

STAR WARS™ **AUX CONFINES** **DE L'EMPIRE**

AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE



EDGE

LE MANUEL DES CONTREBANDIERS

STAR WARS™
JEU DE RÔLE

STAR WARSTM AUX CONFINESTM DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE

Dans l'espace, hors de portée de la poigne de fer de l'Empire, d'innombrables pilotes à louer, vagabonds et hors-la-loi de toutes sortes luttent pour réussir à joindre les deux bouts et garder leurs vaisseaux en état de marche au jour le jour.

Mais il y a aussi des fortunes à faire aux marges de la société, surtout pour ceux qui sont prêts à accepter des missions sans poser de questions. Les vauriens qui réussissent peuvent devenir riches au-delà de leurs rêves les plus fous, mais ils risquent gros et doivent parfois mettre jusqu'à leur vie en jeu....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Katrina Ostrander et Max Brooke

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Ryan Brooks, Tim Cox, Daniel Lovat Clark, John Crowdis, Lisa Farrell et Gregory Koteles

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Kris Reisz, David Johnson et Mark Latham

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, Crystal Nichols et Duane Nichols

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

DIRECTION ARTISTIQUE

John M. Taillon

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Matt Bradbury et David Kegg

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Ryan Barger, Jorge Barrero, Matt Bradbury, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Anthony Devine, Mariusz Gandzel, David Griffith, Tony Foti, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, David Kegg, Jake Murray, Adam Schumpert, Ryan Valle, Matt Zeilinger et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Coordinateur des tests : Zach Tewalthomas. "The Captain's Table" James Taber avec Sean Taber et Dan Veroneau. "Darth Jellyfish" Chad Reverman avec John Bliss et Nick Willis. "The Librarians" Pim Mauve avec Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd et Joris Voogd. "Death Star Contractors" Craig Atkins avec Doug Ruff, Mark Charlesworth, Nathan Wilkinson et Josh Jupp. "Battlegroup Anchorage" William F. Hostman, avec Stephanie A. Hostman, Peter Newman, Chris Kester, Vicki Christopher, Peter Newman, Tammalyn E. Hostman, Eleanor N. Hostman et Jim Blanas. "Corellia's Finest" Rainer Winstel avec Matthias Jelinek, Matthias Vögele, Manuel Vögele, Erik Winstel et Timo Winstel. "LibrariaNPC's Misfit V" Anthony "LibrariaNPC" DeMinico, H. K. LiebeGott, Sean Flynn, Steve George, Michael "Kaze" Irvin et Job Tazik. "The Bargaining Barabel Brigade" Nathan A. Kinney avec Jesus R. Colunga, Christopher R. Bohannon, Marshall Scott Naylor et "Mandalore" Mike Leal. "Team Digi-Dagger" Seth "Darkside" Dettling avec Jason Bunch, Sean "Starkiller" Kehoe, Brian "Blasters" Keegan, Rob Diaz et Andrew Mathes "Esq., Attorney at RAW". Andrew "Tiktik" Fischer, Sam Stewart et Daniel Lovat Clark.

TRADUCTION FRANÇAISE

Hélène Alonso et Tristan Lhomme,
pour les Vauriens de Edge

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Stéphane « Duck Leader » Bogard, Pierrick « Duck Two » Garry et Sandy « Duck One » Julien, avec l'aide précieuse de Kevin Courtois et Armand Grelier.

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON

Leland Chee et Pablo Hidalgo



© & TM 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 : 978-84-16357-17-8

SKU : UBISWR12

Print ID : 0061FEB16FR

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-vous visite via :

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



CRÉDITS
AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE

SOMMAIRE

La Contrebande dans les Confins.....	5	Nouveaux équipements.....	48
La Contrebande dans <i>Star Wars</i>	5	Nouveaux véhicules.....	52
Chapitre I : Électrons libres	11	Nouveaux vaisseaux.....	54
Une affaire en or : la vie de Contrebandier.....	12	Chapitre III : Les affaires sont les affaires	65
Historique des Contrebandiers.....	12	Raconter des histoires de Contrebandier.....	67
Obligations des Contrebandiers.....	16	Travailler dans la contrebande.....	72
Nouvelles espèces.....	18	Les voyages dans l'hyperespace.....	76
Nouvelles spécialités.....	25	Escroqueries et arnaques.....	79
Nouveaux talents.....	32	Casses et intrusions.....	82
Motivations de Contrebandier.....	34	Fusillades et duels.....	85
Capacités emblématiques de Contrebandier.....	36	Paris et jeux de hasard.....	87
Chapitre II : Trucs de pros	41	Némésis pour Contrebandiers.....	88
Nouvelles armes.....	41	Les réseaux de Contrebandiers.....	91
Nouvelles armures.....	47	De gros bénéfices.....	94



Encore loupé, déclarai-je en guettant la réaction du capitaine humain.

Avec un sourire indulgent, il se replongea dans ses cartes. De l'autre côté de la table de jeu vétuste de la cantina, Bulsar affichait son habituelle expression imperturbable. Je lui trouvais toujours l'air insolent, mais les humains ne sont pas doués pour cacher leurs émotions. Et puis, à en juger d'après sa chemise criarde, Bulsar n'était pas particulièrement adepte de la dissimulation.

— Où est ce fichu droïde serveur ? maugréa quelqu'un.

Les hommes du capitaine Malrik, trois humains costauds qui empestaient comme des tauntauns, étaient en train de s'impatience. Leurs verres étaient vides depuis presque un tour de sabacc.

— Va donc chercher les boissons toi-même, dit sèchement Malrik à l'un d'eux. Tu passes de toute façon.

Son verre à lui aussi était vide. Je posai ma main verte sur la main brune de Malrik, et lorsque je vis du coin de l'œil son équipier se lever, je la pressai discrètement. Avec un équipage aussi mal dégrossi, je craignais un esclandre au comptoir.

— Ha ! Bulsar abattit ses cartes sur la table, où le champ d'interférence les empêcherait de changer.

Il avait une « main de l'Idiot ». Très approprié.

— Tricheur ! s'exclama Malrik. Fouillez-le !

Bulsar leva les mains sans me quitter des yeux. Comme si j'allais le sauver. S'il ne perdait pas pendant un ou deux tours, il allait compromettre toute l'opération ! Les matelots le prirent chacun par un bras pour le forcer à se lever. Pendant qu'ils le fouillaient, je jetai un coup d'œil à leur camarade au bar, occupé à se quereller avec un Gran. Fichu Bulsar, il m'avait distraite !

— Excusez-moi, dis-je en me levant et en caressant l'épaule de Malrik au passage. Je reviens tout de suite.

Trop tard. Le matelot braillait à propos de crédits dus et se vantait à propos de la cargaison. Bientôt, toute la vermine du coin en voudrait sa part, ou essaierait de vendre Malrik au Hutt à qui il l'avait volée. Pas la peine de traîner ici pour attendre de voir quelle catastrophe se produirait en premier. Mieux valait rentrer au vaisseau.

— Tu nous quittes ? demanda prudemment Malrik.

— Bien sûr que non, répondis-je, contrariée qu'il m'ait suivi.

Ne me faisait-il pas confiance ? Les phéromones ne fonctionnaient-elles pas ?

Je jetai un regard impérieux au matelot furieux. Un groupe commençait à se former autour de lui, et deux humains nous jetèrent un coup d'œil. Si l'un d'eux comprenait que la cargaison d'épice de Malrik était celle que venait de « perdre » un Hutt vindicatif, nous allions avoir des ennuis.

— Je dois rentrer au vaisseau, dit Malrik. Tu viens ?

J'acquiesçai. Il se retourna pour faire signe à ses hommes de nous suivre, juste au moment où un Wookie agrippait notre grande-gueule au comptoir. Un tir de blaster toucha le Gran, qui s'écroula sur une table et attira d'autres clients dans la bagarre. Le droïde serveur plongea à l'abri derrière le comptoir quand d'autres armes jaillirent et que la salle sombra dans le chaos.

Nous nous précipitâmes vers la sortie. Au passage, je subtilisai le pistolet d'un client, au cas où. Un beuglement retentit ; et Malrik me poussa dans le couloir.

Des tirs fusaient derrière nous lorsque nous passâmes le coin et je tentai de me retourner pour faire face à nos poursuivants, mais Malrik m'entraîna dans le hangar. Ce dernier semblait vide, et je me détendis légèrement lorsque les brutes de Malrik bloquèrent la porte. J'aperçus alors la forme familière d'un Quarren vêtu d'un pardessus qui descendait la rampe d'embarquement. Il tenait un blaster dans chaque main.

— Pour qui tu te prends ? aboya Malrik en braquant son pistolet sur le visage pourvu de tentacules du nouveau venu.

Le Quarren fut plus rapide. Il pointa ses blasters et tira. Derrière nous, des membres de l'équipage tombèrent avant que leur capitaine n'ait le temps de riposter. L'intrus se mit à genoux, comme pour lui donner une autre occasion de l'abattre. Pure bravade.

Glissant une main dans le gant à décharge qui se trouvait dans ma poche, je l'abattis sur la nuque de Malrik. Il se débattit, mais je le forçai à s'allonger.

— Ne le descends pas, Netek, dis-je. Qu'il paie les pots cassés. Tu as l'épice ?

— Pas autant que tu l'avais dit. Il en a déjà vendu ?

— Je ne l'ai jamais vue. Il a sans doute exagéré.

La porte du hangar chuinta derrière moi. Une tête de mule s'efforçait de l'ouvrir à l'aide de ses pattes velues. Je dégainai le pistolet emprunté un peu plus tôt. Netek brandit ses blasters.

— Combien ? demanda-t-il.

— Aucune idée.

— Bon, pose ce truc, je m'en charge.

Je levai les yeux au ciel, mais il se dirigeait déjà vers la porte. Elle s'ouvrit en grand. Un Wookie et deux humains échevelés se précipitèrent dans le hangar. Ils n'eurent pas le temps d'ouvrir le feu, Netek les abattit aussitôt.

— Viens, dis-je. On ferait bien de se débarrasser du truc aussi vite que possible.

Tournant le dos à l'énorme transporteur spatial, nous nous dirigeâmes en enjambant les corps vers la baie de chargement voisine où attendait notre cargo. Netek ronchonnait. Tout cela était trop simple pour lui. Certains ne sont jamais contents.

Bulsar était assis dans la cale, comptant des jetons de crédit sur une caisse. Il ne leva pas les yeux.

— J'ai raflé les mises, grogna-t-il. J'aurais gagné, de toute façon.

— Tu étais censé les occuper en les faisant jouer, le tançai-je. Et le plan, alors ?

— Et la baston, elle faisait partie du plan ? Tu étais censée les garder de bonne humeur.

— On a encore du pain sur la planche, intervint Netek. En route.



LA CONTREBANDE DANS LES CONFINS

Dans la galaxie de *Star Wars*, la contrebande est une activité dangereuse et excitante, aux enjeux élevés. Voler d'une planète à l'autre, esquiver les patrouilles d'Impériaux et traiter avec les pires crapules de la galaxie n'est pas un métier : c'est un mode de vie.

AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE propose de nouvelles options aussi variées que passionnantes aux MJ et aux joueurs d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, pour leur permettre de créer des personnages Contrebandiers et des aventures sur ce thème.

Le **Chapitre I : Électrons libres** présente trois nouvelles espèces jouables et des spécialités que les joueurs peuvent choisir pour créer des personnages fascinants et uniques, comme de séduisants Charmeurs Falleens, de rusés Joueurs professionnels Gotalis, ou de rudes Pistoleiros Quarrens. De plus, cette section fournit de nouvelles capacités emblématiques, des Motivations, des Obligations, etc.

Le **Chapitre II : Trucs de pros** offre plusieurs nouveaux moyens pour les contrebandiers de se frayer un chemin dans la galaxie. Grâce aux nouvelles armes, à l'équipement et aux modifications d'objets présentés

ici, les PJ pourront échapper à des situations problématiques. Ils peuvent aussi se servir de nouveaux véhicules et les personnaliser pour amasser plus de fric, réussir des retraites héroïques ou tromper des adversaires rusés.

Le **Chapitre III : Les affaires sont les affaires** donne au MJ les outils nécessaires pour intégrer des Contrebandiers dans un groupe, ou pour concevoir des aventures où ils occuperont le devant de la scène. **AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE** fournit aussi des règles supplémentaires couvrant les duels, le jeu et le voyage hyperspatial, ainsi que des amorces d'aventure pour jouer des campagnes de contrebandiers impliquant des contrats avec des organisations comme le Crymorah, le Soleil Noir ou le Consortium de Zann.

La vie d'un contrebandier ne se limite pas à faire passer des marchandises en fraude d'un bout à l'autre de la galaxie. Un peu de flatterie et une apparence un peu canaille suffisent parfois à faire le boulot. De temps en temps, un capitaine doit tenter sa chance à une table de sabacc plutôt qu'aux commandes d'un cargo charter. Et quand une transaction tourne court, un contrebandier a parfois besoin de regarder son ennemi à travers la mire de son blaster pour lui faire baisser les yeux...

LA CONTREBANDE DANS STAR WARS

Les contrebandiers font circuler des marchandises considérées comme illégales par l'Empire Galactique ou les gouvernements planétaires vers toutes les destinations imaginables de la galaxie, depuis les Mondes du Noyau jusqu'aux planètes sans loi de la Bordure Extérieure. Même dans des citadelles impériales comme Coruscant, Brentaal IV et Kuat, la pègre prospère, alimentée par des contrebandiers. Les boulots ne manquent pas, et avec les bons contacts, un individu peut trouver du travail dans presque n'importe quel spatioport. Les fournisseurs et la clientèle du trafic d'épice, les mégacorporations, l'Alliance Rebelle, l'Empire Galactique et même d'honnêtes gens en manque de matériel : tous peuvent enrichir un contrebandier doué.

Afin de réduire le risque de rencontrer des patrouilles impériales ou des forces de défense locale qui surveillent les grandes hypervoies, les contrebandiers sont toujours à la recherche de routes plus rapides et moins fréquentées. Pour éviter d'être repérés et pour gagner un temps précieux face à la concurrence, ils calculent des trajectoires dangereuses le long de sentiers jamais empruntés. Certains capitaines et syndicats criminels versent des pots-de-vin aux éclaireurs de la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace afin qu'ils retardent l'ajout de nouvelles routes aux cartes stellaires du Bureau Officiel des Services Stellaires. Pour un moment, les contrebandiers auront un accès exclusif à ces routes.

La contrebande suit souvent les efforts de colonisation et d'exploration à travers la galaxie. Les contrebandiers rusés profitent des nouvelles routes découvertes par les explorateurs pour mener à bien des opérations plus rapides hors des sentiers battus. Certains capitaines vendent les données d'astrogation d'anciennes pistes de contrebande aux mêmes compagnies d'exploration pour se faire de l'argent facile, s'attirant les foudres de leurs collègues qui les utilisaient encore. Lorsque des colons s'installent dans une nouvelle région, des contrebandiers opportunistes les talonnent afin de capitaliser sur ces nouveaux marchés. Ils font passer de la contrebande à la nouvelle colonie ou passent des contrats exclusifs avec des colons peu scrupuleux souhaitant exporter discrètement des marchandises volées.

Beaucoup de contrebandiers n'ont pas les ressources pour travailler en indépendant très longtemps. Parfois, ils s'organisent en bandes qui se concentrent sur une région de l'espace en particulier. Chaque membre du groupe s'acquitte de la tâche qui lui est confiée en échange d'une part des profits. Toutefois, l'honneur et la confiance sont rares parmi les truands, et ce genre d'arrangement dure rarement longtemps. Plutôt que de risquer d'être trahis par leurs partenaires ou d'envisager les efforts impossibles qu'impose un fonctionnement entièrement autonome, la plupart des contrebandiers se



tourment vers les grandes organisations criminelles, qui fournissent des missions régulières. Malheureusement, travailler pour des syndicats comme le Crymorah, le Soleil Noir ou un kajidic Hutt soulève d'autres problèmes. Beaucoup de contrebandiers ne comprennent le danger que trop tard, lorsqu'ils se retrouvent en cavale, traqués par leurs anciens patrons.

UNE BRÈVE HISTOIRE DE LA CONTREBANDE

Depuis qu'il existe des lois interdisant la commercialisation de certaines marchandises, des individus les enfreignent pour faire des profits. Dans la vaste civilisation galactique, les contrebandiers contournent postes de surveillance, blocus ou inspections douanières et diffusent leurs marchandises dans toute la galaxie. L'art de la contrebande a grandi avec la civilisation, et le sel d'un monde est le glitterstim d'un autre. Sur certaines planètes, même l'importation d'eau est soumise à des restrictions ! D'autres limitent ou réglementent la circulation d'armes, de matériel médical, de bétail et de gibier ou de matériel industriel. Un contrebandier talentueux s'efforce de couvrir tous ces besoins.

En dépit de la variété des biens susceptibles de faire l'objet de trafics, le produit le plus important, et celui qui a eu l'impact le plus durable sur l'industrie de la contrebande, est l'épice. « Épice » est en réalité un terme générique désignant de nombreuses drogues psychotropes dotées d'une large gamme d'effets. L'obsession de la galaxie pour l'épice a précédé de loin la République. Pendant des millénaires, les gens ont assaisonné leur nourriture, fumé du tabac ou employé des produits chimiques pour se soigner ou se divertir. Des épices ont servi à conserver les réserves des vaisseaux à génération à destination des colonies datant d'avant l'hyperdrive, comme Aldérande ou Kuat. Lorsque Koros, un monde du Noyau Profond, découvrit le minéral de carbonite et l'épice andris, cette dernière devint un élément central du voyage et du commerce galactique. Mettre les passagers en hibernation permettait aux vaisseaux de colonisation d'entreprendre de longs voyages vers de nouveaux mondes à l'aide de propulseurs dimensionnels expérimentaux, mais la stase était dangereuse et souvent fatale. L'andris, utilisée comme médicament, soulageait de nombreux symptômes du mal de l'hibernation et réduisait sensiblement les risques de l'animation suspendue, ce qui déclencha une nouvelle vague d'exploration et de colonisation.

