette le conflit ouvert en faveur de la manipulation et de l'intrigue, tout aussi efficaces pour s'accaparer le pouvoir.

À l'époque moderne, ils doivent recourir à des intermédiaires pour lutter à leur place. Un mercenaire peut espérer faire de grands profits dans l'Espace Hutt, à condition de comprendre que cette espèce voit toutes les autres comme des pions.

internes qui opposaient ses membres entre eux) engendrèrent l'essentiel de la culture galactique. Quand la République enfin unifiée put être considérée comme le principal état galactique, les dissensions n'avaient pas pour autant disparu. Les premiers dirigeants multipliaient les croisades de conquête, tandis que Coruscant et Alsakan se livraient de nombreuses guerres sanglantes pour décider quel monde ferait office de capitale galactique. Il fallut attendre que Corellia écrase leurs deux flottes et impose la paix pour que cessent ces conflits.

Cinq mille ans avant la bataille de Yavin, les Sith tentèrent d'envahir la République, opération qui débuta par la Grande Guerre Hyperspatiale. Au fil des millénaires suivants, ils livrèrent plusieurs batailles contre la République et ses gardiens Jedi avant que la galaxie retrouve la paix.

LA GUERRE DES CLONES

Cette trêve d'un millénaire prit fin au début de la Guerre des Clones, ce qui nous ramène vingt-cinq ans en arrière. Une part importante de la galaxie se déclara autonome. Cette Confédération des Systèmes Indépendants érigea une gigantesque armée de droïdes à laquelle la République opposa sa propre force de guerriers clonés. Chaque camp recourait toutefois à de larges effectifs

plus traditionnels. Cette guerre qui engloutissait toute la galaxie engendra bien entendu une demande croissante de soldats professionnels.

Les soldats de fortune de tout bord n'eurent aucune difficulté à trouver du travail durant cette période. Les deux adversaires s'empressaient d'engager toute personne un tant soit peu compétente avec un blaster ou une lame sans se soucier de ses antécédents. Nombreux furent les criminels et protestataires qui finirent dans les rangs de la République ou de la Confédération, sans compter tous les hommes et femmes qui apprirent à se défendre par la force des choses.

À l'issue de la Guerre des Clones, la République comme les Séparatistes laissèrent place au nouvel Empire Galactique, qui resta la seule puissance à l'échelle galactique. L'armée de la République fut assimilée par la machine de guerre impériale, tout comme nombre de régiments locaux. Nombre de soldats se retrouvèrent ainsi enrôlés au service de l'Empereur, et plus nombreux encore furent ceux, notamment parmi les non-humains, qui perdirent leur emploi.

On ne manquera pas de noter que le secteur du mercenariat s'est rarement mieux porté que depuis l'avènement de l'Empire Galactique. D'une part, la domination de l'armée impériale limite sévèrement les forces armées que les planètes et organisations peuvent entretenir. D'autre part, la rébellion menée contre l'Empire plonge une nouvelle fois la galaxie dans un conflit ravageur, ce qui arrange bien les affaires des mercenaires. Enfin, la demande de soldats plus ou moins compétents n'a jamais décliné. Les corporations, les organisations criminelles et bien d'autres employeurs ont toujours besoin des services de soldats de fortune.

LES MERCENAIRES À TRAVERS LA GALAXIE

Les confins de l'Empire n'ont rien d'hospitalier et les batailles y éclatent fréquemment. Alors que l'Empire Galactique et l'Alliance Rebelle se disputent le moindre trou perdu pouvant leur offrir un avantage stratégique, les pirates sévissent aux abords des routes marchandes, liens vitaux entre la Bordure Extérieure et le Noyau. Ailleurs, cartels et voyous bâtissent des empires depuis les ruelles de milliers de mondes pendant que les corporations et les guildes rivalisent sur tous les tableaux par le biais de subterfuges et de violences ciblées. Enfin, les meneurs politiques de communautés rivales se livrent des guerres locales pour grappiller quelques ressources ou régler des différends.

Quand elle existe, la loi se limite au strict minimum sur de nombreux mondes de la Bordure Extérieure, et la justice n'y représente qu'un bien parmi tant d'autres, que l'on peut acheter si on a les moyens. La loi du plus fort l'emporte souvent, et c'est l'environnement rêvé pour un mercenaire.

Le mercenaire apprend à décrocher les missions qui font appel à son domaine de prédilection. Quelle que soit sa spécialité, il doit faire preuve de souplesse s'il veut accroître ses gains : on ne trouve pas deux contrats



identiques, mais on peut tout de même définir plusieurs catégories de missions pour les soldats de fortune de la Bordure Extérieure.

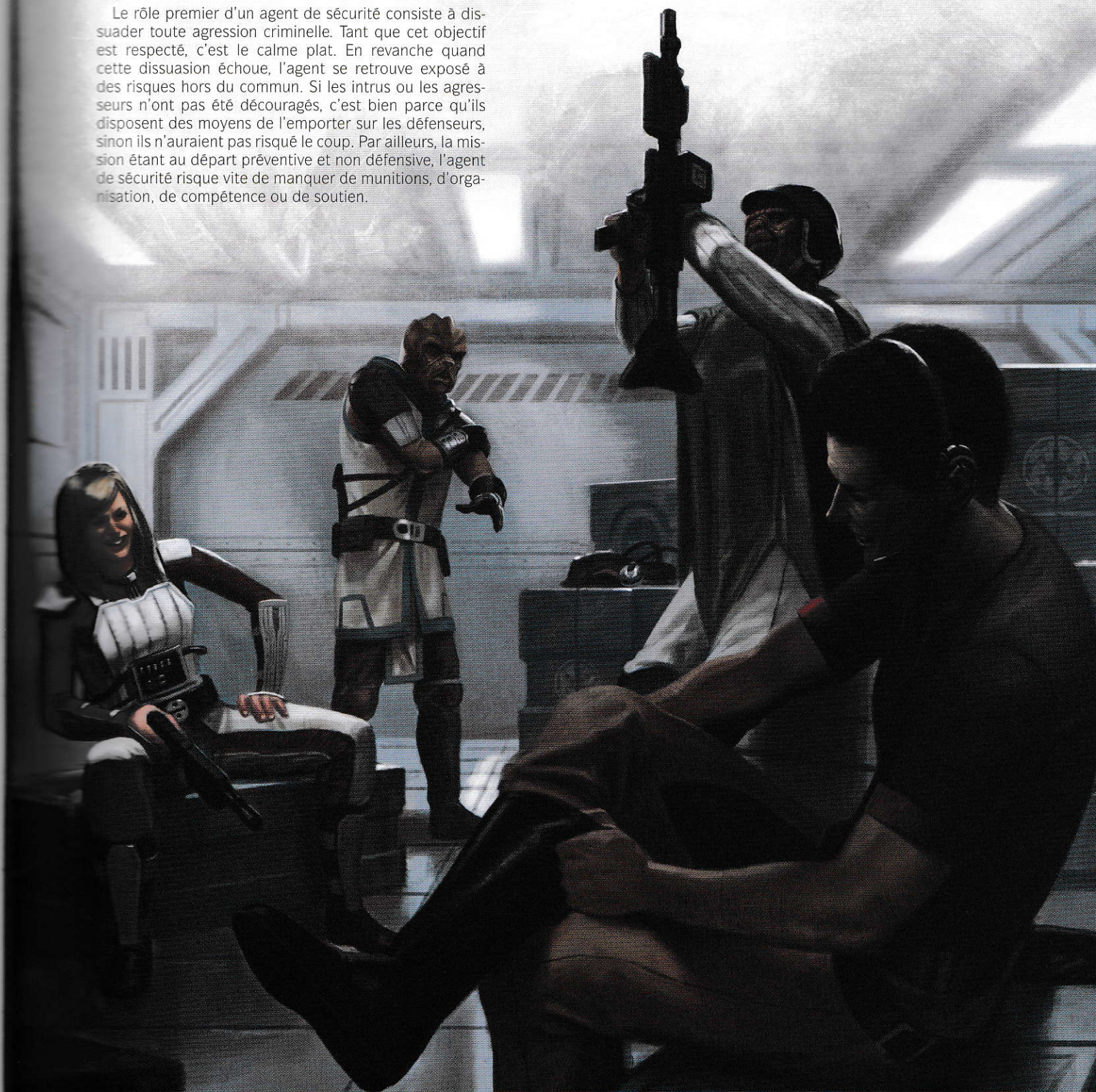
PROTECTION

Il s'agit assurément du type de contrat le moins fascinant, mais les mercenaires savent souvent à quoi s'en tenir. Quelqu'un veut protéger quelque chose de précieux : des biens, une personne, des informations, etc. Tous ou presque ont à un moment de leur carrière assuré des missions de ce type, affreusement ennuyeuses jusqu'au moment où les choses tournent mal.

Le rôle premier d'un agent de sécurité consiste à dissuader toute agression criminelle. Tant que cet objectif est respecté, c'est le calme plat. En revanche quand cette dissuasion échoue, l'agent se retrouve exposé à des risques hors du commun. Si les intrus ou les agresseurs n'ont pas été découragés, c'est bien parce qu'ils disposent des moyens de l'emporter sur les défenseurs, sinon ils n'auraient pas risqué le coup. Par ailleurs, la mission étant au départ préventive et non défensive, l'agent de sécurité risque vite de manquer de munitions, d'organisation, de compétence ou de soutien.

GROS BRAS

Outre les missions de protection, de nombreux mercenaires de la Bordure Extérieure sont engagés comme gros bras. La pègre emploie ainsi beaucoup de jeunes individus inexpérimentés qui n'ont pas forcément les compétences, la réputation ou les neurones nécessaires pour assurer des tâches plus complexes ou délicates. Il s'agit donc dans la plupart des cas de simples brutes ou de petites frappes qui maîtrisent mieux l'intimidation des faibles que les secrets du combat.



Les exceptions existent, toutefois. Les hommes de main compétents figurent parmi les lieutenants les plus prisés et dignes de confiance des organisations criminelles. Ils savent intimider comme les vulgaires voyous, mais ne mentent pas en se présentant comme de redoutables combattants. Et surtout, ils sont capables de s'adapter aux situations et de décider quand les menaces suffisent et quand il faut passer à l'action. Ces hommes de main ont pour mission d'asseoir la puissance de leur employeur dans la rue, de protéger ses intérêts et d'agrandir son domaine.

Ces gangsters d'élite, au fait des rouages de leur organisation, deviennent souvent de redoutables barons du crime eux-mêmes. Un patron qui se retire choisit souvent l'un de ses lieutenants pour lui succéder... à condition que celui-ci ne l'ait pas déposé et remplacé avant, par la violence ou l'intrigue.

GARDE DU CORPS

La richesse et la puissance attirent les inimitiés, d'où la nécessité de recourir à la protection rapprochée. Les principaux employeurs de gardes du corps sont les dirigeants politiques, les gros bonnets du secteur corporatif, les citoyens fortunés et les seigneurs du crime dont les activités s'accompagnent généralement d'une longue liste de rivaux et d'ennemis qui en veulent à leur vie.

Ces responsabilités n'ont rien de reposant, car les attaques sont souvent soigneusement orchestrées pour prendre le service de sécurité au dépourvu. Il s'agira donc de se montrer extrêmement réactif. Le mercenaire ne pouvant se préparer à toute éventualité, il doit toujours avoir un plan d'urgence si les choses tournent mal et s'assurer que le client et son personnel sauront l'appliquer le moment venu.

Le principal objectif d'un garde du corps consiste bien entendu à protéger son employeur, ce qui l'oblige souvent à encaisser le coup de lame ou de blaster à sa place. La vie du client prime toujours sur la neutralisation de l'agresseur. Si les forces de l'ordre locales sont compétentes, la meilleure approche consiste souvent à adopter une posture défensive en repoussant les attaques jusqu'à ce que les représentants officiels interviennent.



RÉCUPÉRATION / SAUVETAGE

D'une certaine manière, ces missions sont la réciproque de celles de protection et de garde du corps. Les mercenaires qui les acceptent ont pour objectif de récupérer des biens volés ou de secourir des personnes enlevées. Rares sont ceux qui disposent des compétences nécessaires : les opérations qui se focalisent sur la récupération d'individus ou de biens sont davantage l'apanage des chasseurs de primes. Toutefois, lorsque l'on sait où se trouve l'objet de la mission et qu'il est temps d'intervenir, la maîtrise des armes du soldat de fortune devient un atout très prisé.

De nombreux mercenaires préfèrent ce type de mission à celles qui consistent à protéger quelqu'un ou quelque chose, justement parce qu'il leur octroie l'initiative et leur permet de planifier l'opération, tandis que l'adversaire pourra seulement réagir le moment venu. Bien entendu, si la mission est illicite ou que le mercenaire doit recourir à des manœuvres illégales pour la mener à bien, il s'expose à la réaction punitive des autorités locales ou impériales.

SOLDAT

Les emplois de soldat couvrent une large palette d'opérations où les mercenaires combattent au sein d'une unité militaire privée. Les missions peuvent se révéler très variées : patrouilles, reconnaissance, soutien logistique, raids, frappes éclair et batailles rangées. Les armes, l'entraînement et les ressources nécessaires pour accomplir ces opérations sont également très divers.

Tout cela explique pourquoi le soldat mercenaire doit avant tout faire preuve de polyvalence et de capacité d'adaptation. Il doit disposer d'un arsenal complet qu'il maîtrise, savoir donner des ordres et les recevoir. Contrairement aux soldats des organisations militaires officielles, son rang et son autorité peuvent changer radicalement d'une mission à l'autre. Il doit en outre savoir manœuvrer et combattre quels que soient le terrain et l'environnement, y compris sous les climats et dans les conditions de gravité extrêmes qui caractérisent les champs de bataille de la Bordure Extérieure.

Cette polyvalence est cruciale, certes, mais les soldats les plus prisés restent les spécialistes, notamment dans les domaines du commandement, des opérations spéciales, de la reconnaissance, de la logistique, de la sape et de l'artillerie lourde. Les employeurs comptent sur de

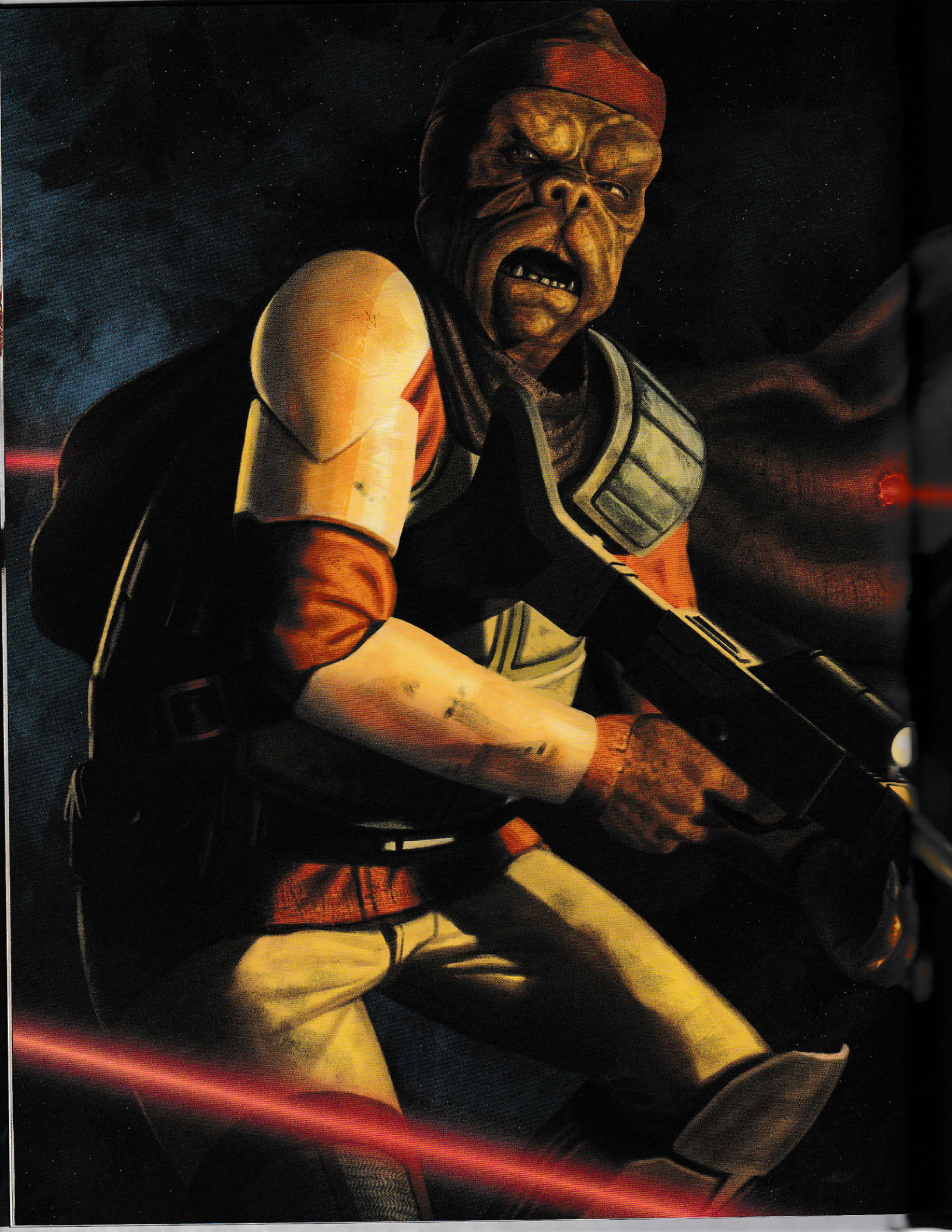
tels mercenaires pour les situations de guérilla et d'insurrection où les explosifs et les armes lourdes contre-carrent la supériorité de l'ennemi en matière d'effectifs, de puissance de feu, d'équipement et de véhicules. Outre leur rôle au combat, les experts canonniers et démolisseurs forment souvent les troupes locales pour qu'elles puissent reprendre le flambeau une fois le contrat du spécialiste expiré.

ASSASSINAT

Pour certains individus de la Bordure Extérieure, notamment au sein de la pègre, le meurtre reste le meilleur moyen d'éliminer la concurrence. Tous les barons du crime emploient des brutes et des hommes de main, mais ces sbires disposent rarement des compétences requises pour assassiner un rival. Dans les cas extrêmes, les clients qui en ont les moyens font appel à un expert indépendant.

Toute tentative d'assassinat réussie aboutit au même résultat, mais ce type de mission demande moins d'entraînement au combat et aux armes que de patience et de méthode. On comprend aisément que toute cible dont l'élimination nécessite un assassin professionnel dispose forcément de son propre dispositif de sécurité. Il convient donc d'évaluer ses moyens de protection, d'identifier leurs points faibles et de concevoir les mesures qui vont permettre d'exploiter ces derniers. Si ces étapes se déroulent à merveille, le meurtre à proprement parler n'est plus qu'une formalité. Un grand criminel Hutt qui reste cloîtré dans sa citadelle truffée de gardiens est pratiquement impossible à atteindre. Mais lorsqu'il se rend à un événement à bord de son traîneau à répulsion, il devient bien plus facile de l'approcher.

Un facteur reste constant lors des opérations effectuées par les mercenaires, et en particulier les assassins : le plus grand danger, c'est souvent le client. Il serait vraiment imprudent de ne pas se méfier d'un individu prêt à payer pour un meurtre. La plupart des clients préfèrent que les contrats restent secrets et que seules trois personnes aient connaissance de l'opération : l'employeur, la cible et l'assassin. La cible est morte et ne vendra donc pas la mèche, mais le client préfère souvent ne pas prendre le moindre risque, ce qui l'amène parfois à considérer son employé comme embarrassant une fois la mission accomplie. Ceci explique en outre pourquoi de nombreux contrats de mercenaire consistent à éliminer un assassin.





PRÊTS À EN DÉCOUDRE

« Tu sais, moi et les probabilités... »

– Han Solo

La galaxie regorge de dangers, et certains de ses habitants s'en accommodent parfaitement. Qu'il s'agisse de soldats à louer de la Bordure Extérieure ou de petites frappes des rues de Corellia, on rencontre des mercenaires dans presque tous les recoins de l'espace. Nombreux sont ceux qui sont simplement attirés par l'appât du gain, tandis que d'autres ne cherchent qu'à survivre et que certains vouent une passion malade au combat. Cependant, quelles que soient leurs motivations, les mercenaires sont par définition des individus dangereux.

De la Bordure aux Mondes du Noyau, périls et mal-faiteurs rôdent dans les ombres. Même si l'on déteste la violence, on ne peut ignorer la triste réalité, et ceux qui ont un semblant de jugeote prendront forcément des mesures pour se protéger. Les individus incapables de se défendre eux-mêmes se tournent vers des professionnels : les mercenaires.

Les mercenaires constituent un élément emblématique de l'univers de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Aux frontières de la galaxie, un environnement caractérisé par la violence, la vie ne tient qu'à un fil. La brutalité règne sans conteste dans toute la galaxie de *Star Wars*, mais tandis que les stormtroopers de l'Empire sont des soldats de carrière et que les militaires de l'Alliance servent la cause de la

liberté, les mercenaires n'obéissent à aucune autorité suprême. Il leur arrive de travailler pour des organisations ou des individus puissants, mais ils ne servent en réalité qu'eux-mêmes, bénéficiant d'une marge de manœuvre dont ne jouissent pas les soldats professionnels. Les mercenaires ne sont pas tenus de suivre des ordres et choisissent leurs missions, du moins la plupart du temps.

Certains font partie d'une compagnie ou d'une guilde, auquel cas il leur faut se soumettre à certaines règles et contraintes. Ils bénéficient toutefois de bien plus de liberté que ceux qui officient dans une armée. La « zone grise » demeure le champ de bataille des mercenaires, qu'il s'agisse de cette frange de la société contrôlée par la pègre, ou des mondes sans foi ni loi de la Bordure Extérieure. Les mercenaires sont les soldats de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Pendant que les Rebelles et les Impériaux s'affrontent au nom d'idéaux pour décider du sort de mondes entiers, les soldats de fortune guerroient pour grappiller les crédits qui les feront vivre. Cela ne signifie aucunement qu'ils soient moins qualifiés ou redoutables que les combattants de carrière : beaucoup sont issus d'un milieu militaire et ont bénéficié d'années de formation et d'expérience en la matière. D'autres sont juste animés par l'instinct meurtrier des individus qui ont toujours vécu dans la violence.

UNE GALAXIE HOSTILE

Le Chapitre I : Prêts à en découdre propose plusieurs options aux joueurs de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Les trois nouvelles espèces disponibles à la création de personnage, les Weequays, les Klatooiniens et les Aquales, sont naturellement adaptées à la vie de mercenaire. Elles sont toutes trois connues pour leur mode de vie tumultueux au service d'entités douteuses, comme l'illustrent les gardes Weequays et Klatooiniens officiant sous les ordres de nombreux Hutts, ainsi que les brutales Aquales qu'on retrouve dans divers cartels et milieux criminels. Cette réputation ne doit toutefois pas constituer une règle absolue : ces espèces peuvent parfaitement engendrer tout type de personnage et peuvent prospérer dans n'importe quelle carrière.

Ce chapitre regorge d'options et de conseils pour les joueurs et MJ qui créent ou font évoluer des personnages Mercenaires. Outre les nouveaux historiques, espèces et Obligations, vous découvrirez trois spécialités inédites pour cette carrière. Le Démolisseur est un passionné de pyrotechnie qui a un faible pour les explosifs les plus destructeurs. Le Canonnière inflige d'énormes dégâts à distance grâce à sa maîtrise hors pair des armes lourdes. Les Nervis préfèrent intimider pour arriver à leurs fins, mais sont tout à fait capables de mettre leurs menaces à exécution.

Enfin, deux arborescences de capacités emblématiques viennent agrémenter la palette du Mercenaire. Chaque progression sur l'arborescence accroît l'efficacité de ces dons déjà redoutables. C'est notamment le cas de Jusqu'au dernier, qui permet au personnage d'éliminer instantanément tous les sbires ennemis de la rencontre, que ce soit en enchaînant les acrobaties, en laissant libre cours à ses instincts violents ou en abattant posément l'adversité. Un joueur qui souhaite concocter une machine à tuer implacable devrait se pencher sur Carapace, qui lui permettra de réduire – voire d'annuler – les dégâts d'une attaque par round pendant un temps limité, certes, mais souvent suffisant pour lui permettre de survivre à ses ennemis.

Certaines des nouvelles options du **Chapitre I** de **PÉRILLEUSES ALLIANCES** sont valables pour tous les types de personnage. Ce qui suit se concentre bien entendu sur la carrière de Mercenaire, mais la souplesse qui caractérise la création et le développement des PJ de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** permet aux joueurs de recourir à ces spécialités quelle que soit la carrière de leur personnage. Un impitoyable Colon impliqué dans le crime organisé pourra opter pour la spécialité de Brute, tandis qu'un Technicien féru d'explosifs pourra devenir Démolisseur.

HISTORIQUES DE MERCENAIRE

Les Mercenaires sont issus de milieux très divers. Entre le vaillant soldat tombé en disgrâce et le criminel à la petite semaine qui cherche à élargir ses horizons, les individus prêts à appuyer sur la détente pour quelques crédits sont légion. La galaxie est vaste et il existe en théorie une infinité de voies menant jusqu'à ses frontières et au-delà. La carrière de beaucoup de mercenaires commence au sein d'une organisation militaire respectée, ou suite à des circonstances indépendantes de leur volonté. Cependant, ceux qui adoptent une solution de facilité et empruntent une voie morale plus ambiguë sont bien plus nombreux encore.

Les sentiers qui mènent à la carrière de Mercenaire se révèlent parfois tortueux. Bien souvent, un individu animé d'intentions admirables et de belles aspirations doit un jour oublier ses idéaux pour joindre les deux bouts, et se trouve contraint de proposer son blaster au plus offrant. La plupart du temps, cependant, les mercenaires ont grandi dans une culture imprégnée de violence, et ne font que jouer de leurs atouts pour faire leur chemin dans la galaxie.

Il convient toutefois d'éviter de tomber dans la caricature quand on crée un Mercenaire (et n'importe quel personnage, d'ailleurs). Certes, le soldat à louer gagne ses crédits à coups de blaster, mais bien des facteurs peuvent l'avoir guidé vers cette existence. Même les plus brutaux des personnages ont souvent d'autres in-

térêts que de poursuivre une carrière aussi impitoyable, et le choix de leur historique peut refléter leurs ambitions réelles.

Au moment de la création du personnage, le joueur doit se pencher sur ce qui a pu le mener à la situation qui est la sienne au début de la campagne. Tout le monde vient de quelque part. Une personne qui se retrouve à manier les armes pour le compte d'une autre aura probablement des choses intéressantes à raconter. Voici quelques idées pouvant constituer la base de l'historique d'un Mercenaire de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Il s'agit simplement de concepts de départ qui n'ont rien d'exhaustif. Les joueurs qui souhaitent créer un personnage complexe et fouillé doivent adapter leur choix de compétences, d'équipement et d'Obligations à son histoire.

HÉROS DÉCHU

Ce personnage fut jadis une célébrité. On buvait à sa santé dans tous les ports fantômes entre Kothlis et Nar Shaddaa. Mais tout a une fin et il est désormais tombé en disgrâce suite aux machinations d'un ennemi politique, aux caprices de la popularité ou à une bêtise de sa part. Autrefois, il commandait à de véritables légions. Aujourd'hui, il semble n'avoir d'autorité que sur le blaster qu'il porte à la ceinture. Après avoir joui de moyens illimités, le voilà désormais forcé d'emprunter pour

survivre. Son heure de gloire n'est plus qu'un souvenir aussi lointain que déchirant. Il est peut-être dévoré par le désir de retrouver sa splendeur d'antan, à moins qu'il n'y ait renoncé et préfère tout oublier de ce passé finalement douloureux.

Par définition, le **Garde du corps** œuvre dans l'ombre. Il se fond dans le décor, tandis que la personne qu'il protège focalise toute l'attention. Un Garde du corps chargé de protéger une vedette holoïd ou une autre célébrité galactique pourra profiter, dans une certaine mesure, du mode de vie de cette dernière. Dans ce cas, il risque d'avoir du mal à s'adapter aux conditions moins confortables que promet la fin de son contrat ou la baisse de popularité de la personne qu'il protège.

Les **Maraudeurs** se caractérisent essentiellement par leur préférence pour le combat rapproché et la confrontation directe. Un combattant d'arène connu et admiré pour ses prouesses martiales peut vieillir, perdre sa vivacité et se laisser dépasser par des rivaux plus jeunes et vigoureux. Nostalgique de sa période faste, le personnage peut se tourner vers le métier de mercenaire, qu'il perçoit comme le seul moyen de mener une vie proche de celle qu'il a connue.

Les **Soldats à louer** sont parfaitement adaptés à cet historique. Beaucoup débute ainsi, au service d'une cause ou d'un gouvernement. Ils multiplient les exploits jusqu'au jour où ils sombrent dans la disgrâce. Un tel personnage peut se révéler incapable de mener une existence paisible une fois la guerre terminée, à moins qu'il n'ait dû quitter l'armée pour avoir trop souvent contesté les mauvaises décisions de ses supérieurs.

Les **Nervis** connaissent souvent la gloire et la fortune dans les milieux criminels, où les gains sont temporaires et soumis aux caprices du sort. Quelques opérations bâclées auront forcé un tel personnage à se retirer, pour ne plus pouvoir compter que sur sa puissance physique et son expérience. Il sait mieux que quiconque que la pègre est capricieuse et que l'occasion de revenir flirter avec les sommets pourrait bien se présenter.

Comme les Nervis, les **Démolisseurs** acquièrent souvent leur notoriété par le biais d'opérations criminelles. Un expert en explosifs se révèle particulièrement précieux pour les casses et peut rapidement se faire une réputation dans toute la galaxie. Mais la profession ne pardonne pas grand-chose et une mission ratée peut vite tourner à la catastrophe. Un Démolisseur qui connaît un tel échec peut facilement devenir la risée du milieu.

Les aptitudes des **Canonnières** sont très spécifiques et peuvent en faire des héros, selon la manière dont ils ont choisi de les mettre en œuvre. Un tel personnage peut s'être distingué sur le champ de bataille en tenant bon contre une horde d'ennemis ou en terrassant un marcheur impérial d'un tir magistralement ajusté. Mais outre ses compétences ou sa réussite, il n'avait peut-être rien d'héroïque et présentait des vices ou des tares qui desservirent son image. Il ne tarda pas à tomber de son piédestal et a toutes les raisons de mépriser la nature éphémère de la célébrité.

ANCIEN MILITAIRE

La galaxie regorge d'armées, des innombrables forces de défense planétaires à la surpuissante machine de guerre impériale. Des millions d'individus servent dans les rangs de ces organisations, mais nombre d'entre eux les quittent au bout d'un certain temps. Certains parviennent à se réadapter à la vie civile, mais beaucoup d'anciens soldats doivent se résoudre à l'évidence : leurs meilleurs atouts restent leurs aptitudes martiales. Pour ceux-là, les opérations mercenaires ou criminelles apparaissent comme une orientation professionnelle lucrative, quoique hasardeuse.

Un **Garde du corps** qui a servi dans l'armée a peu de chances d'avoir reçu une formation spécifique de protection des clients et aura plutôt tendance à chercher à adapter ses compétences martiales à son nouvel emploi. Il estimera certainement que la meilleure défense consiste à opposer à l'adversaire une puissance de feu dévastatrice, ce qui risque d'engendrer des situations embarrassantes en milieu civilisé. Il peut en revanche mettre à profit la discipline, la loyauté et le dévouement de son vécu militaire dans sa nouvelle carrière, car ceux qui attendent une protection rapprochée efficace apprécient particulièrement ces qualités.

On peut imaginer un **Maraudeur** anciennement spécialisé dans les manœuvres d'assaut, et qui n'a jamais assouvi sa soif de batailles et de violence lors des combats. Si cet être sanguinaire s'est tourné vers le mercariat, ce n'est pas pour l'argent, mais bien parce qu'il sait qu'il devient un danger pour lui-même et les citoyens s'il réprime trop longtemps ses penchants.

De nombreux **Soldats à louer** sont d'anciens militaires et disposent d'une formation initiale bien plus facile à exploiter dans leur nouvelle carrière que d'autres types de mercenaires. Capables de donner et de suivre les ordres, de manier de nombreuses armes à distance et d'observer spontanément une discipline de fer, ils sont tout désignés pour diriger les bandes de mécréants et les troupes de fortune.



Un ancien agent des renseignements ou un expert de la maîtrise des foules peut faire un **Nervi** singulier et intéressant. Un tel spécialiste passe souvent pour un individu rude et brutal, mais ses compétences en interrogatoire, en guerre psychologique et en coercition pourraient en faire un personnage redoutablement efficace.

Un **Démolisseur** peut parfaitement avoir débuté comme sapeur dans l'armée. L'usage des explosifs reste toutefois limité dans le monde civil, si bien qu'un tel personnage devra sans doute se tourner vers des emplois moralement douteux, notamment au sein de la pègre où ses talents sont particulièrement recherchés.

Nombre des **Canonnières** ayant débuté dans l'armée utilisaient des armes lourdes, qu'elles aient été indépendantes ou montées sur un marcheur, tandis que d'autres manipulaient les canons d'un navire de guerre. Les turbolasers et les torpilles à protons ont peu de choses en commun avec les lance-missiles calés sur l'épaule ou les lance-fléchettes, mais pour certains individus, le frisson reste le même, ce qui justifie dans certains cas la transition d'officier de Marine à Canonnière.

VENGEUR

On dit souvent que celui qui cherche à se venger devrait creuser deux tombes : une pour sa cible et l'autre pour lui. Malheureusement, les individus les plus vindicatifs font la sourde oreille à ce genre d'enseignement. Ce personnage traque celui ou celle qui lui a fait du tort. Il a tout sacrifié à ce qu'il perçoit comme une juste vengeance, se coupant de ses racines et de ce qui lui était cher. Il mène désormais une existence dénuée d'espoir, si ce n'est celui de saisir sa proie. Tout ce qu'il fait ne sert qu'à assurer sa survie jusqu'à l'heure des représailles. Il offre fièrement son blaster à n'importe quel employeur, surtout quand cela peut le rapprocher de son but.

Un personnage qui opte pour cet historique devrait, avec l'aval du MJ, choisir son Obligation plutôt que de la déterminer au hasard, de manière à former un tout cohérent. Il peut préférer associer intimement sa Motivation à ce profil de vengeur.

Un **Garde du corps** correspondant à cet historique cherche peut-être à réparer la mort ou l'enlèvement d'un client dont il avait la charge. Non seulement le personnage a honte de son échec, mais il a peut-être été blessé ou laissé pour mort durant l'opération. Il cherche désormais à savoir quel ennemi de son client est responsable, pour le retrouver et lui rendre la monnaie de sa pièce.

Un **Maraudeur**, pirate ou corsaire de profession, peut avoir servi comme capitaine d'une petite bande avant d'être trahi par un membre de son équipage. Abandonné dans un trou perdu dont il est finalement parvenu à s'extirper, il compte bien retrouver le coupable pour lui faire payer sa perfidie.

On ne compte plus les histoires de soldats trahis par des supérieurs qui les ont sacrifiés en première ligne d'une bataille quelconque. Un tel épisode peut avoir poussé un **Soldat à louer** à embrasser la carrière de Mercenaire. Dans ce nouveau rôle, il dispose de l'arsenal qui lui permettra de redresser les torts qu'on lui a faits. Sa motivation, elle, est restée intacte.

Un **Nervi** peut correspondre à cet historique s'il cherche à se venger d'un incident ayant entaché sa réputation. Les railleries et l'humiliation peuvent saper la crédibilité de la brute la plus redoutable et réduire à néant son pouvoir d'intimidation. Un Nervi ainsi discrédité n'a plus qu'une solution : démolir l'importun pour prouver qu'il vaut mieux éviter de le contrarier.

Un **Démolisseur** ou un **Canonnière** peut emprunter cette voie pour d'innombrables raisons, mais les représailles qu'il réserve à sa cible, elles, seront systématiquement liées à ses compétences spécialisées. Le personnage n'aura guère de mal à se débarrasser définitivement du ou des traîtres en les tuant, mais s'il tient la mort pour une vengeance trop douce, il va devoir se montrer inventif dans l'usage qu'il fera de ses talents uniques.

SUCESSEUR

Les parents ou les mentors exercent une influence essentielle sur la vie d'un personnage. De nombreux enfants ne font que suivre les traces de leur père ou de leur mère, parfois simplement parce que c'est ce qu'on attend d'eux. Il s'avère dans certains cas bien difficile de se montrer à la hauteur de la réputation d'un aîné, même lorsqu'on y consacre tous ses efforts. À un moment de son existence, le personnage peut se retrouver en porte à faux avec cet héritage, par sa personnalité ou pour des questions morales. Il lui faudra alors changer, ou rompre avec le passé.



Le parent ou le mentor d'un **Garde du corps** est peut-être connu pour avoir sacrifié sa vie dans l'exercice de ses fonctions. Celui qui meurt en protégeant un client devient à la fois un héros et un martyr, mais il laisse surtout derrière lui un très lourd héritage. Le personnage sillonne la galaxie avec le désir sincère d'honorer la réputation de son aîné, bien conscient qu'il y laissera vraisemblablement la vie.

Un **Maraudeur** descendant d'un célèbre pirate peut se retrouver dans la situation peu enviable de ne plus vouloir suivre les traces familiales. La vie de mercenaire représente pour lui une sorte de compromis : elle lui permet de recourir à ce qu'il a appris enfant tout en respectant davantage sa morale propre, qui lui interdit d'embrasser ouvertement une carrière criminelle.

Un **Soldat à louer** peut se trouver dans la même situation qu'un Maraudeur. Son parent était un grand soldat, un héros de guerre. En rejoignant l'armée, le personnage s'est rendu compte qu'il n'était pas fait pour cette vie. Il avait ses raisons, mais il s'est finalement tourné vers la carrière de Mercenaire. Il profite certes des compétences acquises dans l'armée, mais doit accepter la déception de son parent (et peut-être surmonter son propre sentiment de honte).

Un **Nervi** peut avoir suivi son parent dans la criminalité. Généralement, les Nervis stagnent plutôt en bas de l'échelle hiérarchique. Si le modèle du personnage était un gros bonnet, la situation actuelle est perçue comme une simple étape, la première d'une ascension fulgurante vers les sommets d'un empire criminel.

En raison de la nature singulière de leur spécialité, les **Démolisseurs** comme les **Canonnières** peuvent rejoindre leur secteur d'activité malgré leur famille, et non en accord avec elle. Si leurs parents ont atteint l'excellence dans leur domaine, ces personnages se sont aperçus que leurs propres talents et centres d'intérêt divergeaient de cette tradition. Ils ont alors emprunté une voie complètement différente et espèrent ainsi égaler la renommée et la gloire de leurs prédécesseurs sans pour autant les imiter.

FORCE DES CHOSES

De nombreux mercenaires font leurs premiers pas en se lançant dans des entreprises violentes, mais tous ne commencent pas leur existence comme guerriers. Certains ont passé une grande partie de leur vie à travailler honnêtement ou paisiblement jusqu'à ce qu'un événement les force à emprunter la voie des guerriers endurcis. Quelle que soit la nature de cet épisode, le caractère du personnage reste très influencé par l'activité qu'il exerçait avant.

Avant d'être **Garde du corps**, le personnage était peut-être un enseignant ou un mentor. Comme beaucoup de professeurs chargés du bien-être et de l'instruction d'autrui, il se caractérise par son instinct de protection et sa prévenance. Ces qualités sont idéales pour sa nouvelle carrière et donnent le ton des relations qu'il entretient avec ses clients et ses collègues, notamment les plus jeunes et les néophytes.

Un **Maraudeur** peut avoir été boxeur ou athlète. Ses qualités physiques lui permettent de briller au combat au corps à corps, mais son expérience sportive dicte peut-être son approche martiale. Ainsi, il peut préférer se battre à mains nues plutôt que de recourir aux armes sophistiquées, à moins qu'il ne soit de ceux qui évitent de tuer leurs adversaires et cherchent plutôt à les neutraliser. Son esprit de compétition peut aussi le pousser à provoquer inutilement autrui au combat, ne serait-ce que pour mettre ses propres talents à l'épreuve et « garder la main ».

L'autorité et l'arsenal à distance qui caractérisent le **Soldat à louer** peuvent être le fruit de son expérience en tant que shérif ou gardien de l'ordre sur un monde frontière. Ce personnage ne porte certes plus l'insigne, mais il a conservé son aplomb. En outre, sa carrière précédente lui impose un code moral, même lorsqu'il accomplit des missions douteuses pour le compte d'un client ou d'un criminel.

Un **Nervi** a pu être recruteur syndical ou agitateur politique avant que les circonstances ne l'entraînent vers le monde du crime. Le fait d'avoir eu à discourir devant des foules et à les convaincre en fait un Nervi sûrement plus charismatique que la moyenne, qui pourra souvent user de persuasion plutôt que d'intimidation. S'il ressemblait plutôt au stéréotype du syndicaliste violent ou de l'agitateur forcené, le lien entre sa nouvelle vie et l'ancienne est tout tracé.

Un ancien architecte ferait un **Démolisseur** hors du commun. Ce personnage a passé des années à concevoir des bâtiments, jusqu'à ce que les événements le poussent à bout. Il s'est alors mis à détruire ce qu'il avait appris à ériger, profitant de ses connaissances poussées dans le domaine de la construction.

Un **Canonnière** peut avoir débuté comme ouvrier du bâtiment ou mineur. Aucun de ces deux métiers ne forme à l'arsenal lourd de sa nouvelle carrière, mais ils exigent chacun une endurance et une force physique supérieures, qualités essentielles pour le Canonnière. En outre, il se démarque de l'austérité des soldats professionnels par son caractère sociable et sa bonne humeur de prolétaire.

OBLIGATIONS DE MERCENAIRE

Les Mercenaires ont la vie dure. Ils sont souvent perçus (parfois à juste titre) comme l'échelon le plus bas de la hiérarchie du crime, de vulgaires voyous qui doivent le respect aux chasseurs de primes et aux assassins professionnels. Ils doivent ainsi lutter contre cette réputation d'infériorité, et s'accommoder des multiples obligations et responsabilités qui les accablent tout au long de leur carrière. Chaque contrat entraîne son lot de survivants vengeurs et de fantômes d'ennemis oubliés, ainsi que la nécessité de se réapprovisionner, des dettes et les résurgences d'un passé trouble.

Les sentiers qui mènent un guerrier vers cette carrière sont souvent tortueux. Bien souvent, des individus animés par de tout autres ambitions et aspirations se retrouvent réduits à monnayer leurs services, et à livrer des combats qui ne les concernent pas. Et tous les mercenaires, même les plus prospères, se font des adversaires qui entendent leur faire payer cette réussite, que ce soit en crédits, en faveurs ou par le sang.

Les Obligations permettent de mieux cerner un personnage et son vécu. Elles peuvent également se manifester au fil de la campagne, parfois au pire moment. La pègre vient interférer avec la vie des personnages. La pression est alors garantie, mais ce sont surtout les actions du groupe qui peuvent être entravées. Les personnages peuvent sélectionner des Obligations supplémentaires pour bénéficier d'avantages en termes de jeu, mais ils accroissent alors les risques de ressentir leurs effets moins favorables.

Les joueurs peuvent remplacer la **Table 2-1** du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** par la **Table 1-1 : Obligations de Mercenaire** de cet ouvrage. Ils ont le choix entre déterminer leur Obligation au hasard ou la choisir en accord avec leur historique. La valeur d'Obligation de départ dépend de la taille du groupe et du fait que le joueur opte ou non pour une Obligation supplémentaire, afin de gagner des XP additionnels ou davantage de fonds pour acheter son équipement.

L'IMPORTANCE DU DÉTAIL

Les joueurs seraient avisés de consacrer un peu de temps à étoffer leurs Obligations avec leur MJ. Les Obligations nous en disent un peu plus sur les motivations du personnage et servent de base pour le choix de ses compétences, de ses talents et de son équipement. Bien peaufinées, elles recèlent de nombreuses idées d'aventure pour le groupe lors de ses périples galactiques. De simples détails, comme l'identité de la personne à laquelle le personnage est redevable ou l'épisode sordide qui hante son passé, peuvent grandement contribuer à l'ambiance d'une aventure, que l'Obligation y soit déclenchée ou non.



TABLE 1-1 : OBLIGATIONS DE MERCENAIRE

d100	Type d'Obligation
01-08	Prime : il s'agit d'une variation de l'Obligation du même nom. Quelque part dans la galaxie, se trouve une cible que le Mercenaire n'est pas parvenu à éliminer. Elle continue à s'en prendre aux innocents ou à se vanter d'avoir survécu. Le personnage doit régler cette affaire, soit parce que la cible représente désormais un danger pour lui, soit parce que l'idée qu'elle lui a échappé l'empêche simplement de dormir.
09-16	Obligé : le Mercenaire a un jour échappé à une mort certaine grâce à une personne qui n'était pas censée l'aider (ou bien celle-ci lui a permis d'honorer un contrat mal engagé). Il sait pertinemment qu'il devra s'acquitter de cette dette, probablement en sauvant à son tour quelqu'un. Cette Obligation devrait naturellement faire intervenir les domaines de prédilection du Mercenaire : le combat et le meurtre.
17-24	Responsabilité : certains affirment que les mercenaires ne devraient pas avoir d'amis, et pour cause. Un proche du personnage a entrepris une carrière du même type que lui, et on ne peut pas dire qu'il s'en sorte très bien. Le PJ l'a autrefois aidé et cet individu court toujours, passant son temps à s'attirer des ennuis et à y mêler ceux qui croisent sa route, aux quatre coins de la galaxie. Comme le personnage l'a déjà sorti du pétrin une fois, il risque bien de faire de nouveau appel à lui.
25-32	Faveur : les faveurs émaillent souvent le parcours des mercenaires. Beaucoup débutent en effet leur carrière par l'intermédiaire d'un mentor ou d'un autre parrain, à qui ils sont donc redevables. Dans le cas d'un mentor dévoué, le personnage cherchera de lui-même à lui rendre la pareille maintenant qu'il a fait son trou. Mais d'autres soutiens sont mus par des aspirations bien moins altruistes lorsqu'ils aident un Mercenaire à se lancer dans le métier : les faveurs qu'ils attendent risquent fort de déplaire au personnage, voire de le révolter sur le plan moral.
33-40	Famille : pour échapper à son passé et à une existence au sein de la lie de la galaxie, le personnage a déployé des efforts désespérés. Malgré cela, on ne peut complètement couper les ponts avec la famille. Il s'agit d'un jeune frère ou d'une sœur, d'un parent ou d'un proche, mais quelqu'un tient au Mercenaire et la réciprocité reste vraie même si ce dernier souhaiterait qu'il en soit autrement. Si un ennemi ou un créancier venait à découvrir ces liens, il pourrait s'en servir contre le personnage, hanté par la crainte qu'une telle situation ne se produise.
41-48	Montée d'adrénaline : le personnage ne peut plus se passer du frisson du combat. C'est ce défaut qui l'empêche de gravir les échelons supérieurs de la société. Il doit désormais satisfaire cette addiction avant que les choses ne dégénèrent. Il ne peut refuser le combat et provoque souvent les ennuis quand les choses se montrent trop calmes à son goût. Si le PJ passe une séance de jeu sans combattre, le MJ peut ajouter ■ à tous les tests de compétence que celui-ci effectue lors de la prochaine partie (ou jusqu'au prochain combat).
49-56	Dette : entretenir son équipement, ne pas être dépassé par la technologie, ne jamais être à court de munitions, tout cela demande des moyens. Le Mercenaire ne peut y couper s'il veut rester compétitif. Ce personnage s'est un jour retrouvé sans les fonds nécessaires à la préparation d'une mission et a dû emprunter à un membre de la pègre. Cette lourde dette le poursuit de contrat en contrat. Le PJ n'ayant pas de quoi rembourser en crédits, son créancier exige qu'il s'acquitte de sa dette en lui rendant divers services, souvent au moment le plus inopportun. Le Mercenaire peut réduire cette Obligation en accomplissant ces missions, mais il peut également en accroître le niveau pour obtenir des crédits, avec l'approbation du MJ (jamais plus d'une fois par partie, et à raison de quelques milliers de crédits par point d'augmentation).
57-64	Dommages collatéraux : lors d'un précédent contrat, le personnage a commis une bêtise. Il a accidentellement détruit un bien précieux d'un caïd de la pègre ou tué quelqu'un qui était cher à ce dernier. L'individu le tient désormais pour responsable. Les menaces à mots couverts et les demandes de dédommagement accablent le quotidien du personnage, le baron du crime n'ayant pas l'intention de lâcher l'affaire. Le prix demandé en crédits ou en nature est exorbitant. Tant qu'il ne sera pas acquitté d'une manière ou d'une autre, toutefois, le sentiment de culpabilité et l'angoisse ne quitteront pas le Mercenaire. Si cette Obligation est déclenchée, le personnage accuse le coup et peut subir ■ à certains tests de compétence de la séance de jeu (voire à tous, à l'appréciation du MJ).
65-72	Un compte à régler : le personnage n'est pas du genre à se formaliser pour un rien, mais quelqu'un lui a un jour causé du tort et il a la rancune tenace. Il peut s'agir d'une promesse de renfort jamais concrétisée ou d'une personne qui l'a salement dénigré devant un client potentiel. Le personnage est déterminé à faire payer cet outrage.
73-80	Trahison : le personnage est issu d'un milieu où le service militaire est perçu comme un honneur que l'on accomplit pour de nobles raisons. Ceux qui l'ont formé voient d'un très mauvais œil la carrière de Mercenaire et cherchent à racheter la faute commise, soit en tentant avec insistance de convaincre le personnage d'abandonner cette voie, soit en dépêchant des assassins pour qu'il cesse de souiller leur nom une bonne fois pour toutes. Le Mercenaire a donc commis ce qui est perçu comme une trahison ; étant donné que c'est son choix de carrière qui est en cause, il risque d'avoir bien du mal à régler cette Obligation.
81-88	Serment : le serment prononcé par un Mercenaire est probablement lié à une mission qu'il doit accomplir ou à son code de l'honneur. Il a peut-être juré de mener à bien une opération particulièrement périlleuse et violente, ou promis de respecter une éthique martiale très contraignante.
89-96	Coûteuse usurpation : le personnage s'est fait passer pour quelqu'un d'autre afin de faire monter les enchères lors d'une négociation passée. La partie lésée, qu'il s'agisse de l'individu dont l'identité a été usurpée ou de l'employeur, est furibonde. Cet ennemi voudra peut-être traquer le personnage, révéler au grand jour sa tromperie ou exiger réparation (qu'il s'agisse d'alimenter son compte en banque ou de laver son nom).
97-00	Tirez deux fois sur la table. Cela n'accroît pas l'importance de l'Obligation de départ ; divisez-la en deux parts égales, chacune avec un type différent).

LA BONNE PERSONNE POUR LE BON BOULOT

Alors comme ça, d'après ce que m'a raconté le vieux Kenz, vous êtes dans le business de la castagne, hein ? Ça tombe bien, vous êtes exactement dans la bonne boutique. Je peux vous présenter des individus qui passeraient haut la main leur diplôme de molestation. Après, tout dépend de la somme que vous comptez y mettre et de la complexité du taf.

Si vous cherchez quelqu'un pour tout faire péter dans les règles de l'art, il vous suffit de dégoter un gazier doté d'assez de jugeote pour savoir où poser les charges et vous aurez toutes les chances de finir la mission en un seul morceau. J'ai quelques démolisseurs Klatooiniens en magasin qui vous font tout disparaître en une seule explosion. Mais bon, vous vous doutez bien que c'est pas donné, des experts pareils, hein ?

Si c'est seulement pour foutre les jetons à quelqu'un, faut juste montrer qui est le patron. Ça passe par une jambe cassée ou l'ablation d'un appendice plus ou moins utile. Je peux vous indiquer un ou deux Aqualas qui sont nés pour ce genre de boulot. Attention, c'est pas des lumières, mais si c'est juste pour molester, y a pas meilleur. Sans compter qu'ils sont plutôt bon marché : si vous la jouez fine, vous pourrez même les payer en poiscaille.

Maintenant, si ce que vous cherchez, c'est un gars capable de bosser de son côté, de s'infiltrer quelque part et de faire de gros dégâts avant de rentrer au bercail, j'ai bien un Weequay qui fera l'affaire. C'est le maraudeur le plus intrépide entre ici et Corellia. Il parle pas beaucoup, mais c'est pas ce qu'on lui demande, pas vrai ? Les Weequays, vous savez, c'est du costaud, du coriace, du rusé.

Alors, qu'est-ce que je vous sers ma p'tite dame ? Comme vous voyez, j'ai de tout. Le truc, c'est de pas se gourer de camelote. Faut bien réfléchir à ce qu'on veut. C'est tous mes potes et je peux vous assurer qu'ils connaissent leur affaire, mais ils ont chacun leurs forces et leurs faiblesses. Choisissez bien, et le boulot sera ficelé comme prévu, vous payez d'une traite et on en parle plus. C'est toujours mieux que de payer les pots cassés, croyez-moi.

NOUVELLES ESPÈCES

La galaxie abrite d'innombrables espèces intelligentes, des droïdes qui triment inlassablement à tous les niveaux de la société aux humains qui aiment à penser qu'ils régissent le moindre aspect de la vie galactique. Chacune de ces espèces montre ses forces et ses faiblesses dès qu'elle part s'aventurer dans le cosmos. Que cette réputation soit justifiée ou non, certaines sont connues pour leur propension à la violence. Bien souvent, il ne s'agit que d'a priori ou d'une forme de discrimination, mais cette réputation peut pousser des représentants de ces espèces à entreprendre une carrière de mercenaire, pour la seule raison que personne ne veut leur fournir d'autre emploi. Parmi les espèces qui mettent souvent leurs blasters au service de clients, on compte notamment les Weequays, les Klatooiniens et les Aqualas.

Les joueurs ont accès à ces trois nouvelles espèces lors de la création de leur personnage. Toutes trois disposent de valeurs de caractéristique et de capacités spéciales qui les rendent particulièrement attrayantes pour des Mercenaires.

Cela ne signifie en aucun cas que les joueurs doivent se limiter à cette carrière s'ils optent pour l'une de ces espèces. N'importe quel individu peut embrasser une carrière inhabituelle pour les siens à condition que son historique et ses aptitudes le justifient. Des Weequays ont ainsi servi comme Jedi de l'Ancienne République et

beaucoup sont pilotes, diplomates ou administrateurs. De nombreux Klatooiniens se sont illustrés dans divers domaines, comme la mécanique, la technologie, l'érudition et la recherche. Même parmi les Aqualas (dont la réputation de violence est peut-être la plus méritée), on trouve des docteurs, des diplomates et des explorateurs.

Le plus important, c'est que ces espèces offrent au joueur un vaste éventail d'options et de défis en matière d'interprétation. On peut désormais créer un Maraudeur Weequay à l'esprit caustique, aussi prompt à dégainer son blaster qu'à décocher une remarque acerbe, un Démolisseur Klatoozien impatient d'allumer les feux de la liberté, ou encore un Nervi Aquala qui saisit le moindre prétexte pour briser quelques os. Mais on peut tout aussi bien préférer jouer un Survivaliste Weequay énigmatique, un Érudite Klatoozien torturé ou un Vaurien Aquala retors.

LES AQUALES

Les Aqualas forment en réalité trois sous-espèces semi-aquatiques dont les ancêtres étaient des mammifères de la planète Ando. Considérés comme l'une des espèces les plus agressives et belliqueuses, ils ont suscité nombre de discords galactiques depuis leur premier contact avec les autres cultures.

AQUALES DÉCHAÎNÉS

À l'aube de la République, la planète Ando fut ravagée par les guerres sanglantes que se livraient les branches rivales de l'espèce aquale. Ce conflit faillit détruire le fragile écosystème local : sans intervention extérieure, Ando et tous ses habitants étaient condamnés.

Ce fut au cœur de cette lutte apocalyptique qu'un vaisseau descendit des cieux. Les légendes sont confuses quant à l'identité de ceux qui en émergèrent. Certaines évoquent des marchands corelliens, d'autres des colons de Duro. Une chose est sûre : ces nouveaux arrivants étaient affreusement mal préparés à ce qui les attendait sur la planète.

En proie à la terreur, dans un élan d'agressivité, les Aquala firent front commun contre les intrus et fondirent sur le vaisseau et ses occupants, qu'ils massacrèrent sans pitié. Les représentants des trois

sous-espèces se rassemblèrent sur le théâtre du drame et observèrent le vaisseau miraculeusement intact. Ils convinrent d'une trêve pour examiner le véhicule, en étudier le fonctionnement et l'adapter à leur technologie. Il fallut peu de temps à cette espèce belliqueuse pour élaborer ses propres hyperdrives.

Les Aquala commencèrent leur exploration de la galaxie par une proche planète qu'ils pillèrent méthodiquement jusqu'à la rendre inhabitable. À partir de là, ils se déployèrent pour finalement entrer en contact avec la République, dont ils assaillirent les vaisseaux sans crier gare. Heureusement, les appareils aquales ne pouvaient rivaliser avec ceux de la République. À l'issue d'une guerre aussi courte que déséquilibrée, la République désarma Ando et tous ses véhicules à hyperdrive, soumettant la planète à sa surveillance et à ses principes.

L'évolution a séparé depuis des millénaires les trois sous-espèces qui se partagent la planète aquatique. Ces trois races distinctes présentent toutefois d'évidentes similitudes, comme la paire de défenses orientées vers le bas, la peau dont la couleur varie du vert au bleu, ainsi que des poils et des cheveux rêches qui soulignent la mâchoire et la nuque. Les différences sont tout aussi manifestes et ont une grande importance sur la manière dont ces races sont perçues par les autres espèces.

Les Aquala ou « Aquala à nageoires » sont les plus nombreux sur leur monde d'origine et les moins adaptés à la vie hors de leurs océans. Ils sont dotés de nageoires et non de mains aux doigts préhensiles. Les Ualaq disposent quant à eux de mains à cinq doigts, mais constituent la seule sous-espèce à avoir conservé une seconde paire d'yeux, qui leur permet de percevoir les ténèbres des grottes et forêts sombres composant leur habitat. Les Quara présentent l'aspect le plus humanoïde, avec leurs mains à cinq doigts et leurs deux yeux.

Les trois variétés partagent aussi un tempérament violent et belliqueux. Tous les Aquala s'emparent au moindre affront, même imaginaire, et sont très rancuniers. L'histoire des Aquala est marquée par les guerres, depuis leurs premières luttes intestines jusqu'à aujourd'hui, en passant par la fameuse première rencontre avec d'autres espèces.

Physiologie : chacune des trois sous-espèces présente une taille moyenne d'environ un mètre cinquante. Leur corps est trapu et les Aquala paraissent encore plus corpulents en raison d'une épaisse couche de gras qui les isole du froid. La plupart de ces derniers passent d'ailleurs toute leur vie sur Ando.

On a bien plus de chances de croiser des Ualaq et des Quara hors de leur monde, leurs mains étant mieux adaptées à la technologie des autres espèces. Les Quara passent pour des criminels et des voyous, tandis que la plupart des Ualaq ont quitté Ando pour fuir la persécution qu'ils subissent de la part des Aquala.

Le faciès des trois races semble combiner des éléments d'arachnides et de mammifères marins. La position des défenses rappelle beaucoup celle des mandibules des araignées géantes, un trait exacerbé par les épais poils bruns et les yeux noirs sans pupille. Ceci est encore plus vrai pour les Ualaq, en raison de leurs deux paires d'yeux très rapprochées. Leur peau caoutchouteuse et rugueuse évoque quant à elle divers mammifères aquatiques.

Société : les trois sous-espèces aquales se sont presque toujours fait la guerre, mais une fois qu'elles ont maîtrisé la technologie de l'hyperdrive, elles ont tourné leur agressivité vers leurs voisins galactiques.

Les Aquala restent de loin les plus nombreux sur Ando, tandis que les Quara y sont les moins représentés et les plus violents. On peut même avancer que ces derniers sont plus nombreux hors de leur monde que sur Ando. Les Aquala tiennent les Quara pour responsables de la mauvaise réputation des Aquala dans le reste de la galaxie et les persécutent sans relâche, ce qui ne fait que renforcer l'émigration de la race la plus humanoïde.

Toute la culture aquale est axée sur la force et la guerre, la moindre interaction s'accompagnant presque invariablement de violentes confrontations physiques. Ce caractère belliqueux ne fait pas des Aquala l'espèce la plus adaptée à la finesse et à la mesure que requiert l'art de la négociation. Les étrangers ont bien du mal à s'entretenir diplomatiquement avec eux.

Pas vraiment doués pour la conception et la recherche technologique, les Aquala se contentent souvent d'assembler des pièces détachées conçues par d'autres cultures pour un résultat dont l'efficacité laisse à désirer. Ils sont souvent perçus comme des recycleurs de déchets, ce qui n'améliore pas vraiment leur réputation dans la galaxie.

Leur agressivité naturelle les pousse à se comporter comme des malotrus provoquant tous ceux qu'ils rencontrent pour éprouver leur force et leur courage. Quand ils croient détecter une forme de faiblesse, ils ne manquent pas de harceler leur malheureux interlocuteur.

Monde d'origine : les races aquales sont toutes issues du monde aquatique d'Ando, situé dans le secteur Lambda du sud-est galactique, le long de la Passe Corellienne. La surface de la planète est presque entièrement composée d'océans, les rares étendues terrestres étant constituées de marécages, de forêts tropicales et de projections rocheuses qui renferment des grottes profondes et humides. Tous ces îlots sont en outre noyés dans la brume et le brouillard à longueur d'année.

Quantill, capitale d'Ando, reproduit la division de la planète et de l'espèce. On y retrouve des quartiers aquala et quara, les Ulaq étant très peu représentés. C'est à Quantill que l'on trouve le principal spatioport de la planète, ainsi que la légation impériale.

Langue : les trois sous-espèces emploient des dialectes très proches de l'idiome que les érudits nomment simplement l'aqualish. Il est toutefois pratiquement impossible pour les autres êtres intelligents de s'exprimer dans cette langue, dont les sonorités sont en partie produites par les défenses des Aquales. La plupart des Aquales évoluant hors de leur monde ont donc appris à parler le basic.

En raison de la configuration de leurs cordes vocales et de leurs défenses, la plupart des Aquales ne parviennent pas à s'exprimer en basic sans paraître caustiques et sévères, ce qui ne fait qu'exacerber leur côté rustre dans l'esprit des gens.

La vie dans la Bordure : en raison de leur nature belliqueuse, la plupart des Aquales qui s'aventurent hors de leur monde se tournent vers des occupations où les penchants violents et le manque de civisme sont considérés comme des atouts plutôt que des tares. Ayant toujours vécu dans la brutalité, la transition vers le monde cruel de la pègre ne leur pose aucun problème. La plupart ont dû quitter Ando contre leur gré ou ont fui la persécution exercée par d'autres sous-espèces. Ils sont donc rarement enclins à percevoir la galaxie sous un jour favorable.

Les Quara sont les plus représentés dans la Bordure. Ils exercent fréquemment des activités de chasseurs de primes ou de mercenaires. Leur inaptitude en matière de communication leur interdit généralement de gravir les échelons de la hiérarchie dans les organisations plus vastes. Les rares Aquales qui jouissent de quelque autorité n'hésitent pas à en abuser, et se montrent aussi ingénieux qu'efficaces.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 11 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 8 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** tous les Aquales peuvent respirer sous l'eau. Par ailleurs, ils commencent le jeu avec 1 rang en Pugilat. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Options raciales :** un joueur qui opte pour un personnage Aquala doit choisir l'une des sous-espèces

qui suivent. Quel que soit son choix, son personnage ne peut pas dépasser le rang 2 dans une compétence à sa création.

- **Aquala :** les Aquala commencent le jeu avec 1 rang en Résistance. Par ailleurs, ils peuvent retirer ■ imposé par un environnement froid ou humide.
- **Ulaq :** les Ulaq commencent le jeu avec 1 rang en Perception ou 1 rang en Survie. Par ailleurs, ils peuvent retirer ■ imposé par un environnement sombre, mais subissent ■ aux tests de Perception intervenant sous une lumière vive.
- **Quara :** les Quara commencent le jeu avec 1 rang en Athlétisme ou 1 rang en Coercition. Par ailleurs, ils peuvent retirer ■ lorsqu'ils remontent une piste en milieu naturel.

LES KLATOONIENS

Les Klatooiniens sont des humanoïdes puissamment bâtis, dont la taille est proche de celle des humains. Ils descendent d'êtres canins de la planète Klatooine et sont connus pour leur loyauté et leur dévouement. Il y a plus de 25 000 ans qu'ils vivent dans la servitude sous le joug des Hutts à cause d'un accord passé il y a bien longtemps. À l'origine, ils furent recrutés pour lutter contre Xim le Despote, seigneur galactique qui disputait le pouvoir aux seigneurs de Nal Hutta, et signèrent à cette occasion un pacte « temporaire » d'assujettissement, pacte considéré comme encore valide par les Klatooiniens et les Hutts à ce jour.

Il faut comprendre l'obsession des Klatooiniens pour le temps si l'on veut saisir les bases de leur civilisation. Leur mythologie tourne essentiellement autour d'êtres protecteurs tout-puissants qu'ils nomment les Anciens. La ténacité et la persévérance figurent parmi les traits les plus prisés de cette culture, dont les membres les plus âgés sont traités avec un immense respect. Quand les Hutts ont demandé aux Klatooiniens de les aider à repousser Xim, beaucoup de ces derniers les ont pris pour ces fameux Anciens. Signer un pacte de subordination revenait alors pour eux à accepter de servir les dieux.

Les Hutts dominent la culture klatooinienne depuis cette époque, avec le consentement total de leurs esclaves. Le conseil des Doyens se charge des affaires internes à l'espèce, mais toutes les relations concernant l'extérieur sont gérées par les Hutts. L'éducation des Klatooiniens est elle aussi entièrement sous le contrôle de Nal Hutta, à tel point qu'on ne peut plus vraiment parler de culture ni de langue klatooinienne. Toutefois, compte tenu de la guerre civile qui déchire l'Empire, certains individus trouvent le courage de s'affranchir de leurs maîtres pour vivre à leur compte.

Physiologie : le robuste corps humanoïde des Klatooiniens et leur tête canine massive leur confèrent un aspect féroce que confirment leurs prouesses martiales. La couleur de leur peau varie entre le brun et le verdâtre. Mâles et femelles présentent peu de différences manifestes. Les Klatooiniens atteignent souvent deux mètres. Leur visage se caractérise par d'épaisses arcades sourcilières, un nez camus et de lourdes bajoues. Leurs mains sont aussi adroites que puissantes.





Aquale

Klatooïmien

Weequay

Société : la société klatooïnienne met l'accent sur la loyauté et le dévouement, et ses membres rêveront tout ce qui a trait au temps et à l'âge. La planète Klatooine est gouvernée par le conseil des Doyens, dont les membres sont sélectionnés pour leur ancienneté et leur expérience, mais aussi pour leur capacité à exposer leur connaissance de la mythologie et de la culture klatooïniennes lors de débats cérémoniaux. Le conseil se réunit dans un palais proche de la fontaine des Anciens, dans le désert de Derelkoos.

L'éducation de l'espèce concerne essentiellement la langue hutt (parlée et écrite), l'histoire klatooïnienne et les légendes évoquant le dévouement de ses membres envers les Hutts. Quand un Klatooïmien atteint l'âge adulte, il est automatiquement réduit en esclavage et sa future occupation est déterminée pour lui. Commence alors sa formation spécifique, qui prend souvent un certain temps avant qu'on ne lui accorde la moindre responsabilité.

Monde d'origine : la planète Klatooine est un monde aride de déserts et de vastes étendues herbeuses, situé dans l'amas de Si'klaata, à l'extrême nord galactique de l'Espace Hutt.

Le site le plus caractéristique de la planète reste la fontaine des Anciens, lieu sacré pour tous les Klatooïniens, et siège du pouvoir religieux et laïque. La fontaine à proprement parler est une fissure de la croûte planétaire qui libère du wintrium liquide dans l'atmosphère. Le wintrium se solidifie au contact de l'air sec et prend un aspect qui évoque de l'eau gelée en plein mouvement. La substance durcit avec le temps, jusqu'à devenir pratiquement indestructible. Au fil des millénaires, la fontaine a accumulé les geysers et les vagues de liquide figé qui présentent un spectacle proprement merveilleux.

Langue : les Klatooïniens parlent exclusivement le hutt sur leur monde d'origine. L'apprentissage de leur propre langue a été retiré de leur cursus éducatif. Ceux que l'on rencontre ailleurs parlent et écrivent généralement le hutt et le basic. Les diplomates et érudits pratiquent d'autres langues, selon leur domaine.

La vie dans la Bordure : la grande majorité des Klatooïniens croisés hors de leur planète ont commencé leurs voyages au service des Hutts. C'est durant cette période qu'ils ont été formés à divers métiers.

La plupart restent ainsi asservis toute leur vie et s'en contentent d'ailleurs parfaitement. Pourtant, de plus en plus de jeunes s'affranchissent de ce joug pour fuir les Hutts et mener une vie d'aventure et d'exploration. Avides de liberté, ils survivent en vendant leurs talents, le plus souvent comme mercenaires ou gardes du corps. Bien que la plupart des Klatooiniens s'orientent vers des emplois martiaux, certains individus indépendants sont devenus mécaniciens ou éclaireurs. Quelques-uns finissent même par rejeter leur première formation pour adopter une carrière entièrement différente.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Klatooiniens commencent le jeu avec 1 rang au choix en Distance (armes légères), en Distance (armes lourdes) ou en Pugilat. Ils commencent également avec 1 rang supplémentaire dans une compétence hors-carrière de leur choix. Ils ne peuvent cependant dépasser le rang 2 dans aucune de ces compétences à la création de personnage.

LES WEEQUAYS

Les Weequays sont des créatures sans merci issues d'un monde tout aussi impitoyable. Leur peau est dure et épaisse, leurs os denses et robustes. Cette résistance naturelle en fait d'excellents gardes du corps. Leur culture, qui élève la violence et le conflit au rang d'idéaux, les destine également à adopter la voie du mercenaire, ou toute autre occupation mettant davantage l'accent sur les qualités martiales que sur les activités intellectuelles.

La plupart des Weequays, discrets et solitaires, parlent peu aux étrangers. Cela n'a toutefois pas empêché certains d'entre eux de devenir de grands pirates et brigands. Jadis, quelques-uns ont même rejoint les rangs des Jedi, et certains combattent au sein de la Rébellion contre l'Empire Galactique. Ceux qui quittent leur monde d'origine sont généralement plus sociables que la moyenne, même s'ils font preuve d'un esprit acerbé dans leurs relations avec autrui.

Les Weequays peuvent émettre des décharges de phéromones afin de communiquer sans parler, même si cela n'est possible qu'entre membres d'un même clan et à courte distance. Cela explique peut-être pourquoi ils sont perçus comme taciturnes, même en groupe. Si beaucoup de gens associent les Weequays à une odeur amère et piquante, c'est probablement une conséquence de ce mode de communication.

Physiologie : les Weequays sont des humanoïdes mesurant deux mètres en moyenne. Leur peau brun foncé, très rugueuse, est adaptée à leur monde désertique. Leur visage rigide et dépourvu de lèvres ne fait qu'entretenir leur réputation de sévérité et d'étroitesse d'esprit. Une crête osseuse souligne en outre leur mâchoire.

Les mâles rencontrés hors de leur monde d'origine portent les cheveux en houppe composée de plusieurs tresses (une par année passée loin de chez eux, selon la tradition). Certains, moins attachés aux coutumes, se passent toutefois de cette coiffure. Les yeux des Weequays disparaissent presque dans les plis de leur visage desséché, ce qui les protège contre les rayons redoutables du soleil désertique.

Société : la société weequay, centrée sur le clan, est à la fois complexe, brutale et d'une impitoyable indifférence. L'individu y est tenu d'honorer de son mieux les diverses divinités, qui symbolisent autant les forces naturelles de Sriluur que les esprits des principaux animaux. Les deux plus importantes sont Am-Shak, le dieu du tonnerre et Quay, le dieu associé à la plus lumineuse des lunes.

LE CYCLE DES SAISONS

Le traité de Vontor, signé avant l'ultime défaite de Xim le Despote, réduisit toute l'espèce klatooiniennne en esclavage au service des Hutts. Ces derniers oublièrent toutefois un aspect fondamental de la culture de l'espèce canine. Certes, les Klatooiniens rêvèrent l'âge et l'expérience, mais ils sont également convaincus que seul le temps est éternel et que tout le reste finit par disparaître. Cette perception s'applique donc au traité de Vontor, même si les Klatooiniens n'en parlent pas devant leurs maîtres Hutts. Ainsi, nul Klatooinien n'estime que l'espèce doit rester soumise au traité pour l'éternité.

Étant donné que la guerre civile fait rage au sein de l'Empire Galactique, de nombreux étudiants et esclaves klatooiniens ont décidé que l'heure de la

dissolution du traité a sonné. Ils se rassemblent en secret sur leur monde ou ailleurs pour étudier des bribes de textes anciens ayant échappé à la purge des Hutts. Ils parviennent ainsi à faire revivre leur langue et leurs légendes, nourrissant l'espoir de rendre l'indépendance à leur peuple.

Craignant les représailles des Hutts, ces rebelles convergent vers des enclaves secrètes et isolées. Les Hutts prennent conscience de cette agitation grandissante et imposent des restrictions de plus en plus drastiques aux Klatooiniens. Cette réaction a l'effet inverse de celui espéré : la résistance croît au lieu de reculer. Beaucoup de Klatooiniens estiment qu'il est temps de se débarrasser de leurs entraves et de marcher vers leur propre destin.

Les cérémonies font généralement intervenir le sacrifice d'adversaires de valeur au cours de chasses ou de combats. Il s'agit le plus souvent de bêtes redoutables, par la taille ou la férocité.

Leurs récentes guerres contre les Houk ont poussé les Weequays à s'adapter aux tactiques et aux équipements modernes, certains guerriers ayant même évolué d'une manière qui tranche avec leurs origines claniques. Nombre de ceux-là ont finalement choisi de quitter leur monde d'origine pour faire fructifier ailleurs leurs acquis. Ils ont trouvé des employeurs au sein de compagnies de mercenaires ou auprès de diverses organisations et individus intéressés par leurs services.

Monde d'origine : les Weequays sont originaires de la planète Sriluur, dans le système du même nom. Il s'agit d'un monde inhospitalier composé de déserts, de volcans en activité et de mers corrosives, situé en lisière interne (vers le Noyau) de l'Espace Hutt, le long de la passe de Sisar. La planète accueille une autre espèce intelligente, les Houk, qui tentèrent de la coloniser il y a plus de deux-cents ans. Il en résulta un long antagonisme entre les deux espèces, qui dégénéra récemment en conflit ouvert. La guerre dura plus de dix ans avant de connaître un armistice précaire, juste avant la bataille de Yavin.

Le monde est soumis depuis peu à l'occupation de l'Empire, qui craint le développement de l'activité criminelle, l'influence Hutt et l'insurrection. Mais la forte présence militaire n'a certainement pas amoindri le caractère chaotique de la région, d'autant que ni les Weequays ni les Houk ne sont connus pour porter l'Empire dans leur cœur.

Langue : les Weequays de Sriluur ont leur propre langue, le sriluuri, qui permet la communication interclanique. Au sein d'un même clan, cependant, ils se contentent souvent des phéromones et tout se passe dans une atmosphère presque silencieuse. Bien qu'elle ne se pratique qu'avec les membres de son propre clan, cette forme de communication fait passer les Weequays pour distants et rébarbatifs.

Quelques Weequays plus progressistes se montrent à l'inverse très loquaces, dotés d'un sens de l'humour très acerbe qu'ils destinent autant à leurs proches qu'à leurs ennemis. Ils parlent alors le basic et occupent souvent des postes importants au sein de diverses organisations, parfois criminelles.

La vie dans la Bordure : les Weequays qui s'aventurent hors de Sriluur deviennent souvent gardes du corps ou combattants professionnels. Leur résistance naturelle leur confère un atout certain sur le champ de bataille, où ils bénéficient de l'effet de surprise face aux adversaires qui connaissent mal l'espèce. Par ailleurs, leur société féroce et belliqueuse les prépare parfaitement à évoluer dans les eaux troubles de la pègre galactique.

DISCIPLES DE QUAY

Littéralement, le mot Weequay se traduirait par « disciple de Quay ». La plupart des Weequays ne prennent pas de décision importante sans avoir au préalable consulté tout un assortiment de totems pour connaître la volonté de leurs dieux. Ceux qui cherchent l'assistance de Quay recourent à un objet qu'ils appellent tout simplement un quay, et qu'ils considèrent comme un prolongement de la divinité.

Beaucoup se tournent donc vers leur quay avant de s'embarquer dans n'importe quelle entreprise. La plupart des espèces intelligentes considèrent cette pratique comme une superstition ridicule, et le totem comme un vulgaire jouet pour enfants. On observe d'ailleurs que la grande majorité des Weequays qui sont devenus Jedi étaient issus de milieux où la foi dans les dieux ancestraux et la consultation des totems (notamment le quay) avaient disparu. Ces préjugés ont poussé de nombreux Weequays influents à renoncer à utiliser leur quay en public, voire à s'abstenir de tout recours aux totems.

Il arrive que des Weequays occupent des postes clés au sein d'organisations véreuses. En effet, les plus aventureux sont souvent plus astucieux que la moyenne. Leur point de vue très cynique et pragmatique leur confère également un avantage sur les autres habitants de la galaxie, accoutumés à traiter avec leurs congénères plus sauvages et introvertis. De nombreuses personnalités du crime ont approché des Weequays avec l'intention d'abuser d'êtres frustes, pour finalement s'apercevoir qu'elles ont elles-mêmes été les nunas de la farce.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 9 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Weequays commencent le jeu avec 1 rang en Résistance ou en Athlétisme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de personnage.
- **Un Weequay peut communiquer avec un autre par le biais de phéromones.** Cette conversation sans paroles est indétectable par les autres espèces. Pour pouvoir s'entretenir de la sorte, les deux Weequays doivent se situer à portée courte l'un de l'autre et faire partie du même clan.

NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque carrière du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** est assortie de trois spécialités, ce qui offre une large palette de choix lors de la création de personnage. **PÉRILLEUSES ALLIANCES** propose trois nouvelles spécialités de Mercenaire : le Canonnier, le Nervi et le Démolisseur. Chacune s'accompagne de son arborescence de talents reflétant ses capacités uniques.

Ces nouvelles spécialités sont disponibles pour tout personnage doté de la carrière de Mercenaire. Elles peuvent être choisies comme première spécialité ou achetées par la suite selon les règles d'acquisition de nouvelles spécialités (cf. page 93 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Il est en outre possible selon les règles de la même page d'acheter l'une ou l'autre de ces spécialités en cours de campagne, sans pour autant devoir être Mercenaire, d'autant que la progression de personnage dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** facilite l'intégration de spécialités au fil des aventures et du récit.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

L'obtention d'une nouvelle spécialité n'est pas un événement anodin dans la vie d'un personnage, et ne doit pas se résumer à la dépense de quelques XP. On ne se lève pas un matin doté du savoir et des compétences nécessaires pour être Démolisseur : l'acquisition d'une spécialité doit représenter une belle occasion d'interpréter son personnage. C'est même parfois l'évolution de la campagne qui dicte ce changement, lequel ne dépend pas forcément d'un choix mûrement réfléchi par le joueur.

En effet, il arrive qu'un joueur s'aperçoive que son personnage tente souvent des choses qui ne sont pas couvertes par ses spécialités actuelles. Il comprend alors qu'une nouvelle spécialité représenterait mieux son évolution. Quand il fait ce choix et dépense les XP demandés, il marque un tournant dans sa carrière et de nouvelles perspectives s'offrent à lui. En termes de jeu, soit un PJ est doté d'une spécialité donnée, soit il ne l'est pas, mais du point de vue de l'histoire, les choses se font de manière plus graduelle. Quand un personnage acquiert une nouvelle spécialité, on peut considérer qu'il ne fait que répondre à une nouvelle vocation ou qu'il surmonte une difficulté décisive dans son apprentissage, ce qui constitue la transition du statut d'amateur éclairé à celui de professionnel.

On peut toujours tenter d'apprendre de nouvelles compétences en lisant des datapads ou en regardant des holovids, mais la formation la plus efficace reste celle que prodigue un professeur expérimenté. En faisant intervenir un tel PNJ, la narration vient justifier l'acquisition de la nouvelle spécialité, et la mécanique du jeu et l'histoire ne font plus qu'un. Si les joueurs préfèrent limiter le temps consacré à l'interprétation et à l'illustration de cet aspect, on peut simplement considérer que les personnages suivent une formation entre leurs aventures ou durant les ellipses narratives qui espacent les séances de jeu.

Quoi qu'il en soit, joueurs et MJ sont censés se pencher ensemble sur les détails. Cela participe à l'ambiance des parties et renforce l'impression presque palpable d'une galaxie bien vivante. Si les joueurs savent par exemple qu'un personnage a appris les secrets de la démolition auprès d'un célèbre déserteur de l'armée impériale, ils éprouveront probablement une certaine appréhension la prochaine fois qu'ils auront affaire aux forces de l'Empire.

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Le choix d'une spécialité n'est pas une décision que l'on prend à la légère, aussi bien au moment de la création du personnage que durant la campagne. Acquérir une spécialité exige beaucoup de points d'expérience et représente une véritable évolution pour le PJ. Les spécialités comportent des avantages, certes, mais aussi des inconvénients : un personnage ne perd pas le bénéfice d'aptitudes existantes par l'obtention d'une nouvelle spécialité, mais il se limite dans ses choix, car chaque fois qu'il achète une spécialité, les suivantes lui coûtent plus cher. Certains joueurs et MJ n'y verront aucun inconvénient, mais un joueur hésitant entre deux spécialités devrait bien réfléchir s'il ne veut pas regretter son choix. Les quelques lignes qui suivent résument les trois nouvelles spécialités du présent ouvrage, pour aider les joueurs à discerner laquelle correspond le mieux à leur personnage.

LES OUTILS ADÉQUATS

De nombreuses carrières et spécialités correspondent à un certain type de matériel, mais c'est encore plus criant pour celles de Démolisseur et de Canonnier. On peut même dire qu'elles se définissent par leur choix d'armes, ce qui s'applique également au personnage joueur qui opte pour l'une ou l'autre.

Certains PJ ne quittent pas leur arme de prédilection, qui devient alors indissociable de leur identité, comme un Canonnier et son fidèle blaster à répétition. Il leur arrive même de la baptiser, comme un pilote avec son vaisseau. À l'inverse, l'arsenal du Démolisseur n'est pas fait pour durer, mais son approche du combat influence beaucoup son comportement et son image. Par ailleurs, étant donné que les grenades et autres explosifs sont des objets à utilisation unique souvent encombrants, les Démolisseurs passent souvent pour des armureriers ambulants... ou des réservoirs inflammables.

Vous trouverez un certain nombre d'armes particulièrement indiquées pour les Canonniers et les Démolisseurs au **Chapitre II : Armés jusqu'aux dents**.



Le **Nervi** est tout indiqué pour un personnage joueur qui entretient des liens étroits avec le monde du crime, organisé ou non. Les Nervis aiment les bas-fonds, qu'il s'agisse des ruelles de Coruscant ou des cantinas de Tatooine. Les compétences et les talents de la spécialité lui permettent de naviguer comme personne au sein de la pègre : il sait à qui s'adresser et comment arriver à ses fins. Son expertise n'a pas de prix pour un groupe qui évolue dans un tel environnement.

Le **Démolisseur** est idéal pour les joueurs qui souhaitent doter leur personnage de grenades, bombes et autres explosifs. La méthode qui consiste à réduire ses ennemis en charpie d'une seule détonation a l'avantage d'être directe et radicale. Si le joueur a l'intention de recourir aux armes présentant l'attribut Souffle, la spécialité lui propose des capacités qui lui permettront de se mettre à l'abri (lui et ses alliés) de ses propres ravages. Un Démolisseur émérite infligera par ailleurs des dégâts accrus avec ses grenades, ses projectiles, ses lance-flammes et le reste de son arsenal.

Le **Canonnier** s'impose pour un joueur qui compte disposer du plus gros et bruyant calibre en toute situation. Mais les Canonniers ne font pas que trimballer des armes surdimensionnées. Ils sont souvent eux-mêmes imposants et robustes, notamment lorsqu'il s'agit d'encaisser des coups et des tirs qui viendraient à bout du commun des mortels, ou de transporter des charges impossibles. Même privé de ses canons, le Canonnier reste un combattant puissant et coriace, quelle que soit son espèce. La spécialité est idéale pour sortir en un seul morceau (ou presque) d'un affrontement contre des adversaires en surnombre.



LE NERVI

JM 6M7Y1

Les Nervis savent que la violence n'est pas l'unique moyen d'arriver à ses fins : menacer d'y recourir suffit parfois. Contrairement aux autres Mercenaires, les Nervis misent autant sur les interactions sociales que sur le combat. Ils savent se battre, certes, mais préfèrent intimider, faire chanter ou menacer leurs cibles pour parvenir à leurs fins. Quand l'empoi- gnade s'impose, en revanche, ils rivalisent avec les meilleurs.



LA LOI DE LA RUE

Les Nervis reçoivent **Coercition**, **Connaissance (Pègre)**, **Pugilat** et **Système D** 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. Tandis que la plupart des Mercenaires se concentrent exclusivement sur le combat, les Nervis s'intéressent également à l'art de l'intimidation, et le milieu du crime n'a aucun secret pour eux. Ils maîtrisent le pugilat et d'autres formes de combat, mais n'ont rien de petites frappes écervelées. La ruse et leur connaissance de la pègre les caractérisent. Lorsqu'il s'agit d'évoluer dans cet univers, personne n'est aussi à l'aise qu'un Nervi, et même lorsqu'il se rend sur une nouvelle planète, son instinct lui permet de s'adapter rapidement aux tendances et à l'argot des bas-fonds locaux.

Dans la plupart des organisations criminelles, les Nervis ont pour mission de jouer les gros bras, plus ou moins directement. Ils sont là pour porter les messages de leurs employeurs dans les ruelles et pour s'assurer que ceux-ci soient bien compris (voire pour corriger ceux qui s'écartent du « droit chemin »). Les Nervis trouvent facilement du travail, que ce soit sur les mondes violents de la Bordure Extérieure ou dans les quartiers louches des planètes du Noyau. Les syndicats du crime n'en ont jamais assez dans leurs rangs. C'est par leur intermédiaire que les débiteurs paient leur dû et que les chefs et barons de l'organisation se font respecter dans les bas-fonds. Mais il faut aussi savoir faire preuve de subtilité, et éviter les forces de l'ordre tout en faisant appliquer les règles de la pègre.

La plupart des Nervis ont des penchants violents, mais beaucoup savent se contrôler quand il le faut. La violence n'est que l'un des outils de leur arsenal, pas une fin en soi. Contrairement à d'autres Mercenaires, ils privilégient souvent la discussion avant d'en venir aux armes, même s'ils usent dans ce cas de sous-entendus et de menaces à peine dissimulées. Dans tous les cas, les Nervi doivent toujours se tenir prêts à mettre leurs menaces à exécution.

Dans un groupe, le Nervi peut assumer le rôle de combattant comme n'importe quel Mercenaire, mais il peut aussi mener les négociations et certaines conversations. Grâce à ses compétences **Connaissance (Pègre)** et **Système D**, il peut guider ses compagnons lorsqu'ils doivent s'immerger dans le milieu du crime, aussi impitoyable que les pires environnements naturels pour ceux qui n'en ont pas l'habitude. Un Nervi expérimenté peut éviter au groupe quelques rixes gratuites en s'exprimant au moment opportun lors d'une altercation avec de dangereux criminels. Il peut donc assumer le rôle de porte-parole, rarement octroyé aux autres Mercenaires, notamment lorsqu'il s'agit de négocier les conditions d'une mission, de trouver du travail et de se sortir d'une discussion tendue.

Mercenaire : arborescence de Nervi

Compétences de carrière : **Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance**

Compétences de carrière bonus de Nervi : **Coercition, Connaissance (Pègre), Pugilat, Système D**

■ ACTIF

■ PASSIF

■ ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

■ INTIMIDANT

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

COÛT 5

■ EFFRAYANT

Quand un adversaire se retrouve au contact avec vous, vous pouvez lui imposer un test de peur dont la difficulté est égale à votre rang d'Effrayant.

COÛT 5

■ DÉGOURDI

Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.

COÛT 5

■ DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 10

■ COUP ASSOMMANT

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

COÛT 10

■ BRUTE-NÉE

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Coercition ou de Système D.

COÛT 10

■ SAGESSE DE LA RUE

Lorsque vous effectuez un test de compétence de Connaissance, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour y substituer un test de Connaissance (Pègre) ou Système D.

COÛT 10

■ INTIMIDANT

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

COÛT 15

■ GARDE STRATÉGIQUE

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

COÛT 15

■ ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

■ PATIBULAIRE

Lorsqu'un allié au contact réussit un test de Charme, Négociation ou Tromperie, vous y ajoutez 1 par rang de Coercition.

COÛT 15

■ SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 20

■ DÉGOURDI

Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.

COÛT 20

■ LE GESTE A LA PAROLE

Quand vous réussissez une attaque au moyen d'un test de Pugilat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour en augmenter les dégâts de votre rang en Système D.

COÛT 20

■ INTIMIDANT

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

COÛT 20

■ EFFRAYANT

Quand un adversaire se retrouve au contact avec vous, vous pouvez lui imposer un test de peur dont la difficulté est égale à votre rang d'Effrayant.

COÛT 25

■ ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

■ CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 25

■ EFFRAYANT

Quand un adversaire se retrouve au contact avec vous, vous pouvez lui imposer un test de peur dont la difficulté est égale à votre rang d'Effrayant.

COÛT 25

√V 7VΛΔ√1√√VΛ7

L'ART DE LA DESTRUCTION

Pour de nombreux groupes, la présence d'un Démolisseur est autant un atout qu'une calamité : cette spécialité est redoutable au combat et pour toute tâche de sabotage, mais plus d'un « expert » a engendré de fâcheux dégâts collatéraux qui auraient pu être évités. Heureusement, les plus expérimentés commettent rarement des erreurs (ce qui est appréciable, étant donné que les bévues commises par un Démolisseur sont souvent fatales). La plupart des individus évoluant dans les milieux troubles comprennent qu'ils marchent en permanence sur le fil du rasoir et estiment que s'associer avec un Démolisseur de talent peut faire pencher la balance en leur faveur. Cependant, ils savent qu'il leur faudra toujours garder un œil sur cet allié pour limiter ses élans destructeurs.



Mercenaire : arborescence de Démolisseur

Compétences de carrière : **Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance**

Compétences de carrière bonus de Démolisseur : **Calmé, Informatique, Magouilles, Mécanique**

ACTIF

PASSIF



LE CANONNIER

VI IKAOAIV7

Du point de vue du Canonnier, la taille, ça compte. Ces personnages choisissent toujours le plus gros calibre possible et possèdent eux-mêmes le gabarit qui va avec. Ils sont généralement très impressionnants sur le plan physique, comme on peut s'y attendre de la part de personnes maniant des armes aussi imposantes. On les retrouve en première ligne des combats, leurs alliés s'effaçant pour leur laisser la place de s'exprimer.

LA SURPUISSANCE DE FEU

La liste des compétences de carrière supplémentaires du Canonnier est la suivante : **Artillerie**, **Distance (armes lourdes)**, **Perception** et **Résistance**. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il peut bénéficier d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. De toute évidence, cette spécialité est faite pour une chose : manipuler des armes énormes et dévastatrices. Des blasters lourds aux lance-roquettes, le Canonnier aime que son arsenal soit énorme, bruyant et destructeur. L'utilisation de ces armes est très éprouvante et réservée exclusivement aux personnages très robustes. La Résistance élevée du Canonnier est plus souvent un effet secondaire de sa pratique du combat que le résultat d'un entraînement spécifique. Porter de lourds canons à l'épaule à longueur de journée finit par vous endurcir et le recul de chaque tir remplace avantageusement les séances de musculation.

Les Canonniers voient le combat de la façon la plus directe : un véritable arsenal ambulant ne s'encombre ni de discrétion ni de ruse. Cette franchise brutale se retrouve d'ailleurs dans leur comportement général et passe dans certains cas pour un manque d'intelligence, même si rares sont les personnes qui ont le courage de le leur faire remarquer. Il n'est peut-être pas totalement erroné de penser que certains ont plus de muscles que de neurones, mais comme dans tous les domaines, ce sont les exceptions qui confirment la règle. Dans une galaxie où le double jeu et la sournoiserie sont monnaie courante, l'honnêteté et la constance peuvent apparaître comme des vertus.

Certains Canonniers exercent en indépendants, mais la plupart préfèrent œuvrer avec un groupe donné. Il est facile pour eux d'intégrer une bande de mercenaires. Les équipes qui en comptent un s'en plaignent rarement. La simple vue de ce qu'ils transportent dans leur barda suffit à dissuader la plupart des importuns, qui savent qu'un tel adversaire en vaut dix.