Au fil de l'évolution des propulseurs dimensionnels, des canons hyperspatiaux et d'autres technologies, les êtres conscients colonisèrent de nouvelles planètes, et les colons créèrent ou découvrirent de nouvelles variétés d'épices plus puissantes. Malheureusement, la plupart des épices provoquent une dépendance, et au-delà de leur emploi dans l'exploration, elles furent de plus en plus souvent utilisées comme narcotiques. La République entreprit de réguler ou d'interdire la production de la plupart des variétés. Un lucratif marché souterrain se développa aussitôt pour répondre à l'addiction croissante des citoyens de la galaxie.

L'invention de l'hyperdrive moderne mit un terme à l'utilisation de l'andris dans le domaine de l'exploration. Toutefois, sous une forme raffinée, elle devint un stimulant populaire. Des organisations criminelles et des entreprises douteuses engagèrent des contrebandiers pour faire circuler cet hallucinogène interdit aux quatre coins de la République. À ce jour, l'épice narcotique reste la marchandise de contrebande la plus fréquente, et de loin. Des organisations criminelles comme celle de Car'das, le Soleil Noir, les cartels Hutt et le Consortium de Zann emploient des milliers de contrebandiers pour transporter des quantités colossales d'épice et d'autres marchandises des dunes brûlantes de Tatooine aux flèches étincelantes de Coruscant.

LA CONTREBANDE ET LA BORDURE EXTÉRIEURE

L'existence mouvementée d'un contrebandier présente bien plus d'occasions de mourir que de prospérer. Les équipages risquent leur peau en esquivant les forces de l'ordre, en s'attirant les foudres des barons du crime et en s'engageant sur des routes hyperspatiales traîtresses dans l'espoir de gagner de précieuses minutes sur leurs livraisons. Cette vie périlleuse partage de nombreux traits avec le style de vie de la Bordure Extérieure, en marge du reste de la galaxie. À la limite de la civilisation, survivre n'est pas une mince affaire, et d'innombrables formes de trépas particulièrement déplaisantes vous guettent. Heureusement, les contrebandiers et les habitants de la Bordure Extérieure s'entraident pour continuer d'exister.

Certains capitaines passent des contrats d'exclusivité avec des avant-postes isolés : ils livrent des produits de contrebande et repartent avec des marchandises locales. Les Contrebandiers travaillent avec les formes modestes de pègre planétaire et font circuler des biens volés vers de lointains avant-postes miniers. Certains travaillent même avec des employés corporatistes qui récupèrent des marchandises « tombées du speeder » dans les mines et les raffineries. Les contrebandiers les revendent légalement et reversent un pourcentage à leur fournisseur, ce qui les pousse naturellement à trouver le marché offrant le meilleur prix.

LES SYNDICATS DU CRIME

Tôt ou tard, la plupart des contrebandiers se retrouvent à travailler pour l'une des nombreuses organisations criminelles de la galaxie. La plupart des syndicats du crime possèdent les ressources nécessaires pour gérer des réseaux de contrebandiers à grande échelle. Leurs « employés » évitent ainsi les querelles internes qui minent les groupes plus modestes et les frais ruineux d'une opération indépendante. Ceux qui acceptent de travailler exclusivement pour un syndicat reçoivent des boulots réguliers et un pourcentage des profits en échange de ce qu'ils font le mieux : arriver dans les temps sans se faire prendre. Tant qu'un contrebandier fait le job, l'argent afflue... au moins au début. Dans la pègre, les alliances ont tendance à se dégrader avec le temps.





Travailler pour des truands n'est pas sans inconvénient, même pour ceux qui honorent leurs contrats. Pour continuer à recevoir du travail sans se le faire voler par des concurrents avides, les contrebandiers doivent se surpasser. Les fournisseurs et les seigneurs du crime usent de coercition pour que les plus médiocres donnent le meilleur d'eux-mêmes. Toutefois, avec le temps, même les meilleurs capitaines risquent d'être trahis. Il n'est pas rare de voir un syndicat engager des pirates afin qu'ils s'emparent des vaisseaux de ses propres contrebandiers et volent la marchandise. Le capitaine, qui ne se doute de rien, doit alors rembourser la cargaison.

Certains barons de la pègre utilisent des tactiques déloyales pour forcer les contrebandiers à les servir. Après tout, à quoi bon payer pour un service que l'on peut recevoir gratuitement ? Ils forcent parfois des équipages exagérément moraux à se charger de cargaisons discutables. Les contrebandiers qui travaillent pour des syndicats du crime transportent toutes sortes de marchandises : la pègre s'intéresse aux épices hallucinogènes et aux animaux menacés ou exotiques, arme tous les camps d'un conflit et pratique le trafic d'esclaves. Ceux qui refusent de travailler, révèlent des informations à d'autres organisations, ne paient pas leurs dettes ou tentent de rejoindre un autre seigneur du crime alors qu'ils sont sous contrat se retrouvent souvent sur une liste noire... ou pire, avec une mise à prix sur leur tête.

Au fur et à mesure que l'Empire Galactique resserre sa poigne sur la galaxie, de plus en plus de biens et de services deviennent illégaux, et les activités de contrebande se multiplient. L'Empire, les Rangers de secteur et les forces de défense planétaire combattent féroce-ment la pègre, mais elle se répand partout dans la galaxie. Même les mégacorporations galactiques emploient des contrebandiers pour contourner des règlements aberrants, des barrières douanières ou des interdictions édictées par l'Empire.

LES PLANQUES

De nombreux contrebandiers se dotent d'une planque sur Nar Shaddaa, la bien nommée Lune des Contrebandiers, ou sur la piste des Contrebandiers, un champ d'astéroïdes aux confins de la galaxie. Certains préfèrent des sanctuaires encore plus reculés. D'autres essaient de se

lancer seuls et installent leur base aux portes du territoire de concurrents potentiels. La Bordure Extérieure est vaste : on y trouve d'innombrables coins d'espace inexplorés où des équipages peuvent s'établir.

Les contrebandiers découvrent souvent des mondes inexplorés, qu'ils utilisent comme base ou comme planque. Des colonies avortées, des installations minières abandonnées ou même de lointaines zones d'espace profond constituent des sites idéaux pour planifier la prochaine mission tout en rafistolant la coque du vaisseau.

De petits équipages de contrebandiers n'ont pas toujours le luxe de prévoir des cachettes où se replier lorsque les chasseurs de prime au service de l'Empire ou de barons de la pègre viendront leur demander des comptes. Ceux qui n'ont pas les ressources nécessaires à la création d'un avant-poste privé peuvent chercher refuge dans des colonies reculées et amicales, en échange de crédits, de marchandises de contrebande ou du matériel dont elles ont besoin. Ces lieux sans histoire sont aussi parfaits pour faire le plein ou se rééquiper lorsque l'on est trop loin de tout pour regagner le spatioport le plus proche.

BOULOTS CORPORATISTES

Il arrive que des employés des grandes entreprises contactent des contrebandiers avec le soutien de leur hiérarchie. Les sociétés pharmaceutiques souffrent des règles strictes qui régissent la circulation de l'épice, ou doivent remettre un pourcentage de leur production à l'Armée Impériale. Il arrive donc qu'elles embauchent des contrebandiers pour livrer des chargements d'épice à des usines clandestines de la Bordure Extérieure, où la substance sera transformée au mépris des restrictions impériales.

Les interdits placés par l'Empire sur certaines technologies condamnent parfois des civilisations entières. Par exemple, l'interdiction du clonage à l'échelle de la galaxie après la déclaration de l'Ordre Nouveau a eu un impact catastrophique sur des mondes comme Colmus et Khomm, dont le mode de reproduction repose exclusivement sur le clonage. Plutôt que de se résigner à l'extinction, ces espèces comptent sur des contrebandiers pour leur fournir les matières premières dont elles ont besoin afin de produire leur équipement prohibé et de survivre pour une génération de plus.



TRAVAIL HONNÊTE ET OPÉRATIONS DE SECOURS

Toutes les marchandises qui circulent clandestinement ne sont pas illégales. La vie est dure en bordure de la galaxie. Certains matériaux indispensables sont difficiles à obtenir ou rendus inabordables par les taxes planétaires. Parfois, des systèmes colonisés se trouvent si loin des routes commerciales que la plupart des entreprises leur imposent des frais de transport exorbitants, ou refusent carrément de les desservir. Cela permet aux contrebandiers de fournir un service utile aux colons, prospecteurs et autres habitants de la frontière. En contournant les blocus planétaires, les inspecteurs des douanes et autres fonctionnaires, ils livrent directement les marchandises à ceux qui en ont besoin. Malheureusement, ce type de service oppose parfois les contrebandiers et leurs clients à la pègre locale, qui profite souvent des pénuries.

Voyous et criminels dérobent parfois des marchandises dans les vaisseaux et les entrepôts coloniaux avant de les revendre au prix fort. Lorsque les contrebandiers nuisent à leurs profits en livrant davantage de marchandises, les criminels se défoulent parfois sur la population locale. Lors des livraisons, il arrive que les colons engagent des équipages pour protéger villes et villages contre des gangs de swoops, des bandes de criminels et autres brigands. Les contrebandiers ne savent jamais s'ils vont avoir besoin de sortir les blasters et d'affronter d'autres pistoleros pour garder leurs clients en vie.

LA CONTREBANDE ET LE NOYAU GALACTIQUE

Certains des meilleurs contrebandiers de la galaxie sont originaires des régions du Noyau. Les Corelliens partagent leur monde natal avec diverses entreprises : les chantiers navals de la Corporation Technique Corellienne, l'innovant producteur de carburant pour hyperdrive Black Hole Hypermatter et d'innombrables raffineries de duracier. Leur héritage spatial est si riche qu'ils ont la réputation d'avoir du carburant dans les veines. Les Duros, maigres humanoïdes à la peau verte ou bleue,

manifestent une tendance innée à vagabonder. Associée à leur passion pour l'ingénierie, elle leur a permis d'explorer les étoiles et d'établir des colonies ainsi que des avant-postes commerciaux avant même l'invention de l'hyperdrive.

Les Corelliens et les Duros pratiquent la contrebande depuis l'époque des canons hyperspatiaux, il y a plus de mille générations. En tant qu'inventeurs de l'hyperdrive moderne, ces deux cultures ont de longues traditions de spationautes de première classe, toujours prêts à repousser les limites et à défier l'autorité.

Dans le Noyau, il existe des ports fantômes, des spatioports inconnus des autorités, mais la place y est limitée. Parfois, ils ne sont ouverts qu'aux vaisseaux sous contrat avec certains cercles de contrebandiers. Pour opérer dans les Mondes du Noyau, le répertoire de base des trafiquants d'épice de la Bordure Extérieure ne suffit pas. Dans la Bordure, la contrebande exige certes des nerfs d'acier et des talents de pilote, mais pour travailler dans les régions du Noyau, il faut y ajouter un sens de l'étiquette impeccable et une excellente maîtrise des lois commerciales. Dans ces secteurs denses et bien connus où se pressent des milliers de systèmes solaires, on n'a guère d'occasion de dénicher (et encore moins d'utiliser) des routes hyperspatiales secrètes. Les contrebandiers doivent donc se fondre dans le trafic régulier le long d'hypervoies encombrées et pleines de postes de contrôle militaires.

Le Bureau Officiel des Services Stellaires et les Douanes Impériales sont présents dans presque tous les spatioports du Noyau. Les autorités portuaires corrompibles sont rares. Faire des affaires dans la région a un coût : les contrebandiers doivent être impeccables en surface. Leurs permis et leurs licences doivent être à jour, leurs caches d'armes et leurs cargaisons clandestines bien planquées... Si un capitaine est recherché, de faux documents et un code de transpondeur assorti sont essentiels. Lors de l'inévitable inspection, il doit pouvoir convaincre les autorités de son statut de simple voyageur. S'il échoue, les travaux forcés dans les mines d'épice de Kessel l'attendent... ou pire, la saisie de son vaisseau !



LA CONTREBANDE ET L'ALLIANCE REBELLE

Contrairement à son ennemi impérial, l'Alliance Rebelle ne peut pas se permettre d'établir une logistique conventionnelle. Les Rebelles se déplacent constamment à la recherche d'alliés et de ressources. Les services de renseignements de l'Alliance explorent la galaxie à la recherche d'individus talentueux et les encouragent à rejoindre la cause. Parfois, l'Alliance recrute des contrebandiers connus pour leur discrétion afin qu'ils l'aident dans des opérations secrètes. Mais il faut y mettre le prix. Il arrive que des équipages dotés d'un certain sens moral, ou d'une haine bien établie envers l'Empire se portent volontaires pour travailler, parfois exclusivement, pour le Haut Commandement de l'Alliance.

Les contrebandiers servent de maillons dans la chaîne de ravitaillement de diverses bases secrètes de l'Alliance dispersées à travers la galaxie. Grâce à leur connaissance approfondie des hypervoies, des patrouilles impériales et des territoires des groupes criminels, les contrebandiers peuvent se glisser dans les dépôts de ravitaillement et les spatioports, puis en ressortir sans accroc. Ils fournissent à l'Alliance des armes, de l'équipement et du matériel médical qui pourraient attirer l'attention s'ils circulaient ouvertement. Se faisant passer pour de simples capitaines de cargos, ces contrebandiers transmettent des renseignements aux points de livraison secrets de l'Alliance, ce qui permet de contourner la surveillance constante de l'Empire et leur évite de recourir aux transmissions fantômes, dont la sécurité peut s'avérer limitée.

Les contrebandiers assurent aussi d'incalculables secours d'urgence pour la Rébellion. Ils larguent des rations et du matériel médical au nom de l'Alliance afin de soulager les populations civiles des régions ravagées par la guerre, ou utilisent leurs transports pour évacuer les civils des zones de combat. L'Alliance a également recours à ce genre d'individu pour ravitailler les forces rebelles piégées derrière les blocus de l'Empire. Le Haut Commandement se sert d'eux pour extraire des ressources de valeur des mondes impériaux. Lorsque les forces de Palpatine se rapprochent trop, les Rebelles emploient parfois un contrebandier pour évacuer des officiers ou, le cas échéant, une princesse.

Les agents rebelles ne se servent pas de contrebandiers que pour transporter des cargaisons. Parfois, ce que *sait* un contrebandier est plus utile que ce qu'il *fait*. L'Alliance paie souvent les capitaines, les cartographes et les navigateurs de la pègre pour se procurer des données à jour sur les routes secrètes. Grâce à leurs contacts au sein des diverses guildes de navigateurs, les contrebandiers agissent parfois comme intermédiaires au nom de l'Alliance, lui donnant ainsi accès à des routes hyperspatiales inconnues des forces impériales. Par exemple, après avoir rejoint la Rébellion, Chewbacca a récupéré toute la base de données d'astrogation de la guilde de Claatuva pour le compte de l'Alliance. Des explorateurs rebelles travaillent avec leurs réseaux d'espions et de contrebandiers pour obtenir les coordonnées de mondes inconnus, sur lesquels la Rébellion pourra établir des avant-postes dans des lieux reculés.

LA CONTREBANDE ET L'EMPIRE GALACTIQUE

L'Empire a la main lourde et le bras long. Les contrebandiers doivent avoir des nerfs de duracier et l'esprit aussi aiguisé qu'une vibrolame pour ne pas finir sur la liste des ennemis publics de l'Empire. Ils passent un temps considérable à éviter les patrouilles impériales, à contourner des blocus et à corrompre les officiers des douanes. La liste des infractions possibles à la loi impériale est longue, mais aucune trahison n'est plus grave que celle qui consiste à calomnier l'Empereur.

Les contrebandiers font souvent circuler des holodrames, de la littérature, de la musique ou des œuvres d'art imprégnées d'idées anti-impériales pour le compte de collectionneurs ou de revendeurs. Les auteurs de ces œuvres, ou des activistes contestataires, contactent parfois des équipages pour fuir le territoire impérial et échapper au châtiment qui les attend pour avoir produit du matériel subversif. Pour dissimuler la présence de ces clandestins, les contrebandiers acceptent des boulots légaux – livraisons ou transport de passagers – avant de rencontrer leur véritable client pour lui faire quitter clandestinement la planète.

Tous les contrebandiers ne croient pas forcément à l'altruisme de la Rébellion. Certains pensent que travailler pour elle attire trop l'attention, tandis que d'autres pactisent avec l'Empire en échange d'une amnistie. Ces individus acceptent de servir d'agents doubles et d'espionner l'Alliance pour le compte du régime de Palpatine. Ils fréquentent les ports fantômes à la recherche de contrats pour l'Alliance, s'efforcent de gagner la confiance des Rebelles, puis divulguent toutes les informations importantes à leurs contrôleurs impériaux. Tous les contrebandiers au service de l'Empire ne sont pas volontaires : certains ont subi un lavage de cerveau pendant leur incarcération et d'autres ont reçu un implant à longue portée à leur insu avant d'être relâchés.