Le Canonnier est au groupe de PJ ce que le tank léger est à l'unité militaire. Capable de balayer les rangs ennemis à lui seul, il peut également encaisser des dégâts considérables. La Vigueur est sa caractéristique clé, car elle lui permet de manipuler un armement très encombrant, d'ignorer une partie des dommages et de porter des armures trop lourdes pour d'autres personnes. Les compétences et talents du Canonnier ne sont pas très diversifiés, mais ils en font un maître du combat à distance.



Mercenaire : arborescence de Canonnier

Compétences de carrière : **Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance**

Compétences de carrière bonus de Canonnier : **Artillerie, Distance (armes lourdes), Perception, Résistance**

ACTIF

PASSIF

CHARPENTÉ

Réduisez la valeur d'encombrement et l'attribut Encombrant des armes d'un nombre égal à votre rang de Charpenté (minimum de 1).

COÛT 5

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à une attaque réussie avec un test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) effectué à portée longue ou extrême.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à une attaque réussie avec un test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) effectué à portée longue ou extrême.

COÛT 10

STABILITÉ

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

COÛT 10

JAMAIS À COURT

Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ☹. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.

COÛT 10

DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 10

ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 15

CHARPENTÉ

Réduisez la valeur d'encombrement et l'attribut Encombrant des armes d'un nombre égal à votre rang de Charpenté (minimum de 1).

COÛT 15

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

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

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

STABILITÉ

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

COÛT 20

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à une attaque réussie avec un test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) effectué à portée longue ou extrême.

COÛT 20

SALVE MEURTRIÈRE

Exécutez la manœuvre Salve meurtrière pour passer outre l'augmentation de la difficulté imposée par l'attribut Automatique aux attaques de ce tour de jeu.

COÛT 20

RÉSILIENCE

Lorsque vous venez d'être touché par une attaque mais n'avez pas encore appliqué les dégâts, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour augmenter votre encaissement de votre rang en Résistance.

COÛT 20

CHARPENTÉ

Réduisez la valeur d'encombrement et l'attribut Encombrant des armes d'un nombre égal à votre rang de Charpenté (minimum de 1).

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

MAÎTRE DES ARMURES

Quand vous portez une armure, augmentez de 1 votre valeur d'encaissement totale.

COÛT 25

FRAPPE LOURDE

Une fois par séance de jeu, vous pouvez dépenser ☹ en cas de test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) réussi pour ajouter l'attribut Brèche 1 à l'attaque ou augmenter de 1 cet attribut s'il existe déjà.

COÛT 25

NOUVEAUX TALENTS

Chaque nouveau talent de **PÉRILLEUSES ALLIANCES** est détaillé ci-après avec tous les renseignements exigés par la mécanique du jeu (cf. page 128 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

CHARPENTÉ

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescence : Canonnier

Le personnage réduit la valeur d'encombrement et la valeur de l'attribut Encombrant des armes qu'il porte ou utilise d'un nombre égal à son rang de Charpenté (minimum de 1).

DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Activation : actif (brouille)

Rangs : oui

Arborescence : Démolisseur

Lorsque le personnage utilise une arme dotée de l'attribut Souffle, il peut dépenser ☹ pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion. Il peut ainsi isoler plusieurs cibles, dont le nombre ne peut toutefois dépasser son rang de Déflagration sélective. Le personnage peut également dépenser ☹ pour exclure plusieurs cibles, dans les mêmes limites.

DÉTONATION IMPROVISÉE

Activation : actif (action)

Rangs : non

Arborescence : Démolisseur

Une fois par séance de jeu, le personnage peut effectuer un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) pour exécuter l'action Détonation improvisée et confectionner un explosif avec ce qu'il a sous la main. Le déclenchement du dispositif doit être cohérent avec les moyens du bord (retardement, pression ou mèche). Son explosion inflige des dégâts égaux au rang d'Intelligence du personnage plus son rang en Mécanique, plus 1 par ☆ obtenu au test de Mécanique, et s'accompagne de l'attribut Souffle assorti de la même valeur. Le personnage peut dépenser ☹ pour accroître ces dégâts de 2. En cas de ☹, le dispositif explose immédiatement dans les mains du porteur. Si le test est par ailleurs réussi, cette détonation prématurée inflige les dégâts mentionnés auparavant (avec la valeur de Souffle correspondante). Si le test est raté, la détonation prématurée n'inflige que l'équivalent du rang d'Intelligence du personnage plus son rang en Mécanique.

DÉTONATION IMPROVISÉE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescence : Démolisseur

La difficulté du test de Détonation improvisée n'est plus que **Moyenne** (◆◆) et les dégâts infligés passent à : rang d'Intelligence du personnage plus le double de son rang en Mécanique plus 1 par ☆ obtenu au test de Mécanique (cela s'applique également aux dégâts infligés par une détonation prématurée en cas de ☹).

EFFRAYANT

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescence : Nervi

Lorsqu'un adversaire se retrouve au contact avec le personnage, ce dernier peut lui imposer un test de peur (cf. page 298 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) dont la difficulté est égale à son rang d'Effrayant. Le MJ peut estimer que certains adversaires sont immunisés contre ce talent, selon leur type ou les circonstances.

EXPERT EN EXPLOSIFS

Activation : passif

Rangs : non

Arborescence : Démolisseur

Le personnage diminue de 1 (minimum de 1) le coût d'activation en ☹ de l'attribut Souffle de toute arme qu'il utilise. Cela reste valable pour activer l'attribut Souffle lorsque l'attaque de l'arme échoue.

FAUT PAS RESTER LÀ

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescence : Démolisseur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une brouille afin de tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion. Cela peut se faire hors tour. Cette brouille a lieu une fois que le personnage a déterminé qu'il est censé être touché par la déflagration, mais avant l'application des dégâts. Le MJ peut permettre au personnage de recourir à ce talent pour se mettre hors de danger en d'autres circonstances, au cas par cas.

FAUT PAS RESTER LÀ (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescence : Démolisseur

Lorsqu'il active Faut pas rester là, le personnage peut permettre à un allié au contact d'effectuer lui aussi une manœuvre Se déplacer (hors tour) au prix d'une brouille pour tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion. Cette brouille a lieu une fois que l'allié a déterminé qu'il est censé être touché par la déflagration, mais avant l'application des dégâts.

FRAPPE LOURDE

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescence : Canonnier

Une fois par séance de jeu, le personnage peut dépenser ☹ en cas de test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) réussi pour ajouter l'attribut Brèche 1 à l'attaque ou augmenter de 1 cet attribut si elle le possède déjà.

LE GESTE A LA PAROLE

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescence : Nervi

Quand le personnage réussit une attaque par un test de Pugilat, il peut dépenser 1 point de Destin pour en augmenter les dégâts de son rang en Système D.

NERFS SOLIDES

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescence : Démolisseur

Le personnage peut retirer ■ par rang de Nerfs solides aux tests de Calme et de Magouilles.

PATIBULAIRE

Activation : passif

Rangs : non

Arborescence : Nervi

Quand un allié au contact avec le personnage réussit un test de Charme, de Négociation ou de Tromperie, le personnage y ajoute ☹ par rang en Coercition qu'il possède.

RÉSILIENCE

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescence : Canonnier

Lorsque le personnage vient d'être touché par une attaque mais n'a pas encore appliqué les dégâts, il peut dépenser 1 point de Destin pour augmenter son encaissement de son rang en Résistance.

SAGESSE DE LA RUE

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescence : Nervi

Lorsque le personnage effectue un test de compétence de Connaissance, il peut dépenser 1 point de Destin pour y substituer un test de Connaissance (Pègre) ou de Système D. Toute information obtenue par un test ainsi réussi peut être livrée par le MJ d'une manière qui reflète davantage ses sources criminelles ou populaires.

SALVE MEURTRIÈRE

Activation : actif (manœuvre)

Rangs : non

Arborescence : Canonnier

Le personnage peut exécuter la manœuvre Salve meurtrière. Dans ce cas, s'il effectue une attaque dans le même tour de jeu, il n'augmente pas la difficulté de l'attaque en raison de l'attribut Automatique.

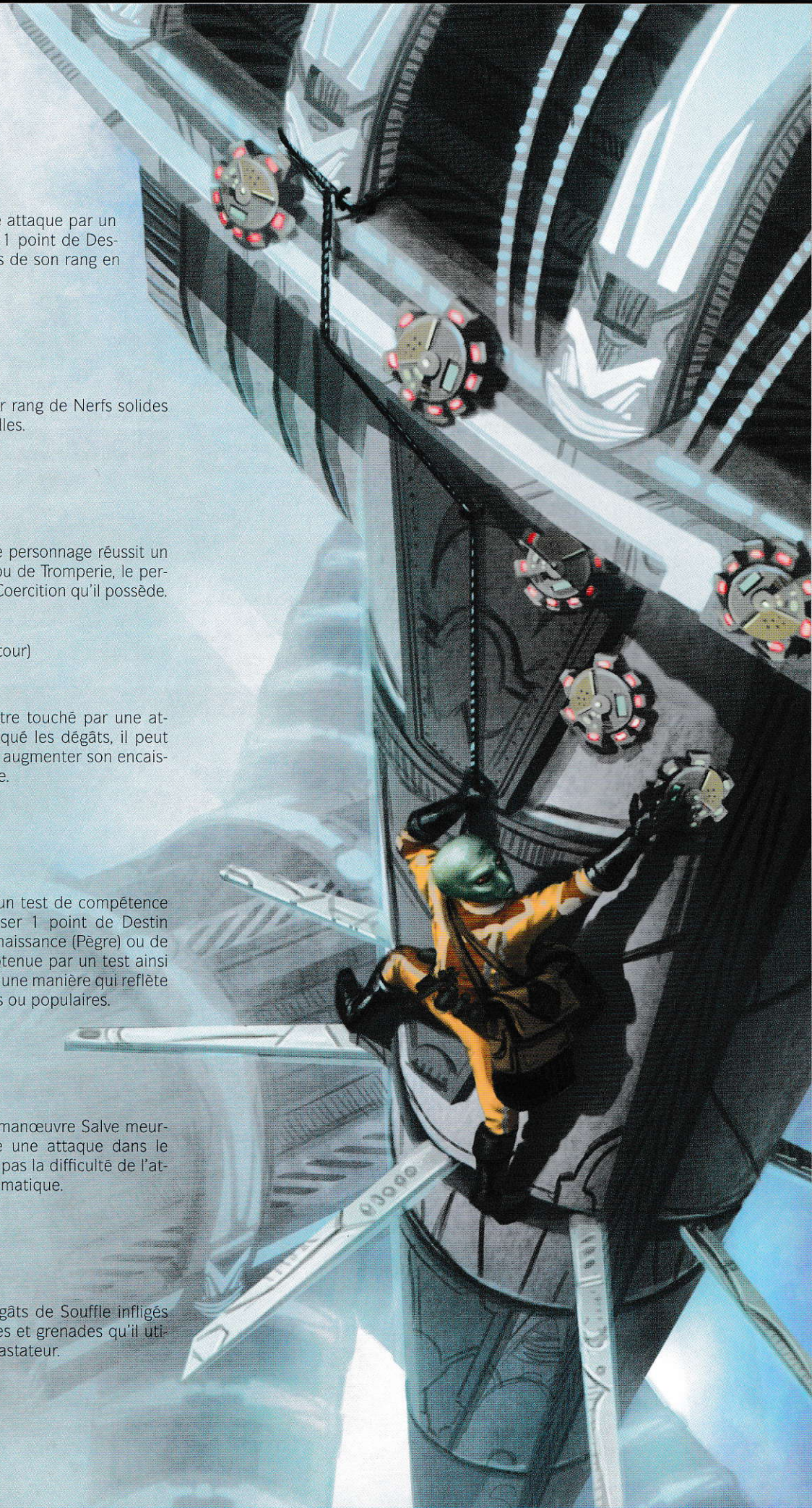
SOUFFLE DÉVASTATEUR

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescence : Démolisseur

Le personnage augmente les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades qu'il utilise, de 1 par rang de Souffle dévastateur.



MOTIVATIONS DE MERCENAIRE

La Motivation joue un rôle clé dans **AUX CONFINES DE L'EMPIRE**. Elle aide à mieux cerner ce qui a poussé un personnage à abandonner une existence ordinaire pour devenir aventurier. C'est aussi une excellente source d'inspiration pour l'interprétation du PJ. Un joueur qui sait ce qui fait vibrer son héros sera forcément mieux avisé pour l'incarner de manière convaincante et gratifiante.

Le livre de base de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** présente une longue liste de Motivations réparties en trois catégories : Ambitions, Causes et Relations. Lors de la création d'un nouveau personnage, chaque joueur lance les dés pour déterminer la Motivation de son aventurier ou la choisit directement dans cette liste (cf. règles sur la question, page 94 du livre de base de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE**).

Les options ne manquent pas dans le livre de base, mais étant donné qu'elles sont censées s'adapter à une grande variété de personnages, ces Motivations sont forcément assez générales. **PÉRILLEUSES ALLIANCES** propose donc un certain nombre de Motivations spécifiquement conçues pour la carrière de Mercenaire et ses spécialités. Elles constituent d'ailleurs une nouvelle catégorie : Conflit.

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 aléatoire de Mercenaire**, qui remplace la **Table 2-5 : Motivation aléatoire** de la page 94 du livre de base de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE**. Si le résultat indique Conflit, le joueur lance à nouveau les dés de pourcentage et consulte la **Table 1-3 : Conflits spécifiques**.

TABLE 1-2 : MOTIVATION ALÉATOIRE DE MERCENAIRE

d10	Motivation
1-2	Ambition
3-4	Cause
5-6	Relation
7-9	Conflit
10	Lancez une fois dans deux catégories au choix

TABLE 1-3 : CONFLITS SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	Grabuge : le personnage aime que les choses tournent mal. Il est rare qu'il laisse passer une occasion de provoquer un conflit et de semer le trouble, même s'il doit pour cela compromettre sa santé. Dans les cas les plus extrêmes, on touche au domaine de la maladie mentale.
11-20	Conquête par la force : le personnage doit contrôler tout ce qu'il trouve sur son chemin, ce qui peut également s'appliquer aux personnes. Quand quelque chose lui résiste, il n'hésite pas à recourir à la force.
21-30	Fraternité : on ne connaît pas vraiment ses collègues tant qu'on n'a pas combattu à leurs côtés. Ce personnage peut se montrer distant avec les bleus, mais il est d'une loyauté indéfectible envers ceux qui l'ont accompagné sur le champ de bataille.
31-40	Le prix du sang : le personnage fait carrière dans la violence, d'autant que le travail ne manque jamais. Il ne connaît pas d'autre manière de gagner sa croûte ; pour lui, il exerce un métier comme les autres.
41-50	Honneur martial : le personnage adhère à un code d'honneur sur le champ de bataille. Il peut s'agir de la tradition ancestrale de l'une des myriades de civilisations de la galaxie ou de ses croyances intimes. Quoi qu'il en soit, son honneur dépend directement du respect de ces préceptes, même quand il s'avère plus pratique de passer outre.
51-60	Le meilleur : toujours être le meilleur, tel est le credo de ce personnage. Dans son cas, il s'agit de surpasser les autres combattants, de se dresser encore quand tous les autres sont à terre. Pour atteindre cet objectif, le personnage est prêt à tout.
61-70	Vengeance : le personnage est animé par l'un des mobiles les plus anciens de la galaxie : le désir de venger un tort qu'il estime avoir subi. Cette soif de vengeance n'est pas toujours justifiée, mais elle demeure une maîtresse froide et implacable qui obsède le PJ.
71-80	Porte de sortie : si le personnage est mercenaire, ce n'est pas parce qu'il apprécie la violence, mais simplement pour amasser les fonds qui lui permettront de passer à autre chose. Il s'agit peut-être pour lui de prendre sa retraite, de s'acquitter de ses dettes ou d'être enfin quitte avec un ami avant d'abandonner les armes une bonne fois pour toutes.
81-90	Adrénaline : l'effervescence de l'aventure fait battre le cœur du personnage. Il ne lutte pas pour l'argent, par esprit de vengeance ou par goût du sang, mais bien parce qu'il éprouve toujours un frisson sublime chaque fois qu'il risque sa vie.
91-100	Dettes de vie : le personnage est redevable à quelqu'un et la dette est salée. Sa vie est entre les mains d'un autre et il doit combattre s'il veut la garder. Que son quotidien lui plaise ou non, cette motivation reste plus forte que toutes ses autres aspirations.

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES DE MERCENAIRE

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 PJ ne pourra espérer accomplir qu'après des années de pratique fructueuse.

La carrière de Mercenaire donne accès à deux capacités emblématiques : Jusqu'au dernier et Carapace.

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 enfin ses diverses améliorations.

JONCTION

Chaque capacité emblématique présente quatre jonctions dans sa partie supérieure. Ces jonctions correspondent aux quatre talents de la ligne inférieure d'une arborescence de talents. Chaque jonction est soit active, représentée alors par une accolade ouverte vers le haut, soit inactive, auquel cas elle n'est pas représentée graphiquement. 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. 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.

CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : JUSQU'AU DERNIER

Il arrive qu'on doive défier les probabilités en affrontant une adversité écrasante. Cela peut passer pour un suicide, mais les meilleurs sont parfois capables de vaincre un ennemi en surnombre et d'en ressortir ensanglantés, certes, mais vivants.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par séance de jeu, au cours d'une rencontre de combat, le personnage peut dépenser 2 points de Destin pour effectuer un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, il passe son tour de jeu suivant, mais élimine tous les sbires ennemis de la rencontre. Ces sbires sont tués aussitôt et ne participent plus au combat, mais afin d'assurer la cohérence narrative, on peut considérer que le PJ consacre le round suivant à les neutraliser.

CAPACITÉS NARRATIVES

De nombreuses capacités emblématiques ont avant tout un effet narratif qui permet au personnage de surmonter une épreuve quand elle se présente. Ces capacités sont de puissants outils qui aideront les joueurs et le MJ à conter ensemble une histoire plus vivante. Il faut toutefois que le MJ veille à ce qu'elles ne fassent pas disparaître des pans entiers de l'intrigue qu'il avait prévue. En raison de ce risque, il est important, lorsqu'un joueur souhaite recourir à une capacité emblématique associée à un effet narratif, qu'il consulte d'abord le MJ. Les deux se mettent alors d'accord sur les conséquences de la capacité afin qu'elles cadrent avec le reste de l'histoire, le MJ ayant bien entendu le dernier mot.

Arborescence de capacité emblématique de mercenaire : Jusqu'au dernier

MANIFESTATION DE BASE DE JUSQU'AU DERNIER

Une fois par séance de jeu, au cours d'une rencontre de combat, le personnage peut dépenser 2 points de Destin pour effectuer un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, il passe son tour de jeu suivant, mais élimine tous les sbires ennemis de la rencontre. Ces sbires sont tués aussitôt et ne participent plus au combat. Pour une meilleure cohérence narrative, on peut considérer que le PJ consacre le round suivant à les neutraliser. Au joueur d'improviser les moyens employés par son personnage pour ce massacre, mais cela doit servir favorablement l'histoire et convenir au MJ.

COÛT 30

RÉDUCTION D'INFORTUNE

Retirez ■ aux tests de compétence pour activer Jusqu'au dernier.

COÛT 10

AJOUT DE FORTUNE

Ajoutez ■ aux tests de compétence pour activer Jusqu'au dernier.

COÛT 10

RÉDUCTION D'INFORTUNE

Retirez ■ aux tests de compétence pour activer Jusqu'au dernier.

COÛT 10

AJOUT DE FORTUNE

Ajoutez ■ aux tests de compétence pour activer Jusqu'au dernier.

COÛT 10

RÉDUCTION DE DIFFICULTÉ

Réduisez à **Moyenne** (◆◆) la difficulté des tests pour activer Jusqu'au dernier.

COÛT 15

EFFET ACCRU

Lorsque vous activez Jusqu'au dernier, vous éliminez un rival par amélioration d'Effet accru, en plus des sbires.

COÛT 15

EFFET ACCRU

Lorsque vous activez Jusqu'au dernier, vous éliminez un rival par amélioration d'Effet accru, en plus des sbires.

COÛT 15

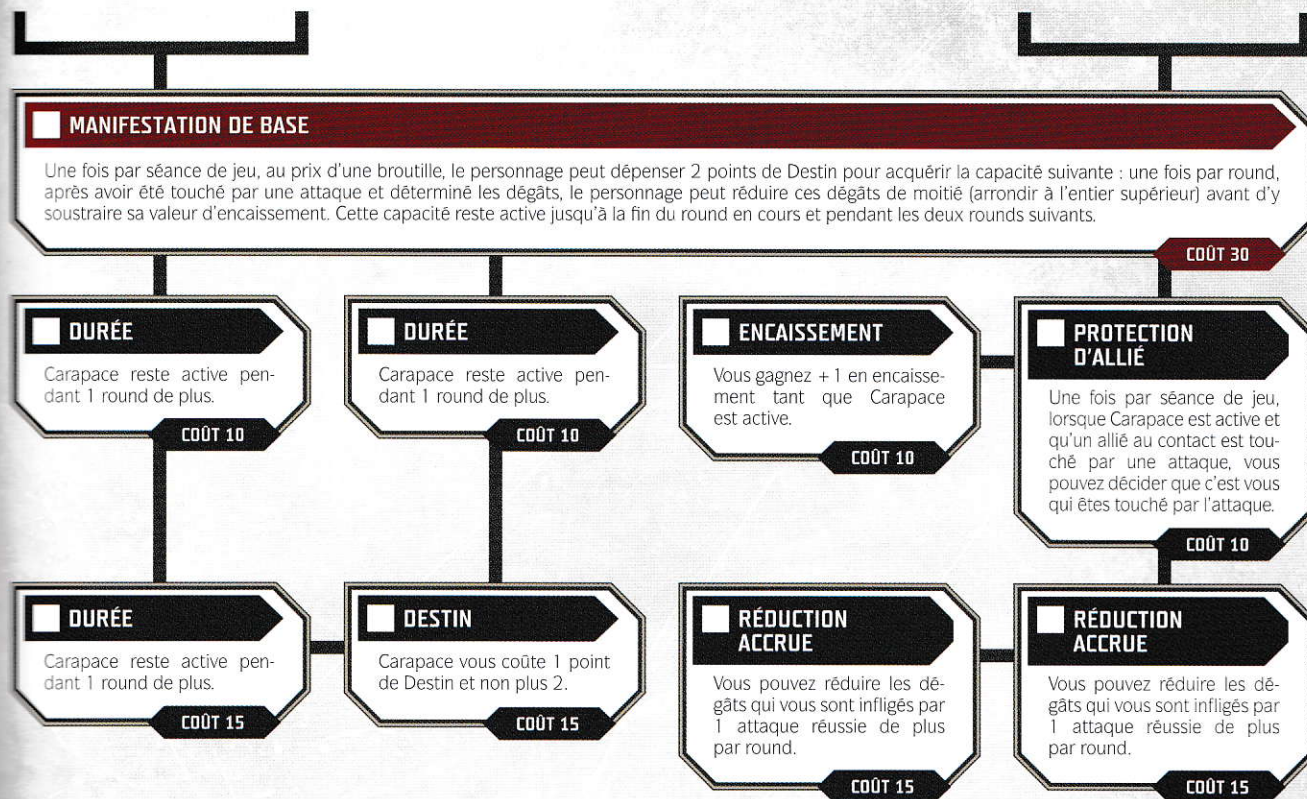
DESTIN

Jusqu'au dernier vous coûte 1 point de Destin et non plus 2.

COÛT 15



Arborescence de capacité emblématique de mercenaire : Carapace



Au joueur d'improviser les moyens employés par son personnage pour ce massacre, mais cela doit servir favorablement l'histoire et convenir au MJ (cf. l'encadré Capacités narratives).

Lorsque le joueur effectue le test de compétence demandé par l'activation de Jusqu'au dernier, le MJ peut l'assortir de ou de pour illustrer les circonstances qui pourraient corser ou faciliter l'action.

AMÉLIORATIONS

La capacité Jusqu'au dernier est assortie de plusieurs améliorations qui la rendent plus efficace et plus sûre. Toute amélioration qui apparaît dans l'arborescence plusieurs fois voit ses effets se cumuler, le cas échéant.

Ajout de fortune : lorsqu'il effectue le test de compétence pour activer Jusqu'au dernier, le personnage ajoute .

Destin : pour activer Jusqu'au dernier, le personnage n'a besoin de dépenser que 1 point de Destin et non plus 2.

Effet accru : lorsque le personnage active Jusqu'au dernier, il élimine un rival par amélioration d'Effet accru, en plus des sbires.

Réduction de difficulté : les tests de compétence pour activer Jusqu'au dernier sont désormais **Moyens** (◆◆) et non plus **Difficiles** (◆◆◆).

Réduction d'infortune : lorsqu'il effectue un test de compétence pour activer Jusqu'au dernier, le personnage retire .

CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : CARAPACE

Certains des habitants les plus coriaces de la galaxie sont des mercenaires. Une vie à guerroyer vous couvre la peau

de cicatrices et de balafres, mais peut aussi vous rendre aussi solide et résistant qu'une plaque de duracier.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par séance de jeu, au prix d'une brouille, le personnage peut dépenser 2 points de Destin pour acquérir la capacité suivante : une fois par round, après avoir été touché par une attaque et déterminé les dégâts, le personnage peut réduire ces dégâts de moitié (arrondir à l'entier supérieur) avant d'y soustraire sa valeur d'encaissement. Cette capacité reste active jusqu'à la fin du round en cours et pendant les deux rounds suivants.

AMÉLIORATIONS

La capacité Carapace est assortie de plusieurs améliorations qui la rendent plus efficace et plus sûre. Toute amélioration qui apparaît dans l'arborescence plusieurs fois voit ses effets se cumuler, le cas échéant.

Réduction accrue : le personnage peut réduire les dégâts qui lui sont infligés par une attaque réussie de plus par round pendant lequel la capacité Carapace est active.

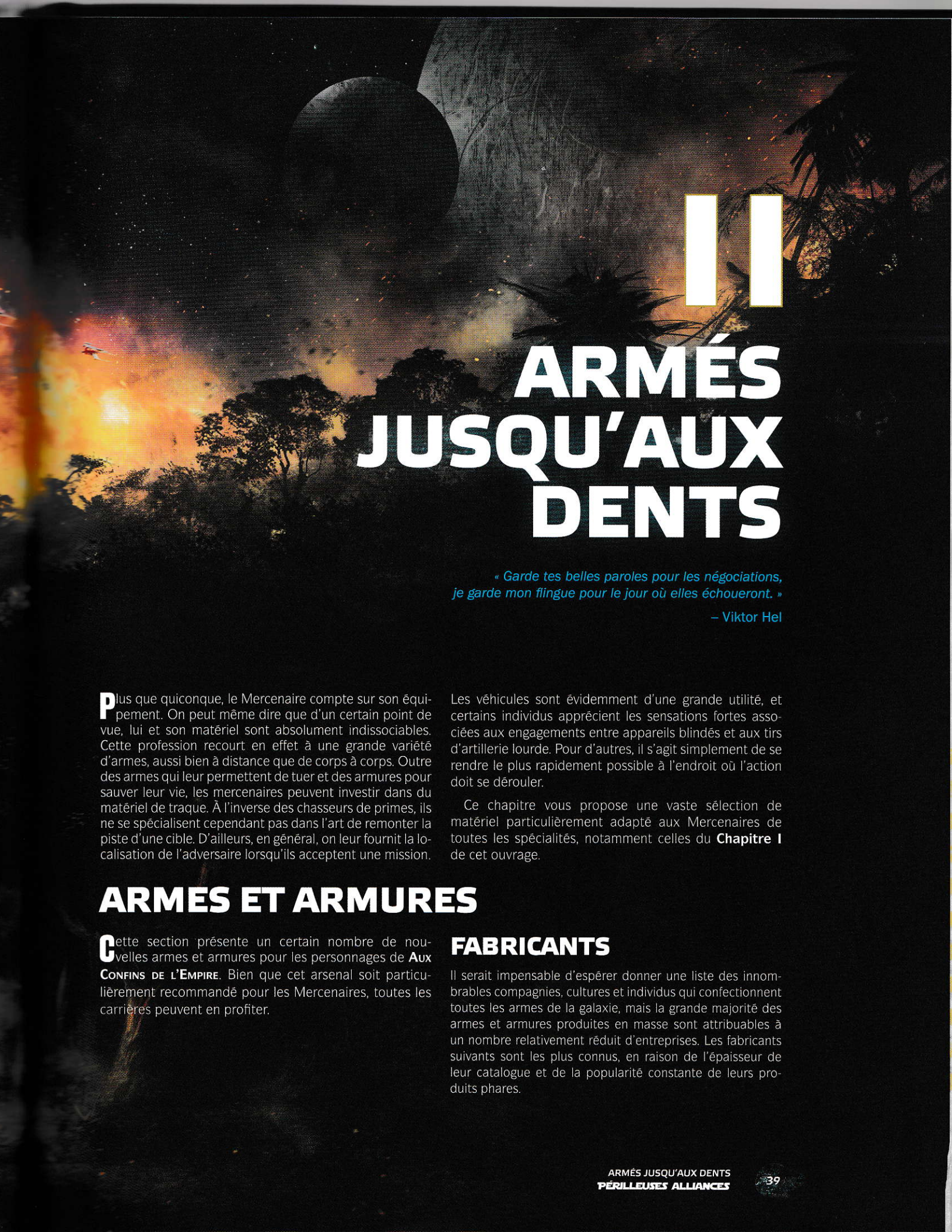
Destin : pour activer Carapace, le personnage n'a besoin de dépenser que 1 point de Destin et non plus 2.

Durée : la capacité Carapace reste active pendant 1 round de plus.

Protection d'allié : une fois par séance de jeu, lorsque la capacité Carapace est active et qu'un allié au contact est touché par une attaque, le personnage peut décider que c'est en réalité lui-même qui est touché par l'attaque.

Encaissement : le personnage gagne +1 en encaissement tant que la capacité Carapace est active.





ARMÉS JUSQU' AUX DENTS

*« Garde tes belles paroles pour les négociations,
je garde mon flingue pour le jour où elles échoueront. »*

– Viktor Hel

Plus que quiconque, le Mercenaire compte sur son équipement. On peut même dire que d'un certain point de vue, lui et son matériel sont absolument indissociables. Cette profession recourt en effet à une grande variété d'armes, aussi bien à distance que de corps à corps. Outre des armes qui leur permettent de tuer et des armures pour sauver leur vie, les mercenaires peuvent investir dans du matériel de traque. À l'inverse des chasseurs de primes, ils ne se spécialisent cependant pas dans l'art de remonter la piste d'une cible. D'ailleurs, en général, on leur fournit la localisation de l'adversaire lorsqu'ils acceptent une mission.

Les véhicules sont évidemment d'une grande utilité, et certains individus apprécient les sensations fortes associées aux engagements entre appareils blindés et aux tirs d'artillerie lourde. Pour d'autres, il s'agit simplement de se rendre le plus rapidement possible à l'endroit où l'action doit se dérouler.

Ce chapitre vous propose une vaste sélection de matériel particulièrement adapté aux Mercenaires de toutes les spécialités, notamment celles du **Chapitre I** de cet ouvrage.

ARMES ET ARMURES

Cette section présente un certain nombre de nouvelles armes et armures pour les personnages de **Aux Confins de l'Empire**. Bien que cet arsenal soit particulièrement recommandé pour les Mercenaires, toutes les carrières peuvent en profiter.

FABRICANTS

Il serait impensable d'espérer donner une liste des innombrables compagnies, cultures et individus qui confectionnent toutes les armes de la galaxie, mais la grande majorité des armes et armures produites en masse sont attribuables à un nombre relativement réduit d'entreprises. Les fabricants suivants sont les plus connus, en raison de l'épaisseur de leur catalogue et de la popularité constante de leurs produits phares.

BLASTECH INDUSTRIES

La marque BlasTech est tout simplement la préférée de beaucoup de mercenaires. La compagnie produit en effet des références aussi variées que le pistolet blaster lourd DL-44 et le fusil E-11 des stormtroopers. Bien que BlasTech produise des armes pour l'Empire, l'entreprise a refusé de signer un contrat d'exclusivité, si bien qu'elle continue de répondre aux besoins d'individus originaires de toute la galaxie et de tous les milieux. Bien qu'il soit difficile de vérifier ces informations dans un marché aussi changeant, on estime que de tous les constructeurs, BlasTech est celui qui produit l'arsenal le plus vaste en matière d'armes énergétiques personnelles. Si on ajoute à cela sa réputation de qualité et de fiabilité, il est évident que la corporation devrait rester parmi les acteurs majeurs de l'industrie pendant un certain temps.

CZERKA ARMS

Czerka Arms est le troisième plus grand producteur d'armes de la galaxie, derrière BlasTech et Merr-Sonn. Le contrat d'exclusivité qui lie la firme à l'Empire a entraîné une large réduction de la disponibilité de son catalogue sur le marché public. Malgré cela, les siècles de production et le marché noir permettent à de nombreux mercenaires de s'équiper chez elle. Outre ses blasters, son artillerie, ses armes de vaisseau et ses systèmes de défense, Czerka est connue pour ses vibro-armes, des poignards aux haches en passant par les épées à deux mains. La société connaît également un certain succès par l'intermédiaire d'armements moins courants, comme les lance-flammes. De nombreux modèles de Czerka ne sont que des copies de produits concurrents, mais cela ne nuit pas aux ventes tant que le prix reste attractif.

MERR-SONN INC.

Sur le plan des ventes, Merr-Sonn n'est dépassé que par BlasTech. La société fabrique toutes sortes d'armes, des pistolets blasters aux turbolasers pour vaisseau stellaire.

Elle est surtout connue pour ses grenades, ses détonateurs thermiques, ses missiles et autres explosifs, ce qui en fait une marque de choix pour les Démolisseurs. Elle conçoit même des boucliers déflecteurs. La corporation est restée indépendante après l'avènement de l'Empire Galactique, si bien qu'on trouve ses armes entre les mains de nombreux individus du milieu, et notamment celles des contrebandiers et des assassins.



SOROSUUB CORP.

La compagnie SoroSuub a fait ses débuts il y a des millénaires comme entreprise minière, et poursuit encore aujourd'hui cette activité, centrale dans ses affaires. Par l'intermédiaire de ses diverses divisions et branches, SoroSuub est impliquée dans à peu près toutes les formes

de manufacture, des rations militaires aux droïdes en passant par les vaisseaux spatiaux. La firme produit beaucoup de matériel de guerre : blasters personnels, armures corporelles, canons de défense planétaire, torpilles à protons, etc. Le siège de SoroSuub se situe sur la planète Sullust, où la société emploie plus de la moitié de la population locale.

NOUVELLES ARMES

Bien entendu, de nombreux mercenaires emploient des armes à distance, parfois même de façon exclusive. Mais ces tueurs avertis ne manquent pas d'options : si beaucoup d'armes sont faites pour être discrètes ou simplement assurer la défense du porteur, la plupart sont imposantes, dévastatrices et impressionnantes (à la grande satisfaction de leur concepteur, d'ailleurs). Presque tous les tueurs, professionnels de la guerre et gardes du corps préfèrent le second type.

ARMES ÉNERGÉTIQUES

Le blaster demeure l'arme à distance la plus courante de la galaxie. On ne sera donc pas surpris d'apprendre que de nombreux mercenaires en portent un. Ses déclinaisons sont d'ailleurs pratiquement illimitées, des modèles les plus rudimentaires aux œuvres d'art technologiques. Dans la Bordure Extérieure et en marge de la société, les gens sont surtout à la recherche d'armes fonctionnelles et résistantes. Plus on s'éloigne du Noyau, plus les modèles anciens sont courants. La loi étant également plus laxiste dans la Bordure Extérieure en matière de port d'arme, on y rencontre plus de gros calibres que de modèles discrets et escamotables. Les criminels et marginaux semblent apprécier ces armes, même au sein du Noyau, sauf quand ils opèrent dans des zones plus régulières et surveillées.

Si les blasters dominent sans conteste le marché, les fabricants ont mis au point tout un arsenal d'autres armes énergétiques aux fonctions multiples. Certaines sont désormais très appréciées ou se montrent idéales pour certaines situations. D'autres sont simplement tombées dans l'oubli.

PISTOLET BLASTER MODÈLE 44 DE MERR-SONN

Modèle classique de pistolet blaster, le 44 est une arme fiable et très pratique dans bien des situations. Il est notamment adapté aux combats à bord de vaisseaux ou dans les environnements technologiques, où il fera moins de casse que les fusils blasters tout en ayant la capacité de percer les armures laminées. C'est pour ces raisons qu'on le trouve souvent à la ceinture des mercenaires, des agents des forces de sécurité et des pirates.

PISTOLET BLASTER MODÈLE 80 DE MERR-SONN

Le modèle 80 de Merr-Sonn Inc. est un pistolet blaster solide et rustique que beaucoup de mercenaires utilisent

comme arme principale. Il ne bénéficie pas du pouvoir d'arrêt d'une arme lourde, mais ses décharges peuvent infliger de graves dégâts. Ceci est toutefois obtenu au détriment de la légèreté et de la portabilité, et ce blaster encombrant se révèle souvent trop lourd pour être porté comme arme de secours (sans compter que ses diverses saillies et son viseur secondaire n'en font pas une arme qu'on dégage en un clin d'œil).

Le temps exigé pour ranger cette arme, la sortir de son étui ou la prendre en main ne peut être réduit par aucun talent, dispositif ou autre moyen.

PISTOLET BLASTER IR-5 « INTIMIDATOR » DE MERR-SONN

La puissance de feu est un atout précieux pour ceux qui opèrent en marge de la loi, et l'IR-5 « Intimidator » n'est pas avare dans ce domaine. Bien qu'il soit légèrement moins puissant que la plupart des pistolets de taille équivalente, sa cadence de tir s'approche de celle d'un blaster à répétition, ce qui lui vaut son surnom. Proscrit dans tout le secteur corellien, l'IR-5 est pourtant utilisé par de nombreux bourlingueurs originaires de Corellia.

PISTOLET BLASTER LOURD DL-7H DE BLASTECH

Ces pistolets pesants et meurtriers sont très appréciés des contrebandiers comme des mercenaires. Suffisamment puissant pour perforer les armures laminées, le DL-7H n'a pas usurpé sa réputation. L'arme est à ce point dangereuse qu'elle est interdite sur de nombreux mondes pourtant permissifs en matière de port de blaster. Le DL-7H puise directement dans ses cellules d'énergie pour accroître les dégâts infligés, ce qui les vide rapidement. Ce mode d'alimentation particulier prive également l'arme du réglage étourdissant.

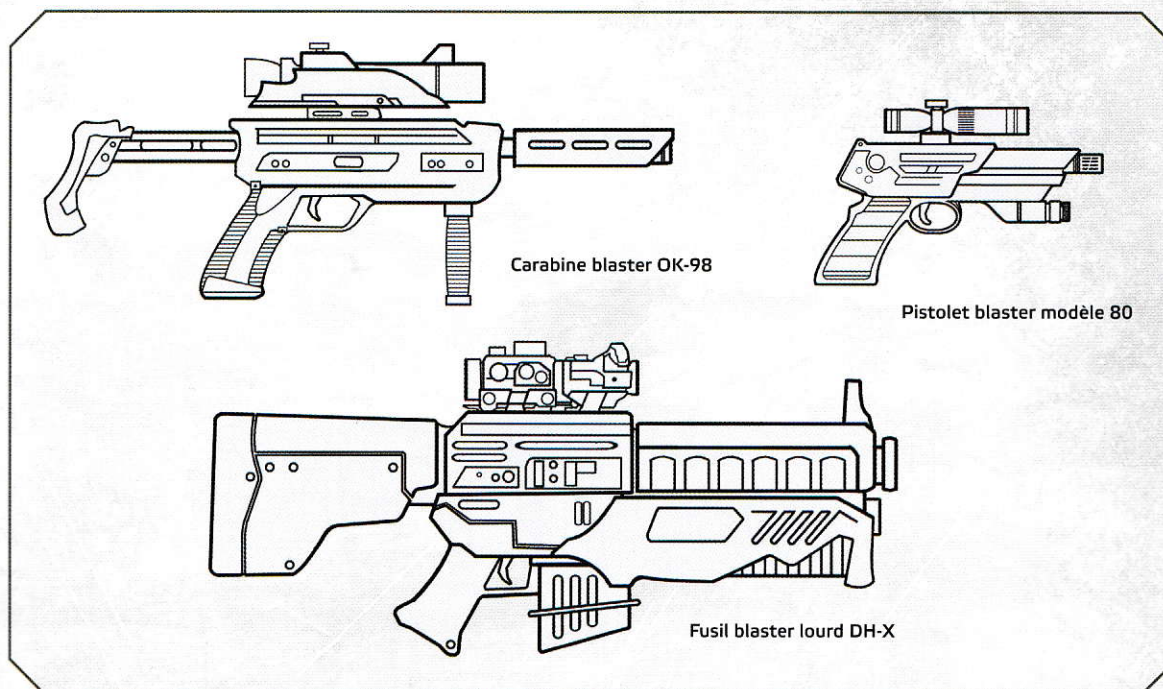
Le MJ peut dépenser   pour vider le chargeur du DL-7H d'un personnage joueur.

FUSIL À PARTICULES CHARGÉES ET ACCÉLÉRÉES D'ARAKYD

Arme très appréciée des pirates et des troupes de choc, le fusil PCA est un blaster à portée courte d'aspect très rudimentaire. Il arbore une bobine galven et un distributeur prismatique à son extrémité pour produire des décharges énergétiques capables de couvrir de grandes surfaces, et très pratiques pour « débayer » les couloirs et passages des vaisseaux stellaires lors des abordages.

TABLE 2-1 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster à répétition léger SE-14r	Distance (armes légères)	6	3	Moyenne	2	3	(I) 1 000	6	Automatique, Réglage étourdissant
Blaster à répétition lourd BRS	Artillerie	15	3	Extrême	10	4	(I) 6 500	8	Automatique, Encombrant 6, Perforant 2, Sanguinaire 1
Blaster à répétition VX « Sidewinder »	Artillerie	12	3	Longue	8	4	(I) 3 350	7	Automatique, Encombrant 5, Perforant 1, Sanguinaire 1
Carabine blaster OK-98	Distance (armes lourdes)	9	3	Moyenne	4	3	1 100	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster lourd DH-X	Distance (armes lourdes)	10	3	Longue	7	4	1 900	6	Encombrant 3, Perforant 2
Fusil PCA à pompe	Distance (armes lourdes)	6	3	Courte	3	3	890	6	Souffle 5, Réglage étourdissant
Pistolet blaster IR-5 « Intimidator »	Distance (armes légères)	5	3	Moyenne	2	2	(I) 750	6	Automatique, Imprécis 1
Pistolet blaster lourd DL-7H	Distance (armes légères)	8	3	Moyenne	2	2	(I) 850	6	—
Pistolet blaster modèle 44	Distance (armes légères)	6	3	Moyenne	1	4	500	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster modèle 80	Distance (armes légères)	6	2	Moyenne	2	3	550	5	Réglage étourdissant
Armes à percussion									
Carabine d'assaut Clunok FYR	Distance (armes lourdes)	6	5	Courte	4	1	250	4	Automatique, Imprécis 1
Pistolet d'autodéfense modèle C « cinq coups »	Distance (armes légères)	5	4	Courte	2	1	200	4	Munitions limitées 5, Précis 1
Autres armes									
Enflammeur CZ-28	Artillerie	9	2	Courte	8	3	(I) 2 000	8	Encombrant 3, Incendiaire 4, Sanguinaire 2, Souffle 9
Lance-fléchettes FC1 (anti-infanterie)	Artillerie	8	3	Moyenne	6	4	(I) 2 500	6	Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 4, Perforant 6, Sanguinaire 1, Souffle 8
Lance-fléchettes FC1 (anti-véhicules)	Artillerie	10	2	Moyenne	6	4	(I) 2 500	6	Brèche 2, Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 4, Sanguinaire 3
Lance-grenades Z50	Artillerie	8	4	Moyenne	5	3	(I) 1 250	4	Encombrant 3, Munitions limitées 6, Souffle 6



Carabine blaster OK-98

Pistolet blaster modèle 80

Fusil blaster lourd DH-X

FUSIL BLASTER LOURD DH-X DE BLASTECH

Le DH-X de BlasTech est une arme puissante prisée par les mercenaires adeptes des gros calibres. Il figure parmi les plus imposants des fusils lourds de la firme et peut abattre plusieurs cibles d'un coup. Cependant, cette puissance accrue est obtenue au détriment de la cadence de tir. Le DH-X est en quelque sorte le chaînon manquant entre les fusils blasters et les blasters à répétition.

CARABINE BLASTER OK-98 DE SOROSUUB

L'OK-98 est unique en son genre : elle dispose d'emplacements capables d'accueillir deux cellules d'énergie et un ordinateur intégré permet d'alimenter l'arme automatiquement dès que la première est épuisée. Ainsi, l'utilisateur rechargera son blaster deux fois moins souvent qu'avec les modèles plus courants. Les blasters classiques ne demandant pas des rechargements trop fréquents, cette caractéristique de l'arme n'est pas un véritable argument de vente pour la plupart des clients potentiels, qui sont même souvent rebutés par le poids supplémentaire de la double cellule énergétique. L'OK-98 s'est donc plutôt mal vendue, à tel point que SoroSuub a cessé de la produire au bout de six ans. Elle a depuis connu une seconde vie grâce au marché noir et à une modification illégale qui permet de puiser simultanément dans les deux blocs d'alimentation. Les dégâts infligés sont plus importants, même si certains composants sont mis à rude épreuve par la surcharge. La modification s'avère cependant délicate, et les armes défectueuses, assez nombreuses, sont dangereuses pour le porteur.

Un personnage qui se sert d'une OK-98 peut ne pas tenir compte du premier résultat « à court de munitions » ☹

obtenu lors d'un combat, exactement comme s'il disposait d'une cellule énergétique supplémentaire, mais sans devoir exécuter de manœuvre pour la placer. Une OK-98 modifiée (ce qui demande un **test de Mécanique Facile** [♦]) voit ses dégâts augmentés de 2, mais perd du même coup l'option présentée précédemment concernant les munitions. Le MJ peut utiliser un ☹ pour provoquer la surchauffe d'une OK-98 modifiée : il s'ensuit une explosion qui inflige une attaque réussie de l'arme contre son porteur (dégâts de base) et détruit la carabine une fois l'attaque résolue.

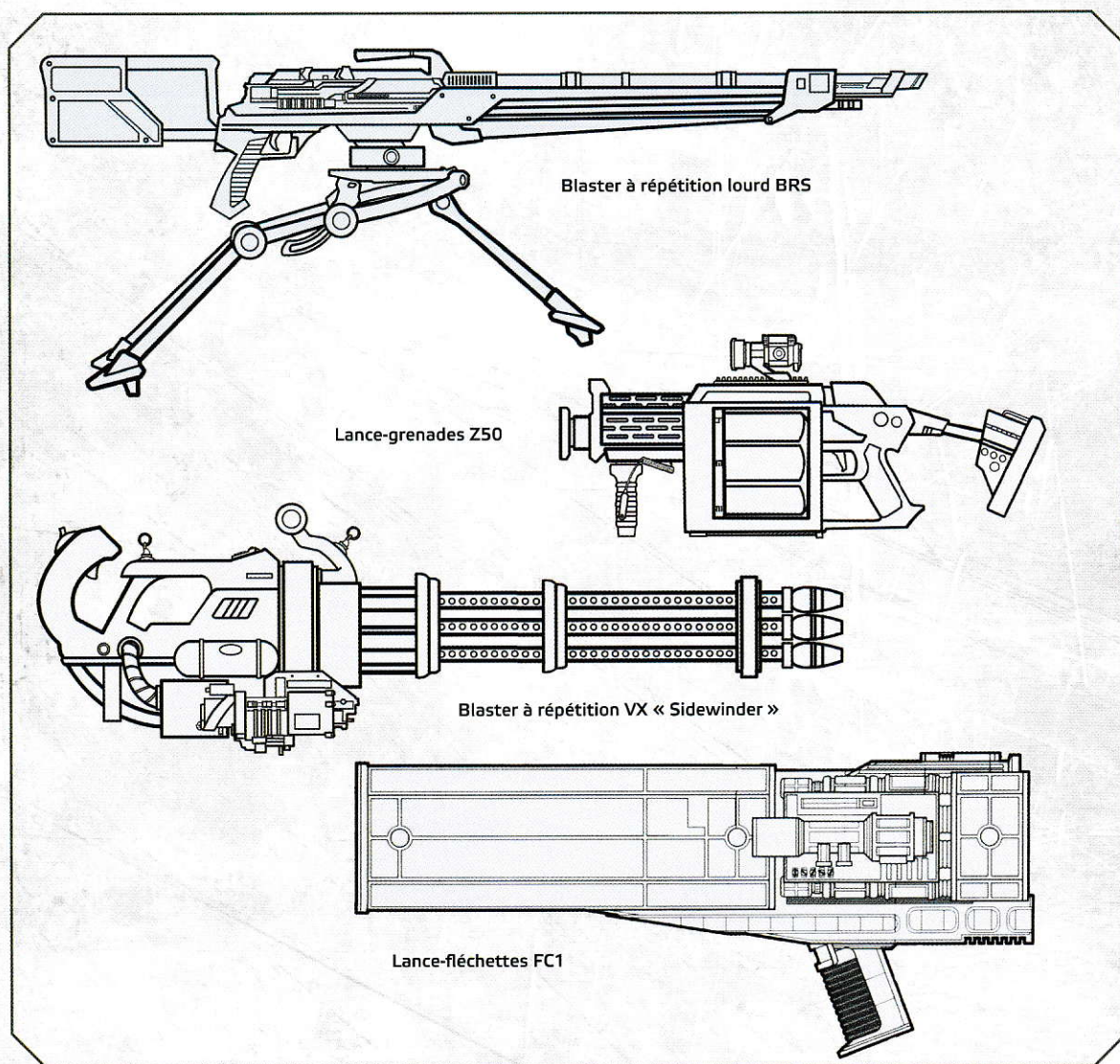
BLASTER À RÉPÉTITION LÉGER SE-14R DE BLASTECH

Le SE-14r, également appelé pistolet à répétition impérial, combine la portabilité et la simplicité d'utilisation d'un pistolet blaster à une cadence de tir bien plus élevée. Il sert d'armement de poing à quelques pilotes et officiers impériaux (y compris certains stormtroopers gradés). Ce modèle est fabriqué spécialement pour les forces de l'Empire, mais certains exemplaires finissent tout de même au marché noir, où ils s'arrachent à prix d'or.

En raison de sa cadence de tir, le SE-14r risque de se retrouver à court de munitions lors d'une fusillade prolongée ou d'un enchaînement de combats. Le MJ peut utiliser ☹ ☹ ☹ pour épuiser les munitions du SE-14r d'un personnage.

BLASTER À RÉPÉTITION VX « SIDEWINDER » DE SOROSUUB

Contrairement à d'autres blasters à répétition, le VX de SoroSuub doit sa cadence de tir élevée à ses cinq fûts rotatifs. Chaque fût est en réalité un blaster indépendant, avec sa propre bobine galven et son boîtier en cristal.



L'usure est ainsi mieux répartie et les risques de surchauffe amoindris. Bien que l'arme soit conçue pour être utilisée avec son bipied (cf. page 189 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), un personnage suffisamment fort peut la porter et même l'utiliser en mouvement. Dans ce cas, sa précision est forcément réduite et il vaut mieux se munir d'un harnais spécial, car l'utilisateur est obligé de manier son arme à deux mains.

BLASTER À RÉPÉTITION LOURD BRS DE SOROSUUB

Le blaster à répétition à rendement supérieur de Soro-Suub est une arme puissante et fiable. On la rencontre rarement en dehors du contexte militaire, car sa manipulation demande généralement deux personnes (mais un individu de force exceptionnelle peut la porter). En plus de sa cadence de tir élevée mais énergivore, le robuste BRS bénéficie d'une construction astucieuse qui facilite sa réparation dans le feu de l'action. Son

assemblage et son démontage sont enfantins. Le coût de l'arme inclut un trépied comme celui de la page 193 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Pour l'assembler, les servants doivent consacrer deux manœuvres de préparation, ainsi que deux autres pour la mise en place du trépied.

Les tests de Mécanique visant à réparer un BRS bénéficient de .

ARMES À PERCUSSION

Les armes à percussion, que l'on croise rarement en dehors des cultures et mondes primitifs ou très isolés, produisent une réaction chimique qui projette des munitions solides à une vitesse élevée. Dans la grande majorité des cas, cet armement est moins puissant que les blasters de taille équivalente. De plus il doit être rechargé très régulièrement, et il se révèle bien plus pratique de n'avoir à porter et à manipuler qu'une cellule énergétique au

lieu de centaines de balles. Les armes à percussion sont pourtant parfois employées par ceux qui vivent aux marges de l'Empire. Pour certains, c'est un pis-aller, et pour d'autres un moyen de se démarquer et de se faire une réputation.

CARABINE D'ASSAUT DE GLUNOK FYR

Cette carabine à percussion, proposée par un fabricant relativement peu connu, est réputée pour sa cadence de tir élevée. C'est assurément une arme efficace, mais son principal atout constitue aussi son plus gros inconvénient : elle consomme encore plus de munitions que le reste de l'arsenal à percussion. Pour pouvoir s'en servir dans le cadre d'un affrontement prolongé, le personnage doit se charger de quantités presque rédhibitoires de balles et se préparer à recharger régulièrement.

Le MJ peut utiliser   pour épuiser les munitions d'une carabine d'assaut.

PISTOLET D'AUTODÉFENSE MODÈLE C « CINQ COUPS » DE XET INDUSTRIES

Le Xet modèle C comprend un chargeur cylindrique interne capable d'accueillir cinq balles. Même pour une arme à percussion, le rechargement de ce pistolet demande beaucoup de temps, les balles devant être insérées une à une. Malgré cette contrainte, le modèle C reste apprécié de certains mercenaires qui tirent un plaisir esthétique de l'opération. Le « cinq coups » est cependant redoutable, du moins pour une arme à percussion, notamment par le pouvoir d'arrêt que lui confère sa chambre de grand diamètre. Le combattant qui utilise un modèle C ne doit toutefois pas manquer son coup s'il espère triompher d'un ennemi équipé d'une arme moins rudimentaire. Pour la plupart des gens, ce pistolet n'est qu'une curiosité qu'il vaut probablement mieux reléguer dans un musée.

AUTRES ARMES

Les mercenaires sont enclins à se servir d'armes généralement considérées comme « exotiques » : les lance-flammes, les lance-grenades et les armes qui projettent des fléchettes. Elles sont loin d'être aussi communes que les blasters, mais leur conception particulière leur permet de provoquer des dégâts de manière inattendue et non-conventionnelle.

ENFLAMMEUR CZ-28 DE CZERKA

Copie manifeste du canon incendiaire Merr-Sonn CR-28, le CZ-28 est un puissant lance-flammes dont la portée effective correspond au double de celle des armes plus ordinaires de ce type. Sa taille et son poids sont également deux fois plus importants que ceux des modèles classiques, si bien qu'on ne le trouve généralement que sur des véhicules. Cependant, un individu assez fort pour porter une telle arme admet sans problème que peu d'outils sont aussi meurtriers et terrifiants qu'un CZ-28.

LANCE-FLÉCHETTES FC1 DE GOLAN ARMS

Le FC1 est un exemple classique de lance-fléchettes porté à l'épaule. Cette arme imposante de forme rectangulaire renferme quatre tubes capables de projeter des fléchettes antipersonnel ou antichar. Les missiles sont conçus pour détoner à proximité de leur cible, qu'ils déchiquètent au moyen d'innombrables pointes en duracier. Le modèle anti-infanterie libère des centaines de petites fléchettes sur une vaste zone, ce qui est idéal pour terrasser des groupes entiers d'ennemis. Les projectiles anti-véhicule renferment bien moins de pointes, généralement moins d'une douzaine, dont la taille et le poids sont toutefois sensiblement supérieurs, ce qui leur permet de percer jusqu'à dix centimètres de blindage en duracier. La configuration de la charge de ces cartouches concentre les fléchettes sur une zone très réduite afin de pouvoir neutraliser les engins à répulsion et autres véhicules légers. Normalement, une fois le blindage perforé, les pointes ricochent à l'intérieur de la coque et détruisent des composants importants.

Avant de tirer avec un FC1, le porteur doit se servir du télémètre intégré pour programmer une distance de détonation idéalement située à une dizaine de mètres devant la cible, afin d'assurer une dispersion optimale des fléchettes. La dispersion est bien moindre dans le cas des projectiles anti-véhicule, ce qui les rend très peu précis contre des cibles plus petites. Utilisées contre des cibles de gabarit 1 ou inférieur, ces munitions confèrent à l'arme l'attribut Imprécis 3.

Le FC1 peut être chargé de projectiles antipersonnel ou antichar, et enchaîner jusqu'à quatre tirs consécutifs. Certains mercenaires combinent ces deux types de munitions afin de pouvoir répondre à toutes les situations. Si tel est le cas, le personnage est censé noter le contenu des cylindres de chargement et adapter le profil correspondant selon le tir, sans oublier de compter les tirs comme le demande l'attribut Munitions limitées.

LANCE-GRENADES Z50 DE MALAXAN

Le Z50 de Malaxan Firepower est une arme puissante, utilisable par une personne seule. Les lance-grenades tirent des projectiles explosifs équivalents à des grenades manuelles. Si le Z50 n'est pas aussi dévastateur ni polyvalent qu'un lance-roquettes, il se révèle bien plus léger et facilement transportable. Les grenades sont également plus petites que des roquettes, ce qui permet davantage de tirs successifs.

Le prix indiqué n'inclut pas les munitions. Les grenades adaptées sont vendues au même prix que leur équivalent manuel, mais de nombreux marchands proposent une remise de 50% pour un lot de six. Cette arme peut projeter n'importe quel type de grenade, même si les projectiles spécifiquement conçus pour elle diffèrent des grenades manuelles (ses projectiles ne peuvent d'ailleurs pas être lancés comme des grenades classiques). C'est au personnage de spécifier le type de munition souhaité lors de l'achat. Le profil indiqué pour le lance-grenades correspond à l'arme chargée de grenades à fragmentation (cf. page 166 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

GRENADES

Quand on parle de grenades, c'est bien entendu le modèle à fragmentation qui vient à l'esprit, mais il en existe en réalité une impressionnante variété. Les grenades qui suivent sont disponibles comme projectiles manuels et comme munitions pour lance-grenades. Sous forme manuelle, chacune présente un minuteur qui peut être réglé pour exploser à l'impact lorsqu'on la lance, jusqu'à trois rounds après son activation ou par l'intermédiaire d'un contacteur qui entraîne la détonation dès qu'on cesse d'appuyer dessus.

Les lance-grenades peuvent être chargés avec n'importe quel type de grenade. On prend alors en compte les dégâts et la valeur de critique des munitions, et non ce qui est indiqué dans le profil de l'arme. Il en va de

même pour les éventuels attributs Brèche, Choc, Désorientation, Enchevêtrement, Incendiaire, Perforant, Projectile guidé et Souffle qui sont remplacés par les attributs de la grenade utilisée.

GRENADE INFERNO D-24 DE MERR-SOHN

Strictement limitée à l'utilisation militaire, et même totalement proscrite sur la plupart des mondes, la grenade Inferno D-24 produit une explosion thermique qui provoque de terribles blessures et dommages collatéraux. La température extrême de la déflagration embrase tous les matériaux inflammables à proximité, et les flammes continuent de se propager bien après l'explosion initiale. Quand elles sont employées, les grenades Inferno suscitent toujours une formidable panique : on ne peut

TABLE 2-2 : MISSILES ET GRENADES

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Grenades									
Grenade à concussion	Distance (armes légères)	10	5	Courte	1	0	(I) 100	5	Choc 2, Désorientation 5, Munitions limitées 1, Souffle 8
Grenade à fragmentation lourde	Distance (armes légères)	9	4	Courte	1	0	(I) 75	5	Encombrant 2, Munitions limitées 1, Souffle 7
Grenade à plasma	Distance (armes légères)	12	3	Courte	1	0	125	6	Munitions limitées 1, Souffle 10
Grenade Inferno	Distance (armes légères)	8	3	Courte	1	0	(I) 75	5	Incendiaire 2, Munitions limitées 1, Souffle 5
Grenade ionique	Distance (armes légères)	10	5	Courte	1	0	65	4	Dégâts étourdissants (droïdes uniquement), Désorientation 5, Munitions limitées 1, Souffle 7
Missiles									
Concussion	Artillerie	14	4	Extrême	–	–	200	8	Choc 3, Désorientation 5, Projectile guidé 2, Souffle 10
Fragmentation	Artillerie	12	4	Extrême	–	–	75	7	Projectile guidé 3, Souffle 12
Incendiaire	Artillerie	10	3	Extrême	–	–	(I) 145	7	Incendiaire 3, Projectile guidé 2, Souffle 10
Plasma	Artillerie	16	3	Moyenne	–	–	(I) 160	8	Encombrant 3, Imprécis 1, Perforant 2, Souffle 14

espérer tuer avec discernement en utilisant cette arme, si bien que seuls les mercenaires et les tueurs les plus impitoyables y recourent.

GRENADE À CONCUSSION G2 DE MERR-SONN

Les grenades à concussion sont des bombes manuelles qui libèrent une onde de choc ravageuse. La détonation est suffisamment puissante pour mutiler voire tuer une cible sans armure, tandis que l'onde de choc peut mettre hors de combat les ennemis pris dans son souffle. Certaines grenades à concussion sont conçues spécifiquement pour tuer, et d'autres pour neutraliser un maximum de cibles. La G2 est du second type : elle désoriente les adversaires qu'elle n'élimine pas.

Quand l'utilisateur active l'attribut Désorientation de la grenade à concussion, tous les personnages à portée courte de la cible sont affectés (y compris ceux qui n'ont reçu aucun dégât lié à l'explosion).

GRENADE IONIQUE LIGHTNING 22 DE KIRGO BLASTWORKS

La détonation d'une grenade ionique rappelle la décharge d'un canon ionique. L'avantage avec une telle arme, c'est que tous les droids pris dans le rayon du souffle sont affectés, ce qui permet à l'utilisateur de neutraliser plusieurs cibles mécaniques d'un coup. Il convient de faire très attention à proximité de systèmes technologiques vulnérables, et de nombreux capitaines interdisent ce type de grenade à bord de leur vaisseau, même lorsqu'ils ne font qu'assurer le transport de mercenaires lourdement armés.

GRENADE À PLASMA NOVA 40 DE KIRGO BLASTWORKS

Les grenades à plasma renferment du gaz pour blaster stocké sous une forme comparable à celui qu'on trouve dans les chargeurs de pistolets blasters. Quand on l'amorce, l'unité XCiter transforme le gaz, qui se charge d'énergie. Après un intervalle de trois à soixante secondes, selon ce qu'a sélectionné l'utilisateur, un laser provoque la détonation du gaz contenu dans la grenade. Au niveau de l'aspect et des effets, l'explosion qui en résulte rappelle beaucoup un tir de blaster, mais elle est plus dévastatrice qu'un blaster lourd et couvre une zone bien plus grande.

GRENADE LOURDE À FRAGMENTATION MK.4 DE GOLAN ARMS

Cette arme est plus grosse et contient une charge de détonite plus concentrée que la plupart des grenades à fragmentation. Elle produit une déflagration plus puissante et les nombreux éclats qu'elle projette sont dispersés sur une zone plus grande. En général, les grenades lourdes à fragmentation ne sont utilisées que par des individus particulièrement imposants et vigoureux, le poids et l'encombrement de l'objet dissuadant la majorité des utilisateurs potentiels.

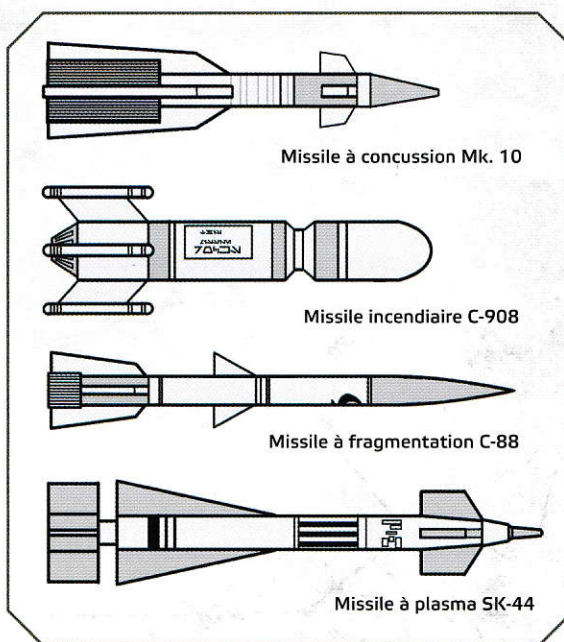
MISSILES

Les missiles à protons sont les munitions les plus courantes pour lance-missiles portés à l'épaule, mais il en existe bien d'autres variétés, développées au fil du temps pour remplir plusieurs fonctions. Les profils apparaissant sur la **Table 2-2 : Missiles et grenades** mettent en avant les différences entre missiles et non entre lance-missiles. On peut charger un lance-missiles avec n'importe lequel des missiles de la liste. On prend alors en compte les dégâts et la valeur de critique des munitions et non ce qui est indiqué pour le lance-missiles. Il en va de même pour les éventuels attributs Brèche, Choc, Désorientation, Enchevêtrement, Incendiaire, Perforant, Projectile guidé et Souffle de l'arme qui sont remplacés par les attributs du missile utilisé.

MISSILE À CONCUSSION MK.10 DE GOLAN ARMS

À l'instar des grenades produites avec la même technologie, les missiles à concussion libèrent une puissante décharge et une onde de choc capable de neutraliser ou de blesser au-delà de la portée de l'explosion initiale. Il existe de nombreuses déclinaisons de ces missiles, issues de divers fabricants. Certaines sont présentées comme non-létales, d'autres sont censées perforer les armures et blindages. Le Mk.10 de Golan Arms est une arme antipersonnel.

Quand l'utilisateur active l'attribut Désorientation du missile à concussion, toutes les personnes à portée courte de la cible sont affectées (y compris celles qui n'ont reçu aucun dégât lié à l'explosion).



MISSILE À FRAGMENTATION C-88 DE MERR-SONN

Conçu pour être utilisé contre l'infanterie plutôt que contre des véhicules, le missile à fragmentation rappelle les grenades équivalentes par son fonctionnement. Il projette des éclats métalliques sur une vaste zone, déchiquetant les chairs et brisant les os. Les missiles à fragmentation sont meurtriers contre des cibles mal protégées, mais restent également très dangereux contre celles qui portent des armures de combat.

MISSILE À PLASMA SK-44 DE MERR-SONN

À l'amorce de la charge, la réserve de gaz extrêmement volatil contenue dans l'ogive provoque une instabilité du plasma. Le fonctionnement d'un missile à plasma est en fait très proche de celui d'un blaster : la détonation rappelle l'impact d'un tir de cette arme, mais avec une force décuplée. L'inconvénient de ces missiles est qu'ils explosent seulement après quelques instants de vol, que la cible ait été touchée ou non, ce qui réduit leur portée efficace.

MISSILE INCENDIAIRE C-908 DE MERR-SONN

Cette munition associe le potentiel incendiaire destructeur d'un lance-flammes à la portée et à la puissance d'un missile, au point qu'elle est capable de balayer des unités entières de fantassins en une seule explosion. Certains mercenaires se délectent de l'effet extrêmement démoralisant que peut avoir ce missile sur l'ennemi : rien n'est plus désespérant que la vue de dizaines de compagnons d'armes incinérés en un instant par le brasier d'un seul missile.

ARMES DE PUGILAT

Certains mercenaires (notamment les Nervis) préfèrent se servir de leurs poings. Les armes de Pugilat augmentent l'impact des coups et une simple droite peut se transformer en frappe meurtrière.

COUP-DE-POING BLASTER DE OUTLAWTECH

Cette arme peu courante est constituée d'un lourd gantelet blindé qui intègre, au dos de la main du porteur, ce qu'on pourrait rapprocher d'un pistolet blaster léger. Des plaques sensibles à la pression activent le blaster quand un coup fait mouche. Cette arme est indéniablement dévastatrice, mais elle est également dangereuse pour son utilisateur : les plaques activatrices sont censées protéger le porteur, mais il faut être très courageux, voire inconscient, pour accepter d'émettre une décharge de blaster à quelques centimètres de ses doigts. Même les plus robustes des guerriers finissent par pâtir de ces impacts sur leurs phalanges.

Lorsqu'un personnage utilise un coup-de-poing blaster, chaque attaque réussie lui inflige la perte d'un point de stress (en plus du stress éventuellement imposé par le

résultat du test). Un coup-de-poing blaster est une arme létale, et ne peut pas servir à infliger du stress à la cible.

LAME BRACHIALE S-1 DE PRAX ARMS

Cette arme à mi-chemin entre un coup-de-poing et un poignard se présente sous la forme d'une lame émergeant d'un canon d'avant-bras en duracier. Elle offre ainsi une certaine protection au membre du porteur lors des combats. Le S-1 de Prax Arms comprend en outre un mécanisme magnétique qui permet d'escamoter la lame ou de la faire surgir d'un simple mouvement du poignet. Rétractée, elle peut aisément être dissimulée sous un manteau, une tige ou un autre vêtement ample, ce qui en fait une arme idéale pour les assassins.

Ces lames sont prévues pour être portées par deux, le combattant bénéficiant alors de toute une palette de bottes redoutables à condition d'en maîtriser les techniques. Un personnage qui combat avec deux lames brachiales bénéficie des attributs Briseur et Précis 1 (cela s'applique même si l'on ne recourt pas à la règle du combat à deux armes pour toucher deux fois). Une lame brachiale ne peut pas servir à infliger du stress.

VIBROPOING DE CZERKA

Certains préfèrent laisser parler leurs poings. Avec une paire de vibropoings, ils auront souvent le dernier mot. Ces armes se portent comme des coups-de-poing ordinaires. Une petite lame en parcourt la longueur et l'objet vibre à une fréquence ultrasonique quand le porteur serre le poing. Sans même devoir changer son style de combat, un combattant ainsi équipé peut facilement infliger de terribles blessures à ses adversaires.

Ajoutez ■ aux tentatives visant à détecter un vibropoing qu'un personnage dissimule sur sa personne. Une telle arme ne peut pas servir à infliger du stress.

ARMES DE CORPS À CORPS

Bien que les blasters restent les armes les plus répandues de la galaxie, les options pour le combat au corps à corps ne sont pas en reste. Que ce soit dans le cadre de rituels, par respect d'une tradition, par pragmatisme ou par passion viscérale pour le combat rapproché, les mercenaires ont bien des raisons de recourir à une lame ou à une hache.

LAME RYYK

Arme de corps à corps traditionnelle des Wookies, la lame ryyk est une lourde épée à simple tranchant, aussi efficace pour se frayer un chemin dans les jungles touffues de Kashyyyk que contre les ennemis. L'arme a peu évolué au fil des millénaires, mais de nombreux Wookies préfèrent encore l'épée de leurs ancêtres aux vibroarmes techniquement plus sophistiquées.

Le bonus aux dégâts procuré par l'attribut Bonne qualité est pris en compte dans le profil.

THERMOHACHE MODÈLE 7 DE SOROSUUB

Bien que d'aspect similaire, le modèle 7 de SoroSuub fonctionne selon un principe bien différent d'une vibrohache. La tête de hache est constituée d'un alliage de duracier extrêmement conducteur qui dissimule des bobines thermiques reliées au bloc d'alimentation situé sous la lame. Lorsqu'on l'active, la tête atteint rapidement une température de plus de 500 degrés. Même un coup dévié ou presque manqué peut embraser les matériaux inflammables, et un coup au but carbonise les chairs. Le porteur d'une telle arme porte généralement une tenue résistante à la chaleur, sans quoi la proximité de la lame surchauffée peut vite s'avérer très désagréable.

Une thermohache se manie exclusivement à deux mains.

VIBROESPADON VX «CZERHANDER» DE CZERKA

Le modèle VX de Czerka ressemble à d'autres vibroépées, si ce n'est que sa lame est bien plus longue et lourde, et que sa poignée permet de le saisir à deux mains. Nombreux sont les fins bretteurs qui apprécient ce vibroespardon : sa puissance de frappe rivalise avec celle d'une vibrohache, mais il se révèle bien plus maniable et précis. La lame bien équilibrée permet de parer efficacement malgré la taille et le poids de l'arme.

Un vibroespardon se manie exclusivement à deux mains.

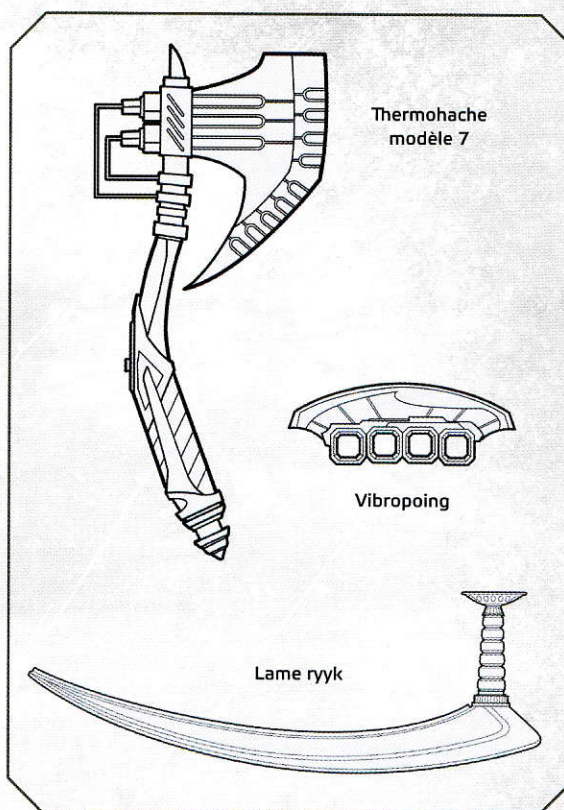


TABLE 2-3 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes de Pugilat									
Coup-de-poing blaster	Pugilat	+4	4	Au contact	2	0	(I) 500	6	Imprécis 1
Lame brachiale	Pugilat	+1	3	Au contact	2	1	500	4	Parade 1
Vibropoing	Pugilat	+1	2	Au contact	1	0	350	4	Perforant 1, Sanguinaire 1
Armes de Corps à corps									
Lame ryyk	Corps à corps	+2	2	Au contact	3	3	400	8	Bonne qualité, Encombrant 3, Parade 1
Thermohache	Corps à corps	+2	3	Au contact	4	3	(I) 850	5	Incendiaire 2, Briseur, Sanguinaire 1
Vibroespardon	Corps à corps	+3	2	Au contact	4	3	900	6	Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 2

NOUVELLES ARMURES

Bien que les armures soient moins présentes que les armes dans la galaxie, de nombreux modèles ont été produits par les fabricants. Les mercenaires se parent souvent de ce genre d'équipement, leurs activités les exposant régulièrement aux coups et blessures. Nombreux sont ceux qui recherchent un compromis entre protection et encombrement. Les autres se contentent de se recouvrir de blindage, et tant pis pour le reste !

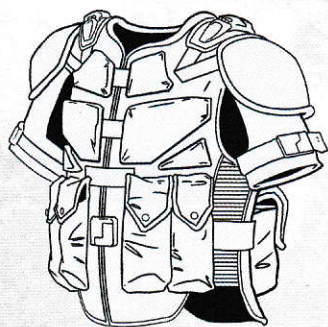
PEAU DE BÊTE

Devant les blasters et autres armes modernes, les armures les plus sophistiquées n'offrent parfois qu'une protection ridicule. C'est peut-être pour cela que certains guerriers se parent encore aujourd'hui des armures primitives que portaient leurs ancêtres il y a des millénaires. Pour certains, l'aspect symbolique et esthétique l'emporte sur les considérations pragmatiques. Les armures obtenues à partir de peaux tannées ou de lourdes fourrures de bêtes sauvages, accompagnées de griffes et de crocs, sont monnaie courante sur de nombreux mondes reculés, mais on les retrouve également chez certains spationautes qui veulent jouer la carte de la férocité. Quiconque arbore la peau d'un animal redoutable tué lors de ses périples apparaît d'emblée comme un prédateur.

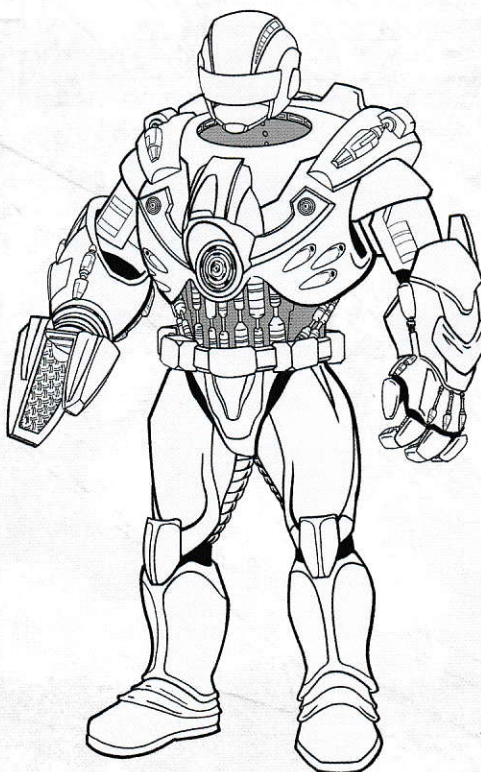
Un personnage qui porte une armure en peau de bête bénéficie d'un  automatique aux tests de Coercition et reçoit un  automatique aux tests de Charme. Le MJ peut en outre décider que l'armure confère d'autres avantages ou impose d'autres malus selon la situation. Le porteur pourrait par exemple se voir interdire l'accès à certaines soirées mondaines sur Coruscant, mais être systématiquement convié à des festivités de ce genre sur un monde plus sauvage de la Bordure.

ARMURE « TEMPÊTE » DE CORELLIAN ARMS

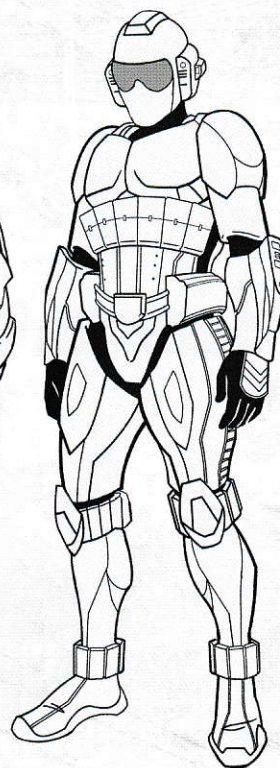
L'armure « Tempête » offre une protection comparable à celle d'une tenue matelassée, mais elle dispose d'une particularité unique : un réseau de câbles conducteurs interne. Lorsqu'on active son système, elle se met à bourdonner, parcourue d'énergie électrique. Tout ennemi qui la touche directement subit une secousse identique à celle que produit un blaster étourdissant bas de gamme. Si l'assaillant frappe avec une arme en plastacier ou dans un autre matériau aussi conducteur, la décharge électrique peut la lui faire lâcher et risque même de le mettre hors combat. Notez que si son rembourrage est extrêmement résistant à l'énergie électrique et procure une bonne isolation contre les chocs que l'armure produit, cela ne se



Veste pare-éclats Mk. III



Armure PX-11 Rempart



Armure de combat Protector 1

traduit pas par une résistance accrue aux tirs de blaster. Cette protection est en service dans la police anti-émeutes du Secteur Corporatif, mais on la retrouve également chez certains mercenaires et chasseurs de primes.

Si le porteur d'une armure « Tempête » est touché par une attaque de corps à corps qui génère , l'attaquant est aussitôt touché et subit 8 points de dégâts. Ces dégâts sont infligés sous forme de stress. Si l'attaque génère  , l'attaquant se retrouve désorienté pendant un round. Les frappes effectuées au moyen de la compétence Pugilat par le porteur d'une telle armure sont considérées comme équivalentes à des attaques portées avec des gants à décharge (Pugilat ; dégâts +0 ; critique 5 ; portée au contact ; Étourdissement 3).

VESTE PARE-ÉCLATS MK. III DE PACNORVAL DEFENSE SYSTEMS

La veste pare-éclats Mk. III de Pacnorval Defense Systems est un plastron simple, composé de plaques en duracier léger insérées sous plusieurs couches d'étoffe pare-balles. Les vestes pare-éclats sont conçues pour protéger contre les projections métalliques brûlantes des grenades à fragmentation. Elles assurent également une protection minimale contre les chocs, mais restent pratiquement inefficaces contre les blasters, si bien qu'on les voit rarement sur le dos de qui que ce soit, en dehors des forces de sécurité qui s'exposent peu et des habitants des mondes les plus reculés.

Cette armure confère un bonus de +1 à l'encaissement dans le cadre de dégâts infligés par l'attribut Souffle.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE PX-11 « REMPART » D'ARAKYD

La PX-11 « Rempart » d'Arakyd est un modèle en matière d'armure énergétique. Il s'agit d'une combinaison hermétique complète en duracier lourd, dont la mobilité est facilitée par des faisceaux de fibres musculaires synthétiques et un système nano-hydraulique. Malgré son poids, cette puissante structure mécanique accroît en fait la force du porteur.

La combinaison inclut un système de support de vie parfaitement isolé qui permet au porteur de supporter le vide ou un environnement toxique pendant une heure. Le casque intègre un comlink ainsi que des senseurs optiques et auditifs qui permettent de retirer   imposés par l'obscurité, la fumée ou autres circonstances

extérieures influant sur la vision pour les tests de Perception, de Vigilance et de compétences de combat. Les cellules énergétiques de la PX-11 offrent une autonomie de douze heures.

Outre la protection qu'elle procure, cette armure augmente la valeur de Vigueur du porteur de 1. Cela n'influe pas sur sa valeur d'encaissement ni son seuil de blessure. Il bénéficie également d'un rang additionnel en Athlétisme tant qu'il en est revêtu. La valeur d'encombrement annoncée vaut pour l'armure alimentée : quand une Rempart se retrouve à court d'énergie ou cesse de fonctionner pour quelque raison que ce soit, son encombrement passe à 12, sa défense à 0, et le porteur ne bénéficie plus du bonus en Vigueur. Il faut cinq minutes pour endosser l'armure sans assistance (deux fois moins longtemps lorsqu'on est aidé pour la tâche).

ARMURE DE COMBAT PROTECTOR 1 DE TAGGECO.

La Protector 1 de TaggeCo. est représentative de toute une catégorie d'armures de combat lourdes constituées de robustes plaques en duracier posées sur une résille antibalistique. Les plaques de la Protector 1 n'offrent pas une couverture aussi impénétrable que celles d'autres armures de combat, mais compensent ce qu'elles perdent en protection par une mobilité accrue et un poids réduit. Leur agencement permet un bon équilibre de l'ensemble et le maillage qui les sépare offre une protection contre les coups. De nombreux mercenaires et soldats voient dans la Protector 1 le compromis idéal entre protection et liberté de mouvement.

ARMURE ANTICHOC MK. II « PEAU D'ACIER » DE LORONAR

Parmi les armures non-alimentées les plus lourdes du marché, on compte la fameuse « Peau d'acier », illégale sur la plupart des mondes. Son porteur est sûr d'éveiller l'attention où qu'il se rende, y compris dans les communautés les plus rudes de la Bordure Extérieure. Le poids de l'armure suffit souvent à dissuader les utilisateurs potentiels, et seuls les guerriers les plus puissants physiquement peuvent la porter longtemps.

Tous les tests basés sur l'Agilité ou la Vigueur qu'effectue le porteur d'une armure « peau d'acier » reçoivent . Chaque fois que le personnage est étourdi ou désorienté en réaction à l'attribut d'une arme, il subit les effets correspondants pendant un round de moins que prévu.

TABLE 2-4 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Armure « Tempête »	0	2	2 000	3	0	6
Armure antichoc Mk. II « Peau d'acier »	0	3	(I) 6 500	8	1	7
Armure de combat Protector	1	2	(I) 5 500	4	3	7
Armure énergétique PX-11 « Rempart »	1	3	(I) 9 000	3	3	9
Peau de bête	0	1	300	3	0	2
Veste pare-éclats Mk. III	0	1	300	3	1	2

KITS POUR ARMES ET ARMURES

Les bidouilleurs, les experts en armurerie et autres individus férus de mécanique passent leur temps à tenter de rendre les armes plus efficaces. Les kits suivants obéissent aux règles d'installation et de modification de la page 189 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

KITS POUR ARMES

Tous les mercenaires ne sont pas des as du bidouillage, mais la plupart ne partent pas au combat sans un arsenal modifié selon leurs besoins.

VERROU GÉNÉTIQUE ARAKYD 900

Certains individus développent un certain attachement, voire un lien affectif envers leur arme, et prennent des mesures pour s'assurer que personne d'autre ne s'en serve. Dans cette optique, ou pour des raisons plus pragmatiques, ils font modifier leur matériel pour que celui-ci ne fonctionne qu'entre leurs propres mains. Ils ont alors recours à un verrou génétique, système informatique qui enregistre l'ADN de l'utilisateur et le compare à celui de toute personne qui saisit l'arme. Si le profil génétique ne correspond pas, l'arme est inutilisable.

Cette modification est surtout pertinente pour les armes à distance, mais il reste possible de l'appliquer à une vibrolame ou à une autre arme de corps à corps sophistiquée. Dans ces conditions, un voleur peut toujours s'en servir comme d'une arme de base, mais tous les composants technologiques, comme les générateurs de vibrations, cessent de fonctionner. Ce kit peut s'adapter à toute arme tenue en main.

Effets : l'arme ne fonctionne qu'entre les mains de son propriétaire désigné.

Mods possibles : autodestruction. L'arme explose si un utilisateur non autorisé tente de s'en servir, ce qui lui inflige une blessure critique (à déterminer au hasard). Dans ce cas, l'arme est définitivement détruite [1].

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 500 crédits

WISEUR LASER « ŒIL DE BANTHA » DE SOROSUUB

Ce viseur très rudimentaire pour pistolet et fusil émet un rayon lumineux qui marque d'un point visible la cible précise de l'arme. Avec ce kit, même un débutant peut faire mouche. L'inconvénient principal de ce dispositif est que le point lumineux risque d'alerter la cible. Cela explique pourquoi les viseurs lasers sont délaissés par les tireurs embusqués et les tireurs d'élite. Ce kit peut être adapté à n'importe quelle arme à distance légère ou lourde qui ne dispose pas de l'attribut Souffle.

Effets : confère  automatique aux tests de combat réussis avec l'arme.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 500 crédits

POIGNÉE DE PISTOLET H9 DE CZERKA

Cette poignée vient remplacer le manche ou la crosse d'une arme plus longue pour permettre de s'en servir d'une seule main. Beaucoup de fusils blasters disposent d'une poignée de pistolet de série, ce kit ne servant alors

TABLE 2-5 : KITS POUR ARMES ET ARMURES

Kit	Prix	Encombrement	Emp.	Rareté
Kits pour arme				
Bracelet-poignée	275	–	2	5
Lance-missiles auxiliaire	3 000	+3	3	6
Poignée de pistolet	400	–	1	3
Verrou génétique	500	–	1	7
Viseur laser	500	–	1	5
Kits pour armure				
Arsenal mains-libres	1 000	–	2	6
Comlink	200	–	0	1
Détecteur intégré	1 000	–	1	4
Système de visée intégré	3 000	–	1	7
Système médical intégré	2 500	+1	2	7
Télémètre	1 500	–	1	6

qu'à faciliter leur maniement à une main. Cette poignée peut s'adapter à tout fusil blaster, toute carabine blaster et toute arme à percussion associés à la compétence Distance (armes légères), à condition qu'ils ne disposent pas de l'attribut Encombrant.

Effets : la compétence associée à l'arme devient Distance (armes légères), mais tout test effectué pour l'utiliser à une main reçoit ■. La portée de l'arme passe à moyenne si elle était supérieure.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 400 crédits

LANCE-MISSILES AUXILIAIRE « DERNIER MOT » DE SOROSUUB

Ce kit peu courant permet à l'utilisateur d'exécuter une unique attaque explosive, ce qui peut être utile en dernier ressort ou au contraire pour entamer les hostilités. Le kit renferme une seule roquette et peut s'adapter à tout fusil associé à la compétence Distance (armes lourdes).

Effets : l'arme est capable de tirer une roquette ou un missile. On prend alors en compte le profil du missile (y compris sa portée) et le tir recourt à la compétence Artillerie. L'arme reçoit l'attribut Encombrant (+2) et son encombrement augmente de +3. Les missiles présentant l'attribut Munition limitées 1, il faut recharger l'arme après chaque tir.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 3

Prix : 3 000 crédits

BRACELET-POIGNÉE MODÈLE 2 DE CORELLIAN ARMS

Développé à l'origine pour permettre aux espèces dépourvues de pouces opposables de se servir de pistolets, le bracelet-poignée libère les doigts de son porteur lors de l'utilisation de l'arme. De nombreux utilisateurs cherchent ainsi à accroître leur puissance de feu, tandis que d'autres n'y voient qu'une modification esthétique. Les armes dotées d'un bracelet-poignée peuvent s'activer d'une simple pression de la paume, d'un mouvement spécifique du poignet ou même par un lien neural. Ce kit peut s'adapter à toute arme à distance légère.

Effets : l'arme peut se porter au poignet, ce qui permet à son utilisateur de se servir librement de ses mains.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 2

Prix : 275 crédits

KITS POUR ARMURES

Outre la protection qu'elles confèrent, les armures présentent d'autres avantages si on les améliore avec discernement. Le choix d'une armure dépend souvent de sa capacité à accueillir des outils et systèmes intéressants, sa qualité défensive passant alors au second plan. Les kits suivants obéissent aux règles d'installation et de modification de la page 189 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

SYSTÈME MÉDICAL INTÉGRÉ SMARTMED 2000 D'ATHAKAM MEDTECH

Pour certains, une armure qui permet de limiter les blessures ne suffit pas : elle doit également atténuer les effets des plaies occasionnées. Les systèmes médicaux intégrés vont des simples injecteurs de stimulant automatiques aux ordinateurs hypersophistiqués, en passant par les immersions totales dans le bacta. Ils ne remplaceront jamais un bon docteur ou un droïde médical, mais peuvent maintenir le porteur en vie jusqu'à ce qu'il reçoive les soins adéquats, ou lui permettre de continuer à combattre malgré ses blessures. Ce kit peut s'adapter à toute armure couvrant le corps en totalité ou presque (à l'appréciation du MJ).

Effets : une fois par séance de jeu, le porteur peut activer le kit au prix d'une broutille, ce qui équivaut à l'utilisation d'un stimpack. Par ailleurs, tous les tests de Médecine visant à soigner le porteur bénéficient de □.

Mods possibles : tous les tests de Médecine visant à soigner le porteur éliminent une blessure de plus quand ils sont réussis [2]

Emplacements nécessaires : 2

Prix : 2 500 crédits



ARSENAL MAINS-LIBRES VX DE MERR-SONN

Le spationaute qui agrèmente son armure d'une ou plusieurs armes montées peut garder ses mains libres afin de pourvoir aux autres nécessités intervenant durant le combat... ou simplement porter davantage d'armes. Peu d'armements sont initialement prévus pour cette utilisation, mais la plupart peuvent être modifiés pour équiper une armure munie de ce kit. L'aspect le plus complexe de la modification consiste à permettre la visée et le tir sans les mains. Plusieurs méthodes existent : activation vocale, gant réagissant à certains mouvements préétablis, lien neural, etc. Ces systèmes sont toujours accompagnés d'un ordinateur de visée ou d'un mécanisme rétinien de suivi. Le plus souvent, l'arme est montée sur l'épaule, mais d'autres emplacements sont possibles.

Pour pouvoir utiliser ce kit, l'arme doit également être modifiée, ce qui demande un emplacement disponible. Le kit peut se monter sur toute arme à distance légère ou lourde dont l'encombrement ne dépasse pas 4 (le MJ peut décider que certaines armes ne peuvent pas être adaptées).

Effets : permet de monter une arme sur l'armure, le porteur pouvant alors viser et tirer avec, tout en gardant l'usage de ses mains.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 2

Prix : 1 000 crédits

COMLINK À BANDES MULTIPLES DE CHEDAK COMMUNICATIONS

Une pratique courante consiste à intégrer un comlink longue portée dans un casque. De nombreux modèles militaires en sont équipés, d'autant que l'opération reste relativement aisée. Certains de ces comlinks s'activent d'une simple pression sur un bouton situé à l'extérieur du casque ou de l'armure, tandis que d'autres réagissent à une commande vocale ou à un mouvement prédéterminé de la tête.

Effets : un comlink longue portée (cf. page 172 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) est directement intégré au casque.