Les contrebandiers les moins scrupuleux privilégient leurs propres intérêts et n'hésitent pas à se retourner contre le syndicat du crime qui les employait régulièrement. Des capitaines cupides travaillent parfois main dans la main avec des Moffs ou des officiers pour démanteler des groupes criminels à l'échelle d'un système, voire d'un secteur. En échange d'une somme suffisante pour prendre leur retraite, ces contrebandiers livrent des noms, des lieux et toute autre information dont la garnison impériale locale a besoin afin de faire disparaître les criminels pour de bon. Si le contrebandier est malin, il négocie pour reprendre leurs affaires... en remettant bien sûr un pourcentage de ses gains au gouverneur impérial local.

Les capitaines qui prouvent leur utilité à l'Empire peuvent avoir la chance d'obtenir des contrats auprès des Renseignements Impériaux. L'Empire se sert parfois d'eux pour introduire des commandos d'élite dans des zones peuplées, des stations spatiales ou des ports fantômes. Les contrebandiers peuvent ravitailler des bases impériales ultrasecrètes ou la très convoitée piste de Byss. Même si ces contrats sont extrêmement lucratifs, le capitaine qui en bénéficie a intérêt à prévoir une stratégie de sortie. Lorsqu'ils arrivent à échéance, ou lorsque le contrebandier devient inutile, l'Empire ne prévoit pas d'indemnités de départ, juste une liquidation des actifs, équipage compris.







ÉLECTRONS LIBRES

« Écoutez, je me contrefiche de votre rébellion et je me contrefiche aussi de vous, Princesse. Ce que je demande, c'est d'être bien payé, moi c'est le fric qui m'intéresse. »

— Han Solo

Devenir un excellent contrebandier n'est pas donné à tout le monde. La contrebande est une activité à risques qui promet de larges récompenses et des aventures excitantes, mais aussi d'innombrables dangers. Pour ceux qui s'en accommodent, il s'agit d'un style de vie excitant et lucratif. Ceci dit, un contrebandier aura besoin d'une bonne dose de talent et de courage, associée à une chance hors du commun, s'il veut vivre assez vieux pour s'en vanter.

Bien souvent, les contrebandiers partent de rien : ils émergent des bas-fonds jusqu'à devenir capitaines de leur propre vaisseau, forts de l'expérience qu'ils ont acquise. Ils côtoient la pègre, fréquentent une foule de gens étranges et développent des compétences que l'Académie se garde bien d'enseigner aux pilotes impériaux. Par-dessus tout, le contrebandier est le maître de son propre destin.

Les contrebandiers opèrent dans toute la galaxie, avec une préférence pour la Bordure Extérieure, où l'influence de l'Empire est la plus diffuse. Si la contrebande est extrêmement répandue, c'est parce qu'elle représente un mal nécessaire. Certes, les contrebandiers se contentent le plus souvent de faire des affaires, mais ils rendent également de fiers services à la population.

Dans une galaxie où règne l'injustice, certains mondes n'ont pas d'autre moyen de se procurer des biens de première nécessité, et la contrebande représente leur unique chance de survie. Dans certaines régions spatiales contrôlées par l'Empire, les contrebandiers sont si appréciés que leurs clients les considèrent comme de véritables héros.

En dépit de leur popularité, nombre de capitaines essuient nombre de chantages et de trahisons au cours de leur carrière. Ces risques tiennent à la nature du travail : la contrebande est illégale et les clients sont souvent des entrepreneurs à l'intégrité douteuse. En outre, les contrebandiers doivent consacrer une partie de leur temps à combattre, à éviter ou à fuir les représentants de la loi jusqu'aux confins de la galaxie.

Les contrebandiers sont prompts à bousculer les règles et refusent souvent de tracer une frontière nette entre le bien et le mal. Après tout, presque tous s'accordent à dire que la loi fluctue de planète en planète et que la morale est différente pour tout un chacun. Ceci dit, les contrebandiers expérimentés n'auraient pu survivre sans un coup de pouce occasionnel : même les plus indépendants apprennent à coopérer... au moins le temps d'engranger les profits.

UNE AFFAIRE EN OR : LA VIE DE CONTREBANDIER



Un contrebandier reste toujours à l'affût du prochain contrat : il doit gagner sa vie et récolter assez de crédits pour pouvoir faire voler son vaisseau. Il répond donc à l'appel de l'aventure et se retrouve fréquemment dans les recoins les plus isolés de la galaxie. Quelquefois, le contrebandier se dégotte un travail stable, avec un patron et un itinéraire fixe, mais rien ne dure éternellement. Même s'il intègre un réseau de contrebande organisée, ses tâches varieront certainement. Un capitaine qui se met au service d'une organisation telle que le Soleil Noir est probablement animé par l'ambition, une motivation qui l'amènera à gravir les échelons et à s'acquitter de missions variées.

Un contrebandier doit se tenir prêt à affronter l'adversité, car il ne peut savoir à l'avance où un contrat l'emmènera. Il doit pouvoir compter sur son blaster, sur son vaisseau, sur son équipage, et par-dessus tout sur lui-même. Dans son domaine, il est amené à faire face à maints dangers, et puisqu'il opère à la limite de la loi, il doit penser de manière non conventionnelle. Il doit également se tenir prêt à semer ou à vaincre des vaisseaux impériaux, naviguer habilement et connaître les bons raccourcis. Puisqu'il fait souvent affaire avec des individus corrompus et malhonnêtes, des traîtres en puissance, il doit pouvoir compter sur sa vivacité d'esprit autant que sur son arme. Pour survivre, un personnage Contrebandier doit s'adapter à toutes sortes de situations, ce qui en fait un PJ captivant à jouer.

Les Contrebandiers proviennent d'origines diverses, et il n'en existe pas deux identiques. Généralement, un tel personnage choisit les clients avec lesquels il traite, la marchandise qu'il transporte, les planètes ou les spatioports qu'il visite et quels itinéraires il emprunte. Dans le cadre d'un contrat, chacun met en œuvre ses propres stratégies pour exploiter les ressources et les compétences à sa disposition ; quant au moyen de paiement, il varie également d'un capitaine à l'autre. Certains n'auraient jamais imaginé verser dans la contrebande, mais la vie les a entraînés sur cette voie. Une chose est sûre : le quotidien d'un Contrebandier n'a rien d'ennuyeux. Même le plus discret vivra tôt ou tard des aventures palpitantes.

Les Contrebandiers constituent un ensemble hétéroclite d'individus et les joueurs seront confrontés à un certain nombre de choix s'ils souhaitent en créer. L'une de ces décisions concerne la spécialité de départ, qui détermine le type de Contrebandier incarné (du moins

au début de l'aventure), ainsi que les compétences qu'il apporte au groupe. L'éventail de spécialités disponibles permet de créer une grande variété de PJ.

Le vaisseau d'un Contrebandier est son gagne-pain, et bien souvent son foyer. Il en connaît les forces et les faiblesses, et sait comment le pousser au-delà de ses limites. C'est la raison pour laquelle les Contrebandiers font des négociants efficaces et parfois des Pilotes exceptionnels. En tant que hors-la-loi, ils doivent être habiles en Tromperie et en Négociation, et certains jouissent d'une aisance extraordinaire en société. Grâce à son éloquence, un Vaurien ou un Charmeur peut s'introduire pratiquement n'importe où... et s'en échapper. Avant de devenir Contrebandiers, d'aucuns étaient de simples Voleurs ; d'ailleurs la plupart ont trempé dans la délinquance à un moment ou à un autre de leur existence. Quelques-uns choisissent de se spécialiser et de devenir des Voleurs professionnels. La vie d'un Contrebandier est forcément risquée, mais ceux qui aiment par-dessus tout tenter leur chance peuvent opter pour la voie du Flambeur. Celle-ci permet au PJ de se divertir tout en remportant quelques crédits, tant que la chance est de son côté. Si un Contrebandier se doit de garder son blaster à portée de main, certains dégainent carrément au premier signe de grabeuge : un vrai Pistolero dispose généralement de deux blasters prêts à l'emploi, au cas où...

Un Contrebandier peut avoir bien des raisons de se retrouver dans une équipe aux carrières différentes. Dans ce cas, il pourra se révéler très utile à l'ensemble du groupe : il s'agit d'un Pilote qui se fie à son intuition et connaît les meilleures routes commerciales. Il est capable de dégouter du travail pour le reste des PJ lorsque la réserve de crédits s'amenuise et quand les estomacs sont vides. Il sait également y faire avec les Diplomates ou les Voleurs du commun. Enfin, il est susceptible de se dépêtrer des situations les plus délicates à l'aide de son charme ou de son blaster. Les méthodes du Contrebandier peuvent sembler imprudentes et ses actes sont parfois imprévisibles, mais il finit toujours le boulot.

Nombre de Contrebandiers apprécient le style de vie, les défis et la relative liberté dont ils jouissent en étant leur propre patron. Dans certains cas, ils espèrent s'assurer une retraite confortable, mais souvent, la contrebande est une seconde nature dont il est difficile de se défaire. Pour la plupart, pas question d'envisager une autre carrière.

HISTORIQUE DES CONTREBANDIERS

Chaque Contrebandier est unique, et le joueur dispose d'une liberté presque infinie pour imaginer le passé de son personnage. Vous trouverez ci-après des idées d'historiques pour étoffer un PJ Contrebandier lors de

sa création. Ces exemples sont adaptés aux spécialités présentes dans le livre de règles et aux trois autres disponibles dans cet ouvrage. Les joueurs peuvent s'en inspirer et les combiner avec des Motivations et des Obligations

pour créer des PJ complets. Néanmoins, ils ne sont pas tenus de respecter ces indications et sont libres de personnaliser leurs avatars au gré de leur imagination.

DÉFAVORISÉ

La plupart des êtres de la galaxie doivent lutter sans relâche pour assurer leur survie, que ce soit sur une planète soumise au joug impérial ou sur une lune à l'écart de toute route commerciale. La carrière de Contrebandier est une perspective alléchante et la tentation d'échanger un quotidien difficile contre une vie pleine d'aubaines peut s'avérer irrésistible. Certes, la contrebande est une activité dangereuse, mais l'espoir de décrocher le jackpot et de vivre le restant de ses jours dans l'opulence attire de nombreux audacieux sur les hypervoies.

Un Contrebandier issu d'un milieu défavorisé se révèle souvent coriace et quelque peu bourru. Il a peut-être vécu dans la pauvreté, voire réduit en esclavage ou exploité par un patron tyrannique. Quoi qu'il en soit, la vie n'a pas été tendre avec lui.

Les **Pilotes** qui n'ont pu compter que sur eux-mêmes pour apprendre à voler (bien souvent sur de véritables épaves) sont généralement capables de piloter n'importe quel coucou, y compris ceux qui n'ont plus rien à faire dans le ciel. Pouvoir faire décoller n'importe quel vieux tas de ferraille présente quelques avantages !

Les **Vauriens** qui ont eu la vie dure ont parfois fréquenté tant de crapules qu'une vie de criminel leur paraît normale. Avec un tel historique, un personnage qui tente de s'en sortir sera toujours rattrapé par son passé.

Les **Voleurs** nés dans la misère sont malheureusement très répandus. Un Voleur qui a dû chaparder pour survivre depuis son plus jeune âge ne se pose plus de questions éthiques et a eu le temps de parfaire sa technique.

Les **Charmeurs** naissent parfois désavantagés et ont appris à s'en sortir avec des ressources limitées, recourant à la manipulation pour obtenir ce qu'ils veulent. L'aisance sociale du Charmeur est son atout le plus précieux : il sait imiter et manipuler ceux qui pourraient se croire supérieurs à lui.

Les **Flambeurs** vivent intensément chaque instant, bon comme mauvais. Un Flambeur peut naître esclave avant de gagner sa liberté au jeu. Sinon, il peut avoir travaillé dans un casino où il a appris quelques ruses avant d'abandonner son employeur pour se lancer dans la contrebande. Il est même possible qu'il ait gagné puis perdu des sommes phénoménales à maintes reprises. Quoi qu'il en soit, il sait que les crédits sont essentiels, mais qu'ils ont une fâcheuse tendance à vous glisser entre les doigts.

Les **Pistoleros** victimes de la pauvreté et de l'oppression peuvent se révéler très dangereux. Un Pistolero rescapé d'une existence difficile sait se défendre et ne fait confiance qu'à ses armes.

PRIVILÉGIÉ

Grâce à un gain, un salaire ou un héritage juteux, certaines personnes accumulent des richesses formidables. Néanmoins, un revers de fortune, une série de mauvaises

affaires ou un style de vie extravagant peuvent rapidement faire passer n'importe qui de l'aisance à la pauvreté. Certains Contrebandiers ont vécu la belle vie avant de tout perdre. Lassés de leurs responsabilités, quelques-uns ont volontairement laissé derrière eux leur vie d'opulence pour chercher l'aventure et la gloire. Le Contrebandier qui a vécu dans le luxe avant de dilapider ou de perdre ses avoirs a de grandes chances de conserver l'attitude d'un privilégié.

Les **Pilotes** qui ont connu l'opulence traitent parfois leurs vaisseaux comme des jouets de luxe. Un tel personnage peut choisir la voie de la contrebande par attrait pour les itinéraires illégaux. Certains Pilotes ont tout perdu : la destruction d'Aldérande n'a laissé que leur vaisseau à de nombreux capitaines marchands. Pratiquer la contrebande pour le compte de la Rébellion est une façon indirecte de lutter contre les exactions de l'Empire Galactique.

Les **Vauriens** aiment se jouer de leur prochain, parfois parce que leur statut de noble le leur permet... ou les y contraint. Les jeux des puissants sont bien souvent les plus meurtriers.

Les **Voleurs** s'emparent de ce qu'ils convoitent, mais certains n'en ont jamais assez. Pour d'autres, le vol est un passe-temps, une façon de se distraire en démontrant leur habileté extraordinaire.

Les **Charmeurs** sont particulièrement doués pour paraître plus confiants qu'ils ne le sont en réalité. Certains, néanmoins, bénéficient de l'aisance que procurent l'argent et une bonne éducation. Un Charmeur a pu avoir recours aux crédits pour convaincre son prochain de lui rendre service, mais il a depuis lors trouvé le moyen de le manipuler pour arriver à ses fins gratuitement.

Les **Flambeurs** qui ne se sont jamais souciés de l'argent peuvent sembler imprudents, voire suicidaires, mais ils savent qu'on peut gagner gros en misant gros. Parfois, le Flambeur est parfaitement conscient du danger lorsqu'il risque le tout pour le tout. Enfin, tout individu qui a perdu ses richesses au jeu ne peut être que déterminé à les récupérer.

Les **Pistoleros** de familles aisées se sont peut-être entraînés à la chasse aux animaux exotiques durant des safaris interplanétaires, à moins qu'ils n'aient livré des duels pour défendre l'honneur familial. Certains Pistoleros qui ont affûté leurs talents pour le plaisir ou à l'occasion des complexes joutes politiques de la noblesse font montre de la même précision mortelle que leurs homologues aguerris par les combats.



EX-MILITAIRE

L'Armée Impériale, la Marine, les Douanes, et le Corps des stormtroopers forment et emploient plusieurs millions d'humains et de représentants d'autres espèces. Même si là plupart des recrues consacrent leur carrière, voire leur vie, à l'armée, certaines sont expulsées pour mauvaise conduite ou quittent le service de leur plein gré. Les non-humains, quant à eux, reçoivent parfois un entraînement au sein d'une armée ou d'une flotte planétaire plus modeste.

Les **Pilotes** qui ont servi dans l'armée sont généralement disciplinés et hautement compétents. Un tel PJ s'est peut-être tourné vers une vie de Contrebandier pour pouvoir voyager où bon lui semble, à moins qu'il n'ait refusé de suivre des ordres qui allaient à l'encontre de ses convictions pour garder la conscience propre.

Les **Vauriens** qui intègrent l'Armée ou la Marine Impériale à la recherche d'aventure et d'excitation se sentent vite pris à la gorge par les règles strictes. Néanmoins, ils y restent généralement assez longtemps pour bénéficier d'un entraînement au tir ou au pilotage.

Les **Voleurs** issus de l'armée semblent plutôt rares, mais il est possible que certains aient commencé leur carrière dans la Marine impériale ou dans les Douanes. À force d'arraisonner des Contrebandiers, ils se sont de plus en plus intéressés aux cargaisons confisquées et aux crédits qu'on pouvait en tirer.

Les **Charmeurs** ont probablement occupé des postes administratifs dans l'armée tout en rêvant d'une carrière remplie d'action. Un tel historique procure au Charmeur des informations cruciales et la capacité d'imiter les officiers pour se mêler aux autorités militaires.

Les **Flambeurs** se sont peut-être engagés dans l'armée à cause d'un pari, puisque leur spécialité ne les prédispose pas à une vie militaire. Par ailleurs, un tel personnage peut avoir servi durant de longues années, au cours desquelles le jeu était son unique échappatoire.

Les **Pistoleros** peuvent aisément tirer leurs compétences particulières de leur service militaire. Une trahison peut être à l'origine du renvoi d'un officier, si celui-ci ne s'est pas tout simplement lassé de sa position, incapable de vivre sans violence.

RESPECTABLE

Rien n'empêche un marchand de passer sa carrière à transporter et à vendre des biens légaux en respectant la loi. Néanmoins, les lois changent et il est parfois difficile de se résoudre à changer avec elles. Un marchand peut aussi perdre des clients légitimes et se voir obligé d'élargir ses horizons pour garder la tête hors de l'eau. Quoi qu'il en soit, un commerçant respectable peut vite se transformer en Contrebandier.