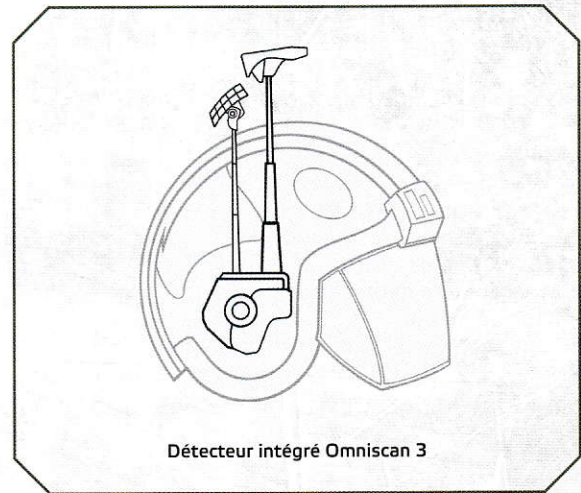
Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 0

Prix : 200 crédits

DÉTECTEUR INTÉGRÉ OMNISCAN 3 DE CRYONCORP

Un guerrier se doit de surveiller constamment son environnement pour être prêt à réagir à la moindre menace. Les soldats incorporent souvent un détecteur à leur casque, car un modèle manuel demande à l'utilisateur de concentrer son attention sur l'objet et l'empêche de se servir d'une arme dans le même temps. Les mercenaires ne dérogent pas à la règle, surtout ceux qui ont un passé militaire. La plupart des scanners intégrés recourent à un affichage tête haute projeté sur l'intérieur de la visière. Certains casques disposent d'une visière rétractable qui ne se déploie que lorsqu'on utilise le système de détection.



Détecteur intégré Omniscan 3

Effets : le porteur de ce casque bénéficie d'un détecteur universel (cf. page 177 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) et ajoute ☐ aux tests de Perception visant à détecter les mouvements ou les ennemis cachés.

Mods possibles : compétence (Perception) [1]

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 1 000 crédits

TÉLÉMÈTRE MB-7 « RANGER » DE TAGGECO

Ce système, qui associe un simple ordinateur à des capteurs optiques, calcule la distance séparant l'utilisateur de n'importe quel point de son champ de vision. L'information est ensuite relayée par un affichage tête haute projeté sur une visière. Ces données permettent à un individu d'optimiser le rendement de son arme et de ne pas s'acharner sur les cibles hors de portée. Les versions plus sophistiquées communiquent directement avec l'arme, pour une efficacité accrue.

Effets : Talent inné (Tireur d'élite)

Mods possibles : Talent inné (Tireur d'élite) [1]

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 1 500 crédits

SYSTÈME DE VISÉE INTÉGRÉ « ACCU-STRIKE » D'INDUSTRIAL AUTOMATON

Ces systèmes de visée particulièrement sophistiqués intègrent un ordinateur de pointe et tout un agencement de capteurs qui fournissent un flux continu de données à l'utilisateur. Selon le modèle, les informations sont relayées par voie auditive ou par affichage tête haute. Certains systèmes avancés intègrent de petits moteurs à vibrations dans les gantelets de l'armure, reliés à l'ordinateur du casque, qui ajustent minutieusement la position des mains pour accroître la précision des tirs.

Effets : l'utilisateur ajoute ☐ à toutes les attaques à distance à portée longue et extrême.

Mods possibles : Talent inné (Tireur né) [1]

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 3 000 crédits

EXPLOSIFS

Depuis que les habitants de la galaxie savent confectionner des explosifs, il n'y a jamais eu pénurie de volontaires pour s'en servir à des fins dévastatrices, que ce soit pour démolir des bâtiments ou pour décimer l'ennemi. Cependant, les explosifs ne sont pas des armes à proprement parler, même si on peut s'en servir comme telles. La plupart du temps, on les emploie pour de simples opérations minières ou industrielles. De ce fait, des explosifs sont en vente d'un bout à l'autre de l'espace connu.

Leur profil présente des similitudes avec celui des armes. Une charge (dose unique d'un explosif donné) se définit par les caractéristiques suivantes :

NOM

Le nom de l'explosif ou du dispositif.

DÉGÂTS DE BASE

Les dégâts engendrés par une charge d'explosif. Si rien n'est spécifié, une « charge » équivaut généralement à un kilo de mélange explosif.

DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES

Les dégâts ajoutés par les charges additionnelles. De nombreux explosifs se présentent sous la forme de plusieurs charges agencées dans un même dispositif. Les dégâts supplémentaires sont rarement supérieurs aux dégâts de base, mais l'explosion simultanée de plusieurs charges s'avère souvent très destructrice.

La combinaison des charges est gérée par le test de Mécanique intervenant dans la confection du dispositif. La taille maximale d'un tel explosif est laissée à l'appréciation et au bon sens du MJ.

ENCOMBREMENT

L'encombrement d'une charge de l'explosif en question.

PRIX

Le prix d'une charge (ou d'un kilo) de l'explosif. Un (I) apparaissant à côté du prix indique que la vente de l'explosif est interdite et donc qu'il ne peut être acheté légalement.

RARETÉ

La rareté de l'objet avant application de modificateurs (cf. page 149 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

PORTÉE DU SOUFFLE

La zone couverte par l'explosion. Tous les engins explosifs infligent des dégâts à toutes les cibles prises dans le rayon du souffle. Pour la plupart des dispositifs, ce rayon correspond à une portée au contact, mais certains explosifs particulièrement puissants affectent une zone plus vaste. Si l'engin contient de nombreuses charges, le MJ peut décider d'accroître ce rayon.

La fabrication d'un explosif demande un **test de Mécanique** dont la difficulté (sauf indication contraire) est **Facile** (♦) + 1 dé de difficulté par charge additionnelle. Chaque ★ obtenu augmente de + 1 les dégâts infligés par la détonation du dispositif. Un échec signifie généralement que la charge n'a pas été disposée ou préparée correctement. Les conséquences sont laissées à l'appréciation du MJ, mais par défaut, on peut considérer que la bombe n'inflige pas de dégâts à la cible prévue quand elle explose ou que le détonateur fait long feu, empêchant toute détonation. Les explosifs n'ont pas de niveau de critique associé ; ils infligent de simples dégâts corporels ou de coque. Les plus dévastateurs agissent à échelle planétaire plutôt qu'individuelle.

TYPES D'EXPLOSIF

La **Table 2-6 : Explosifs** dresse une liste d'explosifs courants de l'univers de *Star Wars*. Voici leur description détaillée.

CHARGE AU BARADIUM DE TARASCII

Le baradium est l'un des éléments les plus dangereux et volatils parmi les explosifs utilisés pour la démolition. Ce minerai synthétique est surtout connu pour entrer dans la composition des détonateurs thermiques. On peut concevoir d'autres dispositifs à base de baradium, mais ils sont forcément très instables. Une grosse charge peut suffire à raser un petit bourg, mais le démolisseur qui se trompe dans le dosage a toutes les chances de fêter la fin de sa carrière dans un beau feu d'artifice.

TABLE 2-6 : EXPLOSIFS

Nom	Dégâts de base	Dégâts supplémentaires	Enc.	Prix	Rareté	Portée du souffle
Baradium	3	+ 1	2	(I) 750	5	Longue
Détonite	15	+ 10	2	50	2	Courte
Grenade à protons	10	variable	1	60	4	Courte
Plasma	9	+ 6	2	(I) 200	5	Moyenne

Les bombes au baradium infligent des dégâts à l'échelle planétaire, mais la portée de leur souffle se mesure à échelle individuelle. Si le démolisseur obtient ♣ lors de la préparation du dispositif, celui-ci explose aussitôt, infligeant les dégâts associés (dégâts de base plus les dégâts supplémentaires) à tout ce qui se trouve à portée du souffle. Tout ce qui se trouve à la portée « au contact » du dispositif quand il explose doit ajouter +50 aux éventuels jets de blessure critique.

CHARGE DE DÉTONITE DE MESONICS

La détonite est un puissant explosif employé pour les travaux de démolition... et de sabotage. Une charge ne constitue pas une arme en soi et n'est d'ailleurs pas conçue pour une utilisation au combat. Elle est en revanche souvent employée pour piéger le site d'un affrontement afin de déstabiliser l'ennemi. Il faut un mécanisme déclencheur pour activer la détonite et chaque charge est livrée avec une amorce que l'on fait exploser par l'intermédiaire d'un comlink ou d'un minuteur (le compte à rebours pouvant aller d'une seconde à une heure).

CHARGE À PLASMA DE TARASCII

Ces explosifs à plasma génèrent des ondes de choc d'une température extrême qui brisent tout ou presque sur leur passage, carbonisant le reste.

Les charges à plasma disposent de l'attribut Incendiaire 1, la valeur de cet attribut augmentant de +1 par charge additionnelle.

GRENADE À PROTONS DE MESONICS

Largement utilisées pour les opérations de démolition et d'abordage, les grenades à protons sont des explosifs très puissants qui recourent à la même technologie que les ogives des torpilles du même nom, à une échelle bien moindre cependant. Parmi les dispositifs de poche, seuls les détonateurs thermiques sont plus dévastateurs. Ces grenades disposent d'un crochet magnétique et d'une charge orientée, ce qui les rend plus adaptées au bris de cloison et à la démolition de locaux qu'à des applications martiales antipersonnel. Elles sont particulièrement appréciées par les démolisseurs, car leur souffle est facile à anticiper. L'association avisée de plusieurs grenades possède un pouvoir de destruction bien plus dévastateur que celui engendré par la somme des grenades prises individuellement.

Un tel dispositif, constitué de grenades reliées, provoque les dégâts suivants : +20 points de dégâts pour la deuxième grenade, +30 pour la troisième, +40 pour la quatrième et +50 pour la cinquième, pour un total de 150 points de dégâts dans le cas d'une bombe composée de cinq grenades. Au-delà de la cinquième grenade, on n'observe plus de dégâts supplémentaires, mais la portée du souffle augmente d'un niveau de portée par grenade.

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Les objets suivants sont particulièrement utiles pour les mercenaires, car il s'agit surtout de matériel de survie et d'équipement dont pourront profiter les soldats (mais ils restent intéressants pour d'autres types d'aventuriers).

COMMUNICATION

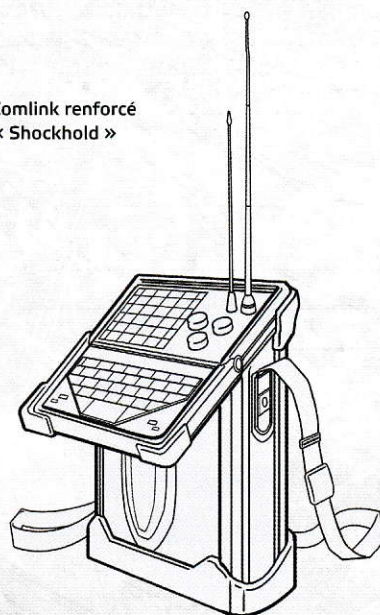
La réussite des opérations armées dépend souvent de la fiabilité et de l'efficacité des moyens de communication. Dans ce domaine, le matériel militaire est souvent encombrant, mais on peut compter dessus.

COMLINK RENFORCÉ « SHOCKHOLD » DE TAGGECO

Ce comlink renforcé est l'un des appareils de communication de qualité militaire les plus appréciés de la galaxie. Il assure une liaison satellite couvrant toute une planète et son orbite grâce à son amplificateur d'émission. De plus, il dispose d'un système de cryptage de niveau militaire. Il s'avère toutefois plus volumineux qu'un comlink standard.

Le Shockhold ajoute automatiquement ▼▼ aux tests adverses visant à décoder et à interpréter ses transmissions, ainsi que ✨ ✨ aux tests visant à émettre au travers d'un brouillage de communication.

Comlink renforcé
« Shockhold »



DÉTECTION

Un soldat doit pouvoir détecter l'ennemi avant de se faire repérer lui-même : un bon appareil de détection peut se révéler vital.

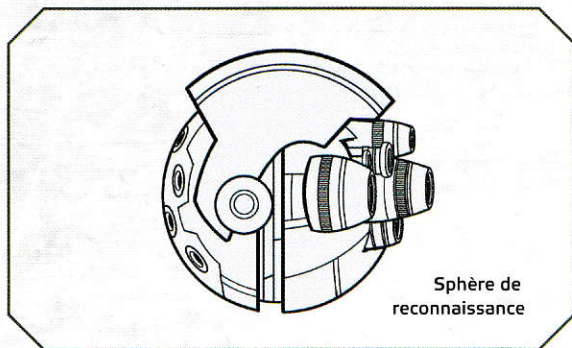
SCANNER DE COMBAT MARK 6 DE CHEDAK

Un scanner de combat est un appareil sophistiqué associant capteurs et systèmes optiques. Conçu pour diverses applications militaires, il assure toutes les fonctions d'un détecteur universel, auxquelles il ajoute des outils très performants de cartographie, d'orientation, de stockage de données, d'affichages multiples et de communication sécurisée dans un rayon de cent kilomètres. L'optique externe fournit une vision à 360 degrés autour du porteur, imagerie qui peut être relayée vers n'importe quel appareil de communication à portée ou partagée avec les scanners de combat portés par d'autres membres de l'unité. Le Mark 6 de Chedak peut être intégré à un casque de combat à visière.

Le Mark 6 cumule les fonctionnalités d'un détecteur universel, de jumelles scanner et d'un brouilleur de capteurs. Ainsi, le porteur voit dans la pénombre comme en plein jour ; il peut détecter les mouvements, la chaleur et les métaux, et ajoute ■■ aux tests adverses visant à déchiffrer ou à interpréter les transmissions entre lui et d'autres scanners.

DÉTECTEUR D'EXPLOSIFS MARK 10 DE CHEDAK

Cet appareil de poche est conçu pour détecter les traces chimiques et énergétiques qui caractérisent un vaste panel d'explosifs. On peut l'utiliser de façon autonome, ou connecté à un datapad ou à un scanner de combat, les données pouvant être transmises à un récepteur distant. L'utilisateur peut ainsi détecter les dispositifs explosifs cachés (il ajoute ■ à tous ses tests intervenant dans ce cadre).



Sphère de reconnaissance

SPHÈRE DE RECONNAISSANCE D'ARAKYD

Ces petites boules volantes sont dotées de générateurs à répulsion miniatures. Elles sont utilisées par le personnel militaire et les agents de sécurité pour les missions de surveillance et de reconnaissance. Elles renferment des capteurs visuels à 360 degrés dotés d'un système

de vision nocturne et peuvent transmettre leurs données jusqu'à un récepteur distant de 20 kilomètres.

Les sphères de reconnaissance ont approximativement la taille d'un fruit shuura (gabarit 0) et peuvent se déplacer de manière indépendante à 20 km/h. L'unité de contrôle associée permet d'en gérer jusqu'à quatre simultanément. Les modèles de la marque Arakyd disposent d'une autonomie de 24 heures.

MATÉRIEL MÉDICAL

Tout vétéran sait à quel point le matériel médical est important, spécialement dans ces professions où les risques de blessure sont loin d'être négligeables. L'équipement médical militaire met l'accent sur la stabilisation des blessés (jusqu'à ce qu'ils soient pris en charge par des professionnels) et sur l'assistance aux individus sans formation médicale.

UNITÉ DE PRÉSERVATION CÉRÉBRALE IRAPS DE CHIEWAB

Cet appareil d'aspect cauchemardesque, également appelé « cage cérébrale », est conçu pour préserver le système nerveux des patients dans un état critique. L'IRAPS est un casque intégral doté d'un système d'injection pénétrant dans le cou du patient. Le sang qui alimente le cerveau du blessé est remplacé par une solution nutritive hyperoxygénée, tandis que des circuits thermiques réduisent la température crânienne pour éviter le moindre choc métabolique critique.

L'unité de préservation cérébrale doit être appliquée durant le round qui suit une blessure critique. L'opération est valable pour les résultats Hémorragie ou La fin est proche, ou pour un personnage qui vient de mourir durant ce round. L'installation de l'appareil demande de réussir un **test de Médecine Moyen (◆◆)**. Une fois l'opération réussie, le personnage est stabilisé. S'il venait de mourir, il est ramené à la vie et subit à la place la blessure critique Blessure de cauchemar. Dans les deux autres cas, les effets de sa blessure critique sont annulés, mais il subit tout de même la blessure à proprement parler.

MÉDIPACK MILITAIRE D'URGENCE D'ATHAKAM MEDTECH

Ce médipack avancé est présent dans le barda de soldats et d'agents de sécurité qui n'ont pas les compétences médicales nécessaires pour traiter les traumatismes graves sur le champ de bataille. L'ordinateur intégré contient des bases de données médicales et chirurgicales concernant la plupart des espèces courantes, et peut même indiquer des protocoles de soins d'urgence à suivre étape par étape. Un individu sans formation peut facilement s'en servir pour stabiliser un patient.

Ces médipacks permettent de soigner par l'intermédiaire de tests de Médecine sans encourir de malus (cf. page 220 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Dans le cas de ce modèle, si l'utilisateur ne dispose d'aucun rang en Médecine, on considère qu'il en possède quand même un.

MATÉRIEL DE SURVIE

Le matériel de survie englobe les objets permettant de survivre et d'opérer en milieu naturel (et souvent très inhospitalier), des systèmes de camouflage sophistiqués aux simples gourdes.

FILET DE CAMOUFLAGE CN-15 DE FABRITECH

Ce filet polyvalent est employé par le personnel militaire pour camoufler les campements, les caches d'approvisionnement, les véhicules et autres ressources précieuses. Le CN-15 comprend des fibres qui réagissent à la lumière pour s'adapter à l'aspect de l'environnement, ainsi que des circuits de brouillage très efficaces contre les systèmes de détection standard.

Le filet de camouflage CN-15 ajoute automatiquement ▼ aux tests visant à détecter ce qu'il dissimule. Un simple rouleau suffit à recouvrir un objet de gabarit 2, tandis que deux rouleaux peuvent cacher un objet de gabarit 3, et trois rouleaux, un objet de gabarit 4. Tout ce qui est de gabarit 5 ou supérieur est trop grand pour être simplement dissimulé par ces filets.

PEINTURE DE CAMOUFLAGE CN-21 DE FABRITECH

Cette peinture épaisse se présente sous la forme de petits tubes permettant cinq applications. Elle est conçue pour camoufler la peau, mais on peut l'appliquer sur n'importe quel support : armes, effets personnels, etc. Dans son emballage, la peinture reste grise, mais dès qu'on l'expose à l'air, ses pigments réagissent à la lumière et lui font adopter les teintes et les motifs présents dans son environnement immédiat.

La peinture de camouflage CN-21 ajoute automatiquement ▼ aux tests visant à détecter les objets ou personnages qu'elle dissimule. Il ne s'agit que d'une simple peinture, qui ne dispose donc pas des systèmes avancés permettant d'empêcher une détection électronique. On ne peut pas s'en servir pour camoufler des objets ou individus dont le gabarit est supérieur à 1.

GOURDE DE L'ARMÉE IMPÉRIALE

Ce conteneur standard est composé d'une matière de synthèse très résistante, recouverte d'une toile dont les motifs et couleurs dépendent de la fonction (des versions camouflées existent également). Cette gourde militaire contient 1,5 litre de liquide et dispose d'un filtre intégré pour purifier l'eau.

VISIÈRE SCOUT 5 DE GANDORTHRAL ATMOSPHERICS

Ces visières aux verres interchangeable, communément utilisées par les militaires, sont conçues pour protéger les yeux des rayons du soleil, du vent, de la poussière, etc. Leur monture, en matière synthétique particulièrement souple et résistante, est garnie de mousse pour plus de confort, et des sangles ajustables en assurent l'étanchéité totale. Il n'y a aucun système électrique sur ce produit et les soldats ne bénéficient pas de la vision nocturne ni d'autres avantages de ce type : c'est la simplicité même de cette visière qui la rend si fiable.

RATIONS DE CAMPAGNE DE L'ARMÉE IMPÉRIALE

Les différences majeures entre les rations de campagne et les rations de base sont que les premières ont un goût atroce et regorgent de nutriments qui permettent à un soldat de se contenter d'un seul repas par semaine entière. Les rations se présentent sous la forme de paquets plats qui contiennent une pâte brune rappelant curieusement des résidus digestifs. Des circuits thermiques intégrés aux emballages permettent de les réchauffer, mais ces rations peuvent être consommées froides. D'après les soldats, cela importe peu : le goût est tout aussi désagréable.

PÂTE À FEU DE CORCHIMCO

Ce mastic chimique est utilisé pour allumer et alimenter un feu quand les autres moyens manquent. Il s'agit de petits cubes munis d'une amorce qu'on pourrait presque confondre avec des charges de plastic explosif. Pour en allumer un, il suffit de l'étaler sur un combustible et de détacher l'amorce d'un coup sec. Sans combustible ou autre objet inflammable, le cube met une heure à se consumer avec une intensité équivalente à celle d'un petit feu de camp.

La pâte à feu de CorChimCo peut brûler dans n'importe quel environnement, sauf sous l'eau ou dans le vide.

SYSTÈME DE PRÉPARATION ALIMENTAIRE DE TAGGECO

Cette cuisinière portable à l'appellation officielle controversée est connue du personnel militaire sous le sobriquet de « gamelle chauffante ». Il s'agit d'un simple plateau escamotable doté de circuits thermiques qui permettent de réchauffer les rations et autres denrées. Normalement, le système est alimenté par énergie solaire, mais la surface résistante de l'objet permet aussi d'utiliser de la pâte à feu, voire un feu de bois.

TENUE DE CAMOUFLAGE HOLOGRAPHIQUE CX-2000 DE FABRITECH

Le camouflage ordinaire par adaptation lumineuse peut s'avérer insuffisant pour les tireurs embusqués et les agents spéciaux dans le cadre de certaines missions. Cette tenue intègre des projecteurs holographiques qui dissimulent parfaitement le porteur dans son environnement. Le système embarqué analyse le décor proche et altère le camouflage de l'individu en direct, en simulant jusqu'aux effets du vent.

Cette combinaison augmente d'un dé la difficulté de tous les tests visant à localiser le porteur, à condition que celui-ci reste immobile.

TENTE TAUNTAUN DE BORDURE EXCURSIONS

Cette tente est très appréciée par les explorateurs et les mercenaires pour sa robustesse, son encombrement réduit, sa facilité de rangement et son déploiement rapide. Sa toile en alumasoie possède une épaisseur d'isolant thermique qui permet aux occupants de supporter sans problème des températures de moins trente degrés.

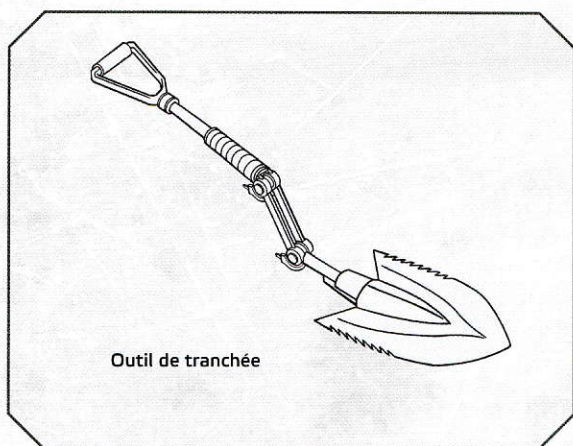
OUTILS

Cette catégorie regroupe des objets conçus pour exécuter ou faciliter une tâche spécifique. C'est aussi un fourre-tout pour le matériel qui ne correspond à aucune des précédentes.

ÉTUI FURTIF MODÈLE 58 DE BLASTECH

Cet étui très compact est conçu pour se plaquer au plus près du corps du porteur afin de soustraire une arme de tir légère aux attentions malvenues. Le produit se présente sous diverses formes et peut être porté à la ceinture, près de l'aisselle, dans le creux du dos, à la cheville, etc.

Cet étui ajoute ■ aux tests de Perception visant à détecter la présence de l'arme dissimulée, mais il ne peut accueillir qu'un pistolet blaster léger ou un blaster de poche.



Outil de tranchée

OUTIL DE TRANCHÉE DE L'ARMÉE IMPÉRIALE

Par l'aspect et la fonction, cet outil se distingue peu d'une petite pelle ou bêche, même si la version militaire présente un manche escamotable pour faciliter son rangement. Les soldats de toute la galaxie s'en servent pour creuser des latrines, des abris et autres retranchements improvisés, voire pour se prémunir contre la faune de certains mondes. Sa conception paraît simple, mais les bords de sa plaque en duracier sont très acérés, ce qui en fait également une arme redoutable.

L'utilisateur d'un outil de tranchée de l'Armée Impériale peut le considérer comme une petite arme improvisée infligeant +2 points de dégâts au lieu de +1, avec un niveau de critique de 4, et qui ne se brise pas sur un résultat de ❸ ou ❹.

SACOCHE MILITAIRE DE BORDURE EXCURSIONS

Cette sacoché produite par la compagnie Bordure Excursions est une simple bourse que le porteur accroche à sa ceinture. Petite mais facilement accessible, elle peut contenir deux objets d'encombrement 0. L'utilisateur peut les en sortir au prix d'une broutille.

TABLE 2-7 : MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Communication			
Comlink renforcé	450	3	4
Détection			
Détecteur d'explosifs	300	1	4
Scanner de combat	2 000	1	6
Sphère de reconnaissance	250	1	3
Médical			
Médipack militaire d'urgence	400	2	3
Unité de préservation cérébrale	2 200	3	7
Survie			
Filet de camouflage (rouleau)	100	4	2
Gourde	7	1	1
Pâte à feu	3	0	1
Peinture de camouflage	40	0	2
Ration de campagne	10	0	2
Système de préparation alimentaire	20	3	1
Tente	30	3	2
Tenue de camouflage holographique	800	1	8
Visière étanche	5	0	0
Outils			
Barda	60	-	0
Étui furtif	40	0	3
Outil de tranchée	20	1	1
Sacoché militaire	10	-	0

BARDA DE L'ARMÉE IMPÉRIALE

Il s'agit d'un sac à dos militaire réglementaire, prévu pour contenir une tente, des rations, une gourde et divers autres outils nécessaires à un soldat en campagne. L'objet est fait d'une matière légère et résistante, et peut affronter toutes sortes d'environnements sans surcharger le soldat. Ce barda est disponible avec divers motifs et couleurs, selon l'assignation du porteur (des versions camouflées existent).

Ce sac à dos augmente le seuil d'encombrement du porteur de 6, mais il possède également l'attribut Encombrant 2.

MODIFICATIONS DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Les mercenaires équipent souvent leurs vaisseaux et leurs véhicules d'armes améliorées et de dispositifs spécialisés. C'est un moyen évident de prendre l'avantage sur le champ de bataille : un mercenaire qui dispose d'un équipement insolite bénéficie de l'effet de surprise.

Les nouveaux kits présentés dans cette section offrent un éventail conséquent d'options aux Mercenaires. Les kits pour armes fournissent des avantages au combat en plus d'augmenter la puissance de feu du tireur. Parallèlement, les kits spécialisés permettent d'acquérir de sérieux avantages tactiques. Les kits présentés ci-dessous sont soumis aux règles décrites dans le **Chapitre VII** du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

KITS D'ARMES

Même si les mercenaires peuvent naturellement profiter des kits d'arme standard, la liste qui suit présente des armes spécifiques à employer lors de situations bien précises. Les plus inventifs des soldats à louer font en sorte de toujours se trouver dans des situations optimales afin d'utiliser leur matériel le plus efficacement possible. La plupart des kits entrent dans la catégorie des armes militaires et leur usage est fortement réglementé sur certaines planètes. Le MJ peut limiter l'accès à ces modifications, car en règle générale, le mécano d'un vaisseau n'aura pas accès aux matériaux et aux pièces nécessaires à la fabrication et à l'installation de tels kits. Même les techniciens qui fricotent avec le marché noir n'en disposent pas toujours.

LANCE-MISSILES MULTIPLE D'ARAKYD (ET VERSION MINI)

Ce lance-missiles comporte un magasin contenant entre huit et dix charges destinées à être tirées en deux courtes rafales. Les missiles ou les roquettes sont programmés selon un modèle de dispersion particulier. Pour atteindre une cible, le tireur joue sur la quantité de missiles tirés, et non sur leur précision individuelle. Le lance-missiles multiple Arakyd a un arc de tir spécifique, déterminé lors de l'installation. Si son propriétaire veut installer ce kit en tourelle, il faut qu'il dispose d'un emplacement disponible supplémentaire. La version standard peut être installée sur des véhicules de gabarit 2 ou plus. La version mini peut être montée sur un véhicule de gabarit 2.

Effets : une fois installé, le kit acquiert le profil des missiles dont il est chargé (qui peuvent être des missiles à concussion, des roquettes ou d'autres missiles comme ceux détaillés dans la **Table 2-8**). Un arc de tir unique doit être défini lors de l'installation et l'arme reçoit l'attribut Munitions limitées 2 (représentant les deux moitiés du magasin). En recharger la moitié nécessite cinq missiles. Lorsque ce kit est utilisé, il ajoute  à tous les tests de combat. De plus, chaque  ajoute 2 dégâts au total.

Mods possibles : remplacer l'arc de tir par « tous » [1].

Emplacements nécessaires : 0 si le kit remplace une arme existante, 1 s'il s'agit d'une arme supplémentaire.

Prix : 10000 pour la version standard, 7000 pour la version mini.

MINI LANCE-MISSILES MM-XT DE SIENAR

Il s'agit d'un lance-missiles compact, à un coup, destiné à être monté sur des véhicules de petite taille comme des speeder bikes, des landspeeders ou des airspeeders. Il peut être équipé d'une grande variété de missiles (cf. **Table 2-8: Missiles et roquettes spécifiques aux véhicules**) et ne mesure en général pas plus d'un mètre de long. Le lance-missiles couvre un seul arc de tir. Cependant, un support tourelle est disponible : il peut être installé sur n'importe quel véhicule de gabarit 2 ou plus autre qu'un vaisseau spatial.

Effets : une fois installé, le lance-missiles permet de tirer un unique missile à concussion ou une munition de la **Table 2-8**. L'arme possède l'attribut Munitions limitées 1.

Mods possibles : remplacer l'arc de tir par « tous » [1].

Emplacements nécessaires : 0 si le lance-missiles remplace une arme existante, 1 s'il s'agit d'une arme supplémentaire.

Prix : 700 (sans compter les missiles)

SUPPORT EXTERNE POUR ARMES SURDIMENSIONNÉES

À force de vouloir obtenir une puissance de feu toujours plus importante, on en vient souvent à installer des systèmes d'armements bien trop volumineux pour un véhicule ou un vaisseau. Le support externe pour armes surdimensionnées permet d'embarquer une arme normalement destinée à un engin d'un gabarit supérieur de 1. Cependant, le MJ est seul juge quant à la faisabilité de l'installation et peut imposer des malus supplémentaires lors de l'utilisation de l'arme.

Effets : permet l'installation d'une arme destinée au départ à un véhicule ou à un vaisseau d'un gabarit supérieur de 1. La maniabilité de l'engin est réduite de 1 et le seuil de stress mécanique de 4.

Mods possibles : aucun, tous les modèles sont déjà largement modifiés pour s'adapter à l'engin.

Emplacements nécessaires : 2. Le MJ peut décider d'augmenter ce nombre s'il le juge nécessaire.

Prix : 3000 crédits multipliés par le gabarit du véhicule

AMÉLIORATIONS

Il s'agit là d'équipements hautement spécialisés. Leur usage ou leur achat peut s'avérer illégal selon l'endroit où l'on se trouve, mais au strict minimum, l'emploi du matériel de combat dans l'espace impérial nécessite l'obtention d'un permis.

MISSILES ET ROQUETTES SPÉCIFIQUES AUX VÉHICULES

Les missiles et les roquettes spécifiques sont conçus pour des tâches particulières et utilisés lorsque la situation tactique l'exige.

Leurre : une fois lancé, il diffuse une signature électromagnétique qui éloigne les missiles ennemis. Pour réussir la mise à feu, on effectue un **Test d'Informatique facile** (◇). Si le test est réussi, toutes les attaques portées contre ce vaisseau avec des armes possédant l'attribut Projectile guidé voient leur difficulté améliorée de 1 dé (avec une amélioration complémentaire de 1 dé pour chaque ♡ ♡) tant que le leurre est actif (un round par ☆). Si une arme possédant l'attribut Projectile guidé rate le véhicule, mais obtient ♡ ♡ ♡ ou ♡, elle touche le leurre, et en arrête l'effet.

Brouilleur : cette contre-mesure suit sa cible sans jamais la toucher en émettant un faisceau de brouillage vers le véhicule visé. Si le test de combat initial est réussi, le missile suit la cible à distance proche pendant un round par ☆. Le missile brouilleur ajoute □ □ aux **tests de compétence d'Artillerie, Pilotage et Informatique**

de la cible (pour cette dernière compétence, uniquement lorsque le pilote effectue un balayage avec des senseurs). La réserve limitée en carburant du missile cause son autodestruction au bout de 3 rounds. Il peut être abattu, mais possède un gabarit de 1. Tout dégât subi le détruit.

Mini-missile et mini-roquette : ce sont des missiles de taille réduite destinés à être utilisés dans les mini-tubes lance-missiles ou dans les lance-missiles montés sur les véhicules de Gabarit 2 ou 3. Se référer à la **Table 2-8** pour les types spécifiques.

Roquette non guidée : une roquette toute simple et bon marché pourvue de peu de systèmes de guidage et de stabilisation. Des lanceurs destinés à ces munitions sont souvent installés sur les véhicules, mais rarement sur les vaisseaux. Les attaquants ajoutent un □ à leurs **tests de compétence d'Artillerie** lorsqu'ils utilisent des roquettes non guidées.

TABLE 2-8 : MISSILES ET ROQUETTES SPÉCIFIQUES AUX VÉHICULES

Missile ou roquette	Portée	Dégâts	Critique	Prix	Rareté	Spécial
Brouilleur	Courte	–	–	300	6	Projectile guidé 4, Cadence lente 1
Brouilleur (mini)	Proche	–	–	400	6	Projectile guidé 4, Cadence lente 1
Leurre	Courte	–	–	400	6	Cadence lente 1
Missile à concussion (mini)	Courte	4	4	400	5	Souffle 2, Brèche 2, Projectile guidé 3, Cadence lente 1
Roquette non guidée	Courte	5	3	300	4	Souffle 3, Brèche 3, Cadence lente 1
Roquette non guidée (mini)	Proche	3	4	250	4	Souffle 1, Brèche 2, Cadence lente 1

PASSERELLE D'ABORDAGE T9 STINGER DE SIENAR

Combinant un tube d'arrimage et un puissant système de découpe, cette passerelle est un outil indispensable à tout abordage. On l'utilise par exemple en cas de contrôle douanier musclé ou lors de la prise d'assaut d'un vaisseau. Les pirates se servent également de ces dispositifs pour s'introduire dans un vaisseau désarmé. Les passerelles qu'ils utilisent sont souvent de fabrication artisanale, car obtenir une version d'usine de ce type d'engin est excessivement compliqué pour les entités non gouvernementales. Cet équipement peut être installé sur un vaisseau de gabarit 3 ou plus.

Effets : les vaisseaux équipés de ce type de passerelle peuvent découper un trou dans le sas ou la coque d'un autre appareil et ainsi créer un passage pour y entrer. Le système de découpe est généralement composé de torches à plasma à très haute puissance ou d'un équivalent. Cinq rounds d'utilisation ininterrompue permettent d'ouvrir une brèche autorisant le passage

d'éléments de gabarit 1. Ce temps peut être multiplié par deux ou par trois lorsqu'il s'agit de vaisseaux militaires ou lourdement blindés.

Mods possibles : diminuer de 1 round le temps nécessaire à la découpe de la coque [4]

Emplacements nécessaires : 3

Prix : 1000 crédits fois le gabarit de l'appareil

GÉNÉRATEUR DE FUMÉE « BRUMISATEUR » DE FABRITECH

Un générateur de fumée crée une épaisse fumée noire ou grise qui entrave les lignes de vue. Il ne peut être installé que sur les véhicules terrestres, les landspeeders et les airspeeders. De plus, on ne peut pas l'employer sur une planète dépourvue d'atmosphère.

Effets : le pilote peut activer ce dispositif au prix d'une brouille, créant alors un écran de fumée qui mesure jusqu'à 10 mètres de diamètre et se déploie depuis l'arrière de l'appareil. La fumée dissimule alors l'engin à tous les adversaires situés dans son arc arrière, comme

UN LÉGER DYSFONCTIONNEMENT DES ARMES...

Les modifications apportées aux véhicules et aux vaisseaux sont rarement conçues, et encore moins approuvées, par les fabricants. Les systèmes n'ayant jamais été pensés pour fonctionner ensemble et les améliorations non standard sont susceptibles de provoquer des résultats inattendus à l'usage. Ces risques peuvent être réduits grâce à des éléments mécaniques bien manufacturés, du matériel de précision et une installation minutieuse, mais toujours avec un surcoût conséquent. À l'inverse, des composants de piètre qualité, une installation hâtive, une réparation en urgence ou des améliorations contrefaites sont bien plus sujets aux défaillances.

Le MJ est encouragé à transformer ce genre de défaillances en séquences de jeu mémorables. Un  obtenu

lors d'un test de compétence effectué pour l'utilisation d'une arme ou d'une amélioration indiquera un dysfonctionnement important. L'objet peut simplement cesser de fonctionner jusqu'à sa réparation, ou rester opérationnel, mais de manière bien moins efficace (une portée ou des dégâts réduits, voire les deux). Il peut également augmenter d'un cran la difficulté des tests de compétence jusqu'à sa réparation complète. Obtenir un  sur un test de compétence peut ajouter un  lors de la prochaine utilisation de l'objet. De multiples  ou  entraîneront une propagation des dysfonctionnements aux systèmes associés ou engendreront 2 points de stress mécanique ou plus au vaisseau pour chacun des symboles négatifs obtenus.

spécifié à la page 213 du livre de base de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE**. Ce camouflage ajoute  tant que le dispositif est en fonctionnement. Le désactiver requiert une brouille ; la fumée persiste jusqu'à la fin du tour suivant du pilote.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 2750 crédits

FAISCEAU TRACTEUR TACTIQUE GRAPPLER 213 DE SIENAR

Un faisceau tracteur tactique est une version de taille réduite et économe en énergie. Même si sa puissance ne lui permet pas de contrôler les déplacements d'un vaisseau ennemi encore capable de manœuvrer, le faisceau tracteur tactique peut le ralentir, réduire grandement sa manœuvrabilité et le gêner durant ses attaques. Certains pilotes sont convaincus de l'avantage procuré par ce dispositif durant les combats à un contre un. D'autres, à l'inverse, estiment que la distraction engendrée s'avère trop importante.

Effets : le rayon est déclenché au moyen d'une attaque à distance utilisant la compétence Artillerie, et il ne peut cibler qu'un vaisseau situé à portée Proche. Si le tir est un succès, le pilote attaquant doit utiliser une manœuvre afin de coller à la cible et de pouvoir continuer à suivre son ennemi. L'équipage du vaisseau « capturé » par le faisceau tracteur ajoute  à tous ses tests de Pilotage

et d'attaque et l'engin subit 1 point de stress mécanique lorsqu'il accomplit les manœuvres Accélérer/décélérer, Voler/conduire ou Mettre la gomme.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 0 si le dispositif remplace un système existant, 1 s'il s'agit d'un équipement supplémentaire.

Coût : 6200 crédits

TABLE 2-9 : AMÉLIORATIONS

Amélioration	Coût/Rareté	Emp.
Faisceau tracteur tactique	6 200/7	0 ou 1
Générateur de fumée	2 750/2	1
Lance-missiles multiple	(I) 10 000/5	0 ou 1
Mini lance-missiles	(II) 700/4	0 ou 1
Mini lance-missiles multiple	(I) 7 000/5	0 ou 1
Passerelle d'abordage	(I) 1 000 x gabarit/4	3
Support externe pour armes surdimensionnées	(II) 3 000 x gabarit/ 6	2

VÉHICULES MODIFIÉS

Les mercenaires privilégient les véhicules qui correspondent le mieux à leurs missions. Le niveau technologique et de dangerosité de l'engin varie en fonction de son coût, de sa disponibilité et du lieu de l'opération. Contrairement aux simples gardes du corps ou aux justiciers solitaires, les compagnies mercenaires ont accès à des appareils sophistiqués. Cependant, le compte en banque entre très vite en jeu et un garde

du corps fortuné pourra voler dans un vaisseau à la pointe de la technologie, alors qu'un mercenaire à la petite semaine devra se contenter d'un appareil rafistolé ayant déjà survécu à de nombreuses batailles. Les véhicules décrits dans cette section couvrent un large panel de missions susceptibles d'être entreprises par des PJ Mercenaires.

AIRSPEDERS

Les airspeeders font partie des véhicules planétaires les plus diversifiés. Ils permettent de couvrir rapidement de longues distances, même s'ils manquent parfois de confort.

SPEEDER DE DÉFENSE 5E « GARDIEN PERSONNEL »

Le Gardien est un speeder de chez Ubrikkian spécialisé dans le transport des VIP et dignitaires pour leurs obligations quotidiennes. Cet appareil présente une apparence des plus classiques, sans signe distinctif, parfaite pour les rencontres importantes. Ses défenses – son puissant blindage et ses armes rétractables – sont totalement dissimulées. Le Gardien fait partie des engins préférés des gardes du corps, des sociétés de sécurité privées et des gouvernements.

Le secret le mieux gardé du 5E est qu'il abrite une speeder bike biplace servant à fuir en cas d'urgence. La speeder bike peut être larguée même si le Gardien est en vol. Cependant, si l'appareil est éjecté à une altitude supérieure à celle de son fonctionnement effectif, il ne pourra pas être utilisé dans l'immédiat. Il suffit de faire pivoter les sièges arrière du Gardien pour accéder à la speeder bike. Celle-ci peut être éjectée par le ventre ou par l'arrière du speeder, en fonction de ce qui est le moins dangereux. Même si les experts en sécurité sont au fait de cet ajout sur certains Gardiens, la plupart des véhicules de série 5 semblent identiques au premier coup d'œil.

3	3	0	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			10	8

Type de véhicule/Modèle : Airspeeder / Gardien 5E
Constructeur : Ubrikkian
Altitude maximale : 300 km
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 10
Passagers : 5
Coût/rareté : 20 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 1
Armes : Autoblaster rétractable monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique)

SPEEDER BIKE DE FUITE GARDIEN E2

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

Type de véhicule/Modèle : Speeder bike / Gardien E2
Constructeur : Ubrikkian
Altitude maximale : 350 mètres
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 0
Passagers : 1
Coût/rareté : inclus dans le Gardien 5E
Emplacements disponibles : 0
Armes : aucune

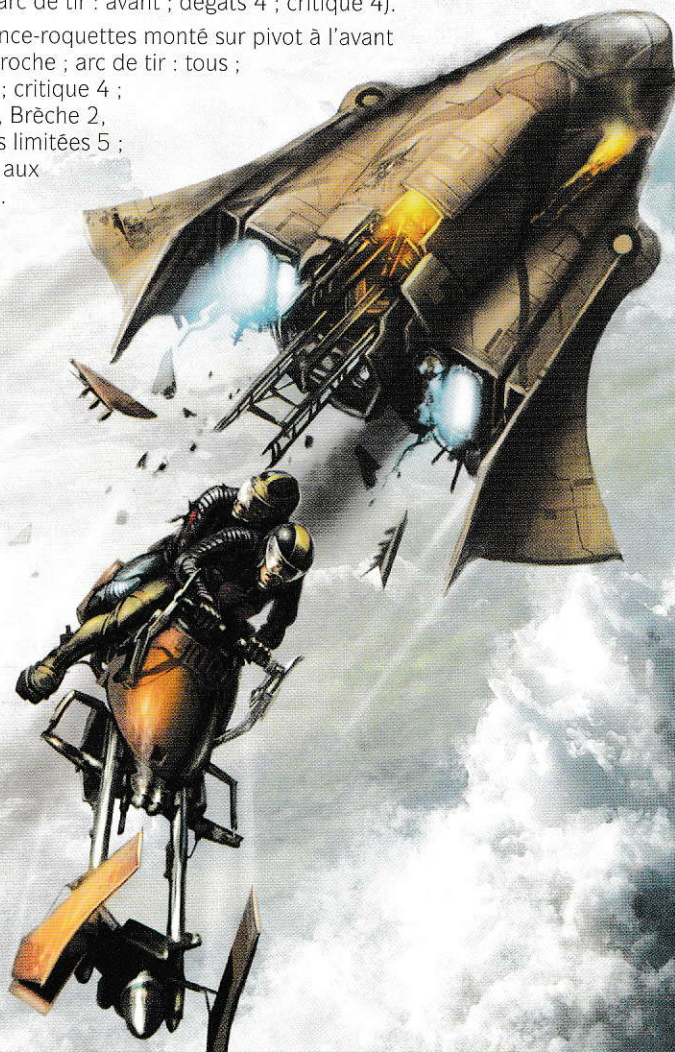
AIRSPEDER D'ASSAUT INVADER AA-9

L'Invader est le speeder d'assaut compact de Mekuun. Il est conçu pour le support aérien rapproché sur le champ de bataille et pour les missions d'insertion d'escouades. Sa petite taille et son design large et ramassé le rendent difficile à toucher, mais limitent également sa puissance de feu. Le pilote et l'artilleur sont situés l'un derrière l'autre à la proue de l'appareil tandis que les soldats embarqués sont assis dos à dos dans un étroit compartiment derrière eux. À l'ouverture des écoutilles latérales, les hommes se déploient simultanément des deux côtés. L'Invader existe sous une forme plus furtive, le modèle AA-9s, pourvu de répulseurs plus silencieux et d'un camouflage approprié. Les deux versions sont couramment utilisées afin de déposer des troupes derrière les lignes ennemies.

3	3	0	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			11	9

Type de véhicule/Modèle : Airspeeder / Invader AA-9
Constructeur : Mekuun
Altitude maximale : 200 km
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 artilleur
Charge utile : 5
Passagers : 10
Coût/rareté : 45 000 crédits/6 (I)
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canon blaster léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4).

Mini lance-roquettes monté sur pivot à l'avant (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 3 ; critique 4 ; Souffle 1, Brèche 2, Munitions limitées 5 ; ajoute ■ aux attaques).



VOITURE DES NUAGES INTERCEPTRICE NE-4 AIGUILLE

L'Aiguille est un speeder de haute altitude étonnamment rapide, conçu pour patrouiller et fondre sur une cible à toute vitesse. Conformément à son nom, son fuselage est étroit et son cockpit bulbeux plutôt aplati. Ses puissants moteurs sont notoirement capricieux, et comme cet engin privilégie la vitesse pure plutôt que le blindage et la manœuvrabilité, ils s'abîment très vite.

Bespin, ou d'autres stations et villes de haute altitude, déploient ce type d'appareil afin d'intercepter rapidement les contrebandiers et les criminels. Pour ces missions, les Aiguilles sont d'une efficacité supérieure à celle des voitures des nuages ou des vaisseaux de patrouille traditionnels. Cependant, certains vauriens se sont pris d'affection pour ces engins capables de formidables pointes de vitesse et en pilotent eux aussi. Il existe même un circuit de courses illégales proposant des affrontements au sein des formations nuageuses et des orages des géantes gazeuses.

2	5	+1	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			6	5

Type de véhicule/Modèle : Voiture des nuages / Aiguille Ne-4

Constructeur : Bespin Motors

Altitude maximale : 120 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 3

Passagers : aucun

Coût/rareté : 28 000 crédits/4

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canon blaster léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Châssis fragile : le châssis et la structure de l'Aiguille rendent l'appareil particulièrement sensible aux dégâts critiques. Lorsque l'engin subit un dégât critique, on ajoute +10 au résultat.

SPEEDER DE COMMANDEMENT MOBILE MC-2 OVERWATCH

L'Overwatch est un speeder de commandement employé pour diriger des opérations clandestines ou même des batailles, aussi bien depuis l'arrière qu'en première ligne. Lourdemment blindé, cet appareil emporte un éventail complet de senseurs et d'outils de communication utiles à sa mission principale, ainsi que des armes conçues pour sa défense à distance.

Mekuun vend ce speeder aux groupes paramilitaires, aux mercenaires, aux forces de défense planétaire et aux grands groupes de maintien de l'ordre. Essentiellement destiné à la communication et à l'analyse du champ de bataille, l'Overwatch est très rarement utilisé par les pirates et les organisations criminelles. Contrairement à d'autres appareils militaires, il a tendance à rester entre

les mains de ses destinataires d'origine. Les mercenaires, en particulier, l'apprécient pour sa mobilité et sa capacité à assurer la coordination des troupes.

L'Overwatch est un speeder de taille moyenne qui embarque son propre équipage en plus du personnel de commandement. Un seul appareil peut superviser plusieurs divisions, mais ces engins sont également adaptés aux opérations à l'échelle tactique et peuvent gérer des frappes chirurgicales. L'état-major officie depuis un compartiment blindé autonome empli d'écrans de contrôle, de stations de communication et de projecteurs holographiques tactiques. Même s'il ne s'agit pas à proprement parler d'un véhicule furtif, sa coque est souvent couverte de motifs de camouflage correspondant à l'environnement attendu, ou très communément peinte en gris tacheté.

3	2	-2	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			15	12

Type de véhicule/Modèle : Airspeeder / Overwatch MC-2

Constructeur : Mekuun

Altitude maximale : 200 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur, 2 techniciens en communication, 2 techniciens senseurs, 1 officier tactique, 1 commandant

Charge utile : 4

Passagers : 2

Coût/rareté : 80 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 2

Armes : Mini lance-missiles à concussion monté sur tourelle (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 4 ; critique 4 ; Souffle 2, Brèche 2, Projectile guidé 3, Munitions limitées 8, Cadence lente 1).

Canon laser léger monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3).

SPEEDER DE TRANSPORT DE TROUPES « RUSH »

Vitesse est le maître mot en ce qui concerne ce transport de troupes fabriqué par Mekuun. Il traverse les champs de bataille à toute allure grâce à sa turbine booster unique qui lui permet d'effectuer d'importantes accélérations. Elle peut fonctionner pendant trente secondes d'affilée avant de passer en veille pendant une minute pour se recharger et refroidir. Les troupes et le personnel de commandement embarqués ne sont en rien dérangés par la vitesse lors des accélérations de l'engin. Cependant, le gémissement strident émis par la turbine lors de sa mise en route est beaucoup moins agréable à supporter. Même si l'accélération reste très efficace sur le terrain, le bruit engendré gâche toute tentative pour obtenir l'effet de surprise.

Le pilote et les artilleurs sont placés dans un étroit cockpit triangulaire à trois sièges. Les troupes sont installées dans un long compartiment exigu situé derrière eux. Elles peuvent se déployer par les côtés ou par l'arrière de l'engin.





Type de véhicule/Modèle : Airspeeder / Rush

Constructeur : Mekuun

Altitude maximale : 200 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 2 artilleurs

Charge utile : 8

Passagers : 20

Coût/rareté : 60 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons laser jumelés légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Autoblaster monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 3 ; critique 5).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Turbine booster : la turbine booster peut être mise en route au prix d'une brouille, une fois par session. La vitesse du « Rush » est alors augmentée de 1 et sa maniabilité réduite de 1 pour le reste de la rencontre ou jusqu'à ce que le pilote la désactive.

LANDSPEEDERS

La disponibilité quasi universelle des landspeeders et des speeder bikes en fait les véhicules les plus fréquemment utilisés et modifiés par les mercenaires.

LE SUPERJET – SWOOP MODIFIÉ FLARE-S DE MOBQUET

Associant l'importante puissance de feu d'un autoblaster à l'un des swoops les plus rapides de la galaxie, le Superjet est un engin ultra rapide et notoirement dangereux, aussi bien pour son pilote que pour l'ennemi. Sa conception tire parti du moteur à répulsion haute performance Flare-S, ce qui procure une mobilité unique à une arme installée d'ordinaire sur des appareils plus imposants.

Cette combinaison d'appareils puissants a ses inconvénients, à tel point que certains pilotes surnomment l'appareil « le bâton de dynamite ». Déjà, la maniabilité du swoop est fortement réduite par son surpoids et ses besoins en énergie. Ensuite, le véhicule ne génère pas assez de puissance pour que l'autoblaster soit employé en permanence. Pendant que l'arme se recharge, les performances du swoop sont réduites, sa vitesse diminuant de 1 pour trois rounds. Enfin, les pics de variation énergétique générés par le blaster peuvent affecter l'appareil en plein vol, causant décrochages et perte ou prise de vitesse. Même les pilotes les plus expérimentés peuvent se trouver à la merci d'un appareil capricieux à très grande vitesse.



Type de véhicule/Modèle : Swoop / Flare-S

Constructeur : Swoops et Speeders Mobquet

Altitude maximale : 350 mètres

Portée des senseurs : aucune

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 4

Passagers : aucun

Coût/rareté : 9500 crédits/6

Emplacements disponibles : 0

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

RÈGLES ADDITIONNELLES

Arme surdimensionnée : lorsque le pilote obtient lors d'un **test d'Artillerie**, la vitesse de la moto décroît de 1 (pour un minimum de 1), et le pilote doit immédiatement réussir un **test de Pilotage (planétaire) Difficile** (◆◆◆) afin d'empêcher que le swoop parte à toute vitesse dans une direction au hasard. Si le **test d'Artillerie** génère un le swoop perd immédiatement toute son énergie. Le pilote doit alors dépenser sa prochaine action pour effectuer un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) afin de redémarrer l'appareil et d'éviter de s'écraser à la fin du round suivant (ou plus tard si le MJ le décide).

CHASSEURS

Il existe d'innombrables modèles de chasseurs en service dans la galaxie. Alors que l'Empire dispose des engins les plus performants (même s'il ne les déploie pas toujours), les petits gouvernements, les riches particuliers et les flottes privées s'offrent des modèles moins connus. Il n'est pas rare de croiser la route de vaisseaux anciens, toujours en service, personnalisés à l'extrême et d'une grande efficacité.

CHASSEUR INTERCEPTEUR A-7

Le chasseur intercepteur A-7 constitua l'apport des Chantiers Navals de Kuat au marché des chasseurs économiques juste après la Guerre des Clones. Comme les CNK livraient des destroyers stellaires et d'autres bâtiments à l'Empire, il sembla logique à nombre d'officiers impériaux de choisir ce fabricant pour leur fournir des intercepteurs. Certains signèrent donc des contrats pour équiper d'A-7 leur propre vaisseau. Cependant, dès que le chasseur TIE de Sienar, bien moins cher, devint l'appareil standard en service dans la marine de l'Empereur, l'A-7 fut relégué à des rôles secondaires ou locaux. Finalement, il fut proposé par Kuat à divers gouvernements, communautés et organisations paramilitaires sélectionnés avec soin. L'appareil devint un classique chez les unités mercenaires et, inévitablement, au sein des flottes pirates et criminelles.

L'A-7 est un chasseur à court rayon d'action typique, sans hyperdrive ni bouclier, et ne disposant que d'un armement limité. Il est assez comparable au chasseur TIE, son principal concurrent.

3	5	+2	DEF. AV./BAG./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			6	7

Type de véhicule/Modèle : Chasseur / Série A
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : aucun
Provisions : 1 jour
Coût/rareté : 80 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canons laser montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

CHASSEUR DE CLASSE OISEAU DE PROIE

SoroSuub a toujours voulu vendre le chasseur de classe Oiseau de Proie sur le marché civil, au lieu de le réserver à un acquéreur spécifique ou à une force armée particulière. Malheureusement, le projet fut victime de conflits internes lors de sa conception puis de sa fabrication, ce qui fit exploser son budget. Bien qu'il n'ait été produit qu'en faible quantité, il s'est révélé populaire au sein de certains cercles. Les pirates, tout particulièrement, sont friands de son apparence intimidante, et plus encore de son puissant système d'armement.

3	4	-1	DEF. AV./BAG./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			10	9

Type de véhicule/Modèle : Chasseur / Oiseau de Proie
Constructeur : SoroSuub
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui (5 sauts)
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 artilleur
Charge utile : 8
Passagers : aucun
Provisions : 4 jours
Coût/rareté : 84 000 crédits/8
Emplacements disponibles : 1
Armes : canons laser moyens montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Un lance-missiles à concussion monté à l'avant et un autre monté à l'arrière (portée courte ; arc de tir : avant ou arrière ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Souffle 4, Projectile guidé 3, Munitions limitées 6, Cadence lente 1).

CARGOS ET TRANSPORTS

Les cargos et les transports choisis par la plupart des mercenaires sont très bien armés, robustes et facilement adaptables à leur mission.

TRANSPORT D'ASSAUT LÉGER 4R3

Officiellement, le 4R3 est classé dans la catégorie des transports légers et pas dans celle des vaisseaux militaires d'assaut. Ceci résulte d'un arrangement officieux entre la Corporation Telgorn et l'Autorité du Secteur Corporatif, la première ayant été mandatée par la seconde pour concevoir un engin à même de contrer pirates et contrebandiers. Les premiers exemplaires ont été fournis à l'ASC et enregistrés au BOSS (Bureau Officiel des Services Stellaires) comme des cargos. La supercherie fut dévoilée par la suite, mais corriger la désignation se serait révélé problématique : ce genre de correction, effectué à l'échelle de la galaxie, engendre souvent beaucoup de confusion dans l'esprit des forces de l'ordre et des autres agences. Le 4R3 fut livré à divers acheteurs et se répandit lentement dans la galaxie, mais il resta un simple cargo, quoique très lourdement armé, pour la plupart des gens.

Le 4R3 est un vaisseau dont le rôle principal consiste à participer à des assauts clandestins. Conçu pour ressembler à un cargo non armé, il peut aborder un vaisseau pirate en toute quiétude avant que l'équipage adverse ne se rende compte de son erreur. L'armement du navire est entièrement dissimulé sous sa coque et peut être déployé en quelques secondes si besoin est. Le 4R3 est également déployé dans des régions de l'espace particulièrement touchées par la menace pirate. Là, il sert d'appât afin d'attirer les criminels dans des combats frontaux.

4	3	-1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			32	19

Type de véhicule/Modèle : Transport d'assaut léger / 4R3

Constructeur : Corporation Telgorn

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 2 artilleurs, 1 ingénieur

Charge utile : 80

Passagers : 16

Provisions : 1 mois

Coût/rareté : 300 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 4

Armes : Canons laser moyens rétractables montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Deux canons ioniques jumelés légers rétractables montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1).

Deux lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Souffle 6, Projectile guidé 2, Munitions limitées 7, Cadence lente 1).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Passerelle d'abordage Stinger : si le 4R3 réussit à accoster une cible, il peut en percer la coque en 3 rounds.

VAISSEAU D'ASSAUT SURRONIEN DE CLASSE CONQUEROR

Extrêmement rare dans la galaxie, le Conqueror, fabriqué pour les forces de défense surroniennes, n'est en général pas vendu aux étrangers. Quiconque pilote un de ces vaisseaux l'a soit reçu des mains des Surroniens – un cadeau très rare – soit racheté à prix d'or à un de ces chanceux, soit volé. Parmi ces rares exemplaires, on trouve le *Stinger*, piloté par l'assistante personnelle du prince Xizor, Guri, qui l'utilise pour mener à bien des opérations du Soleil Noir.

Cet appareil puissant et très polyvalent peut en cas de besoin être piloté par un seul individu. Dans sa configuration standard, ses aménagements sont limités : il ne comprend même pas de quartiers d'équipage, car les premiers modèles étaient assignés à des missions de défense planétaire de courte durée. Aujourd'hui, la plupart de ceux qui possèdent un tel engin le modifient dans le but d'améliorer les conditions de vie à bord. Avec ce vaisseau, les mercenaires et les chasseurs de primes disposent d'un outil parfaitement adapté à leur profession. Il possède en effet un armement puissant capable de détruire ou de neutraliser une cible, et jouit d'une excellente maniabilité pour un appareil de sa taille.

4	3	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 2	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			20	14

Type de véhicule/Modèle : Transport d'assaut léger / Conqueror

Constructeur : Surronian

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 10)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur, 1 ingénieur

Charge utile : 80

Passagers : 1

Provisions : 1 mois

Coût/rareté : 100 500 crédits/9

Emplacements disponibles : 4

Armes : Canons laser lourds jumelés montés sur tourelle dorsale (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Canons ioniques légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1).



CARGO LÉGER YV-929

Le cargo YV-929 embarque un arsenal monstrueux pour un vaisseau de sa taille, ce qui le rend très populaire dans les régions sauvages de la Bordure extérieure. On le rencontre moins fréquemment dans l'espace impérial ou dans les Mondes du noyau, car dans ces régions, son armement attire trop facilement l'attention des agents des douanes ou des patrouilles de la marine. La structure du YV-929 est très robuste, et les mercenaires ont donc tendance à en customiser l'armement bien au-delà de ce qui se fait habituellement.

4	3	-1	DEF. AV/BÂB/TRI/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 1	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			23	15

Type de véhicule/Modèle : Cargo / YV-929

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

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

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 2 artilleurs

Charge utile : 80

Passagers : 6

Provisions : 6 mois

Coût/rareté : 380 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 1

Armes : Deux triples canons blaster légers (portée proche ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 2).

Canons ioniques légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1).

Deux lance-missiles à concussion montés à l'avant et un monté à l'arrière (portée courte ; arc de tir : avant *ou* arrière ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Souffle 4, Projectile guidé 3, Jumelé 1, Munitions limitées 10 [chacun]).

TRANSPORT MOYEN YZ-775

Le YZ-775 est un vaisseau de transport moyen utilisé par les marchands indépendants, les contrebandiers et les mercenaires dans toute la galaxie. Comme tout cargo conçu par la Corporation Technique Corellienne, il est solide et facilement modifiable. Son système de défense important a nécessité l'obtention d'une dérogation spéciale auprès des autorités impériales, car la puissance de feu du vaisseau dépasse celle de la plupart des navires civils. De ce fait, les YZ-775 ont tendance à décourager les pirates et à donner à réfléchir aux croiseurs des douanes. Il s'agit donc de bâtiments particulièrement appréciés des mercenaires, des forces rebelles, des contrebandiers et des chasseurs de primes. Grâce à un hyperdrive de classe 1, ils se révèlent également très rapides.

Le vaisseau dispose d'un cockpit pouvant contenir jusqu'à huit personnes et abrite aussi deux ponts séparés. Le pont inférieur contient les quartiers de vie et les systèmes de l'appareil, tandis que la cargaison est stockée sur le pont supérieur. Cependant, les propriétaires réarrangent souvent cette configuration à leur convenance, car beaucoup préfèrent disposer de cales sur le pont inférieur afin d'y accéder plus facilement.

5	2	-3	DEF. AV/BÂB/TRI/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 1 1 1	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			34	25

Type de véhicule/Modèle : Transport / YZ-775

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 capitaine, 1 pilote, 1 copilote, 2 ingénieurs, 1 responsable de fret, 2 artilleurs

Charge utile : 850

Passagers : 0

Provisions : 6 mois

Coût/rareté : 500 000 crédits/3

Emplacements disponibles : 2

Armes : Un turbolaser léger jumelé monté sur tourelle dorsale (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 1).

Un canon laser moyen jumelé monté sur tourelle à bâbord et un autre à tribord (portée proche ; arc de tir : avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Deux lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Souffle 6, Projectile guidé 2, Munitions limitées 8, Cadence lente 1).

VAISSEAUX CAPITAUX

Les mercenaires, les pirates et les groupes paramilitaires utilisent régulièrement des vaisseaux capitaux petits ou moyens en tant que bases d'opérations. Les groupes les plus efficaces peuvent même posséder des navires plus grands, voire une flottille entière.

CROISEUR LOURD CLASSE « NEUTRON STAR » DE RENDILI STARDRIVE

Cet appareil a longtemps été un navire de combat très populaire parmi les forces de défense planétaire de la galaxie. S'il ne dispose pas du punch des vaisseaux capitaux les plus modernes, le Neutron Star embarque suffisamment de turbolasers et de canons laser pour servir de défense rapprochée efficace à une planète au budget serré. Ces engins représentent une force de dissuasion certaine vis-à-vis des pirates et assument parfaitement leur rôle de bâtiments de soutien au sein de flottes plus importantes. Les mercenaires modifient souvent leurs vaisseaux en fonction de leurs besoins ou dans un souci d'efficacité, et c'est ce qu'ils font avec d'anciens navires de cette classe quand ils les rachètent à des forces de défense planétaire. Le Neutron Star peut être équipé d'une foule d'armes différentes, même si habituellement, il dispose du classique mélange de turbolasers et de canons laser lourds.

Après l'avènement de l'Empire, beaucoup de forces militaires (dont l'Alliance Rebelle) se ruèrent sur tout vaisseau capital qu'elles pouvaient dénicher. Il est évident que les Neutron Star ne sont pas de taille face aux destroyers stellaires impériaux, mais les armées sans le sou font avec les moyens du bord.

7	1	-3	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 2 2 1	6
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			80	50

Type de véhicule/Modèle : Croiseur lourd / Neutron Star

Constructeur : Rendili StarDrive

Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 20)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 2200 hommes

Chasseurs : aucun

Charge utile : 5000

Passagers : 250 hommes de troupe

Provisions : 1 an

Coût/rareté : 2 800 000 crédits/4

Emplacements disponibles : 6

Armes : Turbolasers de croiseur lourds : 10 à bâbord, 10 à tribord et 4 à l'avant (portée longue ; arc de tir : bâbord ou tribord ou avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 2).

Canons laser lourds : 10 à bâbord, 10 à tribord et 5 dorsaux (portée courte ; arc de tir : bâbord ou tribord ou tous ; dégâts 6 ; critique 3).

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

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.

CUIRRASSÉ DE CLASSE KELDABE

Le cuirassé de classe Keldabe devint célèbre du fait de sa construction et de son déploiement par le Consortium de Zann, une organisation criminelle qui en avait volé les plans à MandalMotors. Vaisseau de guerre moderne et efficace, le Keldabe peut en remonter à tous les vaisseaux capitaux récents, y compris au destroyer stellaire impérial. Il est pourvu d'un dispositif bien particulier qui lui permet de drainer l'énergie des boucliers ennemis et de s'en resservir afin d'alimenter son formidable arsenal. Bien qu'efficace, cette technologie est très coûteuse, et les ressources du Consortium restent limitées.

7	3	-1	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 2 2 2	8
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			100	60

Type de véhicule/Modèle : Croiseur / Keldabe

Constructeur : MandalMotors/Consortium de Zann

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 10)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 6000 hommes

Chasseurs : 36

Charge utile : 8000

Passagers : 1000 hommes de troupe

Provisions : 2 ans

Coût/rareté : 200 000 000 crédits/8 (I)

Emplacements disponibles : 4

Armes : Turbolasers lourds montés sur tourelle : 5 dorsaux, 10 à bâbord et 10 à tribord (portée longue ; arc de tir : tous ou bâbord ou tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2).

Canons ioniques lourds : 5 ventraux, 5 à bâbord et 5 à tribord (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 8 ; critique 4 ; Ionique).

Deux lance-missiles à induction de masse montés à l'avant (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 14 ; critique 3 ; Souffle 4, Brèche 4, Imprécis 1, Munitions limitées 10, Cadence lente 2).

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

RÈGLES ADDITIONNELLES

Absorbeurs de boucliers d'énergie : le Keldabe dispose d'un dispositif d'absorption des boucliers ennemis intégré à sa coque. Cette technologie inédite est difficile à produire, occupe une place considérable et peut provoquer des surcharges critiques dans les systèmes. Cependant, elle procure un avantage particulier au Keldabe durant les combats. Les absorbeurs peuvent être activés par un membre d'équipage au prix d'une manœuvre. Une fois qu'il l'a fait, un vaisseau à portée moyenne (au maximum) voit toutes ses valeurs de défense réduites à zéro. Le dispositif peut rester opérationnel autant de temps qu'on le souhaite, mais à la fin de chaque round de fonctionnement, le Keldabe subit 4 points de stress mécanique.

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.

TRANSPORT D'ASSAUT STARBOLT

Le transport d'assaut Starbolt, fabriqué par la Corporation Technique Corellienne, a été présenté comme un vaisseau se suffisant à lui-même, complet tant en termes d'armement qu'en ce qui concerne ses forces embarquées (des escadrons de chasseurs ainsi que divers speeders, dont des modèles de commandement). Le bâtiment fut introduit sur le marché quelques années avant la Guerre des Clones et a été vendu à des unités de mercenaires, des forces de défense planétaire et d'autres entités similaires tout au long de la guerre. Avec la montée en puissance de l'Empire, CTC a perdu quantité de contrats d'équipements majeurs de l'armée impériale face à CNK ou SFS. En fin de compte, la production du Starbolt s'arrêta, en partie à cause de ventes très faibles, mais également à cause des édits impériaux limitant drastiquement la vente d'appareils militaires à des entités non gouvernementales ou non impériales.

Les exemplaires du Starbolt encore en service ne disposent que très rarement de leurs chasseurs et speeders d'origine. La plupart ont été remplacés par des vaisseaux plus modernes, mieux conçus et rapidement déployés. Cependant, ce transporteur est un vaisseau d'assaut très efficace, et plus d'un système stellaire en emploie dans les batailles contre les pirates et les rebelles. Régulièrement, des Starbolt endommagés ou complètement usés sont récupérés par des unités de mercenaires ou même des pirates.

À l'origine, si le Starbolt représentait un ensemble cohérent à l'achat, avec ses systèmes d'armement et ses navires d'assaut embarqués, les vaisseaux fournis n'étaient pas conçus exclusivement pour le bâtiment. CTC avait conclu des partenariats avec d'autres fabricants afin de proposer à ses acquéreurs les solutions économiques les mieux adaptées à leurs besoins militaires. Les speeders étaient toujours fournis par d'autres constructeurs, car ils ne faisaient pas partie des produits de la CTC. Bien que cette dernière fit la promotion de ses propres chasseurs en les proposant dans son offre groupée, la plupart des acheteurs préféraient d'autres vaisseaux. Une configuration populaire comprenait un escadron d'Y-wing associé à des speeders construits par Mekuun (un assortiment de speeders d'assaut Invader, de transports Rush et d'engins de commandement Overwatch).

6	3	-1	DEF. AV/BÂB/TRI/ARR.	BLINDAGE
2	2	2	2	6
GARANT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			75	60

Type de véhicule/Modèle : Frégate / Starbolt

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 10)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 800 hommes, équipage et troupes

Chasseurs : 24 chasseurs, 6 speeders d'assaut, 2 speeders de transport de troupes, 2 speeders de commandement et 2 navettes

Charge utile : 4000

Passagers : 250 hommes de troupe

Provisions : 2 ans

Coût/rareté : 10 000 000 crédits, sans compter les chasseurs et les speeders/8 (I)

Emplacements disponibles : 2

Armes : Deux turbolasers lourds montés sur tourelle dorsale (portée longue ; arc de tir : tous ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2).

Turbolasers légers : 2 à bâbord et 2 à tribord (portée moyenne ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1).

Deux canons ioniques lourds montés sur tourelle ventrale (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 8 ; critique 4 ; Ionique).

Lance-torpilles à protons jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Souffle 6, Brèche 6, Projectile guidé 2, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Cadence lente 1).

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

GABARITS DE CONVERSION RAPIDE POUR VÉHICULE PARAMILITAIRE

Il est courant de modifier un véhicule civil ou utilitaire pour en faire un engin de combat. Les unités mercenaires, criminelles et rebelles adaptent souvent des vaisseaux selon leurs besoins. Les conversions peuvent être effectuées par les propriétaires eux-mêmes ou confiées à des mécaniciens, qu'il s'agisse du personnel d'un port stellaire ou de techniciens de la pègre.

Si le MJ ou les PJ souhaitent convertir un véhicule civil pour une opération paramilitaire, il leur suffit d'y installer des kits et éventuellement des mods. Cependant, certains maîtres du jeu n'auront pas forcément le temps de créer de nouvelles conversions pour chaque véhicule existant : ils pourront alors se rabattre sur des gabarits, ce qui leur permettra d'adapter rapidement un engin en cours de partie.

Chaque gabarit est conçu pour un type de véhicule donné. Vu qu'il s'agit avant tout de bricolages, ces conversions entraînent forcément des malus en contrepartie des avantages qu'elles apportent. Si les PJ ont l'occasion de mettre la main sur un tel véhicule, ou si le

MJ estime qu'en mettre un à leur disposition sert l'histoire, il convient de préciser que chaque gabarit utilise déjà la totalité des emplacements disponibles, ce qui exclut donc toute installation d'un autre kit. Si le véhicule dispose déjà d'un ou plusieurs kits ou n'a aucun emplacement disponible, le MJ n'est pas censé y appliquer de gabarit de conversion rapide.

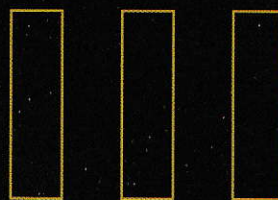
Vous trouverez les profils des armes comprises dans ces gabarits à la page 230 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Le nom de l'arme permet de savoir si elle présente l'attribut Jumelé 1 et détermine son orientation. Si elle est montée sur tourelle, son arc de tir est : tous. Si le gabarit présente une augmentation de la valeur de défense, le MJ doit décider à quelle section de l'engin elle s'applique.

Le MJ peut bien entendu ajuster ces gabarits comme bon lui semble, puisqu'ils ont pour seule fonction de permettre d'improviser un véhicule paramilitaire adapté aux besoins de la partie.

TABLE 2-10 : GABARITS DE CONVERSION RAPIDE POUR VÉHICULE PARAMILITAIRE

Véhicule	Maniabilité	Défense	Blindage	Seuil de dégâts de coque	Seuil de stress mécanique	Armes
À roues / chenilles	-1	-	+3	+2	-1	Canon laser moyen monté sur tourelle
Airspeeder	-1	-	+2	+2	-1	Canon blaster léger monté à l'avant
Cargo léger	-1	+1 pour une section	+1	+2	-2	Deux canons quad-laser montés sur tourelle
Landspeeder	-1	-	+3	+2	-1	Canon laser moyen monté sur tourelle
Marcheur	-1	-	+2	-	-2	Canon laser moyen monté à l'avant
Navette	-1	+1 pour deux sections	-	+2	-3	Deux canons laser légers jumelés montés à l'avant
Speeder bike / swoop	-1	-	-	+1	-1	Blaster à répétition léger monté à l'avant
Transport	-1	+1 pour deux sections	+2	+5	-5	Deux canons laser lourds montés sur tourelle
Transport moyen	-	+1 pour une section	+2	+3	-2	Deux canons laser moyens montés sur tourelle
Voiture des nuages	-1	-	+1	-1	-	Autoblaster léger monté à l'avant
Yacht	-	+1 pour une section	-	+2	-5	Deux canons laser légers montés à l'avant et un monté à l'arrière





ACTION ET AVENTURE

« Votre ami n'est qu'un mercenaire. En dehors de l'argent, il n'aime rien... ni personne. »

- Leia Organa

La carrière de Mercenaire englobe toute une palette de personnages, dont la plupart peuvent être considérés comme archétypaux : un PJ qui l'entreprend peut être un agresseur, un envahisseur, un protecteur, un gardien, un fauteur de troubles, un homme de main ou un garde du corps. Mais par définition, c'est l'argent qui le pousse à l'action. Sa vie est celle d'un mercenaire même s'il n'est pas à proprement parler un soldat à louer. Quand il entreprend un travail pour lequel il est qualifié et que le salaire est garanti, on peut s'attendre à ce qu'il fasse le boulot correctement.

Le Mercenaire est un combattant compétent, mais pas forcément un expert. Souvent issu d'un milieu martial, il n'est pas pour autant un professionnel ni un membre d'une force armée officielle. Il se bat généralement pour les crédits, mais parfois pour une cause qui lui tient à cœur. Et s'il est payé pour servir une noble cause, ses ambitions personnelles ou un camp politique qui lui est cher, c'est tant mieux !

Ce chapitre traite de l'intégration des Mercenaires dans une aventure ou une campagne. Vous y trouverez des idées et des suggestions pour concevoir des missions et des intrigues qui mettent la carrière en avant.

Des conseils sont également fournis au MJ concernant la distribution des points d'expérience suite aux missions de mercenariat, en particulier celles qui font intervenir de nombreux combats.

INTÉGRER UN MERCENAIRE

Les groupes d'aventuriers de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** sont souvent composés de personnages aux origines et aux professions diverses. Y intégrer un Mercenaire porté sur le combat est d'une simplicité enfantine, car les affrontements physiques sont monnaie courante dans l'univers de *Star Wars*. En revanche, il est probablement plus délicat de donner au joueur l'occasion d'exprimer l'aspect « flingue à louer » de son personnage : il faut en effet que le Mercenaire, vénal par nature, ait une bonne raison d'agir au sein de son groupe, une raison qui s'accompagne forcément de crédits. La section qui suit se penche sur cet aspect et sur la manière dont le MJ pourra gérer les groupes composés de Mercenaires aussi bien que ceux qui n'en comportent qu'un.

LE CÔTÉ LUMINEUX, LE CÔTÉ OBSCUR, ET LE MERCENAIRE

Dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, à l'époque dite « classique » de l'univers de *Star Wars*, les individus sensibles à la Force n'ont aucun Jedi à disposition pour les former et très peu de traditions encore assez vivaces où puiser pour apprivoiser leur don. Quand on connaît les avantages que procure la Force au combat, on imagine sans peine qu'un personnage sensible puisse se tourner vers les activités martiales et la carrière de Mercenaire. Dans ce cas, il aura bien plus tendance à recourir à la violence que s'il avait opté pour une autre voie. Les tentations de puiser dans la Force à des fins violentes ne manqueront pas, ce qui l'exposera naturellement à l'appel du côté obscur.

Comme les autres utilisateurs de la Force, les Mercenaires sensibles qui usent de leurs dons en public s'exposent à des risques vis-à-vis de la société galactique. Tôt ou tard, l'Empire les remarquera et ne ménagera pas ses efforts pour les retrouver. D'autres individus ou organisations peuvent aussi les rechercher ou les dénoncer.

Le MJ voudra probablement traiter un Mercenaire sensible à la Force comme n'importe quel autre personnage, mais il convient d'être particulièrement attentif quand un PJ recourt à la Force lors d'un combat. Ceux qui s'en servent de façon délibérément brutale ont toutes les chances d'être tentés par le côté obscur : le maître de jeu devrait faire pressentir cette menace aux autres personnages. Même si un PJ ou un PNJ ne connaît rien de la Force ni du côté obscur, il devrait noter un glissement dans l'attitude du personnage qu'il côtoie, au point de sentir le danger imminent et d'agir en conséquence.

L'EMPLOYEUR

Qui est l'employeur du Mercenaire ? Ce doit être la première question à se poser lors de l'intégration du personnage au sein du groupe. On peut diviser les PJ Mercenaires en deux catégories : ceux qui travaillent pour un groupe ou une organisation, et les indépendants. Chacune comporte des contraintes et des perspectives pour la campagne.

AU SERVICE D'UNE ORGANISATION

Les Mercenaires qui travaillent pour une organisation sont généralement membres d'une force militaire irrégulière. Beaucoup ont débuté comme soldat régulier avant de se tourner vers une voie plus lucrative.

Les employeurs les plus classiques des PJ Mercenaires sont tout bonnement les compagnies de mercenaires et les groupes paramilitaires. Dans le cas des compagnies, il s'agit d'unités armées indépendantes qui vendent leurs services : la morale et la politique jouent parfois un rôle dans les missions qu'elles acceptent, mais c'est surtout la somme promise qui compte. Un tel groupe peut se limiter à quelques individus ou rivaliser en effectif avec une petite force de défense planétaire. Certains sont peu organisés, tandis que d'autres ont développé leur propre structure de commandement, avec grades et contrats officiels.

Les groupes paramilitaires s'organisent généralement autour d'une cause commune. Il peut s'agir d'organisations armées soutenant une idéologie particulière, ou encore de milices de soldats citoyens qui se regroupent là où aucune autre force de sécurité n'existe. On peut également citer les forces de sécurité qui assurent la protection des mondes, structures et complexes corporatistes. Vous trouverez plus de détails sur les organisations paramilitaires à la page 85.

Quand un personnage œuvre au sein d'une telle organisation, le MJ et le joueur devraient se poser les questions suivantes pour mieux anticiper la manière dont le PJ pourra interagir avec le groupe et l'influence qu'il exercera sur l'histoire. Notez que s'il a travaillé pour une organisation mais que ce n'est plus le cas, il convient de consulter la section **Franç-tireur** de la page suivante.

- De quelle organisation le PJ fait-il partie ?
- Le reste du groupe est-il également employé par l'organisation ? La campagne tourne-t-elle autour de cette dernière ?
- Si le groupe n'a rien à voir avec l'organisation, pourquoi le personnage agit-il de son côté ?
- Le personnage travaille-t-il dans l'intérêt du reste du groupe ou contre lui ?
- Le groupe sait-il que le PJ est affilié à l'organisation ? Dans le cas contraire, pourquoi l'ignore-t-il ?
- L'organisation a-t-elle des intérêts dans l'aventure en cours ? Le cas échéant, le groupe le sait-il ? Dans le cas contraire, verrait-il une objection à la participation du PJ ?
- Les PJ louent-ils les services du Mercenaire par l'intermédiaire de l'organisation ? Dans le cas contraire, qui le rémunère et pourquoi ?
- Si le PJ agit indépendamment, quand devra-t-il retourner auprès de l'organisation ?
- Si le PJ est arrêté, fait prisonnier, grièvement blessé ou tué, comment l'organisation réagira-t-elle ?
- Si le PJ agit contre les intérêts de l'organisation, la met dans une situation embarrassante ou en danger, comment risque-t-elle de réagir ? Et si ce sont les associés du PJ qui entraînent ce désagrément ?
- L'Obligation du PJ est-elle liée à l'organisation (Obligé, par exemple) ? Quand elle est activée, cela signifie-t-il que le PJ est rappelé ou qu'on lui ordonne d'accomplir une tâche ou une mission donnée ?
- Quels sont les devoirs que le PJ est tenu d'honorer compte tenu de son rang au sein de l'organisation ?
- À qui le PJ rend-il compte de ses actes, et comment ?

Travailler pour une organisation comporte d'autres avantages, dont la teneur dépend de l'identité exacte de l'employeur et du jugement du MJ. Comme ci-dessus, c'est au joueur de consulter le MJ pour déterminer ce qu'il en est.

- Combien est payé le PJ et à quelle fréquence ? Reportez-vous à l'encadré Salaire régulier, page suivante.
- Le PJ bénéficie-t-il de privilèges médicaux ou autres ?



- Quels avantages lui confère son statut au sein de l'organisation ?
- Existe-t-il des perspectives de progression et comment une promotion (ou une rétrogradation) affecterait-elle les relations du PJ avec le groupe ?

Les organisations sont de véritables mines d'intrigues, de rebondissements et de scènes palpitantes : comme des personnages, elles agissent selon leurs propres intérêts et réagissent aux événements. Pour le MJ, elles sont source de PNJ, de situations et d'éléments narratifs en lien avec les Obligations. Elles peuvent aussi jouer un rôle clé au sein d'une campagne à long terme.

FRANC-TIREUR

Les Mercenaires qui travaillent en tant que francs-tireurs peuvent proposer leurs services à des employeurs bien plus nombreux et variés. Ils n'ont pas besoin de se plier aux règles, aux lois et autres contraintes d'une organisation, mais ne bénéficient pas non plus de son soutien. Ce type de personnage est bien plus enclin à accepter les missions douteuses, voire franchement criminelles. Si l'on ne peut pas considérer tous les indépendants comme des voyous, il faut bien admettre que leur travail et les milieux qu'ils fréquentent peuvent les mener dans la « zone grise », voire beaucoup plus loin.

Un Mercenaire indépendant a pu être formé au sein d'une armée officielle, qu'il aura quittée pour des raisons morales, financières ou autres. Il peut également avoir été expulsé ou congédié, peut-être à tort. D'autres n'ont pas reçu de formation traditionnelle et ont appris à combattre différemment, avec un mentor ou un parent. Parmi eux, certains cherchent à parfaire leur technique, tandis que d'autres apprennent sur le tas.

Le franc-tireur est disponible pour toute sorte d'employeurs, des nobles et politiciens cherchant à renforcer leur sécurité aux barons du crime désirant étoffer leurs armées de brutes. Quiconque a les moyens de se payer les services d'un Mercenaire peut être considéré



comme un employeur potentiel. Cependant, la plupart des Mercenaires sont généralement peu intéressés par les missions de type « chasse au fugitif ».

Avant tout, les aventuriers doivent convaincre le Mercenaire de les accompagner : il peut leur prêter temporairement main forte, par principe ou à la demande d'une tierce personne à laquelle il est redevable, mais il finira tôt ou tard par réclamer un salaire. Le MJ et le joueur peuvent s'inspirer des questions suivantes pour mieux

SALAIRE RÉGULIER

Comme on s'en doute, la plupart des Mercenaires s'attendent à être payés. Toutefois, dans la plupart des campagnes de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, les PJ débudent sans le sou ou sont endettés jusqu'au cou. Un personnage qui reçoit un paiement régulier risque de compromettre cette situation et donc de compliquer la tâche d'un MJ qui compte sur les difficultés financières de ses PJ et les Obligations liées.

Priver un personnage Mercenaire de sa paye régulière simplement parce que les autres PJ sont à court de crédits n'est évidemment pas la bonne solution. En revanche, le MJ peut adapter les délais et la manière dont ces honoraires sont acquittés, et préserver ainsi la dynamique de sa campagne. Habituellement, la manière la plus simple de rétribuer un service consiste à virer des crédits sur le compte en banque de l'individu, mais ce n'est pas la seule. Pour compliquer les choses, on peut imaginer qu'une transaction ne puisse s'effectuer que de la main à la main, et en espèces, pour ne laisser aucune piste exploitable par les autorités. Pour

cette même raison, elle pourrait se faire en nature sous une forme inédite. Le transfert vers un compte pourrait prendre du retard, l'employeur pourrait avoir des soucis d'argent. On peut même imaginer un Mercenaire renvoyé de son organisation et qu'on refuse de payer pour des motifs plus ou moins légitimes.

Sillonner la galaxie à bord d'un vaisseau capricieux et équipé de matériel en fin de vie peut rapidement assécher vos finances. Il faut acquitter régulièrement les loyers, droits d'amarrage et autres frais de location. Et c'est sans compter avec les officiels corrompus, la fraude et les alliés perfides qui ne manqueront pas de soutirer fréquemment des crédits aux PJ. Malgré une paye régulière, un personnage peut se retrouver désargenté pour de nombreuses raisons parfaitement crédibles.

Pour plus de renseignements sur les récompenses et rétributions, reportez-vous à la section **Récompenses martiales pour Mercenaire**, page 89.

définir ce qui peut pousser le personnage à rejoindre le groupe, même si les autres PJ louent tout simplement ses services.

- Le Mercenaire exige-t-il une rétribution ? Sinon, pourquoi ? Le personnage peut en effet renoncer à cette condition élémentaire si la nature particulière d'une mission s'y prête.
- Pourquoi le Mercenaire travaille-t-il avec le groupe ?
- Quelles sont les responsabilités du Mercenaire ? Sont-elles strictement définies ? Existe-t-il un contrat ? Qui tranche en cas de litige ?
- Si le Mercenaire a été directement engagé par les PJ, comment l'ont-ils rencontré ?
- Qui paie le Mercenaire, et combien ?
- Si ce sont les PJ qui rétribuent le Mercenaire, que se passe-t-il en cas d'arriérés ? Les abandonne-t-il ou tente-t-il de leur soutirer les crédits ? Comment cela peut-il influencer sur la campagne ? Les joueurs sont-ils prêts à mettre en scène ces tensions sans que cela nuise à l'ambiance de la table ?
- Si le personnage Mercenaire doit quitter le groupe, son joueur voudra-t-il interpréter un nouveau personnage ?
- Qui finance le logement, l'équipement, les armes, les véhicules et les soins médicaux du Mercenaire ?
- Que se passe-t-il si le Mercenaire est arrêté, fait prisonnier, blessé ou tué ?
- Que se passera-t-il quand la tâche pour laquelle le Mercenaire a été engagé sera accomplie ? Et en cas d'échec ?
- Si le Mercenaire est le garde du corps d'un PJ, quelles sont les règles du contrat et quel degré de protection est-il censé fournir ?

La présence d'un Mercenaire indépendant est la garantie de scènes savoureuses entre membres du groupe et elle ne pourra que contribuer à l'intérêt narratif. En effet, ce personnage est souvent d'une trempe bien différente de celle d'un Technicien et d'un Colon. Ces divergences potentiellement conflictuelles sont censées apporter du piquant à vos parties. L'historique et l'obligation du Mercenaire peuvent ressurgir à tout moment pour révéler de nouveaux ennemis ou des rencontres imprévues au beau milieu d'une mission qui n'avait a priori pas le moindre lien.

AU SERVICE DE CRIMINELS

Au fil des parties, les PJ seront naturellement amenés à côtoyer les franges douteuses de la civilisation galactique. Dans bien des cas, la nature et le site des opérations qu'ils entreprennent pousseront les PJ à coopérer avec des criminels, même si aucun d'entre eux n'est lui-même issu de la pègre. Les décrets impériaux ont rendu illégales des activités que l'on considérerait comme licites dans une société plus libre : il n'est donc pas rare de transgresser une loi impériale tout en agissant de manière respectable. Certaines carrières et spécialités sont ouvertement criminelles, comme Contrebandier ou Tech hors-la-loi. D'autres sont juste suspects a priori, comme Bourlingueur, Chasseur de primes ou Mercenaire.

ASSISTANCE À COURT TERME

Sachant que la difficulté des combats varie au fil d'une campagne, il est possible que les PJ se retrouvent dans une situation délicate et qu'ils aient besoin de chercher de l'aide. Si les joueurs comprennent que leurs personnages sont dépassés par l'adversité et trouvent le temps de réfléchir à une solution, ils peuvent décider qu'il leur faut du renfort et engager provisoirement un Mercenaire. L'un des joueurs habituels pourrait laisser de côté un PJ peu rompu au combat pour créer un soldat de fortune qu'il incarnera pour quelques séances. Ce personnage devient alors le PJ secondaire ou « de rechange » du joueur. On peut également introduire un nouveau joueur par ce biais, ce qui constitue un moyen idéal de l'incorporer dans le groupe de jeu, quelle que soit son expérience de rôliste et le temps qu'il pourra y consacrer par la suite.

Travailler pour un employeur criminel, qu'il s'agisse d'un individu, d'une famille ou d'un syndicat, comporte des avantages, mais aussi des inconvénients. Si les Mercenaires peuvent décrocher des emplois lucratifs comme hommes de main ou gros bras dans une organisation criminelle, certains risques ne sont pas d'emblée évidents et les hors-la-loi cachent souvent leur jeu. Un Mercenaire ou un Contrebandier pourrait parfaitement s'apercevoir un peu tard que son association avec un criminel attire sur lui une attention malvenue, ou que sa propre réputation commence à en pâtir. Si un PJ au moins agit pour le compte de la pègre, le maître du jeu devrait se poser les questions suivantes :

- À quel genre d'organisation criminelle a-t-on affaire ? Ses activités sont-elles spécialisées ?
- Quelle est la taille de l'organisation ou de la bande ?
- Quelle est la réputation de l'organisation au sein de la pègre galactique ? Est-elle différente aux yeux des autorités ou d'autres acteurs importants ?
- Qui mène l'organisation et quelle est sa force ?
- Dans quelle zone géographique l'organisation sévit-elle ?
- Qui sont ses rivaux et ennemis ? Sont-ils plus douteux encore, ou plus respectueux de la loi ?
- L'Empire ou les autorités locales s'intéressent-ils de près à l'organisation ?
- En s'associant avec l'organisation, quelle réputation les PJ risquent-ils de se tailler ? Que se passerait-il s'ils tentaient de mettre un terme à cette collaboration ?

Les joueurs peuvent faire en sorte que leurs PJ se posent les questions suivantes, même si certains éléments peuvent évoluer au fil de l'histoire.

- À quel point sont-ils prêts à se compromettre ? Où situent-ils la limite au-delà de laquelle ils n'accepteront plus d'exécuter les ordres ? Comment réagiront-ils si on leur demande d'enfreindre leur code moral ou la loi de manière éhontée ?
- Comment réagiront-ils s'ils sont arrêtés et accusés de crimes pour avoir collaboré avec des hors-la-loi ?

GROUPES DE MERCENAIRES

Il est possible que la majorité du groupe soit constituée de soldats de fortune, surtout si le MJ compte mener une campagne mettant l'accent sur le mercenariat ou s'il a l'intention de se servir des idées exposées plus loin. Les histoires impliquant un groupe de Mercenaires sont généralement très centrées sur le combat. Cette tendance tout à fait acceptable risque cependant de provoquer le problème inverse de celui décrit plus haut. Cette fois, Le MJ doit réfléchir avec ses joueurs afin que les personnages qui ne sont pas des Mercenaires ne restent pas sur la touche. D'un autre côté, la palette des spécialités du Mercenaire est vaste et diversifiée : le Soldat à louer peut diriger les troupes, le Garde du corps est un excellent protecteur et le Canonnier comme le Maraudeur sont des combattants de première ligne aux styles différents. Le Démolisseur est fêru de technologie et le Nervi peut assurer les interactions sociales (dans un registre hostile et menaçant).

En fait, les campagnes centrées sur le mercenariat gagnent à faire intervenir d'autres types de personnages : même si médecins, techniciens et négociateurs ne participent pas directement aux opérations militaires, ils y jouent souvent un rôle majeur. Enfin, ce n'est pas parce qu'un PJ n'est pas un Mercenaire qu'il n'est pas prêt à vendre ses services de combattant.

Comme dans le cas d'un Mercenaire solitaire, les groupes de soldats de fortune doivent décider s'ils agissent pour le compte d'une organisation ou en francs-tireurs, voire s'ils constituent eux-mêmes une petite structure à part entière. On peut imaginer un mélange de tout cela, mais opter pour l'une des propositions simplifie la narration. Les questions évoquées plus haut peuvent guider les décisions des joueurs. Le MJ peut également leur prodiguer quelques conseils, notamment s'il puise dans les idées de la section **Campagnes de Mercenaires**, page 85.