Les **Pilotes** qui volent en suivant les réglementations ont peut-être occupé un poste stable au début de leur carrière. Un tel individu peut avoir rencontré un fonctionnaire corrompu : en refusant de payer un pot-de-vin, il s'est fait un ennemi et a perdu sa place.

Les **Vauriens** ne refusent jamais de transporter une cargaison précieuse, qu'elle soit légale ou non. S'ils ont donné dans le commerce officiel au début, c'était temporaire et uniquement par intérêt. Pour un Vaurien, les affaires sont les affaires et les lois n'ont guère d'importance.

Les **Voleurs** dotés d'un grand sens de l'honneur peuvent avoir été des citoyens respectables et dociles avant d'être accusés à tort. À partir du moment où un Voleur a franchi la ligne rouge, il peut tout aussi bien adopter ce style de vie et devenir professionnel. Un Voleur peut vivre de ses larcins, tout en respectant un code d'honneur plus strict que ses victimes.

Les **Charmeurs** ont peut-être fait quelques erreurs de parcours et s'en sont sortis indemnes. Malheureusement, il suffit parfois d'un seul écart pour se retrouver avec un casier judiciaire, et c'est alors que le destin a poussé le PJ vers la contrebande.

Les **Flambeurs** qui ont travaillé dans des casinos connaissent tous les bons trucs. Ceci dit, un pro qui a tendance à fermer les yeux sur les règles de la maison ne tarde pas à perdre sa place. Peut-être s'est-il senti grisé par son succès, oubliant que la chance finit toujours par tourner.

Les **Pistoleros** ont peut-être commis une erreur en acceptant un travail sans connaître la véritable identité de leur client. L'instinct d'un Pistolero lui dicte toujours de dégainer pour résoudre un problème, et ce réflexe peut lui valoir un casier judiciaire, quel que soit le domaine où il exerce.

CYNIQUE

Les récits de ses exploits et les rumeurs glanées au cours de ses voyages comptent parmi les biens les plus précieux d'un Contrebandier. L'histoire du Contrebandier cynique gravite autour d'un point précis : le moment qui a changé non seulement le cours de sa vie, mais aussi son opinion sur la galaxie tout entière. À cause d'un événement tragique, ce PJ traîne un lourd fardeau. Il a perdu foi en la loi, en l'ordre et en l'être humain. Dans une galaxie où tout est possible, un tel traumatisme peut par exemple provenir de la destruction de sa planète d'origine ou d'une trahison personnelle.

Les **Pilotes** ont peut-être perdu des vaisseaux, ou ont été incapables de s'en procurer. Un Pilote cynique, longtemps privé du seul appareil nécessaire pour exploiter ses compétences et gagner sa vie, apportera un soin méticuleux à tout engin qu'il a la chance de piloter.

Les **Vauriens** ne font généralement pas grand cas des trahisons occasionnelles, mais ce Contrebandier a peut-être vu l'injustice à grande échelle. Peut-être a-t-il observé la cruauté de l'Empire de trop près ? À présent, il met un point d'honneur à combattre le mal et à mettre des bâtons dans les roues des Impériaux.

Les **Voleurs** ont peut-être été dépossédés de leur argent ou de leur style de vie. Un Voleur qui a été pris pour cible peut considérer que la galaxie a une dette envers lui.

Les **Charmeurs** sont d'excellents manipulateurs et détestent donc par-dessus tout se faire doubler. Un Charmeur battu à son propre jeu par quelqu'un de plus subtil se gardera de faire confiance à quiconque.

Les **Flambeurs** aiment prendre des risques, peut-être parce qu'ils sont conscients que la prudence ne paie pas toujours. Si leurs précautions n'ont pas suffi à leur éviter la ruine, ils n'ont plus rien à perdre.

Les **Pistoleros** sont systématiquement déterminés à se défendre. Un Pistolero qui a vécu une trahison ou une perte douloureuse devient facilement agressif, et il n'hésitera pas à tirer le premier.

NÉ POUR LA CONTREBANDE

Certains Contrebandiers n'ont jamais connu d'autre vie. Certains pratiquent même ce métier de père en fils. D'autres ne savent peut-être pas d'où ils viennent, mais ont été précipités dans une vie de contrebande avant d'avoir l'âge de décider eux-mêmes de leur sort. Quoi qu'il en soit, ce PJ ne connaît rien d'autre que le trafic de marchandises, mais il est très doué.

Les **Pilotes** connaissent le moindre boulon de leur vaisseau, un engin qu'ils affectionnent particulièrement. Le Pilote qui a grandi dans un cockpit discerne rapidement les forces et faiblesses de tous les vaisseaux qu'il croise. Il lui suffit de se glisser aux commandes d'un nouvel appareil pour le maîtriser en un rien de temps.

Les **Vauriens** qui pratiquent la contrebande sont dans leur élément, et n'ont parfois jamais vécu autrement. Un Vaurien peut avoir grandi sur une planète anarchique, peut-être aux côtés d'un seigneur du crime ou d'une bande de contrebandiers purs et durs.

Les **Voleurs** ont peut-être travaillé toute leur enfance comme pickpockets ou comme guetteurs pour des bandes de malfaiteurs. Pour une telle engeance, la contrebande est une seconde nature et résister à la tentation de voler devient parfois difficile.

Les **Charmeurs** qui ont développé leurs talents auprès d'un parent ou d'un mentor impliqué dans la contrebande ne manqueront pas d'occasions de s'entraîner, exerçant leur savoir-faire jusqu'à la perfection.

Les **Flambeurs** ont parfois reçu en héritage l'amour du jeu de hasard. Si le mentor d'un PJ n'a jamais fait fortune, son élève tentera peut-être sa chance à tout prix. Et si son prédécesseur est parvenu à décrocher le jackpot, le personnage pourra croire que son tour viendra forcément.

Les **Pistoleros** qui n'ont jamais pu compter sur autre chose que leur paire de blasters y sont aussi attachés qu'un Pilote à son vaisseau. Un Pistolero qui a toujours été Contrebandier est difficile à surprendre et réagit à la vitesse de l'éclair, car il a déjà tout vu.



OBLIGATIONS DES CONTREBANDIERS

Les Contrebandiers cumulent de nombreuses Obligations au cours de leur carrière. Ils dépendent de leur réseau pour trouver du travail, assurer une certaine confidentialité, ou encore obtenir des faveurs et des délais pour rembourser une dette ou une cargaison égarée. En raison de la nature de leurs activités, ils ne dépendent pas de la juridiction impériale et l'ombre des Obligations plane donc sur chacune de leurs actions. La capacité à jongler avec elles est un atout crucial pour tout bon Contrebandier, qui a tout intérêt à garder une longueur d'avance pour éviter les imprévus qu'elles causent. En général, les Obligations vont et viennent ; bien souvent, le PJ n'a d'autre choix que de s'acquitter d'une dette ou d'une faveur en en acceptant une autre. Ceci dit, il finit toujours par payer son dû, du moins s'il parvient à terminer sa mission en un seul morceau.

Les Obligations occupent une part importante de la vie d'un Contrebandier, bien plus que pour tout autre PJ. Puisque cette carrière s'accompagne souvent de dettes, elle entraîne également des Obligations plus nombreuses ou plus élevées que les autres personnages de l'équipe.

Ces fardeaux peuvent étoffer l'histoire du PJ ou définir son caractère. Sa carrière est risquée, mais puisqu'il peut se jouer de ses poursuivants pour ne pas se faire prendre, voyager discrètement et trouver des planques, le Contrebandier peut aussi échapper à ses Obligations le temps que revienne une période plus faste. Même s'il est susceptible d'avoir des Obligations plus élevées que les autres personnages, le groupe dans son ensemble ne devrait pas en pâtir.

La **Table 1-1 : Obligations des Contrebandiers** est une version améliorée de la **Table 2-1 : Obligations** de la page 39 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, enrichie de nouvelles options liées au Contrebandier. Cette liste peut remplacer la **Table 2-1 : Obligations** si le joueur souhaite tirer au hasard les Obligations d'un personnage Contrebandier. En outre, elle peut être source d'inspiration pour un joueur qui désire créer sa propre Obligation, ou en adapter une à d'autres carrières : du moment que le MJ y consent, rien n'empêche un personnage qui n'est pas contrebandier de traîner une Mauvaise réputation si son joueur souhaite appliquer cet aspect à son PJ, par exemple.



TABLE 1-1 : OBLIGATIONS DES CONTREBANDIERS

d100	Types d'Obligations
01-08	Ennemi juré : les Contrebandiers ne sont pas tous des Charmeurs et compte tenu de leurs fréquentations, ils auront tôt fait d'offenser une personne, un groupe, voire une espèce tout entière. Cette maladresse ne donne pas systématiquement lieu à une Prime, car offrir une récompense officielle en crédits n'est pas à la portée du premier venu. Dans ce cas, le PJ doit simplement accepter le fait que la galaxie abrite des individus prêts à lui mener la vie dure dès qu'ils en auront l'occasion.
09-16	Mauvaise réputation : si l'on en croit la rumeur, certains Contrebandiers seraient du genre louche ou peu fiable. Fondée ou pas, cette réputation complique la recherche de travail. Le meilleur moyen de réduire cette Obligation consistant à honorer ses contrats pour se montrer à nouveau digne de confiance, le PJ devra parfois accepter des missions moins attractives pendant un certain temps. Une fois qu'il aura restauré sa réputation, il pourra être plus sélectif.
17-24	Trahison : étant donné la nature de son travail, un Contrebandier est parfois victime d'une trahison, quand il ne trahit pas lui-même. Si on lui a causé du tort, il voudra peut-être se venger. Si c'est le Contrebandier lui-même qui a abandonné un complice, il cherchera à se faire pardonner. Dans certaines situations, présenter ses excuses suffit, mais dans les cas les plus graves, il faudra peut-être aider les partenaires lésés à échapper aux mines d'épices de Kessel ou à un autre traquenard.
25-32	Prime : la tête de nombreux Contrebandiers est mise à prix à un moment ou un autre de leur carrière. Le montant de la prime dépend de la valeur de l'Obligation, tout comme la nature de la récompense. Selon toute vraisemblance, une prime généreuse promise par un Hutt sera bien plus dangereuse pour le Contrebandier qu'une récompense offerte pour le traîner en justice sur une planète reculée.
33-40	Criminel : les Contrebandiers sont des criminels par définition, mais certains ont le don pour éviter les autorités. Dans le cas de cette Obligation, le problème réside donc plutôt dans l'obtention d'un casier judiciaire. Le Contrebandier peut se retrouver obligé de faire un détour pour éviter un système dans lequel ses écarts de conduite sont connus, ou encore de dissimuler son implication dans un crime qui pourrait attirer l'attention des autorités. Au cas où le casier judiciaire aurait été créé injustement, le PJ pourra tenter d'exposer le vrai coupable.
41-48	Dette : la vie d'un Contrebandier offre peu de stabilité, et l'acquisition et l'entretien d'un vaisseau coûtent cher. Pour rester dans le coup, le PJ devra parfois s'endetter. Tôt ou tard, il lui faudra rembourser son dû, et certains prêteurs sont moins patients que d'autres. Si elle est négligée, cette Obligation deviendra sans cesse plus pressante.
49-56	Famille : la famille d'un Contrebandier représente une lourde responsabilité. Peut-être vit-elle sur une planète où les produits de première nécessité font défaut dans le commerce officiel. Dans ce cas, ses membres dépendent du PJ pour leur apporter des biens vitaux quoique de faible valeur marchande. Peut-être le Contrebandier a-t-il mis ses proches en danger : un seigneur du crime local peut les retenir en otage pour s'assurer la coopération du PJ. Celui-ci peut suivre les instructions du bandit ou s'affranchir de son Obligation en libérant les siens.
57-64	Faveur : le Contrebandier doit une faveur à une personne ou à une organisation. Les faveurs sont une monnaie d'échange très répandue dans le milieu, et certains individus doivent parfois des services à des groupes différents, voire adverses. La nature du service exigé détermine les démarches nécessaires pour l'assurer, à la discrétion du joueur et du MJ. Selon l'individu ou le groupe à qui le Contrebandier doit la faveur en question, le PJ aura parfois tout intérêt à s'en acquitter rapidement.
65-72	Notoriété : dès lors qu'un Contrebandier est soumis à l'Obligation de Notoriété, il est incapable de voyager incognito : son visage et son nom ne passent pas inaperçus. Cette renommée complique son travail, quand elle ne le rend pas tout simplement impossible. La réputation ne s'applique toutefois qu'à certains secteurs de la galaxie, et son ampleur détermine la valeur de l'Obligation. C'est peut-être le comportement du Contrebandier qui lui a valu une telle célébrité, ou des accusations calomnieuses. Dans ce dernier cas, l'Obligation peut être réduite en se lançant à la poursuite du responsable pour l'arrêter. Sinon, le PJ devra peut-être éviter la région un certain temps, se faire oublier, voire changer entièrement d'apparence ou de nom pour éviter d'être reconnu.
73-80	À haut risque : le Contrebandier ne peut pas s'en empêcher ; il doit accepter les missions les plus dangereuses et jouer gros. Il est victime de sa propre fierté et son ego lui attire souvent des ennuis. Ce PJ a quelque chose à prouver et lorsqu'on le met au défi, il ne peut pas s'empêcher d'essayer de prouver sa bravoure, au risque de se mettre en danger avec son équipe.
81-88	Servitude : même si ce Contrebandier peut donner l'impression d'être à son compte, il travaille en réalité pour quelqu'un d'autre, à qui il est contraint de remettre ses gains. S'il en a assez, il doit essayer de se soustraire complètement à l'influence de son maître. Le PJ peut solder cette Obligation en gagnant suffisamment de crédits pour acheter sa liberté, mais il peut également tuer ou déposséder son maître.
89-96	Sous contrat : le Contrebandier est tenu par contrat d'obtenir des biens précieux, de transporter une cargaison dangereuse ou de rendre des services risqués. Il ne peut pas repousser cet engagement indéfiniment. Cette Obligation est semblable à une Dette, mais elle laisse aux joueurs et au MJ une grande liberté quant à la nature du contrat.
97-100	Tirez deux fois sur la table. Cela n'accroît pas la valeur de l'Obligation de départ : divisez-la en deux parts égales, chacune d'un type différent.

NOUVELLES ESPÈCES

Gâce aux trois nouvelles espèces présentées dans **AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE** – les Falleens, Les Gotal et les Quarrens – les joueurs bénéficient de nouvelles options et bonus tandis que leur MJ dispose de défis inédits à incorporer dans une campagne d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Chaque espèce présentée ici possède des caractéristiques et des capacités spéciales particulièrement utiles pour des personnages Contrebandiers, mais toutes peuvent entreprendre n'importe quelle autre carrière.

La circonspection des Falleens, l'empathie des Gotal et l'intelligence des Quarrens leur permettent de se fondre aisément dans la pègre galactique. Les Falleens sont des maîtres absolus de l'art de la manipulation, recourant à de puissantes phéromones pour embrouiller l'esprit de leurs interlocuteurs et envoûter les imprudents. Ce don fait d'eux l'espèce idéale pour un Charmeur. Les Gotal sont capables de déceler la plus infime trace de joie ou d'anxiété à l'aide de leurs cornes : ces dernières leur soufflent ainsi quand il faut suivre et quand il vaut mieux se coucher. Enfin, les talents de négociateur des Quarrens constituent un atout bienvenu au sein d'un équipage de contrebandiers ou d'un réseau criminel.

Les représentants de ces espèces ne sont pas condamnés à une activité illégale, dans la mesure où leurs capacités leur permettent d'adopter des carrières très variées. Un Négociant falleen de passage dans l'un des innombrables districts commerciaux de la galaxie, ou à bord d'un croiseur marchand, peut mettre à profit son incroyable présence pour négocier au mieux le prix de vente de ses marchandises. Un Gotal mal à l'aise dans le bouillonnement énergétique de la civilisation trouvera peut-être la paix sur les hypervoies ou dans les étendues désolées en tant qu'Éclaireur, Négociant ou Expert en survie. Depuis des lustres, à l'instar de leurs voisins Mon Cal, les Quarrens sont reconnus pour leur savoir-faire dans l'industrie lourde et la construction navale. Certains ont la technologie dans le sang, et sont taillés pour devenir Mécaniciens ou Techs hors-la-loi.

Retenons que ces espèces procurent une grande variété de défis d'interprétation pour les joueurs. Même si certaines associations d'espèces et de carrières ont fait leurs preuves et constituent des choix évidents, élaborer un PJ est l'occasion rêvée de composer un individu hors norme. Après tout, c'est bien pour cette raison que son histoire mérite d'être racontée.

FALLEENS

Derrière leur façade sereine et leurs traits reptiliens séduisants, les mystérieux Falleens font preuve d'un esprit affûté et d'une précision chirurgicale. Un Falleen sait recourir à la ruse et à des phéromones uniques qui font tourner la tête de la plupart des êtres. Ainsi, il réalise de véritables exploits en manipulant avec aisance les représentants des autres espèces.