CONCEPTS DE MERCENAIRES

Cette section s'attache à présenter quelques accroches et idées pour intégrer des Mercenaires à un groupe. MJ et joueurs peuvent les appliquer directement à leur équipe ou simplement s'en inspirer pour leur historique, leurs Motivations et le contexte de leurs aventures. Chaque proposition est valable pour au moins une spécialité de Mercenaire.

LAISSÉ EN ARRIÈRE

Les PJ ont découvert le Mercenaire alors que son organisation l'a abandonné. On l'a laissé pour mort sur un champ de bataille, à moins qu'il ne s'agisse du survivant oublié d'un naufrage spatial ou d'une campagne désastreuse. Une enquête visant à retrouver la trace de son organisation ou de son unité pourrait finir par révéler des tractations perfides entre certains membres de cette dernière et des rivaux.

PROTECTION RAPPROCHÉE

Les PJ doivent protéger un PNJ, ce qui les pousse à engager un garde du corps compétent. Il peut s'agir d'un

professionnel émérite ou d'un futur spécialiste qui n'a pas hésité à exagérer ses qualifications pour mieux se vendre. L'individu qui requiert une protection peut même être un des PJ : les rapports entre le Garde du corps et son employeur peuvent alors constituer un élément clé de la campagne.

SOUS SURVEILLANCE

Le Mercenaire reçoit de son employeur, un baron du crime ou autre individu très influent, la mission d'accompagner le groupe. Plusieurs PJ sont redevables à ce puissant PNJ, et l'escorte est surtout là pour s'assurer que les débiteurs ne se défilent pas à la première occasion. Ce concept est bien entendu tout désigné pour la spécialité de Nervi.

AUX ABOIS

Le Mercenaire fuit une situation très fâcheuse. Il a besoin de gagner des crédits, soit en étant rémunéré par les autres PJ, soit en profitant de la même source de revenus qu'eux. Il est même prêt à faire une entorse à ses tarifs habituels pour éviter le pire. Ce concept est valable pour n'importe quel type de Mercenaire. On peut imaginer les situations suivantes :

- Le Mercenaire a déserté l'Armée Impériale ou une autre force militaire ou paramilitaire. Une Obligation le lie peut-être à cette situation et le suivra jusqu'à ce qu'il s'en acquitte.
- Le Mercenaire est recherché par un puissant seigneur du crime et ses chasseurs de primes pour l'avoir mal protégé, ou parce qu'il a fait échouer une intervention chez un rival.
- Le personnage travaillait pour une célèbre unité mercenaire illégale, démantelée et décimée par les autorités. Les forces de l'ordre traquent les survivants. Il est possible que les anciens chefs de l'organisation veuillent retrouver le PJ afin qu'il ne révèle jamais ce qu'il sait de leurs vils desseins.

LES PROTECTEURS

Le groupe est essentiellement composé de Mercenaires qui louent leurs services pour protéger des personnes ou des communautés. Il peut employer d'autres soldats de fortune afin d'accroître sa puissance de feu ou engager différents types de personnages pour assurer des rôles de soutien.

RECHERCHONS MERCENAIRE QUALIFIÉ

Les PJ estiment que leur groupe doit se montrer plus efficace au combat et décident d'employer des Mercenaires appartenant à diverses spécialités. Le problème, c'est qu'ils sont à court d'argent et qu'ils vont devoir contracter une Obligation ou faire jouer une ancienne faveur pour rémunérer leurs renforts. La première partie d'une telle aventure pourrait comporter une phase d'auditions qui fera intervenir plusieurs candidats. Certains pourraient mal digérer d'être éconduits...

RENCONTRES DE COMBAT POUR MERCENAIRES

Bien que le combat soit un des piliers de toute aventure dans l'univers de *Star Wars*, cette section se penche sur la conception d'affrontements adaptés aux Mercenaires. Une telle rencontre, pour réussir, doit mettre en avant les compétences du PJ et satisfaire ceux qui ont fait appel à ses services. Il ne faut pas en conclure que les autres personnages n'ont pas de rôle à jouer et qu'ils ne peuvent pas briller dans ce genre de situation, mais c'est le Mercenaire qui se retrouvera sous les projecteurs. Certains des exemples qui suivent concernent les spécialités telles que Garde du corps, et chaque rubrique est accompagnée de conseils pour le MJ, afin qu'il prépare et gère au mieux les situations spécifiques que rencontreront les spécialistes. Bien sûr, tout ne se déroule jamais parfaitement dans la vie d'un mercenaire, c'est pourquoi le MJ trouvera des idées visant à corser les choses quand tout se passe trop bien pour les PJ. Cette section traite également de la façon de créer une rencontre, tandis que les dernières pages sont remplies d'idées de rencontres, d'aventures et de campagnes.

CHOISIR UN ADVERSAIRE

Le choix d'un adversaire à la hauteur du Mercenaire est une étape cruciale dans la confection d'une rencontre palpitante. Le type d'ennemi est souvent dicté par l'aventure ou l'intrigue, mais le MJ peut le concevoir afin d'offrir au PJ un adversaire sur mesure. S'il désire que la rencontre soit vraiment tendue et excitante, il lui suffit de faire intervenir un ennemi capable d'exploiter les faiblesses du Mercenaire, et par conséquent redoutable. Il faut cependant éviter d'abuser du procédé.

Plusieurs méthodes peuvent s'appliquer lors de la sélection d'un adversaire. Tout d'abord, il est possible de prendre un ennemi déjà prévu pour la rencontre et de l'opposer directement au Mercenaire. Cet adversaire peut alors recourir à une tactique en rapport avec le savoir-faire du PJ. Ce genre d'approche est parfait pour les sbires. Dans le cas des rivaux ou des Némésis, le MJ peut échanger l'un de leurs talents ou de leurs aptitudes contre une capacité qui handicape les compétences du Mercenaire, ou les met au contraire en avant.

La deuxième méthode consiste à créer un adversaire taillé sur mesure pour le PJ. Cette approche est intéressante quand on est sûr que l'aventure ou la rencontre débouchera sur une confrontation directe entre les deux ennemis. Dans le cas d'un Mercenaire particulièrement à l'aise au corps à corps, par exemple, il suffit de glisser un ennemi tout aussi compétent dans ce domaine (voire meilleur). Le personnage va alors livrer un duel spectaculaire, digne des meilleurs films d'arts martiaux, pendant que la bataille fait rage tout autour.

Quelle que soit l'approche employée, c'est en choisissant soigneusement des situations et une opposition permettant au Mercenaire de tirer profit de ses aptitudes que l'affrontement sera le plus gratifiant pour le joueur. Si un Nervi a investi dans le talent Coup assommant (cf. livre de base page 135), lui donner une bonne raison de mettre son adversaire K.O. récompense ce choix, et peut aider le MJ à fournir des renseignements aux PJ par la bouche d'un prisonnier. De même, un Canonnier ayant opté pour le talent Tir de barrage (cf. Livre de base page 145) devrait être mis régulièrement dans une situation où la logique exige qu'il canarde des cibles importantes à longue portée.

Il est également important de varier la puissance des adversaires rencontrés : de temps à autre, le Mercenaire devrait pouvoir écraser ses ennemis, sbires ou rivaux. Une Némésis, en revanche, est toujours censée lui donner du fil à retordre, à moins que le PJ ait passé du temps à mettre au point une tactique pour la vaincre. D'un autre côté, faire surgir un adversaire très puissant qui met le Mercenaire au tapis contre toute attente est un excellent moyen de faire comprendre à tous qu'on est passé aux choses sérieuses.

PLANTER LE DÉCOR

Pour obtenir une rencontre adaptée au Mercenaire, une autre approche consiste à concevoir ou à adapter le théâtre de l'affrontement, le terrain et l'environnement, avec cette idée en tête. Cela concerne également les passants et autres individus qui ne sont pas impliqués directement dans le combat. En réfléchissant à l'avance à la configuration du lieu, le MJ doit anticiper les actions probables des deux camps et modifier les détails pour rendre le combat plus intéressant. C'est souvent par ce



CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

A partir du moment où un Mercenaire acquiert une capacité emblématique (cf. page 35), le MJ devrait adapter certaines de ses rencontres pour que le joueur puisse en faire usage. Dans certains cas, il pourra relever la difficulté d'un combat de manière à ce que le PJ puisse briller dans une situation qui aurait terrassé n'importe quel autre personnage. Dans le cas de rencontres plus ordinaires, le MJ doit s'attendre à mettre un terme prématuré aux hostilités dès que « Jusqu'au dernier » fera son apparition. « Carapace » aura un effet moins radical sur les combats, mais le Mercenaire devenant bien plus résistant, il se montrera probablement bien plus intrépide.

genre de préparation que l'on révèle certains éléments importants de l'histoire ou que les personnages sont amenés à lutter pour les obtenir.

Malgré tout, la nature de chaque combat reste fluide et imprévisible, parfois pour tous les partis en présence. Le MJ peut rédiger une liste d'éléments de décor cohérents avec le théâtre de l'affrontement. Le moment venu, il pourra les intégrer à sa description improvisée de l'environnement, ou à la carte des lieux s'il en utilise une.

Lorsqu'on crée un site de combat, il peut s'avérer utile d'en griffonner un plan. N'importe quel type de terrain, sauvage ou urbain, est imaginable : le MJ n'a qu'à esquisser l'environnement immédiat et à en imaginer les abords (tout combat peut se transformer en poursuite si quelqu'un décide de prendre la fuite). Il peut ensuite noter sur la carte tout ce qui pourra servir au Mercenaire ou à d'autres personnages.

- Espace de manœuvre ou chemins possibles pour l'attaque et la retraite.
- Abris et modificateurs correspondants.
- Éclairage, notamment les zones de pénombre et d'obscurité où amis et ennemis peuvent se cacher.
- Conditions atmosphériques (pluie, brouillard, vapeurs) pouvant entraîner des dés modificateurs.
- Robustesse des portes, fenêtres et autres ouvertures, au cas où il faudrait les forcer.
- Robustesse des bâtiments et autres éléments du décor. Cela permet au MJ de prévoir ce qui peut se passer si des tirs de blaster produisent des ☼ ou des ☾.
- Stabilité du sol ou du pont du vaisseau.
- Zones pouvant être détruites par des explosifs ou autres, avec les effets possibles.
- Éléments spécifiques aux types de combattants : postes de tir pour les armes à distance, fosses dans lesquelles les spécialistes du corps à corps pourraient se retrouver, se pousser, tomber, etc.

COMBAT PLANIFIÉ

Dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, les affrontements prennent généralement la forme de petites escarmouches ou

de courtes batailles spatiales où l'un des camps tente d'échapper à l'autre. Dans le cas de certaines rencontres pour Mercenaires, il s'agit de véritables missions de combat, avec des objectifs bien définis et des motivations sous-jacentes. Les opposants sont souvent des combattants aguerris aux tactiques militaires, ce qui rend l'affrontement potentiellement plus meurtrier que lorsqu'une bande de brutes se livre à des exactions pour le compte d'un baron du crime local. Cette section concerne les rencontres planifiées entre effectifs réduits. Reportez-vous à la partie **Combat de masse**, page 81 pour les rencontres faisant intervenir un grand nombre de combattants.

Lorsqu'il conçoit une mission de combat à petite échelle, le MJ doit certes se pencher sur le site et sur les adversaires, mais il doit également imaginer la personnalité du groupe ennemi, de ses meneurs et de ses troupes. L'unité est-elle particulièrement portée sur l'offensive ? Y a-t-il une fracture entre le chef et les soldats (un officier va-t-en-guerre et une équipe beaucoup plus craintive, par exemple) ? Pourquoi cet ennemi combat-il et qu'est-ce qui pourrait le faire renoncer ? Que se passerait-il si l'un des camps venait à se rendre ? L'adversaire est-il redoutable ? Les PJ disposent-ils d'alliés, d'un accès aux soins ?

Ensuite, l'objectif du combat doit être clair et concerner de préférence la raison pour laquelle le Mercenaire a été engagé. Cela peut être aussi simple que « protéger le PNJ X et prendre la fuite » ou aussi complexe que « forcer l'accès de la base, trouver les plans et s'emparer du prototype de chasseur caché dans le hangar ». Les bénéfices d'un succès et les conséquences en cas d'échec doivent être sans équivoque (et dans le second cas, le salaire risque de s'en ressentir).

Le MJ devrait essayer d'anticiper le déroulement du combat en notant, pour chaque combattant PNJ et round par round, sa tactique de prédilection. Ainsi, il évitera que l'affrontement ne s'éloigne trop du fil prévu, tout en n'oubliant aucun détail intéressant dans le feu de l'action. Étant donné qu'il est impossible de prédire tout ce que les joueurs vont faire, la liste sera forcément moins étoffée après quelques rounds, ce qui laissera au MJ une marge de manœuvre pour adapter les réactions des PNJ à l'évolution de l'action. La liste peut également comporter des éléments indépendants du combat à proprement parler, comme les conditions météo ou l'arrivée de renforts.

Le MJ doit aussi penser à l'issue de l'affrontement : qui s'occupe des blessés et des morts ? Où se rendent les survivants et comment ? Le combat est-il légal ? Si les autorités impériales, planétaires ou locales se rendent sur place, comment réagiront-elles ? Y a-t-il du butin à récupérer ? Qu'en est-il des prisonniers ?

Les récompenses de la rencontre (qu'il s'agisse de récompenses matérielles ou d'XP), le cas échéant, devraient également être notées à l'avance. Reportez-vous à la section **Récompenses martiales pour Mercenaires**, page 89, pour plus de détails.

EMBUSCADES

Les embuscades sont un grand classique, que les PJ en soient les cibles ou les instigateurs. Elles peuvent avoir été préparées par une bande de voyous surgissant d'une

PLANTER LE DÉCOR : LE GARDE DU CORPS

Comme les autres spécialités, le Garde du corps se montre plus efficace si l'environnement lui permet de mettre ses qualités en avant, c'est-à-dire son savoir-faire défensif, notamment pour protéger une personne. Un MJ qui prépare un combat impliquant un Garde du corps et l'individu qu'il protège devrait envisager les éléments suivants :

- **Abris** : le Garde du corps va probablement chercher à guider son protégé vers un obstacle solide les séparant de l'attaquant. Si ces objets sont de petite taille, il lui faudra adapter sa tactique. On improvise souvent un abri : les panneaux de contrôle et les caisses viennent tout de suite à l'esprit, mais le MJ peut également semer le décor de véhicules, de droïdes, de piliers, de poutrelles et autres éléments de construction.
- **Plusieurs sorties** : un Garde du corps avisé cherchera l'issue la plus sûre et la

plus accessible. La retraite des PJ est souvent de mise dans ces situations et le MJ est censé savoir sur quoi débouche chacune des sorties. Il est également intéressant de limiter le nombre d'issues pour faire monter la tension. Le choix peut devenir délicat si aucune de ces sorties ne paraît sûre.

- **Dangereuses distractions** : tout le monde n'a pas envie d'être couvé en permanence et beaucoup n'ont pas l'instinct de préservation du Garde du corps. Parsemez le site de tableaux de contrôle, de véhicules, de droïdes, d'engins divers et autres éléments que la personne protégée pourrait avoir envie de manipuler, et la situation peut vite devenir plus complexe et intéressante. Certains de ces objets peuvent s'avérer utiles, à condition que les intéressés en fassent un usage éclairé et adapté à la situation.

ruelle ou par une unité militaire qui se cache méthodiquement avant de surprendre l'ennemi grâce à sa maîtrise du camouflage, ses tirs croisés et d'autres tactiques redoutables. Même une négociation ordinaire peut se transformer en attaque-surprise, orchestrée ou improvisée.

Lorsqu'on prépare une embuscade, le site est primordial. En l'absence d'un site adéquat, l'assaillant risque d'être détecté ou d'offrir à sa cible les moyens de s'échapper et de se protéger. Beaucoup d'embuscades ont lieu lors d'un déplacement de l'adversaire, mais on peut aussi l'attirer à l'endroit voulu.

Le MJ doit avant tout se pencher sur les abris, la visibilité et l'initiative. Si les obstacles et l'éclairage sont bien choisis par les assaillants, les victimes de l'embuscade subiront au moins un ■ à leurs tests. La gestion de l'initiative est plus complexe. **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** accorde un test d'initiative aux deux camps, y compris dans le cadre d'une embuscade, si bien que les défenseurs ont une chance d'anticiper l'attaque. Si ce sont les PJ qui sont ciblés, le MJ n'est pas censé détailler les conditions du combat avant d'avoir résolu les tests d'initiative. De cette manière, si des PJ agissent avant l'assaillant, ils manqueront d'informations pour adapter leur réponse et la surprise de l'attaque sera en partie préservée. Ils se douteront que quelque chose cloche, mais sans savoir d'où ni comment les problèmes vont surgir. Le MJ peut accorder des tests de Perception pour discerner la position et les mouvements de l'ennemi, mais plusieurs ■ sont recommandés pour illustrer les conditions.

COMBAT VÉHICULÉ

Les Mercenaires ne sont pas vraiment à leur avantage dans les combats entre vaisseaux, mais il en va tout autrement lorsqu'ils utilisent des véhicules planétaires. À moins de cumuler plusieurs spécialités, ils ne disposent pas des nombreux talents de pilotage qui sont l'apanage d'autres carrières. Cependant, certains sont fort habiles

avec les canons d'engins ou de vaisseaux, leur préférence naturelle allant aux tourelles. Le MJ peut adapter les circonstances d'un affrontement pour procurer aux canonnières de nombreuses cibles ou, à l'inverse, des proies en nombre réduit mais plus coriaces, et dont il faut viser des sections vulnérables.

Les Soldats à louer sont les plus enclins à recourir aux véhicules de combat lourds sur le champ de bataille. Ils peuvent piloter des hoverniks, des speeders blindés, des marcheurs ou des speeder bikes militaires. Les compagnies disposent systématiquement de véhicules assurant le transport et les phases de déploiement.

Les batailles que livrent les troupes mercenaires et paramilitaires sont souvent de grande ampleur. Quand il prépare un tel affrontement, le MJ est censé établir la liste des véhicules qui vont intervenir et imaginer des tactiques en fonction des forces et faiblesses des engins. Si par exemple un camp se sert d'hoverniks tandis que l'autre compte sur ses airspeeders, la bataille prendra une allure bien différente de celle qu'offrirait un affrontement entre speeder bikes et landspeeders. La vitesse des véhicules, la configuration du terrain et l'expérience des équipages sont les facteurs les plus importants en dehors des modèles eux-mêmes. Si les engins sont très différents, le contraste sera saisissant, mais si tout le monde emploie des machines du même genre, les approches tactiques feront la vraie différence.

Lors d'une grande bataille, il est intéressant de séparer les PJ dans plusieurs véhicules, en associant notamment un pilote à un artilleur. Cela leur donne l'occasion de venir au secours de leurs amis en difficulté et d'improviser des tactiques, les plus prudents misant sur des stratégies moins risquées que leurs camarades agressifs. Enfin, s'ils devaient perdre un véhicule, l'issue de la bataille n'en serait pas forcément décidée pour autant : les PJ privés de moyen de locomotion pourraient être récupérés par leurs compagnons et rester actifs dans la rencontre.

COMBAT DE MASSE

Si l'on respecte l'esprit de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, les batailles de grande ampleur sont censées se dérouler de manière très cinématographique. En général, les PJ n'agissent que sur une portion réduite de l'affrontement, mais cela peut suffire à faire basculer la bataille. Quand les aventuriers sont sur un champ de bataille, il n'est pas question de gérer l'ensemble de la rencontre de manière structurée. Ils pourront se mouvoir, effectuer des tests de compétence et des attaques quand la situation le justifie sans pour autant s'astreindre au découpage par rounds, jusqu'au moment où ils prennent une part plus active au combat.

On parle de combat de masse à partir du moment où plusieurs dizaines de combattants sont impliqués, mais certaines batailles font intervenir des milliers d'hommes ou des centaines de vaisseaux. Lorsqu'il prépare un combat de masse, le MJ doit déterminer la taille des forces en présence, l'identité de leurs meneurs et leurs objectifs respectifs. Il doit également envisager les retraites possibles, les plans B et le niveau d'implication. Si tel camp perd 50 % de ses effectifs, comment va-t-il réagir ? Qu'en est-il à 70 % ? Le repli est-il de mise ? Un baroud d'honneur est-il plus probable ? Les troupes restantes se dispersent-elles pour tenter de se retrouver à un point de ralliement ?

Le rôle des PJ doit être bien défini. Sont-ils au cœur de la bataille et de ses enjeux ? S'ils éliminent un chef ennemi, que se passe-t-il ? Sont-ils des soldats comme les autres, qui vont surtout s'efforcer d'en sortir vivants ? Se lancent-ils dans la bataille avec une responsabilité modeste mais bien définie, pour se retrouver, au milieu du combat, à la tête des forces de leur camp ? Assigner les PJ à une tâche donnée permet de mieux les aiguiller tout en définissant les adversaires que le MJ va leur opposer. Les objectifs des personnages peuvent être multiples, et leurs succès et échecs pourront influencer le déroulement de l'affrontement.

Comme toute scène d'action de *Star Wars* qui se respecte, les grandes batailles doivent se dérouler à un rythme soutenu. Si les choses s'enlisent, le MJ est invité à trouver le moyen de débloquer la situation ou de mettre un terme au combat : le commandant adverse change de tactique, commet une erreur (aussi grossière soit-elle) ou se retrouve neutralisé d'une manière ou d'une autre. Sinon, les PJ découvrent une échappatoire inespérée, se font un nouvel allié ou bénéficient de renforts écrasants. Le moral d'un camp ou de l'autre peut soudain s'effondrer ou se raffermir par instinct de survie ou par esprit de vengeance.

COMBAT SPÉCIALISÉ

Cette section présente des exemples de rencontre adaptés à chaque spécialité de Mercenaire. Le MJ est invité à s'en inspirer pour sa propre campagne. Tous les adversaires cités sont issus du **Chapitre XII : Adversaires** du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

GARDE DU CORPS

Les Gardes du corps restent généralement au contact de leur protégé lorsqu'ils combattent. Ils peuvent

MORAL DES TROUPES ENNEMIES

Que ce soit dans le cadre de grandes batailles ou d'un accrochage entre quelques combattants, le moral joue souvent un rôle décisif. Il peut rapidement faire basculer l'affrontement quand des troupes nombreuses et organisées sont inspirées par leurs meneurs ou que les pertes subies les font sombrer dans le désespoir. Au MJ de surveiller l'évolution du moral des soldats et de l'illustrer de manière visible pour les PJ. Les PNJ pourront se ruier en avant quand un événement favorable ou le discours d'un chef charismatique les galvanise. À l'inverse, ils pourront se disperser comme des mouches si leur champion ou leur meneur est terrassé. Les PJ peuvent tenter des tests de Coercition pour décourager l'ennemi, ou des tests de Charme ou de Commandement pour exalter leurs alliés.

normalement détourner ou contrer les attaques qui ne leur sont pas destinées grâce au talent Garde du corps, à leur robustesse et à leur ingéniosité. Il suffit qu'un adversaire solitaire se concentre sur l'individu qu'il protège pour que le PJ soit entièrement mobilisé. L'ajout d'autres assaillants peut accroître la tension, mais risque surtout de justifier un repli. Une solution consiste à faire accompagner l'adversaire par un groupe de sbires, ce qui produit le même effet spectaculaire qu'un assaut général sans pour autant écraser irrémédiablement les défenseurs.

EMPÊCHER UN ENLÈVEMENT

Une bande de chasseurs de primes tente de capturer la personne que protège le Garde du corps.

Décor : un vaste réseau de passerelles aériennes reliant plusieurs bâtiments et plateformes répartis sur plusieurs niveaux, et grouillant de passants.

Abris et objets : kiosques commerciaux, terrasses de cantina, passerelles voisines et objets d'art.

Adversaires : cinq Chasseurs de primes apprentis [sbire] menés par un Chasseur de primes compagnon [rival].

Attaque : les chasseurs de primes prennent les PJ en embuscade près de l'extrémité d'une passerelle. Dès le début de l'assaut, le compagnon tente de capturer la cible avec le câble de son dispositif de poignet, avant de s'enfuir avec son prisonnier, propulsé par son jetpack. S'il se retrouve au contact du Garde du corps, il l'affronte en combat singulier. Dans ce cas, les sbires qui s'en prennent depuis le début au reste du groupe se chargent d'enlever la cible.

Surprise : le câble finit par s'emmêler, suspendant le Garde du corps ou son protégé au-dessus du vide.

Variante : un groupe d'esclavagistes cherche à mettre la main sur le protégé. Deux Esclavagistes [rival] se présentent, accompagnés de trois Brutes aquales [sbire].

DÉMOLISSEUR

Les Démolisseurs aiment les explosions. Il faut donc leur fournir des occasions de poser leurs charges. Une

rencontre typique leur offre une cible qu'ils ne pourront atteindre sans risque, des délais limités pour disposer les explosifs et des imprévus qui vont retarder leur fuite avant la détonation. Le MJ doit bien évaluer les effets éventuels de la déflagration sur les PJ, les ennemis et les passants.

ARRÊTER UN VAISSEAU

Le Démolisseur doit empêcher un chef militaire recherché de s'échapper à bord de son vaisseau, en détruisant ce dernier avant que le PNJ ne monte à bord.

Décor : un énorme hangar ravagé, jonché de débris et voilé de fumée, en plein cœur d'une bataille.

Abris et objets : gravats, vaisseaux et véhicules calcinés, panneaux de contrôle défilants et piles de caisses.

Adversaires : des Soldats de défense planétaire [sbire] protègent le vaisseau jusqu'à ce que le chef militaire (Moff impérial [Némésis]) se présente.

Attaque : les alliés du Démolisseur couvrent son approche. Il doit passer le rideau défensif en usant de discrétion ou de célérité, puis déterminer le meilleur endroit pour placer la charge. Chaque option présente des avantages et des inconvénients. Parmi les possibilités, on peut citer le sas d'accès, les moteurs, le train d'atterrissage et le système d'alimentation. Meilleure est l'option, plus risquée sera l'approche et plus efficace la défense adverse.

Surprise : le Moff se présente avec des renforts, ce qui gêne la retraite du Démolisseur.

NERVI

Les Nervis soumettent autrui à leur volonté ou à celle de leur employeur. L'intimidation et la coercition sont leurs armes, au même titre que leurs compétences de combat.

C'est d'ailleurs souvent en terrorisant l'adversaire qu'ils font la différence en cas d'affrontement : des PNJ apeurés sont susceptibles de se rendre, de prendre la fuite ou de subir des ■ aux tests de compétence.

DÉGUERPISSEZ AVANT QUE JE M'ÉNERVE

Le Nervi doit empêcher coûte que coûte les voyous d'une bande rivale d'atteindre son employeur.

Décor : la boîte de nuit huppée de l'employeur, bondée de riches clients, de fonctionnaires et de musiciens.

Abris et objets : nombreux fauteuils, chaises, tables, panneaux décoratifs et machines à sous.

Adversaires : une Brute barabel [rival] et quatre Brutes aquales [sbire].

Rencontre : la Brute barabel se présente avec sa suite d'Aquales, bien résolue à retrouver l'employeur du Nervi dans son salon privé. Les PJ les interceptent dans le passage reliant la salle principale de l'établissement aux coulisses, avec comme consigne de les chasser sans incident. Si l'intimidation ne suffit pas, on en vient aux mains. Le combat entamé, le Barabel continue d'échanger des menaces avec le groupe, ce qui donne l'occasion au Nervi de tenter des tests de Coercition pour pousser les sbires ou le chef à rejoindre la sortie.

Surprise : la garde rapprochée d'un client se mêle à la querelle.

CANONNIER

Les Canonniers peuvent encaisser le genre de coups qu'ils distribuent eux-mêmes, voire plus. Ils sont équipés d'armes lourdes qu'ils portent sans difficulté, et survivent souvent plus longtemps que la moyenne, car les coups les affectent moins. Ceux qui aiment la mobilité s'en sortent grâce à leur résistance physique. Les autres se contentent de trouver la meilleure position défensive depuis laquelle ils pourront mitrailler l'ennemi.

JE VOUS COUVRE !

Le Canonnier doit aider ses alliés à progresser vers l'ennemi au milieu des tirs croisés.

Décor : l'assaut contre la forteresse d'un baron du crime doit s'effectuer par la porte principale, très bien protégée. La zone est boisée, l'accès au bâtiment se fait par une route étroite.

Abris et objets : végétation dense, arbres trapus, rochers et clôture énergétique (distante de dix mètres du bâtiment) avec portail.

Adversaires : trois groupes de quatre Pirates, membres d'équipage [sbire], menés par un Capitaine pirate [Némésis].

Attaque : les personnages progressent sur une route relativement peu défendue. Le Canonnier doit sans cesse se déplacer et passer le plus vite possible d'une position défensive à l'autre tout en harcelant les poches de résistance adverses. Une fois que les PJ atteignent le portail, le Capitaine pirate concentre ses efforts sur le Canonnier, ce qui a pour effet de remonter le moral de ses troupes. Le PJ doit occuper les pirates pendant que ses alliés désactivent la clôture et prennent le bâtiment d'assaut.

Surprise : le Capitaine pirate attire le Canonnier vers une position qui l'expose aux tirs de son blaster à répétition.



MARAUDEUR

Le Maraudeur aime broyer ses adversaires face à face. Il est donc enclin à plonger dans la mêlée, mais encore faut-il que ses ennemis aient également ce genre de penchant. Certains raffolent des affrontements directs, mais d'autres préfèrent les attaques éclair, les manœuvres déstabilisantes, les percées ou les attaques concertées venues de toute part.

UN WOOKIE EN COLÈRE

Quelqu'un a eu la très mauvaise idée d'irriter un Wookie. Ce dernier veut désormais démembrer l'importun.

Décor : un tripot très mal famé.

Abris et objets : le tripot est rempli de meubles usés, de droïdes défectueux et d'éclairages vacillants. Les recoins sombres et les lourdes tables constituent d'excellentes cachettes, ne serait-ce que pour quelques secondes.

Adversaires : un Gladiateur wookie [rival] (doté du talent Renversement) et ses comparses Brutes gamorreennes [sbire].

Attaque : à tort ou à raison, un Wookie n'a pas apprécié la manière dont il s'est fait battre au jeu. Il ne compte pas laisser le PJ sortir de l'établissement, du moins en un seul morceau. Lors de l'échange de coups, les autres clients se contentent d'apprécier le spectacle... ou choisissent d'y participer. Le Wookie pioche dans l'ameublement pour se fournir en armes improvisées : il les manie sans ménagement et arrache au passage des lampes dont le câblage se retrouve exposé.

Surprise : alors que l'un des combattants vient de jeter son adversaire au sol, le plancher cède et ils tombent tous deux dans la cave. L'incident endommage le système de préparation de repas instantanés, qui commence à projeter divers liquides et aliments de tous les côtés.

SOLDAT À LOUER

Quel que soit l'affrontement, grande bataille ou simple escarmouche, les Soldats à louer sont dans leur élément. Ils sont passés maîtres dans l'art du combat et il n'y a pas mieux qu'eux pour diriger leurs alliés lors d'une bataille. Idéalement, un tel personnage doit avoir l'occasion de mettre en œuvre ses capacités tactiques et de faire mouche au moment critique.

LAISSEZ-MOI FAIRE

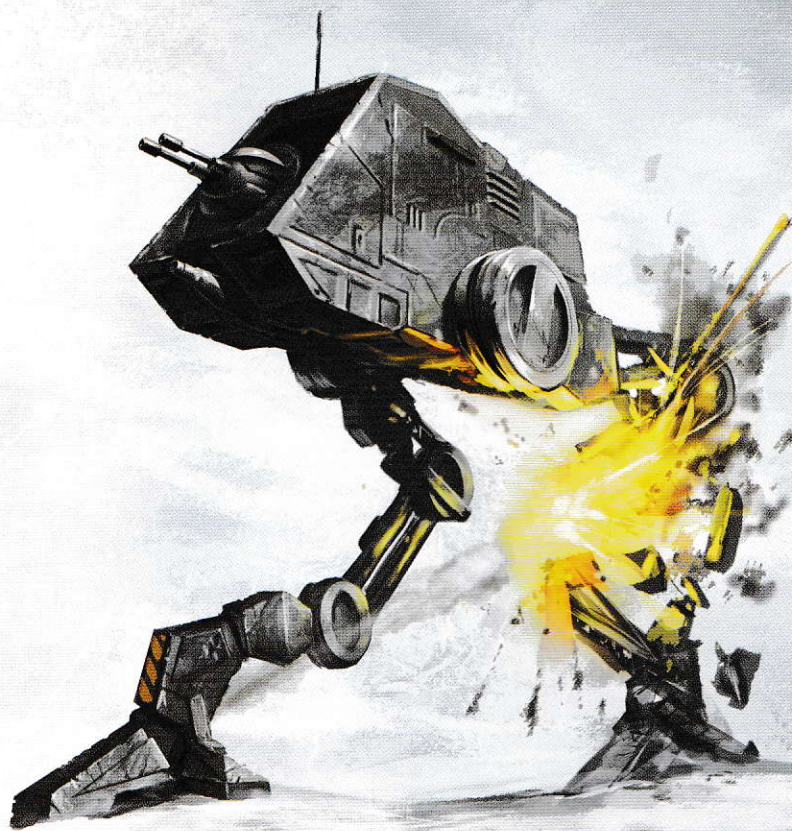
Le Soldat à louer prend les choses en main quand la bataille tourne en défaveur de ses alliés.

Décor : un combat isolé dans une vaste zone de conflit sur une lune rocailleuse.

Abris et objets : terrain accidenté avec des crevasses étroites et profondes, ainsi que de petites collines très escarpées.

Adversaires : trois groupes de trois Stormtroopers impériaux [sbire] sous la direction d'un Sergent stormtrooper [rival].

Attaque : des speeders déposent les PJ au cœur d'une bataille déjà entamée. Dès qu'il est témoin de la déroute de ses alliés (quatre Soldats de défense planétaire), le Mercenaire effectue des tests de Commandement pour prendre le contrôle des opérations. Il donne alors des



instructions pour que PJ et alliés puissent évoluer à travers ce terrain irrégulier, après avoir trouvé une position qui lui permet de guider les soldats tout en mitraillant lui-même l'ennemi.

Surprise : il se trouve que l'un des soldats ennemis est un tireur d'élite, ce qui entraîne vite un duel à distance entre tireurs embusqués.

MISSIONS POUR MERCENAIRES

Pour un Mercenaire, un travail, c'est d'abord une « mission ». Ces personnages préfèrent généralement que l'objectif soit clairement défini et associé à une rétribution donnée, qu'il s'agisse d'un forfait ou d'une récompense venant couronner un certain degré de réussite. Pour le Mercenaire indépendant, les mots « boulot » et « mission » sont pratiquement synonymes. Ceux qui œuvrent au sein d'une organisation ou d'une unité agissent selon les clauses de leur contrat militaire.

Cette section vous propose quelques missions et emplois pour Mercenaires. En général, une mission correspond à une aventure entière, mais certaines se limitent à une ou deux rencontres. Des personnages issus d'autres carrières peuvent y jouer un rôle secondaire ou y figurer autant que des Mercenaires, selon leur histoire et leurs ambitions.

SAUVETAGE ET RÉCUPÉRATION

Les PJ sont engagés par un riche cadre corporatif : on a volé le droïde qui lui sert de valet. Ce dernier est très important pour son propriétaire : ses banques de données, protégées par un chiffrement avancé, renferment une

grande partie de ses fichiers privés et secrets industriels. Les ravisseurs se sont également emparés du véhicule qui le transportait, un vaisseau d'assaut surronien classe Conqueror (cf. page 67). Le cadre ne sait pas si les bandits étaient intéressés par le vaisseau, le droïde ou les deux, mais il connaît leur identité et leur destination. Il offre une copieuse récompense de 30 000 crédits à qui-conque lui rapportera le vaisseau et le droïde.

Partie 1 : le cadre supérieur engage les PJ et leur indique où il pense que le droïde se trouve, dans un port fantôme. Une fois sur la station spatiale, le groupe inspecte la zone et découvre que le droïde va être vendu aux enchères à des entreprises concurrentes de celle de son propriétaire.

Partie 2 : les PJ comprennent que le droïde a été entièrement démonté et que ses bases de données ont été partagées pour des raisons de sécurité. Il leur faut retrouver la trace des ravisseurs et récupérer chaque pièce avant la vente.

Partie 3 : les PJ apprennent que le vaisseau est actuellement utilisé par la bande afin de faire croire à un baron du crime rival que l'entreprise de leur employeur s'intéresse à lui. L'engin est effectivement bien connu, de même que son propriétaire, si bien que les voleurs se font passer pour des représentants du cadre corporatif auprès du baron du crime en question.

Rebondissement : les PJ peuvent s'en tenir à la mission de départ en récupérant le vaisseau et le droïde, ou bien enfoncer un peu plus les voleurs en informant le baron du crime de l'escroquerie dont il a été victime. Pour cela, ils peuvent se contenter de filer avec le vaisseau et de laisser un message sans équivoque ou, ce qui pourrait s'avérer plus croustillant, partir avec le véhicule sous le nez des ravisseurs et du baron du crime.

LES ANYYON, LES GARDIENS D'AN'YETTU

Les Anyyon sont les miliciens protecteurs des îles An'yettu sur la planète Rodia. Celles-ci constituent la patrie du clan An'yettu, composé de Rodiens isolationnistes. Ceux-ci sont empêtrés dans une lutte sans issue qui les oppose aux Chattza, le plus grand des clans rodien. Le gouvernement de Rodia fait tout pour cantonner les An'yettu à leurs îles lointaines. Les Anyyon, qui constituent la principale défense du clan, guerroient contre d'autres tribus pour se venger de divers torts qui leur ont été faits : affrontements passés, incursions sur leurs domaines, et représailles contre leurs propres attaques. Si les gardiens sont tous Rodiens, il leur arrive d'engager des mercenaires pour se rendre en des lieux qui leur restent inaccessibles. Il est même possible qu'ils les accueillent de manière non officielle dans leurs rangs. Si les PJ sont originaires de Rodia ou proposent provisoirement leurs services dans le secteur (voire les deux), cette aventure est tout indiquée.

Partie 1 : les PJ sont recrutés ou engagés par les Anyyon. Alors qu'ils commencent leur entraînement sur une petite île en lisière de l'archipel, ils sont attaqués par des pillards chattza. Ces derniers, dans ce qui n'est qu'une étape du cycle sans fin de vendettas entre les deux clans, sont venus détruire les installations militaires. Les PJ se retrouvent en sous-effectif face aux assaillants, mais ils ont l'occasion de faire basculer l'affrontement en se retrouvant aux commandes d'un puissant speeder de combat. S'ils y parviennent, ils seront récompensés. Sans cela, il leur faudra fuir l'île.

Partie 2 : les PJ reçoivent pour mission d'atteindre un avant-poste secret chattza qui vient d'être détecté sur une île proche et d'en capturer le personnel. Les Chattza sont mieux préparés que prévu et disposent en réalité d'une puissance de feu redoutable. Il faudra peut-être plusieurs tentatives pour mener à bien l'assaut. Si les PJ réussissent, les ennemis battent en retraite, ce qui entraîne une poursuite à travers les îles et au-dessus des flots.

Partie 3 : une énorme flotte d'airspeeders chattza est détectée, en route pour une des îles An'yettu, à l'extrémité méridionale de l'archipel. Les PJ sont envoyés au sein d'une force tout aussi impressionnante pour repousser l'invasion. Les Chattza ont bien l'intention de prendre l'île que le gouvernement rodien leur a octroyée pour des raisons basement politiques, malgré les protestations du clan An'yettu. Les deux camps se retrouvent au moment où la flotte atteint l'île. La bataille aérienne se transforme vite en lutte terrestre pour la possession de l'île. Aux PJ de tirer le meilleur parti de leurs atouts. S'ils se montrent efficaces dans leur entreprise, les An'yettu conservent l'île. Dans le cas contraire, les PJ vont devoir battre en retraite.

Rebondissement : la jungle rodienne est truffée de créatures terribles que les hostilités auront agitées. Ces prédateurs deviennent des adversaires supplémentaires pour les deux camps.



CAMPAGNES MARTIALES POUR MERCENAIRES

Cette section recèle des idées et des conseils pour mener des campagnes centrées sur des personnages Mercenaires. Elle concerne plutôt les MJ et joueurs intéressés par les histoires d'organisations paramilitaires ou de groupes de soldats de fortune indépendants. Cette partie expose également certaines réalités légales et politiques touchant ceux qui œuvrent au sein de ce type d'organisation.

COMPAGNIES MERCENAIRES ET PARAMILITAIRES

Sur un plan légal, le statut des groupes de mercenaires comporte des zones d'ombre. Dans l'espace impérial, notamment dans les régions intérieures et les systèmes chapeautés directement par l'Empire, les organisations mercenaires sont tenues d'opérer en respectant strictement les lois et contraintes impériales. En substance, cela signifie qu'elles ne sont pas autorisées à mener des actions militaires, à moins que l'employeur soit justement l'Empire ou ses alliés. Par ailleurs, on se doute bien que tout groupe qui aura le malheur de s'en prendre directement aux forces impériales ne survivra pas aux représailles.

Dans la Bordure Extérieure et les régions moins civilisées, les mercenaires ont davantage de marge de manœuvre. Ils sont censés obéir aux mêmes règles que lorsqu'ils évoluent dans l'espace impérial, mais risquent bien moins d'être poursuivis tant que leurs opérations n'ont rien à voir avec l'armée de l'Empire, les forces rebelles, ou des entreprises ou citoyens impériaux particulièrement influents. En dehors de l'espace impérial et au sein de diverses régions plus ou moins autonomes, les mercenaires ne respectent que les lois locales, dans le meilleur des cas.

Les groupes mercenaires ne se présentent pas toujours comme tels. Ils peuvent être connus comme fournisseurs militaires indépendants ou agences de sécurité de pointe. Certains sont d'ailleurs à mi-chemin entre des organisations indépendantes et des unités paramilitaires sous contrôle corporatif. Sachant que les Rebelles livrent bataille d'un bout à l'autre de la galaxie, toute installation pouvant passer pour militaire suscite forcément l'attention de l'Empire. Les renseignements impériaux, le Bureau de la Sécurité Impériale et d'autres organismes surveillent ce type de locaux de très près, plus ou moins secrètement. Aucune accointance avec les Rebelles ou avec une puissante force armée ne saurait être tolérée.

Les groupes paramilitaires sont extrêmement variés et se présentent sous diverses dénominations et statuts. Sur le plan légal, les forces de sécurité corporatistes peuvent rivaliser avec les troupes gouvernementales quand les biens fonciers à protéger sont

particulièrement importants. Les entreprises alliées de l'Empire sont même encouragées à étoffer leurs effectifs pour mieux résister aux assauts et aux tentatives de sabotage des Rebelles.

CAMPAGNES DE MERCENAIRES

Les rubriques suivantes présentent des idées de campagne qu'un MJ pourra adapter et développer pour sa table. Chaque fois, des conseils sont donnés pour les adapter aux Mercenaires présents, incluant des variations selon la taille du groupe et les spécialités. Les protagonistes sont décrits, mais il incombe au MJ de dresser leurs profils ou de reprendre ceux du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Cela lui permet notamment de moduler la difficulté du scénario pour qu'elle convienne au niveau du groupe, que les PJ soient des débutants ou des vétérans.

UN SALE BOULOT

Les PJ sont embauchés par un groupement secret de commerçants qui souhaitent se débarrasser de criminels implantés dans une colonie mercantile depuis quelques mois. Les bandits extorquent de l'argent aux honnêtes marchands et ternissent du même coup la réputation de la colonie. Les clients et les négociants ont peur. Les membres du groupement espèrent faire déguerpir les importuns en frappant plusieurs cibles vulnérables. Les choses ne vont malheureusement pas être aussi simples et les PJ devront se montrer inventifs face aux répercussions de leurs actes.

Site potentiel : le site proposé est une ville de 50 000 à 150 000 habitants d'un monde de la Bordure Extérieure. Le gouvernement local, minimaliste ou corrompu, n'est pas capable (ou désireux) de protéger ses citoyens contre la puissante pègre.

Employeur : la Commission pour le Renouveau (CPR), constituée des dirigeants des dix compagnies ou commerces les plus influents de la ville. Ses membres savent que la corruption a commencé à contaminer leurs propres établissements, c'est pourquoi ils se réunissent en secret et financent l'opération par le biais de sociétés-écrans ou en puisant dans leur fortune personnelle. Les PJ sont contactés et engagés par l'un des membres et pourront être présentés à un second si besoin est. Les autres conspirateurs restent anonymes pour des raisons de sécurité. Ils se désignent les uns les autres sous le nom de « maître » suivi d'une lettre en aurebesh. Les PJ ont d'abord rencontré maître Aurek, puis éventuellement maître Besh. Les autres se font appeler Cresh, Dorn, Esk, Forn, Grek, Herf, Isk et Jenth.

Forces ennemies : des criminels, des chasseurs de primes et des brutes du syndicat Stalton. Il s'agit d'un réseau en pleine expansion dans le secteur, cette incursion

étant la première sur la planète en question. Voran Stalton, jeune membre plein d'avenir de la famille, mène personnellement l'opération. Voran est du type arrogant et n'identifie pas toujours les risques. Cependant, une fois qu'il perçoit les PJ comme une menace, il en fait sa cible prioritaire et les traque sans relâche.

Négociation de la rétribution : maître Aurek sait que plusieurs missions seront nécessaires pour mener cette opération à bien. Il offre un salaire pour chacune, et propose au départ 5 000 crédits par personne, dont le quart d'avance. Les PJ peuvent négocier un arrangement plus intéressant, jusqu'à 8 000 par personne et 50 % d'avance.

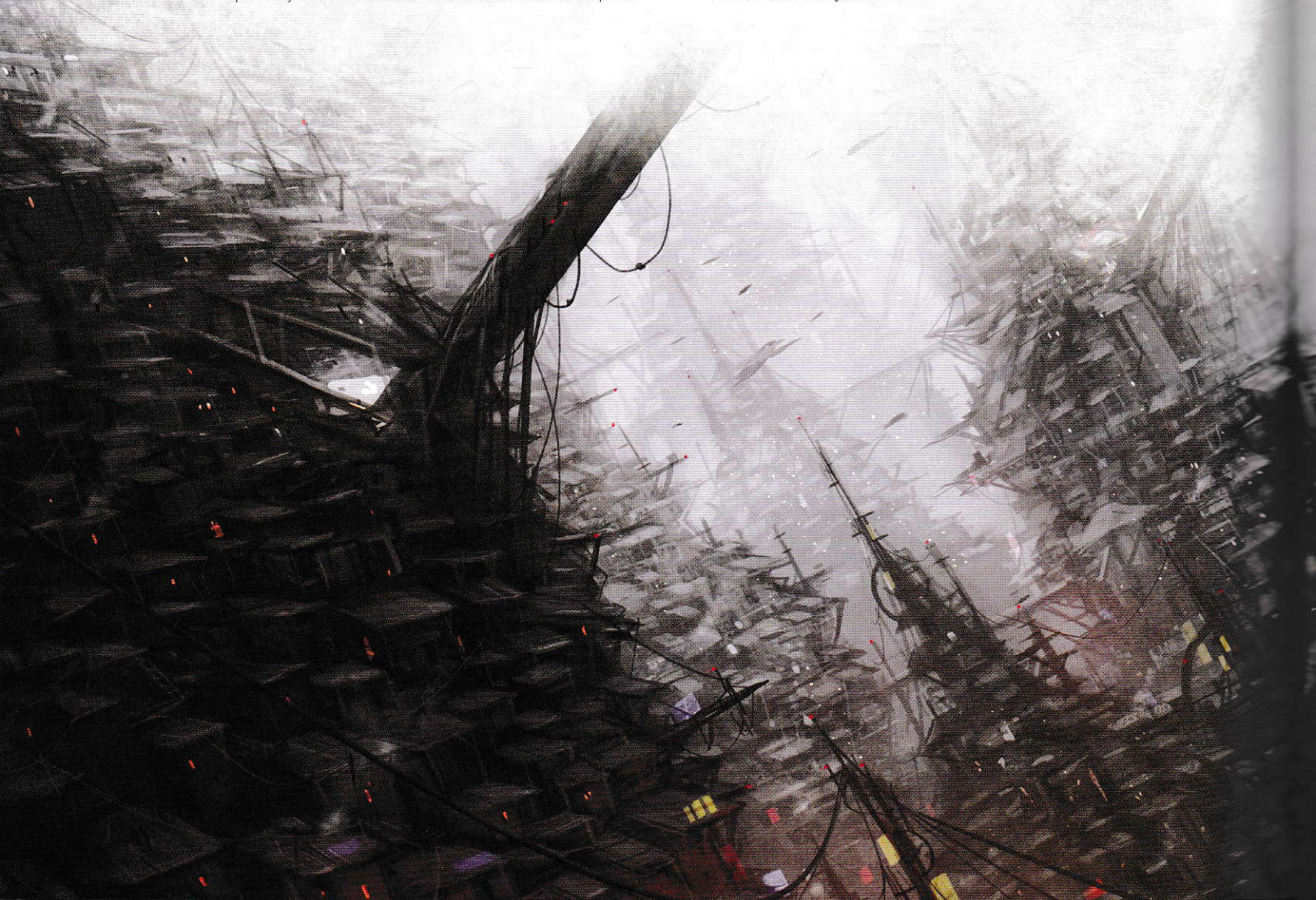
Objectifs de campagne : l'objectif premier est de chasser le syndicat Stalton de la ville et de lui faire passer l'envie d'y revenir, de préférence sans que l'identité des employeurs des PJ ne soit dévoilée.

Épisode I : maître Aurek trouve les PJ et leur propose la mission. Il s'agit dans un premier temps de localiser l'ennemi et d'en apprendre le plus possible sur sa cachette, ses méthodes et ses forces. L'endroit est placé sous haute surveillance. Si les PJ sont repérés, ils seront menacés et refoulés, mais pas forcément considérés comme dangereux, à moins d'être découverts à l'intérieur des locaux de Stalton. Les PJ découvrent que les voyous opèrent depuis un entrepôt délabré en périphérie de l'astroport et qu'ils sont en train de transformer l'endroit en base fortifiée. Les PJ obtiennent la confirmation que ces bandits sont ceux qui rançonnent les marchands de la ville et du port.

Épisode II : les PJ n'ont pas encore les moyens de s'occuper de l'entrepôt, c'est pourquoi la CPR leur ordonne de donner un coup de pied dans la fourmilière en tendant une embuscade aux malfaiteurs à proximité de leur base. Les PJ étudient l'itinéraire des bandits et planifient leur attaque. En cas de réussite, ils interceptent des crédits destinés au syndicat et se renseignent auprès des bandits qu'ils font prisonniers. L'attaque doit être brève et ciblée, car ils ne peuvent se permettre d'être arrêtés par les autorités locales.

Les Stalton se vengent en rasant un atelier de mécanique. Le propriétaire de la chaîne étant maître Forn, les PJ sont aussitôt appelés et arrivent au moment précis où les bandits prennent la fuite. S'ensuit une course-poursuite à travers les rues de la ville, mais les PJ doivent renoncer quand les autorités se mêlent à l'affaire, afin d'éviter de compromettre la CPR.

Épisode III : les Stalton tendent à leur tour un guet-apens aux PJ, en laissant courir la rumeur qu'un vaisseau se poserait bientôt hors de la ville, chargé d'armes et de mercenaires. Il apparaît plus simple de s'en prendre au véhicule lors de l'atterrissage ou juste après, plutôt que de se charger des bandits un par un, ce qui pousse la CPR à ordonner l'attaque. Mais les mercenaires sont déjà là, embusqués tout autour de l'aire d'atterrissage, et attaquent les PJ à leur arrivée, en nombre suffisant pour forcer ces derniers à fuir. Les autorités locales n'interviennent étonnamment pas, car on les a soudoyées.



Épisode IV : la CPR révèle au groupe qu'on ne peut plus faire confiance aux forces de l'ordre, certains agents étant corrompus. La détermination du groupement commence à décliner : il ne peut en effet s'opposer aux représentants de la loi sans passer pour une organisation criminelle. Ses membres demandent alors aux PJ la liste du matériel nécessaire pour attaquer directement la base locale des Stalton et leur fournissent les fonds correspondants. Alors que les personnages rassemblent leur équipement et d'éventuels renforts, les Stalton découvrent que maître Forn et maître Aurek figurent parmi leurs opposants et les enlèvent.

Épisode V : les PJ prennent l'entrepôt d'assaut. Ils doivent tout faire pour sauver maître Forn et maître Aurek. S'ils ne parviennent pas à raser l'endroit, les Stalton ont la mainmise sur la ville. La CPR est révélée au grand jour et réduite à néant, et les personnages doivent prendre la fuite. S'ils détruisent l'entrepôt, Voran s'échappe et le syndicat se retire, mais le groupe subira forcément des représailles de la part des Stalton.

LE RÉGIMENT À LOUER DE REOG

Les PJ sont recrutés par le Régiment de Reog, l'une des plus importantes unités de mercenaires indépendants de la Bordure Extérieure. L'organisation opère depuis deux vieux cuirassés escortés de frégates et de canonnières. Elle dispose de deux escadrons de chasseurs et d'environ 3000 hommes, combinant fantassins et unités blindées. Le régiment comporte également des sections spéciales qu'il déploie séparément ou en avant-garde de l'effectif principal.

GOUPILLER UN GROUPE DE MERCENAIRES

Ça fait dix ans que j'bosse pour des groupes mercenaires et j'en connais un rayon sur la question. Le premier truc, c'est de bien faire gaffe à pas signer avec n'importe qui. Y en a un paquet qui valent pas mieux que des gangs de swoops ou des réseaux d'contrebandiers. Si faire votre trou dans une organisation renommée vous intéresse pas, je vous conseille de monter votre propre bande.

Si c'est ce que vous décidez d'faire, y a quand même quelques trucs à savoir et quelques questions à s'poser.

Pour commencer, c'est qui l'chef ? D'après mon expérience, même si les p'tits groupes peuvent s'en sortir en prenant des décisions collectives, dès qu'y a du peuple, faut forcément que le meneur soit clairement identifié. Une certaine hiérarchie est pas superflue non plus. Ça sert à rien si quelqu'un donne des instructions et que personne est là pour les transmettre aux bidasses. En fait, normalement, plus le groupe est gros, plus il ressemble à une vraie armée.

Ensuite, comment z'allez organiser l'entraînement, la logistique et l'approvisionnement ? Là aussi, plus les effectifs son balèzes, plus ça sera important. Même si votre bande se limite à vous et à vos trois copains, va bien falloir prévoir le prochain repas, recharger les blasters et banker pour les grenades à frag'.

Le recrutement, c'est épineux, et va forcément falloir cogiter là-dessus. Faut bien se rendre compte que pour vous, la guerre c'est un métier, et qu'y a du monde qui va rester sur le carreau. Et les bleus, va falloir les former et les équiper. Le but, c'est que les nouvelles recrues terminent pas comme les types qu'elles viennent de remplacer.

Et les forces de l'ordre ? Débrouillez-vous comme vous voulez, mais faudra réfléchir à la question. Plein de planètes apprécient pas vraiment les mercos, même si elles en font pas automatiquement des hors-la-loi. Que vous ayez l'intention de vous soumettre aux lois ou pas, va d'abord falloir les connaître. Pour faire capoter une mission, y a rien de mieux qu'un peloton de stormtroopers qui débarquent de nulle part pour coffrer tout le monde.

— Kasso Trelek, expert indépendant en démolition

LES 7 PJ MERCENAIRES

Star Wars est largement influencé par les grandes histoires de la tradition cinématographique. Lorsque vous menez une campagne faisant intervenir un petit nombre de Mercenaires indépendants dotés d'un certain sens moral, vous pouvez vous inspirer de classiques tels que *Les Sept Samouraïs* ou *Les Sept Mercenaires*. L'histoire résumée est la suivante : les héros sont recrutés par des fermiers sans le sou pour défendre leur village contre l'attaque imminente de bandits qui veulent s'emparer de leurs récoltes de gré ou de force. Les PJ pourraient être engagés par des colons aux abois, des fermiers ou une station spatiale ayant besoin de protection contre des pirates, des pillards ou une organisation criminelle locale. Cette accroche peut déboucher sur une campagne entière ou juste une longue aventure, selon la complexité de l'intrigue.

La campagne se déroule au gré de missions menées par le régiment : les PJ débute en bas de l'échelle et tentent de se hisser au sommet le plus rapidement possible en faisant leurs preuves au combat. Le régiment connaît des hauts et des bas, et doit affronter divers périls. L'unité finit par froisser un puissant Hutt, ce qui complique sérieusement la situation. Qui plus est, Reog accepte des missions de plus en plus douteuses et les PJ vont devoir choisir entre adhérer à cette politique, tenter de l'infléchir et voler de leurs propres ailes.

Sites possibles : la Bordure Extérieure et l'Espace Hutt.

Employeur : Reog, propriétaire et dirigeant du Régiment de Reog.

Forces ennemies : elles dépendent de la mission, mais il s'agit souvent d'unités militaires ou paramilitaires.

Négociation de la rétribution : Reog ne négocie pas. La rémunération de départ est de 3 000 crédits par mission, avant d'augmenter avec l'expérience, le grade et la confiance accordée.

Objectifs de campagne : Reog s'intéresse surtout à l'argent, mais il accepte également les missions susceptibles d'accroître son prestige, ce qui lui permet d'augmenter ses tarifs par la suite. Les PJ auront l'occasion d'acquérir beaucoup d'expérience et de crédits en peu de temps s'ils mènent leurs missions à bien. Malheureusement, une fois que Reog se sera mis le Hutt à dos, les perspectives de travail ne seront plus les mêmes et ses hommes deviendront eux-mêmes la cible d'attaques.

Épisode I : les PJ ont à peine le temps de s'acclimater à l'unité qu'ils sont largués sur un système lointain et anonyme en lisière de l'Espace Sauvage. Le régiment

a pour mission de chasser une force de sécurité corporatiste d'une planète rocailleuse primitive. Les gardes protègent une station minière, occupée illégalement d'après les employeurs du régiment. Le combat présente peu de risques. Reog assigne les PJ à la deuxième vague d'assaut. Ils ont pour mission de pénétrer dans les mines pour vaincre les dernières poches de résistance ou les pousser à la reddition.

Épisode II : l'unité ne tarde pas à comprendre que ceux qui s'étaient arrogé l'exploitation étaient commandités par le célèbre criminel Lorka le Hutt, de Nar Shaddaa. À la dernière minute, ce dernier parvient à saborder la prochaine mission du Régiment de Reog en soudoyant l'employeur de ce dernier pour qu'il l'évince. Quand les offres d'emploi se font rares, Reog comprend qu'il s'est attiré les foudres du Hutt. À court d'argent, il accepte une simple mission de sécurité qui le voit déployer son régiment autour d'un laboratoire de recherches corporatiste. La tâche s'avère fastidieuse jusqu'à ce qu'un gaz mystérieux commence à fuir des énormes citernes du complexe. Les vapeurs plongent la moitié des hommes dans une sorte de folie. Les PJ vont devoir se défendre tout en cherchant un moyen de neutraliser leurs propres alliés. Après l'évacuation du site, le régiment est au plus mal et ne reçoit aucun salaire.

Épisode III : Lorka opte pour une approche plus directe et engage une flotte mercenaire rivale pour s'en prendre à celle de Reog. Les PJ doivent participer à la défense. De nombreux vaisseaux sont perdus ou endommagés durant l'opération, notamment la plupart des chasseurs.

Épisode IV : le Régiment de Reog est engagé par Gruna Thu, meneuse du clan gamorréen des Shrooks, pour attaquer un clan rival, les Hakks. Les Gamorreens n'ont pas l'habitude de faire appel à une aide extérieure dans leurs sempiternelles luttes entre clans, mais Thu se trouve sur la colonie de Pzob alors que les Hakks résident sur Gamorr. Elle veut se venger des Hakks, qui ont détruit le dernier avant-poste des Shrooks sur Gamorr. Reog est prêt à accepter n'importe quelle mission, quitte à se rendre sur Gamorr, une planète que tous les habitants de la galaxie évitent comme la peste. Le régiment s'en prend aux Hakks, mais le manque de couverture aérienne expose ses troupes combattant au cœur de la jungle. Au fil de la bataille, les alliés des Hakks interviennent et écrasent les troupes de Reog sous le nombre. Le régiment doit battre en retraite et perd une nouvelle fois sa rémunération. Cette ultime humiliation signe la fin des opérations pour Reog (qui peut mourir au combat). Il ne reste que deux options aux PJ : rester et rebâtir tant bien que mal le régiment, ou s'enfuir avec d'autres mercenaires.

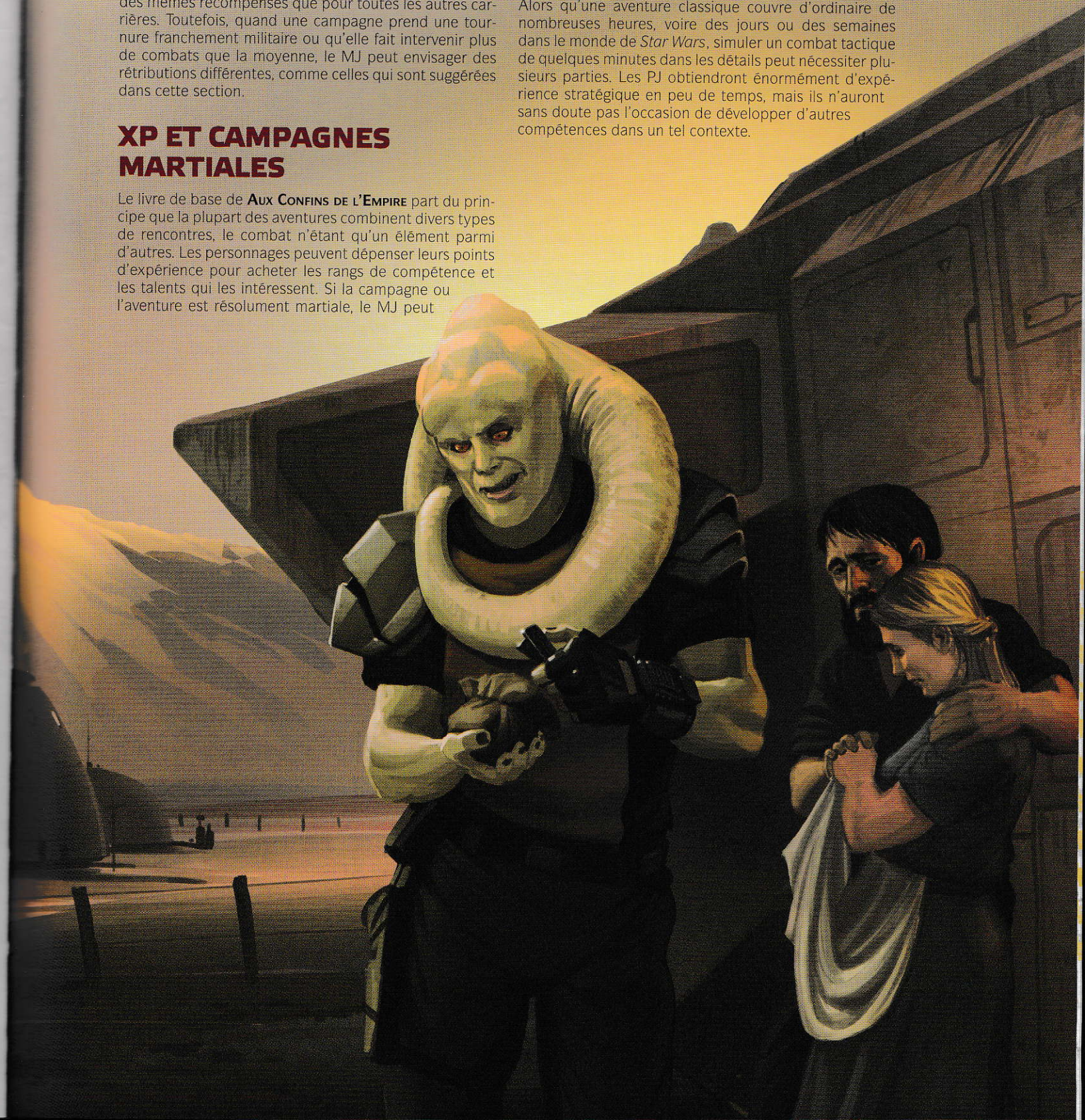
RÉCOMPENSES MARTIALES POUR MERCENAIRES

Il existe bien des manières de récompenser un personnage Mercenaire, y compris les habituels crédits et points d'expérience. En général, on peut se contenter des mêmes récompenses que pour toutes les autres carrières. Toutefois, quand une campagne prend une tournure franchement militaire ou qu'elle fait intervenir plus de combats que la moyenne, le MJ peut envisager des rétributions différentes, comme celles qui sont suggérées dans cette section.

XP ET CAMPAGNES MARTIALES

Le livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** part du principe que la plupart des aventures combinent divers types de rencontres, le combat n'étant qu'un élément parmi d'autres. Les personnages peuvent dépenser leurs points d'expérience pour acheter les rangs de compétence et les talents qui les intéressent. Si la campagne ou l'aventure est résolument martiale, le MJ peut

adapter ces conditions. Des PJ qui livrent des batailles épiques au sol ou dans l'espace à chaque séance sont manifestement concentrés sur l'aspect tactique du jeu. Alors qu'une aventure classique couvre d'ordinaire de nombreuses heures, voire des jours ou des semaines dans le monde de *Star Wars*, simuler un combat tactique de quelques minutes dans les détails peut nécessiter plusieurs parties. Les PJ obtiendront énormément d'expérience stratégique en peu de temps, mais ils n'auront sans doute pas l'occasion de développer d'autres compétences dans un tel contexte.



Le maître du jeu peut recourir aux options suivantes lors d'une campagne riche en combats :

- Réduire la quantité ou la fréquence des XP attribués lors des aventures martiales : en effet, un PJ qui passe le plus clair de son temps à combattre mettra plus de temps à améliorer ses compétences. Par ailleurs, il s'écoule moins de temps entre deux rencontres tactiques qu'entre des aventures classiques, et les PJ ont donc moins de temps pour s'initier à d'autres domaines ou s'y perfectionner.
- Restreindre les compétences que les PJ peuvent améliorer, en imposant la liste des compétences dans lesquelles les joueurs peuvent investir les XP (et en la limitant à celles utilisées sur le champ de bataille, par exemple). Ainsi, après une bataille en pleine jungle, un Mercenaire pourrait être limité à Athlétisme, Discrétion, Perception, Résistance et aux compétences de combat.

Les PJ devraient pouvoir se libérer de ces contraintes une fois passées les séances les plus lourdes en combat, de manière à pouvoir améliorer d'autres compétences. Si l'histoire ne justifie pas directement l'acquisition de rangs dans certaines, on peut imaginer que l'organisation militaire ou paramilitaire fournit une formation parallèle entre les batailles importantes, ou qu'un mentor ou un officier particulièrement serviable se charge de transmettre son savoir-faire dans le domaine concerné. Le PJ s'instruit alors dans les matières qui l'intéressent durant cet intermède, même s'il lui faut attendre de terminer une rencontre plus mouvementée pour disposer des XP nécessaires à sa progression en termes de jeu.

Les PJ doivent recevoir la même quantité d'XP que dans n'importe quelle aventure. Le MJ ne doit pas baser leur récompense sur le nombre d'adversaires dont ils triomphent au combat. Il peut bien sûr octroyer des XP supplémentaires lorsque les joueurs l'emportent sur un méchant important dans le récit, mais il vaut mieux éviter d'en attribuer selon le nombre d'adversaires éliminés. L'histoire doit toujours primer, et rien ne doit encourager les joueurs à attaquer telle ou telle créature dans l'espoir de grappiller de l'expérience.

Le MJ doit ajuster les récompenses en XP selon la complexité du combat pour les PJ. Ainsi, quand le groupe accomplit parfaitement sa part dans le déroulement d'une bataille ardue, ses membres sont censés recevoir plus de points que si leur rôle avait été plus sommaire. Une prime est aussi de mise si les PJ s'adaptent efficacement à l'évolution inattendue d'une bataille.

Quand l'engagement militaire est de taille, la récompense des PJ ne doit pas dépendre entièrement de la réussite ou de l'échec de leur camp. Ils sont censés être rétribués pour le rôle qu'ils ont joué : si les autres ont échoué alors qu'eux ont fait correctement leur travail, les XP reçus ne devraient pas en pâtir. S'ils ont au contraire directement contribué à l'échec d'une opération, le MJ devrait leur accorder moins d'expérience.

CRÉDITS ET ESPÈCES

Comme nous l'avons répété, les Mercenaires tiennent à être payés. La question est de savoir combien. Lorsqu'il

C'EST LE RÉSULTAT QUI COMPTE

Un bon mercenaire sait que c'est avant tout le résultat qui compte. S'il veut recevoir son salaire et éventuellement des primes, il doit se montrer à la hauteur des attentes de son employeur. Il n'est pas question de renégocier le contrat ou de contester les clauses à chaque fin de mission, mais un PJ qui n'atteint pas les objectifs fixés par le commanditaire doit s'attendre à être pénalisé. Et même si la rémunération n'est pas réduite, une mission bâclée sert rarement la réputation du mercenaire et risque fort de le priver de travail par la suite.

s'agit de fixer le tarif d'une mission, le MJ doit se poser les questions suivantes :

Dans quelle partie de la galaxie la mission doit-elle se dérouler ? Il n'y a pas de règle stricte en la matière, car d'autres facteurs plus importants entrent en ligne de compte. Si un garde du corps sur Corellia peut librement pratiquer des prix plus ou moins hauts que ceux d'un confrère sur Tatooine, la logique veut que les mondes les plus riches comptent plus de clients potentiels, et que les tarifs y soient donc plus élevés.

La mission est-elle légale, illégale ou entre les deux ?

Les opérations illégales s'accompagnent généralement de tarifs plus élevés en contrepartie des risques courus face aux autorités. Un groupe mercenaire qui opère légalement dans certaines zones trouvera toutefois plus facilement du travail que ses homologues plus douteux.

Qui est l'employeur ? Les réponses apportées à la section **L'employeur** de la page 74 s'appliquent ici. Notez que plus l'employeur tient à la réussite d'une mission, plus il sera prêt à déboursier.

De quels moyens financiers dispose l'employeur ? Le PJ aura beau négocier, l'employeur ne peut offrir plus que ce qu'il possède. Cependant, un employeur qui vit au-dessus de ses moyens peut susciter des rebondissements intéressants dans l'intrigue, une piste que le MJ ne devrait pas négliger.

La mission est-elle risquée ? Il s'agit en général de l'élément décisif : la rémunération est censée correspondre aux risques encourus, qui peuvent être de diverses natures. Le plus souvent, le Mercenaire risquera sa santé physique, voire s'exposera à la mort, mais il peut également mettre sa réputation ou ses biens en péril.

Que se passe-t-il si la mission s'avère bien plus dangereuse que prévu ? Il arrive que les opérations entreprises par les Mercenaires se révèlent plus périlleuses qu'ils ne le pensaient au départ, l'inverse étant moins fréquent. Ce type d'imprévu peut justifier un rallonge, mais l'employeur et le PJ peuvent avoir une conception différente des risques prévus.

Quelles sont les dépenses escomptées et sont-elles incluses dans le tarif ? Les dépenses associées aux armes, aux véhicules, aux transports, aux munitions, aux permis, aux provisions et aux soins médicaux peuvent vite devenir coûteuses. Certaines sont normalement à la charge des PJ, mais d'autres peuvent justifier une augmentation de leur salaire.

TABLE 3-1 : TARIFS DE MERCENAIRE

Mission	Exemple	Fourchette des tarifs en crédits
Missions de Garde du corps		
Client criminel ou recherché par l'Empire	Protection d'une personnalité de la pègre ou d'une cible des autorités impériales, tel qu'un sympathisant rebelle.	2 000 - 5 000
Personnalité publique très connue	Protection d'une personnalité notoire dans une grande partie de la galaxie, comme une célébrité ou un représentant politique de premier plan.	5 000 - 10 000
Personnalité publique de moindre notoriété	Protection d'une personnalité notoire dans un milieu limité, comme une planète, un système ou une culture donnée.	3 000 - 8 000
Client individuel	Protection d'un citoyen relativement peu connu, comme un agent de corporation, un aristocrate sans grand renom ou une personne ayant simplement les moyens de s'offrir ce service.	500 - 5 000
Missions de Démolisseur		
Intervention spécialisée	Tarif d'un seul Démolisseur pour une tâche spécifique, et qui augmentera si la mission se prolonge.	500 - 2 000
Expert	Tarif d'un seul Démolisseur expert pour une tâche spécifique, et qui augmentera si la mission se prolonge.	2 000 - 5 000
Missions de Nervi		
Intervention spécialisée	Tarif d'un seul Nervi pour des tâches de sécurité ou des opérations louches.	500 - 1 000
Missions de Mercenaire		
Intervention unique	Tarif d'un seul Mercenaire.	500 - 2 000
Petit groupe	Tarif d'une petite bande mercenaire (4 à 6 membres) pour une mission spéciale. Un groupe de PJ rentre également dans ce cadre, même si tous les membres ne sont pas des Mercenaires.	6 000 - 20 000
Soldat moyen	Solde moyenne d'un soldat dans le cadre d'une opération mercenaire ou paramilitaire menée à bien.	500 - 1 000
Sous-officier	Solde moyenne d'un sous-officier dans le cadre d'une opération mercenaire ou paramilitaire menée à bien.	1 000 - 3 000
Officier	Solde moyenne d'un officier dans le cadre d'une opération mercenaire ou paramilitaire menée à bien.	2 000 - 10 000
Missions de spécialiste		
Moyen	Tarif d'un seul spécialiste pour une tâche spécifique, et qui augmentera si la mission se prolonge. On parle généralement de spécialiste pour les personnages dotés d'un rang supérieur ou égal à 2 dans une compétence donnée.	500 - 3 000
Expert	Tarif d'un seul expert pour une tâche spécifique, et qui augmentera si la mission se prolonge. On parle généralement d'expert pour les personnages dotés d'un rang supérieur ou égal à 4 dans une compétence donnée.	2 000 - 5 000

Dans la **Table 3-1 : Tarifs de Mercenaire**, le MJ trouvera les rémunérations courantes associées à une large palette de missions. C'est à lui d'ajuster ces prix selon les conditions spécifiques. La table couvre diverses opérations, des plus anodines aux plus risquées, la plupart se situant entre ces deux extrêmes. Certains emplois peuvent être divisés en plusieurs opérations rétribuées individuellement. Elles peuvent prendre quelques

jours de travail intense ou quelques semaines de labeur plus ou moins soutenu. Si une opération doit s'étendre sur une période plus longue, il convient de la scinder en plusieurs missions.

Quand un personnage correspond à deux catégories, le MJ doit se baser sur le tarif moyen de la catégorie la plus générale, auquel il ajoute entre 10 et 25 % du tarif de la catégorie plus spécialisée. Ainsi, un Démolisseur

LE BEC DANS L'EAU

Certaines missions n'aboutissent pas. Certains contrats ne sont pas honorés. Il arrive parfois qu'un Mercenaire ne soit pas payé, qu'il soit fautif ou pas. Ce genre de situation constitue en fait un superbe outil narratif pour le MJ, et lui permet de relancer sa campagne dans une nouvelle direction. Pour le joueur, il s'agit souvent d'un motif de frustration. Étant donné que la plupart des PJ négocient une avance sur paiement dès le départ, il est rare qu'ils repartent vraiment les mains vides. Mais si la mission leur a fait perdre des biens coûteux ou aboutit à une détérioration sérieuse de leur vaisseau, ce manque à gagner devient soudain très pénalisant. Il convient donc de ne pas abuser du procédé. Voici quelques motifs qui justifient de priver les PJ de leur rémunération :

Mauvais résultats : c'est le prétexte le plus courant et évident. On ne paie pas un mercenaire qui échoue,

ou qui bâcle sa mission au point de causer des problèmes à son employeur.

Organisation disparue : si l'organisation qui l'emploie ne survit pas à la bataille, le PJ ne peut tout bonnement pas être rémunéré. Ce type de désagrément n'est pas rare en cas de meurtre d'un parrain de la pègre, de raid impérial ou de faillite.

Perfidie : l'employeur a tout simplement trahi les PJ ou les a poussés dans un guépier.

Mensonge : l'employeur n'a jamais eu l'intention de payer les PJ. Dans ce cas, il a généralement prévu une échappatoire s'ils viennent réclamer leur dû. Certains barons du crime ont les moyens de faire comprendre aux personnages que leurs menaces et leurs requêtes ne les mèneront à rien.

qui opère au sein d'un groupe de mercenaires peut commencer au tarif « Mercenaire – Soldat moyen » additionné de 10 % du tarif pour « Démolisseur - Intervention spécialisée » ou « Expert » (et jusqu'à 25 % selon le degré de compétence du personnage).

RÉCOMPENSES MATÉRIELLES

Les Mercenaires reçoivent parfois de l'équipement, des armes, des armures, des véhicules ou des vaisseaux pour remplir leurs missions. Ce matériel de location, souvent indispensable à la réussite de la mission, doit être rendu, si bien qu'il ne peut être compté comme une récompense. Le personnage n'en bénéficie que pendant un temps limité.

Il arrive cependant que le PJ puisse conserver le matériel qui lui est confié ou que celui-ci lui soit assigné de manière quasi permanente. Dans ce cas, on peut le considérer comme une récompense, voire comme une partie de son salaire. Quand la valeur de l'objet est trop élevée pour constituer une récompense, comme dans le cas d'un gros véhicule, d'un vaisseau spatial ou d'un vaisseau capital, le MJ peut autoriser le personnage à en garder le contrôle en contrepartie d'une Obligation. Obligé et Faveur sont particulièrement indiqués dans ce type de situation.

Les personnages peuvent également acquérir des objets sur les sites de combat. Ceux qui fouillent les dépouilles et récupèrent le butin de guerre sont mal vus par les organisations militaires officielles. Certaines unités à la réputation douteuse encouragent au contraire cette pratique. Tout objet important ramassé par le PJ sur le champ de bataille compte parmi ses récompenses, sauf s'il se contente de s'en servir pour accomplir un des objectifs du scénario ou si l'objet ne dispose que d'un nombre réduit d'utilisations.

Certains personnages récupèrent des objets sur leurs adversaires pour pouvoir les revendre. On ne peut pas nier l'existence de ce type d'individu dans l'univers de *Star Wars*, mais on ne les trouve généralement pas au sein d'une unité militaire. À moins que les PJ se

sentent plus l'âme de charognards que de mercenaires, ils devraient éviter de sombrer dans ces travers. S'ils persistent dans cette voie, le MJ peut les en dissuader au moyen d'objets usés et endommagés, dont le prix de revente sera forcément moindre. Il peut se reporter pour cela à la section **Entretien des armes** du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Pour gagner du temps, il peut considérer que les objets ainsi récupérés ne se revendent qu'au quart de leur prix de vente (la moitié pour les objets en parfait état). Si les PJ persistent à vouloir tirer un meilleur profit de leur butin, le MJ peut faire de cette vente le thème d'une petite aventure annexe (ou les encourager à investir dans la spécialité Négociant).

RÉCOMPENSES INTANGIBLES

Ce type de récompense ne se négocie normalement pas ; il se présente naturellement au fil de l'histoire. Dans la plupart des cas, on peut les évoquer avant le début de la mission, tout en restant très flou.

NOUVELLES PERSPECTIVES

Il s'agit du type de récompenses intangibles le plus courant. On peut parfois les prévoir, comme lorsqu'un groupe ou un personnage comprend que le succès d'une mission lui donnera la chance de participer à des opérations de plus grande envergure. La plupart du temps, les occasions se présentent d'elles-mêmes au cours de l'aventure, mais un MJ prévoyant peut user astucieusement de ce type d'appât pour pousser les PJ à l'action.

RÉPUTATION

La réputation est un bien très précieux pour tout Mercenaire. Qu'on le considère comme digne de confiance, rapide, dangereux, meurtrier, étourdi, stupide, incompetent ou sans expérience, sa renommée le précède souvent et influence sa vie et ses perspectives d'avenir. Un personnage qui s'est montré efficace doit être récompensé : le MJ peut améliorer sa réputation de façon informelle, du moins auprès du genre de personnes pour lesquelles il souhaite travailler.

L'ART DU COMBAT SPECTACULAIRE

De nombreux jeux de rôle modernes évoquent des combats « cinématographiques », suggérant sans doute qu'il s'agit d'imiter ce que l'on peut voir dans les films. Cela revient également à dire que le cinéma illustre systématiquement les combats de la même manière, ce qui est loin d'être vrai, comme chacun sait. Par exemple, les blockbusters hollywoodiens et les drames historiques mettent en scène les combats de façon radicalement différente. **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** vous fournit les outils nécessaires pour improviser des affrontements qui rappellent ceux de *Star Wars*. Pour mieux comprendre ce qu'est le « style » *Star Wars*, il peut être intéressant de se pencher sur les influences cinématographiques de la saga.

COMME DANS STAR WARS : INSPIRATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES

La première chose que l'on découvre lorsqu'on s'intéresse aux influences de ces films, c'est qu'elles sont très nombreuses. *Star Wars* ne cherche pas à imiter un genre, mais puise dans différentes traditions cinématographiques pour les réinventer afin d'enrichir la trame complexe et variée de son univers. Ainsi, les fusillades entre mercenaires n'ont rien à voir avec les duels qui opposent des chevaliers Jedi. Si les joueurs comprennent un tant soit peu cet héritage, ils pourront s'approprier quelques secrets du septième art et les exploiter à la table de jeu.

DE CAPE ET D'ÉPÉE

George Lucas a manifestement regardé beaucoup de vieux feuilletons d'aventure à la télévision. Dans les années 50, de nombreux *serials* de pirates, de science-fiction et de cape et d'épée des décennies précédentes étaient rediffusés dans *Adventure Theater*. *Flash Gordon* et *Buck Rogers* prenaient d'assaut le petit écran, et ces anciennes séries revenaient au goût du jour. Tout le monde n'a pas forcément vu les feuilletons de science-fiction du milieu du siècle dernier, mais la plupart des spectateurs ont au moins aperçu Errol Flynn dans *Capitaine Blood* ou *Les Aventures de Robin des Bois*. S'il fallait isoler un élément récurrent dans les scènes de combat de ces vieux films de cape et d'épée, ce serait le mouvement. Les combats y sont rythmés par les courses, les ascensions, les sauts (y compris ceux effectués en s'agrippant à une corde ou à un lustre), les percées et les retraites.

C'est généralement au style et à l'impression de mouvement de ces scènes que l'on pense lorsqu'on parle de « combat cinématographique ». Cette influence est en tout cas évidente dans *Star Wars*, quand Luke et Leia s'élancent au-dessus d'un puits sans fond sous le feu nourri des stormtroopers, par exemple. C'est également le cas lors du clin d'œil à cette même scène, à la fin de la spectaculaire escarmouche du Gouffre de Carkoon. Pour retrouver ces sensations à la table de jeu, il suffit de planter le bon décor : placez un puits sans fond et une passerelle rétractée et coincée dans votre aventure, et la plupart des personnages chercheront d'emblée à atteindre l'autre bord en se balançant au bout d'un filin.



WESTERNS

Bien entendu, toutes les scènes d'action de *Star Wars* ne sont pas des hommages aux films de cape et d'épée. Si tous les combats devaient ressembler à ceux décrits plus hauts, on passerait à côté d'autres influences majeures des films de *Star Wars*, notamment le genre du western hollywoodien.

Les films de la saga ont souvent été présentés comme des « westerns dans l'espace ». On en retrouve les codes non seulement chez les personnages et dans la narration, mais également dans la dynamique de certains combats. La fusillade au bloc de détention n'a rien à envier à *Règlements de comptes à O.K. Corral* ou aux milliers d'autres affrontements qui animent les bobines d'Hollywood depuis la naissance du western.

Les caractéristiques de ce genre d'affrontement sont bien différentes de celles qu'on associe aux films de pirates et d'aventure à l'ancienne, mais les combats n'en sont pas moins spectaculaires. Les duels favorisent le combattant le plus rapide et le plus précis, et se résolvent souvent en un seul tir : pas le temps d'enchaîner les cascades. Dans le cas des fusillades, ce sont les abris et le positionnement qui priment. Derrière quoi se cachent les participants pour mitrailler leurs adversaires et comment sont-ils placés les uns par rapport aux autres ? Sont-ils accroupis derrière la cloison d'un cul-de-sac face aux vagues de stormtroopers qui n'ont pas l'intention de les laisser repartir ? Les héros se battent-ils en plein air ou sont-ils coincés par des parois ? Sont-ils cernés ? Les tirs viennent-ils d'en haut ou d'en bas ?

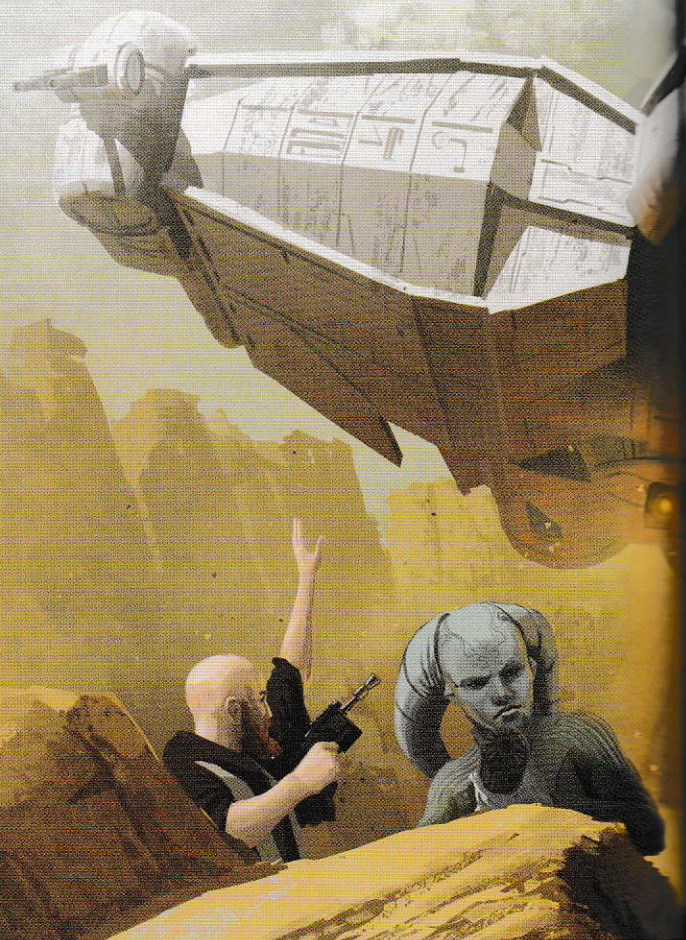
Dans ces scènes, l'action est souvent dictée par la configuration des obstacles et le placement de chacun. En extérieur, les combattants vont vite chercher à se mettre à l'abri. Ceux qui sont à couvert souhaiteront le rester, tandis que leurs ennemis tenteront de trouver un meilleur angle d'attaque. Les positions changent et le combat évolue au gré des initiatives et des réactions des héros et de leurs ennemis. Le frisson n'est pas le même que lors d'un combat à l'épée dans une salle de banquet : les fusillades mettent l'accent sur le suspense, la tension et l'impression constante de mort qui rôde.

SITUATIONS DE COMBAT DANS AUX CONFINES DE L'EMPIRE

Chaque combat de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** est censé respecter deux principes de base. Le premier est que l'affrontement s'accompagne d'un enjeu. Il doit avoir un sens. En général, il s'agit simplement de faire avancer l'intrigue ; autrement dit, la victoire rapproche l'intéressé de son objectif, ce qui pousse ses adversaires à la lui refuser. Dans certains cas, ce sont les PJ qui cherchent à s'approcher de leur but, mais dans d'autres, c'est exactement l'inverse et le groupe se retrouve alors dans un rôle défensif.

Le second principe résulte du premier. Que les personnages s'approprient la victoire ou la concèdent, la bataille doit jeter un éclairage nouveau sur eux. Dans *Star Wars*, les combats sont autant de projecteurs braqués sur la personnalité des protagonistes. Quand Luke s'attaque sans réfléchir aux Hommes des sables, l'action sert l'intrigue. Non seulement cela permet de présenter Obi-Wan Kenobi, mais la scène met également en avant la témérité de Luke, caractéristique qui se révélera cruciale bien plus tard. De même, lorsque Obi-Wan affronte Dark Vador sur l'Étoile Noire, le duel permet à Luke et à ses compagnons d'atteindre le *Faucon Millenium* pour prendre la fuite. La scène nous en apprend beaucoup sur les personnages, leurs relations et leur histoire en nous livrant des bribes qui ne font que préparer les rebondissements de la saga.

Ainsi, les combats de *Star Wars* ne sont jamais anodins ou gratuits : ils sont lourds d'enjeux et nous en disent long sur les intervenants.



FUSILLADES

Il s'agit probablement du type de scène de combat qui revient le plus souvent dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Comme nous l'avons évoqué plus tôt au sujet de l'influence des westerns sur *Star Wars*, les éléments clés d'une fusillade sont les abris et la position des participants. C'est l'environnement qui fixe les abris, aussi bien le terrain que les bâtiments et objets. Le positionnement est quant à lui déterminé par les circonstances au début du combat. Le tout peut être corsé par d'autres conditions, comme la visibilité et les intempéries.

La couverture et la position revêtent une telle importance que les fusillades constituent souvent les situations de combat les plus tactiques du jeu. Comment tirer le meilleur parti des armes et armures disponibles ? Comment exploiter une position avantageuse et minimiser les inconvénients d'un placement défavorable ? Comment manœuvrer pour se mettre en position de force, ou en priver l'ennemi si c'est lui qui en bénéficie ? Voilà autant de considérations qui interviennent inmanquablement lors d'un échange de tirs.

POURSUITES ET RETRAITES

Les personnages de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, à l'instar des héros des films, sont souvent en infériorité numérique et matérielle, ce qui les pousse à prendre la fuite, à se retrancher au fond d'un couloir étroit en tirant sur les vagues apparemment infinies de stormtroopers, à harceler l'ennemi pour couvrir leurs compagnons jusqu'au vaisseau, ou à échanger des tirs de blaster en zigzaguant entre les arbres de la lune forestière d'Endor. Que ces combats prennent la forme d'une fusillade de western ou d'un enchaînement de cascades, on les retrouve souvent dans la saga.

EMBUSCADES

Le meilleur moyen de s'accaparer les meilleurs abris et positions consiste à tendre une embuscade à l'adversaire. Les personnages joueurs de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** seront souvent victimes de guet-apens, des pièges dressés par des criminels, les autorités locales, des agents impériaux ou des alliés félons. Mais il arrive aussi que ce soient les PJ qui prennent l'ennemi par surprise. Une embuscade bien menée peut vite se conclure et donner l'impression de manquer d'intérêt sur le plan narratif. Ne vous y trompez pas : un guet-apens réussi par le groupe est souvent un excellent moyen de briller pour les personnages.

DUELS

Les batailles épiques sont certes un élément indissociable de *Star Wars*, mais les affrontements les plus mémorables restent les duels, notamment ceux entre Jedi, même si tous les types de personnages peuvent intervenir dans un duel ou le provoquer. L'exemple le plus célèbre de duel sans sabre laser est probablement celui qui oppose Han et Greedo dans la cantina. Quel coup de projecteur sur le premier ! En quelques secondes, on en apprend énormément sur la personnalité et la situation de ce contrebandier.

Les nombreuses influences cinématographiques de *Star Wars* offrent de belles occasions aux joueurs qui souhaitent reproduire des conflits palpitants mettant en relief tout ce qui rend leurs héros uniques.



STAR WARS[®] AUX CONFINES DE L'EMPIRE[™]

LE JEU DE RÔLE

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

La guerre qui oppose l'Empire à l'Alliance Rebelle embrase la galaxie tout entière. Au milieu du chaos, d'innombrables conflits passent inaperçus. Sans personne vers qui se tourner, les riches comme les démunis doivent réunir leurs crédits pour se payer les services des maîtres de la guerre, les Mercenaires...

Devenez le plus dangereux des soldats de fortune de l'univers de *Star Wars* en concluant de **PÉRILLEUSES ALLIANCES**. Ce supplément du jeu de rôle **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** présente de nouvelles options aux personnages Mercenaires ainsi qu'à tous ceux qui cherchent à triompher de l'adversité. Taillez-vous une réputation au sein de la pègre, faites sauter les portes des complexes ennemis et décimez vos adversaires à bonne distance.

Cet ouvrage contient :

- De nouvelles options de création de personnage, parmi lesquelles des motivations, des obligations, des espèces et des spécialités inédites.
- De nouvelles capacités uniques qui permettront aux personnages Mercenaires d'établir leur suprématie sur le champ de bataille.
- De l'équipement et des véhicules utiles à tout personnage prêt à en découdre.
- Des conseils permettant au maître du jeu de concevoir de palpitants affrontements et d'intégrer les Mercenaires dans des campagnes à grande échelle.

EDGE

Disney



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PÉRILLEUSES ALLIANCES
SKU : UBISWR08
ISBN : 978-84-15889-97-7
PRIX : 29,95 €

EDGEENT.COM

starwars.com



9 788415 889977