Physiologie : les Falleens sont des humanoïdes reptiliens séduisants, dotés d'une peau écailleuse mais souple dont la teinte varie du vert foncé au gris vert terne. Néanmoins, leur pigmentation prend un ton rouge-orangé pendant

un court instant lorsqu'ils émettent leurs puissantes phéromones afin d'attirer un partenaire. Les écailles qui épousent leur silhouette élégante et déliée sont plus épaisses autour de leur colonne vertébrale munie d'une crête dentelée. Chez les Falleens femelles, la teinte de la peau est moins vive, et la crête dorsale moins prononcée que chez des mâles. Leur capacité à faire varier la pigmentation de la peau est également moins visible.

Grâce à leurs traits exotiques, les Falleens sont considérés comme séduisants par presque toutes les espèces, et leur beauté est largement appréciée dans l'ensemble de la galaxie. Outre l'usage des phéromones, leurs jeux de séduction accentuent encore cette réputation. Une longue chevelure noire et soyeuse souligne leurs pommettes marquées et leurs traits saillants. Les mâles relèvent généralement leurs cheveux longs en houppe ou en tresse sur le sommet du crâne, tandis que les femelles préfèrent arranger leurs mèches ondulantes en coiffure élaborée, ornée de perles et de peignes décoratifs. Les griffes qui prolongent leurs doigts et leurs orteils sont taillées, mais sans fioritures.

Société : les Falleens se sont nommés d'après leur monde d'origine, ce qui, pour certains, révèle leur arrogance. Une poignée de rois et une noblesse féodale règnent sur les classes inférieures constituées par les artisans, les ouvriers, les esclaves et les techniciens. Les familles nobles supervisent les affaires et les négociations politiques pour l'ensemble de l'espèce tout en gérant les corporations et les intérêts privés. Bien que quelques querelles entre royaumes soient inévitables, les nobles falleens préfèrent les intrigues et les manœuvres politiques à la guerre ouverte.

Face à l'action, les Falleens privilégient la raison et la réflexion. Pour eux, les émotions sont incompatibles avec un esprit ouvert et intelligent. Les extérioriser est très mal vu : ils mettent donc un point d'honneur à contrôler tous les signes extérieurs de leur état émotionnel. Au fil d'un entraînement intense ponctué de phases de méditation, les Falleens apprennent à maîtriser leurs émotions, à contrôler la couleur de leur peau et à exceller dans l'usage des phéromones pour fasciner leurs interlocuteurs. Ils jugent que les espèces dont les représentants sont incapables d'un tel contrôle constituent des races inférieures et ils prêtent généralement peu d'attention à leurs activités, bien que certains apprécient l'art des espèces plus exubérantes.

Bien que la technologie de leur civilisation leur permette de voyager vers d'autres mondes, une grande partie de la population falleen n'a jamais mis les pieds hors de sa planète d'origine. Les classes sociales inférieures œuvrent avec diligence pour maintenir l'autosuffisance de leur planète, et lui éviter de dépendre des espèces moins évoluées de la galaxie. Dans ce but, les Falleens ont préféré isoler leur société des influences extérieures. La vente des esclaves falleens aux mondes extérieurs est l'une des rares exceptions à cette norme culturelle.

À l'occasion d'un rite de passage, les jeunes nobles entreprennent un pèlerinage autour de la galaxie connue pour en découvrir toute la variété et perfectionner leurs



Falleen

Gotal

Quarren

talents. Lorsque les pèlerins rentrent de leur voyage, la plupart mettent à profit leurs capacités récemment acquises pour gouverner les territoires dont ils ont hérité. Néanmoins, certains pèlerins décident de rester sur d'autres mondes pour y laisser leur marque.

Monde d'origine : la planète Falleen est située dans la Bordure Médiane, à l'intérieur d'une zone d'espace isolée qu'on appelle le secteur Doldur, non loin de la Passe Corellienne. D'une certaine manière, les Falleens entretiennent une présence discrète dans la communauté galactique depuis près de 4 000 ans. Les gigantesques forêts tropicales, les plaines infinies et les montagnes enneigées de cette planète sont restées vierges dans la plupart des régions grâce à des secteurs urbains de taille raisonnable consacrés à l'industrie. Néanmoins, les zones industrielles polluées telles que le District Jaune à Throne, la capitale, ne sont pas rares dans les royaumes. La production intérieure garantit l'autonomie à une population de plus de 520 millions d'habitants. Après avoir rejoint la République, les nobles de Falleen ont ouvert leur monde au commerce galactique et ont placé leurs zones industrielles au service des corporations étrangères.

Depuis la montée en puissance de l'Empire, les installations de recherche et de développement impériales monopolisent le secteur industriel de Falleen. Eisen Kerieth, Moff du secteur Doldur, se méfie des Falleens en raison de leurs talents de manipulateurs et surveille la planète d'un œil méfiant. Pour réduire drastiquement leur influence sur le reste de la galaxie et garantir les intérêts de l'Empire au sein de leur monde, Kerieth a imposé un blocus à la planète. Le port stellaire de Throne, jadis utilisé par les marchands des autres mondes pour importer des œuvres d'art et des fruits exotiques, doit se contenter aujourd'hui du trafic impérial et des allées

et venues des nobles falleens en pèlerinage. En réaction, des ports illégaux ont fleuri un peu partout sur la planète, exportant des esclaves et assurant la contrebande d'articles de luxe étrangers.

Langue : la plupart des Falleens apprennent le Basic pour interagir avec le personnel impérial ou les négociants de leur monde d'origine, pour servir les étrangers en tant qu'esclaves, ou encore pour communiquer avec les autres espèces au cours de leur pèlerinage. Cependant, les Falleens sont persuadés que la langue de l'extérieur, comme tout ce qui provient des autres mondes, est inférieure à la leur. Le manque d'inflexion et d'emphase

ANIMOSITÉ GRANDISSANTE

Lorsque l'Empire a débarqué sur Falleen et nationalisé les usines les unes après les autres, les familles nobles n'y ont vu qu'une autre phase de réorganisation ou de restructuration, semblable à celles qu'elles avaient connues dans le passé. Lorsqu'elles ont cessé de recevoir les dividendes pour leurs parts dans les compagnies locales, ainsi que le loyer pour les installations que l'Empire occupait dans les royaumes, elles se sont indignées. Ensuite, quand le blocus a été instauré, empêchant la circulation des marchandises hors de leur monde, les rois ont décrété que l'Empire avait dépassé les bornes, mais ils étaient loin de savoir à quel point la situation allait se détériorer.

Pressentant le conflit imminent, certain Falleens ont fui leur planète, tandis que d'autres se sont tournés vers l'Alliance Rebelle pour se rendre utiles.

caractéristique de leur langage révèle bien le stoïcisme qui imprègne leur culture, et le rend facile à apprendre pour les autres espèces.

Malheureusement, le recours aux variations de couleur de la peau et aux phéromones pour pallier l'absence de modulation de leur langue rend celle-ci impossible à vraiment maîtriser pour les autres citoyens de la galaxie, y compris pour les traducteurs droïdes. Le fait que seuls les Falleens peuvent appréhender les subtilités de leur langage ne fait que renforcer l'attitude élitiste qu'ils entretiennent vis-à-vis des autres espèces.

La vie dans la Bordure : à la périphérie de la société galactique, les Falleens sont surtout connus pour les membres de leur espèce qui dirigent le Soleil Noir, une organisation criminelle qui a œuvré depuis Mustafar durant la Guerre des Clones. Les Falleens de la Bordure entretiennent parfois des liens avec ces individus puissants (ils sont peut-être tombés en disgrâce après avoir gravi les échelons du syndicat), mais beaucoup ne sont que des citoyens honnêtes qui n'apprécient guère que les autres espèces les considèrent comme des criminels. Cependant, quel que soit leur passé, les Falleens n'hésitent pas à faire usage de leurs talents innés, et recourent à leurs dons de manipulation sur les imprudents pour obtenir des positions confortables et s'enrichir sans effort.

Les nombreuses atrocités perpétrées par l'Empire sur leur monde natal ont répandu un dédain affiché pour l'Empereur et son régime chez les Falleens d'origine modeste. Une poignée de cellules rebelles, basées sur la Station Argent (dissimulée dans la nébuleuse de la Fleur de Dragon toute proche), misent sur cette aversion envers l'Empire pour rallier des Falleens à leur cause.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 12 + Volonté
- **Expérience de départ** : 90 XP
- **Capacité spéciale** : les Falleens commencent le jeu avec 1 rang en Charme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Phéromones trompeuses** : en émettant des phéromones et en modulant la couleur de leur peau, les Falleens peuvent susciter des émotions spécifiques chez les autres êtres doués de conscience. Une fois par test de Charme, de Tromperie ou de Négociation effectué contre un être conscient à portée courte, un Falleen peut, au prix d'une brouille, subir 2 points de stress pour améliorer un dé de sa réserve. Cette capacité est sans effet contre les cibles équipées de masques respiratoires, ou dépourvues de système respiratoire.



GOTALS

Les Gotals constituent une espèce bienveillante au pelage hirsute et aux nombreux talents. Ils possèdent la capacité extraordinaire de détecter et d'interpréter chaque type de champ énergétique ou presque, ce qui leur permet de ressentir l'humeur et le bien-être des êtres vivants à leur portée.

Physiologie : les Gotals sont des humanoïdes de grande taille dotés d'une forte carrure, issus de tribus de chasseurs-cueilleurs habitués au rude climat des plaines d'Antar 4. Une épaisse fourrure variant du beige au gris foncé recouvre ces robustes bipèdes. Des narines atrophiées, une paire d'yeux rouges globuleux et un large rictus ornent leur visage osseux et allongé. En lieu et place de sourcils, ils arborent une crête prolongée par une paire d'épaisses cornes coniques. Celles-ci sont dotées de millions de terminaisons nerveuses sensibles aux champs électromagnétiques, aux ondes radio et à diverses formes d'énergie. Les cornes des Gotals constituent leurs organes sensoriels principaux, car les conditions uniques de leur lune d'origine ne permettent pas de s'orienter à la vue.

À courte distance, la faculté des Gotals à ressentir les énergies leur permet de cerner la présence, l'humeur et l'état général des créatures vivantes par le biais de leur aura électromagnétique. Sur leur monde d'origine, ils se servent de cette faculté pour approcher discrètement des troupeaux de quivrys ou des prédateurs. Leur capacité à discerner les émotions de leur prochain par le biais des ondes cérébrales et autres émanations électromagnétiques constitue les fondements de leur culture.

Société : l'environnement rude et imprévisible d'Antar 4 (qui résulte de son cycle orbital complexe dans un système d'étoiles binaires) a poussé les lointains ancêtres des Gotals à adopter un style de vie nomade. Face au succès limité de l'agriculture, les chasseurs-cueilleurs des civilisations premières durent assurer leur survie d'une autre manière : en suivant les animaux durant les migrations. Les chasseurs utilisaient leurs capacités remarquables pour repérer les troupeaux et détecter le type, le nombre et l'état émotionnel des bêtes avec une précision surprenante. Même si les Gotals se sont sédentarisés, construisant plusieurs cités sur leur planète, certains irréductibles rejettent ce style de vie et honorent les traditions de leurs ancêtres en sillonnant les plaines antariennes. Ces individus bourrus arpentent les vallées et les vastes étendues de leur monde, ne côtoyant que rarement les habitants des agglomérations comme la gigantesque cité de Baal.

Les capacités des Gotals à interpréter les émotions d'autrui à l'aide de leurs cornes sensibles aux énergies ont joué un rôle crucial dans l'évolution de leur société. Leur propension à détecter la colère et la gêne les a dotés d'une aversion naturelle pour toute forme de conflit. Les Gotals vivent donc en dehors de tout gouvernement établi et entretiennent une anarchie paisible. Conscients des émotions des êtres qui les entourent, ils n'ont pas besoin de rituels de séduction : généralement, ils tombent amoureux au premier regard et sont monogames à vie. La plupart sont polis et mènent leurs

interactions sociales dans la discrétion, évitant d'exprimer des opinions négatives pour ne pas froisser leurs interlocuteurs. Ceci dit, des exceptions existent : certains Gotals exploitent leur don pour tirer profit d'autrui, ce qui les amène généralement à quitter leur planète pour mener une vie de criminel.

Les enfants gotals sont caustiques et caractériels. Dès la naissance, ils sont bombardés de toutes les formes d'énergie possibles et imaginables, incapables de se protéger des stimuli incessants. Cette surcharge sensorielle cause parfois une forme de délire ou de catatonie. À la sortie de l'enfance, ils apprennent à vivre avec leurs pouvoirs, mais ils doivent toujours gérer des périodes d'instabilité jusqu'à leur maturité vers l'âge de douze ans.

Les Gotals souffrent des interférences électromagnétiques qui émanent des appareils électroniques. Ils se sont donc adaptés en élaborant une technologie fondée sur les réactions chimiques. Ils l'ont mise à profit pour explorer les autres lunes et planètes de leur système solaire, bien avant leur premier contact avec d'autres espèces. Pour développer leur civilisation, ils ont été jusqu'à établir des avant-postes miniers sur Antar 5. Au fil des millénaires, les Gotals se sont adaptés aux flux énergétiques étourdissants émis par les espèces dépourvues de leurs habilités extraordinaires, mais ils répugnent encore à côtoyer la technologie droïde. En effet, les sources d'énergie employées chez la plupart des droïdes modernes émettent des ondes qui suivent un schéma énergétique particulièrement désagréable pour les Gotals, ce qui a contribué à répandre un profond sentiment anti-droïde dans leur société.

Monde d'origine : Antar 4 est l'une des six lunes en orbite autour d'une géante gazeuse dans un système d'étoiles binaires du nom d'Antar. Le motif orbital complexe des lunes, des planètes et des soleils d'Antar est à l'origine de ses modèles climatiques erratiques, ainsi que d'un cycle diurne sujet à des changements permanents. Antar 4 est située sur le bord de la route commerciale de Nanth'ri, dans la Bordure Intérieure. La surface d'Antar 4 est principalement constituée de plaines herbeuses aérées et de steppes montagneuses, mais plus de 60 % de la superficie de la lune est recouverte par des océans, des rivières et des ruisseaux. Malgré le climat frais, Antar 4 est dépourvue de calotte glaciaire en raison d'un modèle de rotation inhabituel, causé par l'angle abrupt de cette lune par rapport au plan orbital du système. Cette position anormale provoque des marées extrêmes et impose des conditions climatiques brutales lors du changement de saison.

Les éclipses fréquentes provoquées par la géante gazeuse et les autres lunes font subir à Antar 4 un cycle diurne hautement instable. En certaines occasions, la lumière des étoiles jumelles d'Antar, ajoutée à la réflexivité de l'atmosphère de la géante gazeuse, baigne la lune tout entière dans une clarté suffisamment aveuglante pour détruire les nerfs optiques de la plupart des espèces. À d'autres moments, la géante gazeuse glisse entre son duo d'étoiles et sa lune, plongeant Antar 4 dans une pénombre totale. Entre ces deux extrêmes, les lunes antariennes fournissent un rayonnement varié, ponctué de langues de lumière lorsque la nuit tombe sur le monde d'origine des

Gotals. Ce comportement orbital empêche les végétaux de prendre racine, à l'exception de quelques spécimens coriaces à la croissance rapide.

Langue : les Antariens se fient à la lecture des ondes cérébrales et des auras électromagnétiques pour déchiffrer les émotions et les concepts fondamentaux. Ils complètent cette perception avec une langue utilisée pour communiquer des idées complexes ou abstraites. Aux oreilles des autres espèces, les vocalises antariennes ressemblent à un gargouillis monotone. Pour les Gotals, en revanche, elles regorgent d'inflexions grâce aux modulations permanentes que constituent autour d'eux les humeurs et les pensées. En raison de leur capacité à détecter de telles émotions avec leurs cornes, les Gotals n'ont pas doté leur langage de mots pour exprimer des concepts tels que le bonheur ou la tristesse. Le don sensoriel unique auquel ils recourent pour communiquer rend la maîtrise de l'Antarien inaccessible aux autres êtres vivants.

Les Gotals parlent le Basic pour interagir avec les autres espèces, mais l'idée de recourir à un discours verbal pour exprimer des émotions est trop étrange pour la plupart d'entre eux. C'est la raison pour laquelle ceux qui parlent le Basic emploient des termes neutres, dépourvus d'émotion ou d'emphase. Pour certains, ce discours monotone et ennuyeux est d'une sincérité douteuse. Une superstition répandue prétend que les Gotals sont capables de lire dans les pensées, ce qui met mal à l'aise les autres créatures et creuse encore le gouffre entre les espèces.

La vie dans la Bordure : les Gotals arpentent les couloirs de navigation depuis des millénaires et sont donc présents dans toute la galaxie. Ils sont capables de détecter à peu près chaque fréquence du spectre électromagnétique, et ce don se révèle bien pratique pour une grande variété de carrières. Leur tendance naturelle à éviter tout conflit en fait d'excellents commerçants, diplomates, négociateurs et politiciens. Les Gotals sont également attirés par les carrières de conseiller personnel et de psychiatre, en raison de leur prédisposition à lire les ondes cérébrales et à ressentir les émotions d'autrui.

Il est presque impossible de tromper les Gotals, ce qui en fait d'excellents enquêteurs. Leur expérience de la traque, associée à leurs dons sensoriels, fait d'eux de redoutables Chasseurs de primes et Mercenaires. Certains se servent de leurs capacités pour tirer profit d'autrui, rôdant dans la galaxie en tant que tricheurs professionnels ou escrocs.

En raison des idées reçues sur les capacités extralucides des Gotals, certains individus supportent mal leur présence. À l'inverse, de nombreux Gotals préfèrent se retirer en marge de la civilisation pour échapper au bruit de fond constant des émotions et des technologies étrangères. Pour toutes ces raisons, il est courant de trouver des Gotals œuvrant en tant qu'explorateurs, prospecteurs et éclaireurs dans la Bordure Extérieure, voire au-delà.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 9 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 8 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Gotals commencent le jeu avec 1 rang en Perception. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Sensible à l'énergie :** les cornes coniques d'un Gotal sont des organes sensoriels perfectionnés, capables de percevoir l'intégralité, ou presque, du spectre électromagnétique. Une fois par rencontre, au prix d'une manœuvre, un Gotal peut ressentir la présence et l'état émotionnel de tous les êtres vivants à portée immédiate.

RANGERS ANTARIENS

Pendant des siècles, les Rangers antariens ont constitué une force paramilitaire chargée d'assister l'ordre Jedi. Les Rangers étaient des êtres dépourvus de sensibilité à la Force, qui s'acquittaient de tâches diverses, de l'exploration jusqu'au réapprovisionnement. En cas d'échec des tentatives diplomatiques, ils faisaient également office de force armée provisoire. Les Rangers antariens rassemblaient des membres d'espèces originaires des quatre coins de la galaxie, mais leur organisation avait pour origine le monde des Gotals, Antar 4.

Un Gotal du nom de Kaskutal, accompagné du maître Jedi Marus Timpel, fonda les Rangers antariens 620 ans avant la bataille de Yavin. Kaskutal possédait quelques prédispositions à l'usage de la Force, mais le

Conseil des Jedi refusa qu'il soit formé. Déterminé à aider l'Ordre malgré tout, il fit appel à ses relations pour établir une chaîne logistique qui manquait depuis longtemps aux Jedi, collectant des fonds pour se fournir en provisions, en matériel et en véhicules. Cette initiative est à l'origine d'une organisation intergalactique, constituée de milliers de membres qui remplissent des rôles de soutien essentiels pour les Jedi.

Le conflit interminable et sanglant de la Guerre des Clones a décimé les Rangers au même titre que les Jedi. Après la Proclamation de l'Ordre Nouveau, l'Empire a accusé les Rangers antariens de conspirer avec l'ordre déchu, et les a pourchassés sans relâche. Les quelques survivants se sont dissimulés dans les ombres pour éviter l'extermination complète.

QUARRENS

Fiers et entêtés, les Quarrens sont les habitants sous-marins de la planète océanique Mon Cala, ou « Dac » dans leur langue natale. La nature méfiante, voire paranoïaque de ces humanoïdes aquatiques bornés les prédispose à un large éventail de professions dans les affaires, la politique et la pègre.

Physiologie : les Quarrens forment une espèce d'humanoïdes vigoureux descendants de céphalopodes, et dotés d'une tête triangulaire d'où émergent quatre tentacules. Trois crocs tranchants encadrent leur bouche minuscule, et fonctionnent en harmonie avec leurs tentacules faciaux préhensiles pour communiquer et se nourrir. Au-dessus de ses appendices se trouve une paire d'yeux turquoise ou bleu lumineux qui leur confère un regard particulièrement intense. Cette apparence insolite a conduit des membres de nombreuses espèces à leur conférer le surnom péjoratif de « face de poulpe ».

La plupart des Quarrens présentent un corps souple à la musculature ferme qui leur permet de nager avec aisance dans les eaux de leur monde océanique. Leur peau a la consistance du cuir et arbore de subtiles variations d'orange rosé, tandis que certains individus présentent une couleur gris vert ou brun moucheté. Les individus à la peau rose ou violette sont extrêmement rares, et d'une beauté époustouflante selon les critères de l'espèce. Les mains des Quarrens sont dotées de cinq doigts prolongés par des ventouses, mais certains spécimens disposent de griffes en lieu et place de ces appendices. D'autres encore n'ont que trois doigts dotés de ventouses ou de griffes. La nature amphibie des Quarrens, plus habitués à respirer sous l'eau que sur la terre ferme, les prédispose à la nage.

Les Quarrens personnifient le concept d'endurance, non seulement dans le sens physique, mais aussi mental. Fiers jusqu'à l'obstination, ils sont très attachés à la tradition et s'opposent farouchement à tout changement injustifié. Ils sont souvent circonspects et pessimistes : leur société ne progresse que par nécessité absolue et au terme d'une planification méthodique. Cette ténacité les rend peu enclins à faire confiance aux cultures idéalistes, ce qui provoque une certaine tension avec les Mon Calamari, qui partagent le même monde.

Société : depuis des temps immémoriaux, les Quarrens coulent une existence paisible au fond des mers de leur monde d'origine, Dac. À l'occasion, ils interagissaient avec d'autres êtres conscients de leur planète, tels que les Moappas, des êtres gélatineux dotés d'une intelligence collective, et les énormes mammifères marins appelés Whaladons. La société tribale des Quarrens a longtemps conservé les traditions de ses ancêtres, développant une modeste civilisation grâce aux abondants filons de minéraux des montagnes sous-marines de Dac et à la pêche au harpon au large de petits archipels. Tout a changé lorsqu'ils sont rentrés pour la première fois en contact avec les autres bipèdes conscients installés sur Dac, les Mon Calamari. La nature conservatrice et volontiers cynique des

Quarrens s'est heurtée à la tendance à la créativité, à l'idéalisme et à l'optimisme de leurs voisins. Le choc des cultures entre les deux peuples s'est révélé insupportable pour les premiers : agressifs et territoriaux, ils ont déclaré la guerre aux Mon Calamari.

Le conflit brutal et prolongé entre les deux civilisations s'est soldé par l'anéantissement presque total des Quarrens. Suite à leur victoire, de nombreux Mon Calamari ont tenté d'instaurer une coexistence pacifique entre les deux espèces, bien qu'elles fussent géographiquement isolées (les Mon Calamari dans leurs cités flottantes, et les Quarrens dans leurs villes et leurs mines sur le plancher océanique). Les profonds fossés qui les séparaient se sont creusés et tandis que les Quarrens ressassaient leur défaite, interprétée comme une tentative de leurs voisins pour éradiquer leur culture, les Mon Calamari étaient contrariés par l'échec de la diplomatie. À plusieurs reprises, ces tensions ont dégénéré en conflit ouvert, bien que d'autres périodes aient été marquées par la coopération et une paix relative. L'arrivée de l'Empire sur Mon Cala a constitué un nouveau motif de discorde entre les deux espèces.

Malgré leur implication presque inexistante dans la lutte contre l'Empire, les Quarrens ont été assimilés aux Mon Calamari qui avaient quant à eux résisté à l'envahisseur. Pour finir, les deux espèces furent réduites en esclavage. Durant deux décennies, les Quarrens ont extrait des ressources précieuses dans des camps de travail afin d'apaiser la voracité du complexe militaro-industriel impérial. Certains ont fui leur monde natal pour échapper à la mainmise de l'Empire, tandis que d'autres ont cherché refuge dans les profondeurs, se cachant dans des grottes inconnues et des exploitations minières oubliées.

Conscients de l'oppression exercée par l'Empire sur Mon Cala, de nombreux Quarrens ont tenté de résister, tandis que d'autres ont rejoint les rangs impériaux par ambition personnelle. Chacun est libre de décider de son allégeance, mais le choix entre la résistance et la collaboration est lourd de conséquences pour nombre de Quarrens. Combattre l'Empire implique de risquer sa vie pour la cause, mais travailler avec lui signifie sacrifier des vies innocentes pour soutenir l'impitoyable régime.



Monde d'origine : les Quarrens sont natifs des profondeurs obscures des océans de Dac, une planète souvent appelée Mon Cala. Ce monde de la Bordure Extérieure constitue la dernière étape de la Médiane d'Overic, au-delà de l'Amas de Tion. Durant des millénaires, il a prospéré en tant qu'exportateur majeur de paquebots stellaires de luxe. Un vaste océan recouvre la surface de Dac, et seule une poignée d'îles et de récifs coralliens émergent des vagues. Au cœur de l'écosystème marin florissant de Dac, les Quarrens vivent aux côtés de plusieurs espèces conscientes : les Whaladons (des cétacés), ainsi que le peuple idéaliste des Mon Calamari.

Des cités immenses flottent sur les mers de Dac et en tapissent les profondeurs. La ville principale de Mon Calamari, surnommée par certains « la Cité de corail » en raison de ses exquis jardins de corail multicolore, est constituée de districts émergés et de quartiers sous-marins. Elle abrite le siège du gouvernement planétaire. D'autres métropoles flottantes, telles que Foamwander, Heurkea, Hikahi, Keepiru, Orotoru G'am et Reef Home, caractérisées par des styles architecturaux uniques, dérivent sur ce monde océanique. Entre les vagues, on découvre d'immenses cités abritées sous des dômes ainsi que des colonies minières dans lesquelles les Mon Calamari, les Quarrens et les Whaladons vivent et travaillent en harmonie. Enfin, d'autres espèces pensantes, telle que la communauté de mollusques intelligents connue sous le nom de « Banque de connaissances », nichent entre les chaînes de montagnes sous-marines.

Langue : le Quarren, langue natale de l'espèce, est une combinaison unique de beuglements sourds, de cris flûtés et de croassements capables de se propager sur de grandes distances sous l'eau. Lorsqu'ils ne peuvent pas faire circuler de fluides dans leurs voies respiratoires, les Quarrens éprouvent des difficultés à s'exprimer dans leur langue, notamment à l'air libre. Pour cette raison, lorsqu'ils communiquent hors de l'eau, la plupart parlent le Basic sur un ton rocailleux assimilable à des gargouillis. En raison de leurs interactions fréquentes avec les Mon Calamari, les Quarrens sont généralement capables de parler le Calamarien.

La vie dans la Bordure : bien que les Quarrens vivent cachés et préfèrent demeurer sur leur monde d'origine, il n'est pas rare de les rencontrer dans toute la galaxie. Certains ressentent le besoin de quitter leur monde pour échapper à leur dépendance envers les Mon Calamari, ou à leur servitude envers l'Empire Galactique. Si tous ne sont pas esclaves, la plupart éprouvent néanmoins une grande méfiance vis-à-vis des Impériaux.

Certains Quarrens préfèrent rester en marge de la société et obéissent à leurs tendances naturelles à la méfiance et à l'agression en s'engageant comme mercenaires, pirates, marchands d'esclaves, contrebandiers ou espions. Cependant, leurs penchants conservateurs et leur méticulosité en font d'habiles comptables et gestionnaires. Leur nature indépendante et soupçonneuse les prédispose à devenir infomarchands, politiciens ou barons de la pègre. Nombre de Quarrens accusent indistinctement l'Empire et la Rébellion de la destruction qui a directement touché leur monde, et regrettent l'attitude des Mon Calamari, ouvertement alliés aux Rebelles. Autant que faire se peut, Les Quarrens s'efforcent de rester neutres et de ne prendre parti pour aucun groupe.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 8 + Volonté
- **Expérience de départ :** 95 XP
- **Capacités spéciales :** les Quarrens commencent le jeu avec 1 rang en Négociation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Amphibien :** un Quarren peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau.
- **Jet d'encre :** les Quarrens sont capables de cracher de l'encre stockée dans une poche au niveau de leurs branchies. L'encre se disperse dans l'eau, créant pendant un court instant un nuage sombre qui peut perturber un ennemi ou leur permettre d'échapper à un prédateur. Cette capacité peut également s'employer sur la terre ferme, mais elle s'y révèle nettement moins efficace dans la mesure où l'encre doit être projetée directement sur la cible. Une fois par rencontre, au prix d'une brouille hors-tour, un Quarren peut subir 2 points de stress pour ajouter ■ à un test de combat réalisé par un adversaire à portée courte (sous l'eau, ajoutez ■■■ au test de combat).

LES RIVALITÉS HORS-MONDE

La tension règne entre les Quarrens et les Mon Calamari depuis une éternité bien qu'ils habitent sur le même monde... ou à cause de cela. Certains emportent cette ancienne querelle jusqu'aux recoins les plus lointains de la galaxie. D'autres, cependant, sont tout simplement ravis de rencontrer un compatriote originaire de leur planète océane, tout particulièrement s'ils ont été contraints de fuir leur monde d'origine durant la Guerre des Clones ou une révolte similaire. Un Quarren qui tombe sur un Mon Calamari dans la Bordure Extérieure peut très bien choisir de se concentrer sur leurs nombreux points communs plutôt que sur les différends qui ont déchiré leurs espèces par le passé.

Les joueurs qui décident de créer des PJ Quarrens doivent se demander si le souvenir des conflits est encore vif pour leurs personnages, et si ces derniers ressentent de l'animosité ou plutôt un désir de réconciliation vis-à-vis de leurs voisins ancestraux. Dans certaines situations, ils seront préoccupés par de sérieux problèmes personnels et n'auront que faire de la politique de leur monde d'origine. Envisager les différentes possibilités est un bon moyen de différencier les personnages Quarrens et de dépasser les stéréotypes de l'espèce. En outre, cette décision représente une chance à saisir pour le MJ, qui peut ainsi proposer à son équipe des pistes intéressantes à explorer.



NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Étant donné qu'elle regroupe les spécialités de Pilote, de Vaurien et de Voleur, la carrière de Contrebandier fait partie des plus polyvalentes d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Elle permet déjà de créer facilement des personnages drôles et excitants, mais avec **AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE**, l'éventail de spécialités du Contrebandier s'enrichit encore !

Trois options inédites rejoignent les spécialités existantes pour développer de nouveaux personnages ou diversifier les PJ existants. Beau parleur irrésistible, le Charmeur associe les dons d'orateur du Diplomate au bagout équivoque du Négociant. La sournoiserie du Voleur se mêle au savoir-faire du Négociant pour donner le Flambeur, un personnage déviant et accro au risque qui n'hésitera pas à jouer jusqu'à sa dernière carte. Enfin, la détermination sans concession du Soldat fusionne avec la précision de l'Assassin pour donner vie au Pistolero. Chacune de ces nouvelles spécialités met en avant le besoin du Contrebandier d'aller toujours plus loin et d'inventer des manières originales de prospérer en marge de la société.

Les Contrebandiers disposent d'un large éventail de compétences qui symbolisent leur courage et leur ingéniosité face à une situation délicate. Les huit compétences de carrière communes à tous les Contrebandiers sont Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie et Vigilance. Les Contrebandiers reçoivent automatiquement un rang dans quatre compétences de leur choix parmi celles-ci, sans dépenser d'expérience de départ. En outre, ils bénéficient d'une remise lorsqu'ils dépensent de l'expérience pour acheter des rangs dans l'une de ces compétences.

Les Contrebandiers savent que le monde de la pègre, avec ses pratiques culturelles hétéroclites, est un véritable nid de vipères, et ils ont appris à la dure comment sauver leur peau. Pour rappel, aucune compétence ne peut dépasser le rang 2 lors de l'étape de création de personnage, même si le personnage bénéficie d'autres rangs gratuits pour cette compétence (grâce aux compétences de carrière bonus ou aux compétences liées à l'espèce).

LE CHARMEUR

VI 4EK7LV17

Élégant et sûr de lui, le Charmeur manie la ruse et la finesse avec autant de précision qu'un scalpel laser. Plutôt que de recourir à des tentatives d'intimidation grossières ou à des actes de violence déplaisants pour obtenir quelque chose, il considère qu'il suffit de demander gentiment. Un Charmeur maîtrise les arts du langage et possède un charisme naturel qui le rend irrésistible. Que l'on soit ébloui par son sourire éclatant ou par un clin d'œil appuyé, on ne peut rien lui refuser.



LE FIN STRATÈGE

Les Charmeurs allient la langue affûtée du Diplomate, la débrouillardise du Vaurien et la passion du Négociant. Si, pour rallier les autres à sa cause, le Diplomate tente de les soudoyer voire de les corrompre afin d'atteindre son objectif, le Charmeur préfère noyer sa cible sous un déluge de compliments. Tandis que les Négociants misent sur leur habileté à marchander, le Charmeur tente de convaincre ses interlocuteurs que la baisse de prix est leur propre idée. Alors qu'un Vaurien recourt à la force et à la violence, un Charmeur apporte une touche de subtilité à une situation en désarmant ses adversaires à l'aide de sa seule éloquence.

Outre les huit compétences de carrière du Contrebandier, le Charmeur bénéficie des compétences de carrière bonus **Calme**, **Charme**, **Commandement** et **Négociation**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience de départ.

L'arme principale du Charmeur est sans conteste son charisme dévastateur. Lorsqu'il doit amadouer autrui pour se faufiler dans un club privé ou dans une zone interdite, il sait complimenter sans paraître flagorneur. Si par malheur son apparence débonnaire et ses goûts raffinés ne suffisaient pas, le Charmeur est capable de recourir à la Négociation et à la Tromperie pour parvenir à ses fins, sans se départir de son style et de son élégance tout en subtilité. Il garde la tête froide dans les pires situations, suscite l'admiration autour de lui et n'a aucun scrupule à endosser un rôle de leader si le jeu en vaut la chandelle. Il n'est pas toujours capable de trouver les mots justes, mais il a l'art et la manière de les prononcer.

Malgré ses paroles mielleuses, le Charmeur n'a rien d'un enfant de chœur. En dernier recours, s'il ne peut pas désamorcer la situation avant qu'elle ne dégénère (ou s'il ne parvient pas à convaincre quelqu'un d'autre de combattre à sa place), il est capable de se défendre. Au cours d'une bagarre, il peut faire douter ses adversaires de leurs motivations pour qu'ils baissent leur garde. Un Contrebandier doté de la spécialité de Charmeur bénéficie des connaissances requises pour évoluer dans la pègre, s'évader d'une cellule de prison ou encore voler un vaisseau qui lui permettra de s'enfuir précipitamment.

Pour un Contrebandier, cette spécialité représente un choix judicieux lors de n'importe quelle campagne, ou presque. Puisqu'il est porté sur les interactions sociales, le Charmeur est bien utile dans les intrigues jalonnées de complots. Ceci dit, ses dons « classiques » de Contrebandier, son habileté à négocier avec les marchands, à distraire des ennemis potentiels ou à désamorcer les situations de combat en font un personnage bienvenu dans toutes les campagnes consacrées à la pègre, voire celles centrées sur le combat.

Contrebandier : arborescence de Charmeur

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Charmeur : Calme, Charme, Commandement, Négociation

ACTIF

PASSIF

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☞ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 5

SENS DE LA RHÉTORIQUE

Entrenez l'action Sens de la rhétorique ; effectuez un test de Commandement Moyen (◆◆). Chaque ☆ permet à 1 allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress. Chaque ☹ permet à 1 allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress supplémentaire.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 10

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)

Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique gagne □ à tous ses tests de compétence pour un nombre de tours égal à votre rang en Commandement.

COÛT 10

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 10

BÉNÉFICE DU DOUTE

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

COÛT 10

SOUIRE DÉSARMANT

Entrenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

QU'À CELA NE TIENNE

Une fois par session de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Présence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 15

SOUIRE DÉSARMANT

Entrenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☞ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 20

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 20

JE PLAISANTAIS !

Une fois par tour, au prix d'une brouille, dépensez 1 point de Destin pour ignorer ☹ généré au cours d'un test d'interaction sociale, effectué par vous ou par un allié à portée courte.

COÛT 20

PRÉSENCE SAISSANTE

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

COÛT 20

CHARMEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

NE TIREZ PAS !

Une fois par session de jeu, au prix d'une action, effectuez un test de Charme Difficile (◆◆◆). En cas de réussite, vous ne pouvez plus être visé par des tests de combat jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous effectuiez vous-même un test de combat.

COÛT 25

DÉTÉRMINATION

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

COÛT 25

LE FLAMBEUR

VI EKKEVI7

Lorsque les dés sont jetés, c'est le Flambeur qui dicte les règles du jeu. Aussi surnois que le Voleur, il aime leurrer ses interlocuteurs et prendre de gros risques pour le profit. Aussi malin que le Négociant, il dispose du savoir-faire nécessaire pour convaincre les autres de se séparer de leurs biens précieux en un tour-nemain. Le Flambeur cache dans sa manche une panoplie unique de tours destinés à duper ses adversaires. Égarés, ceux-ci s'avèrent incapables de déterminer s'il a une main gagnante ou perdante. Ceci dit, il sait qu'il n'existe en réalité aucune main perdante : savoir tirer profit de toutes les situations permet de toujours gagner.



LE JOKER

Le Flambeur maîtrise la plupart des jeux de hasard populaires. Il sait toutefois que connaître les règles ne suffit pas pour gagner. Son habileté à interpréter le langage corporel, à déceler d'infimes tics ou des changements dans le ton de la voix et dans le comportement de ses adversaires lui fournit toutes les informations nécessaires pour jouer quand vient son tour. Il se targue d'être imprévisible et son visage de marbre demeure indéchiffrable pour ses adversaires. Au milieu d'une partie de sabacc, d'un pari portant sur une course de modules ou d'une tentative pour convaincre un malfrat de ne pas dézinguer ses compagnons, le Flambeur dispose toujours d'une astuce ou d'une stratégie pour surprendre ses adversaires à coup sûr.

La liste des compétences de carrière bonus du Flambeur révèle sa propension à la supercherie et son impressionnante dextérité : **Calme**, **Informatique**, **Magouilles** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience de départ. En doublant la mise sur des capacités qui désorientent ses adversaires, le Flambeur s'assure de garder la chance de son côté. Menteur chevronné, il n'hésite pas à recourir à un skifter (une carte de sabacc truquée) pour reporter une manche si les gains sont particulièrement alléchants.

L'apparence d'un Flambeur est parfois anodine, mais l'habit ne fait pas le Jedi. C'est un excellent acteur, capable d'afficher en permanence un air d'assurance décontractée. Ainsi, derrière un visage apparemment froid comme de la carbonite, il est parfois aussi tendu qu'un ressortissant d'Aldérande sur un destroyer impérial. Un grand Flambeur ne vend jamais la peau de l'ours avant de l'avoir tué. Par contre, feindre l'échec peut désarçonner ses adversaires et certains aiment appâter les autres joueurs en prenant un air vulnérable pour mieux jubiler au moment de rafler la mise. Rien de plus facile que de déléster un imprudent de son argent : un Flambeur se fera toujours un plaisir de s'en charger.

Le Flambeur est une spécialité formidable qui offre un large éventail de personnages potentiellement utiles dans des situations variées. Un joueur peut créer un honnête aristocrate du Noyau qui s'adonne à des paris osés pour se divertir, ou encore un tricheur impitoyable qui ratisse les colonies pour escroquer les joueurs amateurs, sans oublier un contrebandier au bout du rouleau qui mise ces cinquante derniers crédits dans l'espoir de gagner de quoi réparer son vaisseau. Le Flambeur ne s'adonne cependant pas qu'aux jeux de hasard : il s'intègre tout naturellement à toute aventure où des montagnes de crédits et la promesse d'un vrai défi sont en jeu. Grâce à ses talents de négociateur, il peut devenir le cerveau d'une opération de commerce ou de contrebande. Un Voleur peut même s'associer à lui pour s'immiscer dans la haute société et repérer les lieux en vue d'un boulot à venir.

Contrebandier : arborescence de Flambeur

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Flambeur : Calme, Informatique, Magouilles, Tromperie

ACTIF

PASSIF

PERSUASION

Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 10

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 10

TOUT OU RIEN (ULTIME)

Lorsque vous effectuez la brouille Tout ou rien, doublez également le nombre de ♣ et de ♠ restants.

COÛT 10

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 15

PERSUASION

Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 15

LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX

Une fois par session de jeu, au prix d'une brouille, subissez 2 points de stress pour retourner un Point de Destin obscur du côté lumineux.

COÛT 15

VOYOU-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Magouilles ou de Discrétion.

COÛT 15

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 20

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 20

SOLUTION ASTUCIEUSE

Une fois par session de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 20

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 20

TOUT OU RIEN

Subissez 2 points de stress pour effectuer la brouille Tout ou rien afin d'augmenter de 1 la difficulté du prochain test. Ensuite, après avoir annulé les symboles opposés, doublez le nombre de ♣ restants.

COÛT 25

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ♣ pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Calme ou de Négociation au choix.

COÛT 25

TOUT OU RIEN (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous effectuez la brouille Tout ou rien, après avoir annulé les symboles opposés, doublez aussi le nombre de ★ restants.

COÛT 25

√V C1N↓Δ√V7Δ

L'AS DE LA GÂCHETTE

Un personnage Pistolero peut jouer une variété infinie de rôles au cours d'une campagne. Par exemple, il pourra trouver du travail à bord d'un cargo lourd pour défendre l'équipage et la cargaison contre les pirates. Un Garde du corps peut ajouter la spécialité Pistolero à sa liste de talents pour défendre plus efficacement sa cliente Coruscanti gâtée et inexpérimentée. Un noble du secteur Tapani qui prend les armes au cours d'un duel pour défendre l'honneur de sa maison devra peut-être son salut à sa spécialité de Pistolero.



Contrebandier : arborescence de Pistolero

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Pistolero : Calme, Coercition, Connaissances (Bordure extérieure), Distance (armes légères)

ACTIVE

PASSIVE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

COUP ÉCLAIR

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

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 5

ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une brouille.

COÛT 5

COUP MORTEL

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

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

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

COÛT 10

ARME EN MAIN (AMÉLIORÉ)

Vous pouvez utiliser Arme en main deux fois par round.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

INVECTIVE

N'ajoutez aucun  aux tests de combats concernés par la manœuvre Viser.

COÛT 15

ESQUIVE

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

COÛT 15

DÉSOLÉ POUR LA PAGAILLE

Réduisez de 1 le niveau de critique d'une arme (jusqu'à un minimum de 1) contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 15

APLOMB

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

COÛT 20

COUP MORTEL

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

COÛT 20

ARMES AU CLAIR

Au prix d'une brouille, subissez 2 points de stress pour éviter d'augmenter la difficulté d'un test de Distance (armes légères) lorsque vous attaquez avec deux armes.

COÛT 20

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

FEU NOURRI

En cas de réussite d'un test combiné à l'aide de deux armes à distance légères, chaque coup supplémentaire réussi lors du test peut toucher n'importe quelle cible à portée de l'arme.

COÛT 25

TIREUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

COÛT 25

PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 25

NOUVEAUX TALENTS

Les pages suivantes décrivent chacun des nouveaux talents introduits dans **AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE**. Chaque entrée détaille les applications en jeu. Reportez-vous à la page 127 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** pour plus d'informations sur les talents.

ARMES AU CLAIR

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescences : Pistolero

Avant de réaliser un test de combat combiné avec deux armes à Distance légères, le personnage peut décider de subir 2 points de stress pour éviter l'augmentation de difficulté due à l'usage de deux armes.

ARMES EN MAIN (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Pistolero

Le personnage peut utiliser Arme en main deux fois par tour (au lieu d'une seule fois par tour).

AUGMENTATION DE LA MISE

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Flambeur

Lorsqu'un personnage gagne au jeu, ses gains augmentent de 10 % par rang d'Augmentation de la mise.

AVENANT

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : oui

Arborescences : Charmeur

Lorsqu'il effectue un test de Charme ou de Négociation, le personnage peut décider de subir des points de stress. Dégradez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser le rang en Avenant. Lorsque le personnage est la cible d'un test de Charme ou de Négociation, il peut également décider de subir des points de stress. Améliorez alors un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser le rang en Avenant.

DÉSOLÉ POUR LA PAGAILLE

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Pistolero

Le personnage réduit de 1 le niveau de critique de toute arme qu'il porte (à l'exception des armes de vaisseau, et jusqu'à un minimum de 1) contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

FEU NOURRI

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Pistolero

En cas de réussite d'un test combiné à l'aide de deux armes à distance légères, chaque coup supplémentaire réussi lors du test peut toucher n'importe quelle cible à portée de l'arme.

INVECTIVE

Activation : passif

Distance : non

Arborescences : Pistolero

Ce personnage n'ajoute aucun ■ aux tests de combats concernés par la manœuvre Viser (voir p. 202 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

JE PLAISANTAIS !

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Charmeur

Une fois par tour, au prix d'une brouille, lorsque le personnage ou l'un de ses alliés à portée courte génère ☹ au cours d'un test d'interaction sociale, le personnage peut dépenser un point de Destin pour convertir un seul ☹ obtenu en ▼. Le cas échéant, il doit expliquer comment il a calmé le jeu après avoir fait une remarque déplacée.

LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Flambeur

Une fois par session de jeu, au prix d'une brouille, le personnage peut subir 2 points de stress pour retourner un Point de Destin obscur du côté lumineux (cette brouille ne peut pas interrompre l'utilisation d'un point de destin).

NE TIREZ PAS !

Activation : actif (action)

Rangs : oui

Arborescences : Charmeur

Une fois par session de jeu, le personnage peut effectuer l'action Ne tirez pas ! et réaliser un **test de Charme Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, le personnage ne peut être visé par des tests de combat jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce qu'il effectue lui-même un test de combat. Le joueur devra expliquer comment il convainc son agresseur de ne pas l'assimiler au reste de son équipe. C'est au MJ de juger si la ruse s'avère efficace.

QU'À CELA NE TIENNE

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescences : Charmeur

Une fois par session de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en utilisant la Présence plutôt

que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à sa Présence pour accomplir son action.

SECONDE CHANCE

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Flambeur

Une fois par rencontre, après avoir effectué un test de compétence (mais avant de l'avoir résolu), le personnage choisit dans sa réserve de dés un nombre de « bons dés » égal à son rang de Seconde chance, et les relance. Le personnage doit accepter ce nouveau résultat. Ce talent ne peut pas être utilisé pour relancer un .

SOLUTION ASTUCIEUSE

Activation : actif (brouille)

Distance : non

Arborescences : Flambeur

Une fois par session de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en utilisant la Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. S'il agit de la sorte, il doit expliquer comment son ingéniosité lui a permis de surmonter le défi que représente cette situation particulière.

SOUIRE DÉSARMANT

Activation : actif (action)

Rangs : oui

Arborescences : Charmeur

Le personnage peut effectuer l'action Sourire désarmant avant de réaliser un test de Charme opposé contre une cible à portée courte. En cas de réussite, la défense de la cible (au corps à corps et à distance) est réduite de 1 par rang de Sourire désarmant (jusqu'à un minimum de 0), jusqu'à la fin de la rencontre.

TOUT OU RIEN

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescences : Flambeur

Une fois par test, le personnage peut subir deux 2 points de stress pour augmenter sa difficulté de 1. Ensuite, après avoir annulé les symboles opposés, il double le nombre de  restants.

TOUT OU RIEN (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Flambeur

Lorsque le personnage recourt à la brouille Tout ou rien, après avoir annulé les symboles opposés, il double aussi le nombre de  restants.

TOUT OU RIEN (ULTIME)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Flambeur

Lorsque le personnage recourt à la brouille Tout ou rien, il double également le nombre de  et de  restants.



MOTIVATIONS DE CONTREBANDIER

Les Contrebandiers n'ont pas la même silhouette, la même couleur de peau ni les mêmes croyances, mais ils partagent néanmoins un goût commun pour les récompenses. Ce penchant tient à la nature de leur activité : transporter une cargaison puis empocher la paye. Cette rémunération constitue la motivation qui le pousse à risquer sa peau, à se charger de caisses d'explosifs pour le compte d'individus peu recommandables, à fuir l'influence de l'Empire ou à éviter les ennuis en général. Il se tient en permanence au bord du précipice, toujours à deux doigts de se faire capturer, ou pire. Cette vie est loin d'être de tout repos, et seule la récompense reçue mérite que l'on s'y risque.

Bien entendu, les expéditions de contrebande sont souvent bien plus complexes qu'il n'y paraît; à l'instar des individus qui se lancent dans une carrière aussi imprévisible. La véritable motivation du Contrebandier, la récompense qu'il convoite vraiment, est parfois plus inattendue qu'un simple salaire. Quelquefois, il voudra gagner le respect de ses pairs ou aider sa famille. Pour certains, l'excitation que procurent les missions est une récompense en soi. Tous les Contrebandiers doivent régulièrement encaisser des paiements, car il faut bien garder le vaisseau en état de marche, mais bien souvent ils ont d'autres objectifs en vue. La récompense est une motivation personnelle qui régit les actes d'un Contrebandier et qui en dit long sur son caractère : un Pilote peut vouloir battre le record de vitesse d'un raid sur un monde sous embargo, un Charmeur rechercher les nouvelles rencontres et un Flambeur n'avoir d'yeux que pour les crédits.

La motivation d'un Contrebandier explique parfois des éléments de son passé et elle peut influencer la manière dont il interagit avec les autres membres de son équipe.

TABLE 1-2 : MOTIVATION ALÉATOIRE DE CONTREBANDIER

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

Un Contrebandier motivé par Autonomie rechignera peut-être à faire confiance à d'autres personnages, et éprouvera des difficultés à se plier aux décisions collectives. Un autre, motivé par Respect mettra certainement un point d'honneur à aider ses partenaires.

Vous pouvez vous référer à la **Table 1-2 : Motivation aléatoire de Contrebandier** durant la création ou l'amélioration de personnage, en lieu et place du tableau équivalent dans le Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. La table du présent ouvrage introduit Récompense, une nouvelle motivation.

Dans la **Table 1-3 : Récompenses spécifiques** de la page suivante, se trouvent les résultats spécifiques de la motivation Récompense. Si un joueur opte pour elle ou l'obtient au dé, il peut également déterminer aléatoirement ou choisir la Récompense spécifique qui correspond à son Contrebandier idéal.

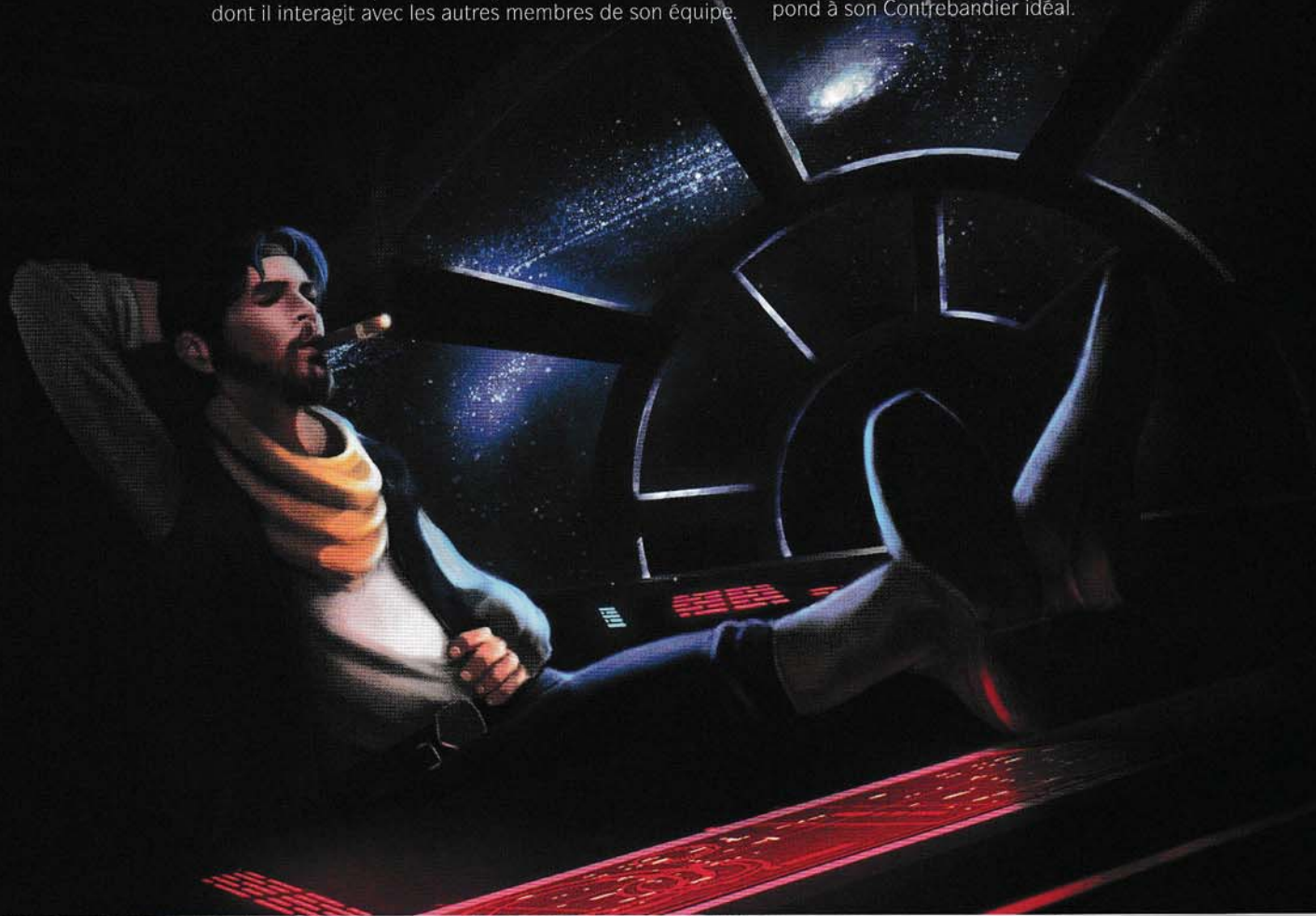


TABLE 1-3 : RÉCOMPENSES SPÉCIFIQUES

D100	Résultat
01-10	Crédits : le Contrebandier ne demande qu'à être payé. Après tout, la contrebande est une activité comme une autre, et toute peine mérite salaire. S'il est déjà riche, il veut toujours plus d'argent. S'il parvient à peine à joindre les deux bouts, il attend avec anxiété chaque paiement pour pouvoir réparer son vaisseau et nourrir son équipage avant de passer au contrat suivant. Il est également possible qu'il veuille simplement recevoir son dû, ou qu'il rêve continuellement de remporter le pot de sabacc. Quoi qu'il en soit, seul l'argent l'intéresse. Si la chance est à ses côtés et s'il se débrouille bien, son travail peut se révéler très lucratif. Néanmoins, et tout particulièrement dans les arrangements illégaux, le refus de paiement n'est pas rare. Le cas échéant, le Contrebandier doté de la motivation Crédits fera tout ce qui est en son pouvoir pour récupérer les impayés.
11-20	Pouvoir : pour ce Contrebandier, le succès ne vient pas seul ; il s'accompagne des compétences, des connaissances, des crédits, du prestige ou des contacts nécessaires pour exercer un pouvoir concret dans la galaxie. Le pouvoir revêt de multiples formes : le personnage a peut-être pour ambition de fonder son propre réseau de contrebande, à moins qu'il n'espère gravir les échelons d'une organisation importante telle que le Soleil Noir. S'il s'agit d'un Charmeur, il se sentira peut-être tout-puissant en manipulant les autres. Pour un Voleur, c'est en dérochant des biens de valeur qu'il exercera son emprise. L'ambition première d'un Contrebandier motivé par le pouvoir est de se sentir important, et de se laisser griser par l'autorité qu'il exerce sur les autres.
21-30	Victoire : ce Contrebandier aime triompher de ses adversaires. Il met un point d'honneur à voler plus vite ou à viser plus juste qu'eux, à les tromper ou à les dépouiller juste sous leurs appendices nasaux. Son besoin d'être le meilleur en tout l'incite à rechercher la perfection dans son travail. Néanmoins, dans la mesure où il accepte volontiers des missions périlleuses pour prouver sa valeur, sa motivation peut aussi causer sa perte.
31-40	Tenter le diable : la contrebande n'a rien d'une carrière stable et aisée, mais certains Contrebandiers apprécient particulièrement le défi que représente une mission, une partie de sabacc ou une situation délicate. Dans de telles situations, si la récompense est à la hauteur du risque encouru, le Contrebandier garde toujours quelques tours dans sa manche pour faire pencher la balance en sa faveur. Lorsqu'il tente de remporter le gros lot durant une partie aux mises élevées, un Flambeur peut faire appel à ses capacités, voire tricher pour paraître chanceux. Face à un groupe d'adversaires, il peut mettre à profit ses talents particuliers pour s'en sortir sain et sauf. Le personnage crée sa propre chance, et le caractère hasardeux de sa carrière s'y prête tout particulièrement. Au final, il recherche le frisson que procure la réussite quand les probabilités jouent contre lui.
41-50	Célébrité : ce Contrebandier veut se faire un nom. Il acceptera peut-être les boulots les plus difficiles et les plus dangereux, et en règle générale, il tentera l'impossible. Ceci dit, les prouesses de ce personnage n'ont aucun sens si personne n'est là pour les observer ni pour les raconter. Il exige au moins de conclure les contrats qu'il accepte dans l'espace civilisé et, dans l'idéal, préfère disposer d'un public lorsqu'il livre à un Hutt une cargaison inestimable ou quand il rend à un riche marchand sa fille perdue. Il veut que le récit de ses aventures voyage depuis Coruscant jusqu'à la Bordure Extérieure et au-delà.
51-60	Respect : parfois, un Contrebandier veut tout simplement faire son travail avec efficacité et impressionner son entourage. Cette récompense, comparable à Célébrité mais à une échelle personnelle, constitue une motivation qui encourage le personnage à rechercher activement l'admiration de ses pairs ou le désir d'autrui. Un Contrebandier qui dispose de cette motivation joue les gros bras face au danger, mais s'assure également en permanence que son vaisseau et son équipage sont à la hauteur du travail difficile qui les attend.
61-70	Expérience : la galaxie, immense et complexe, regorge d'espèces et de paysages à découvrir. La carrière de Contrebandier offre à un personnage la possibilité d'explorer des lieux inconnus, de se faire des relations et de tirer un bénéfice de ses voyages. C'est une carrière toute désignée pour un personnage qui désire arpenter la galaxie à sa guise mais ne dispose pas des fonds nécessaires. Tout Contrebandier qui désire acquérir de l'expérience recherchera des missions qui lui permettront d'apprendre de nouvelles capacités, de s'essayer à une technologie inédite, de découvrir des lieux ou de rencontrer d'autres peuples. Selon toute probabilité, il jouit d'un mélange éclectique de capacités et de connaissances.
71-80	Éthique : parfois, aider les autres est une récompense en soi. L'altruisme est une vertu rare, mais la contrebande attire toutes sortes d'individus et mener une vie de criminel ne signifie pas que l'on est dépourvu de code de conduite. Un Contrebandier peut prendre plaisir à aider les autres ou espérer changer la galaxie petit à petit. Quoi qu'il en soit, il veut être en paix avec sa conscience, selon ses propres critères moraux. En fin de compte, devenir un héros est une préoccupation secondaire.
80-90	Excitation : un personnage avide d'aventure et d'excitation se laisse aisément séduire par la carrière de Contrebandier. Pour certains, les boulots représentent plus qu'un gagne-pain : il s'agit de captivants périples. La carrière n'est donc pas dangereuse, mais grisante et source de défis. La perspective de miser toutes ses possessions dans un jeu de hasard ravit ce personnage, et l'idée de faire face à un adversaire armé l'exalte. Avec lui, une poursuite à tombeau ouvert pour fuir les forces impériales se soldera par un fou rire hystérique. Quiconque voyage avec ce Contrebandier doit s'attendre à vivre l'aventure de sa vie.
91-100	Indépendance : pour certains, le pouvoir impérial est un étouffement. Pour ces individus, la possibilité de suivre leurs propres décisions et de commettre leurs propres erreurs compte plus que tout. Le Contrebandier veut avoir le choix d'accepter ou de refuser un travail qu'on lui propose. Dès que possible, il s'acquitte de ses dettes pour ne dépendre de personne. Au bout du compte, il veut devenir son propre patron : être le propriétaire de son vaisseau et développer les compétences nécessaires pour assurer son indépendance dans le cadre de son activité.

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES DE CONTREBANDIER

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

PRÉSENTATION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

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

JONCTION

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

MANIFESTATION DE BASE

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

AMÉLIORATIONS

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

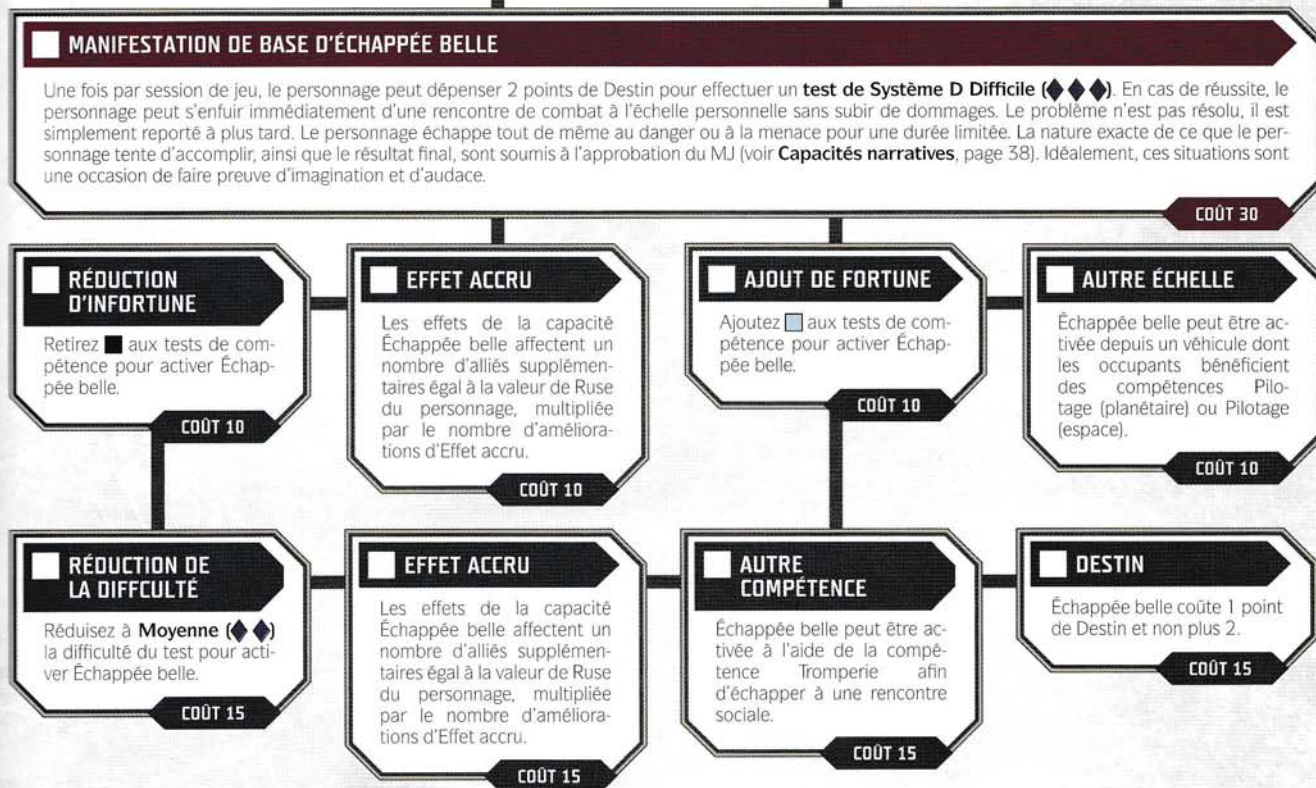
ACQUISITION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

Avant de pouvoir acheter une capacité emblématique ou l'une de ses améliorations, le personnage doit « rattacher » cette capacité à la ligne inférieure de l'une de ses arborescences de talents de carrière. Une fois cette opération effectuée, il ne pourra plus rattacher d'autre capacité emblématique à l'arborescence de talents en question, tandis que cette capacité emblématique ne

pourra pas être « détachée » ou transposée à une autre arborescence de talents. Un personnage ne peut acquérir une capacité emblématique que par l'intermédiaire de sa carrière et ne peut la rattacher qu'aux arborescences de talents de sa carrière.



Arborescence de capacité emblématique de Contrebandier : Échappée belle



CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : ÉCHAPPÉE BELLE

Lorsqu'un boulot de contrebande tourne mal, ou que les autorités ne se laissent pas abuser par le faux code transpondeur du vaisseau, les Contrebandiers sont souvent amenés à s'enfuir à toute vitesse. Après tout, à quoi sert une récompense si personne ne peut en profiter ?

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par session de jeu, le personnage peut dépenser 2 points de Destin pour effectuer un **test de Système D Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, il s'enfuit immédiatement d'une rencontre de combat à l'échelle personnelle, sans subir de dommages. Le défi n'est pas vraiment surmonté, seulement reporté à plus tard. Le personnage échappe tout de même à un danger ou à une menace pour une durée limitée. La nature exacte de ce que le personnage tente d'accomplir, et le résultat qu'il obtiendra au bout du compte, doivent être approuvés au préalable par le MJ (voir **Capacités narratives**, page 38).

Lors du test visant à activer Échappée belle, le MJ peut ajouter ■ ou ■ à la réserve de dés pour traduire les circonstances qui pourraient le faciliter ou le corser.

FUYEZ !

Échappée belle est précisément ce qu'il faut à l'équipe lorsqu'elle découvre que son vaisseau vient de se poser dans la gueule d'une créature gigantesque et affamée, ou lorsque les créanciers sont venus encaisser la dette d'un personnage. Ceci dit, si la fuite pouvait résoudre tous les problèmes, la plupart des Contrebandiers mèneraient une existence insouciance. En réalité, la capacité Échappée belle ne résout pas une difficulté, elle la remet simplement à plus tard. Un Chasseur de primes auquel l'équipe parvient à échapper dans un premier temps sera à nouveau aux trousses des PJ dans un futur proche, et éviter une conversation embarrassante avec une connaissance perdue de vue n'aidera en rien à la réconciliation.

Lorsque l'un des PJ est doté de la capacité Échappée belle, le MJ doit s'efforcer de lui donner une occasion de s'en servir de façon mémorable. Le MJ doit cependant conserver à l'esprit que certaines rencontres revêtent une grande importance dans l'histoire, et ce, que les PJ choisissent d'y participer ou de les éviter. Par exemple, un PJ qui se faufile derrière deux malfrats du Soleil Noir déterminés à lui faire la peau peut saisir leur conversation et découvrir le nom du mafieux lancé à sa recherche. De même, laisser à un PJ le choix entre s'enfuir et affronter une vieille peur constitue une alternative aussi intéressante que la rencontre elle-même.



AMÉLIORATIONS

Échappée belle est assortie de plusieurs améliorations qui rendent la capacité 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 Échappée belle, le personnage ajoute ■.

Autre échelle : le personnage peut dès à présent effectuer Échappée belle à l'échelle planétaire en recourant à la compétence Pilotage (planétaire ou espace) au lieu de Système D, pour tirer d'affaire un vaisseau avec brio.

Autres compétences : Échappée belle peut être activée à l'aide de la compétence Tromperie (au lieu de la compétence Système D) afin d'échapper à une rencontre sociale.

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

Effet accru : les effets de la capacité Échappée belle peuvent également affecter des alliés. Le nombre de personnages concernés est égal au rang d'Échappée belle, multiplié par le nombre d'améliorations Effet accru déjà achetées.

Réduction de la difficulté : les tests de compétence pour activer Échappée belle sont désormais de difficulté Moyenne (◇ ◇) et non plus Difficile (◇ ◇ ◇). Le MJ peut toutefois toujours ajouter ■ ou □ si la situation l'exige.

Réduction d'infortune : lorsqu'il effectue un test de compétence pour activer Échappée belle, le personnage retire □.

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 qu'un joueur souhaitant recourir à une capacité emblématique associée à un effet narratif 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. Comme pour tout le reste, le MJ a le dernier mot.

Arborescence de capacité emblématique du Contrebandier : Chance de pendu



CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : CHANCE DE PENDU

Les Contrebandiers apprennent très tôt à faire confiance à leurs capacités et à leur chance. Rien ne sert d'espérer que tout ira bien ou de devenir superstitieux : ils doivent prendre leur destin en main s'ils veulent garder la tête hors de l'eau et même empocher quelques crédits.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par session de jeu, au prix d'une brouille, le personnage peut dépenser 2 points de Destin pour remplacer le résultat d'un « bon dé » de sa réserve par celui affiché sur une face adjacente. Une face adjacente est une face qui a une arête en commun (pas un angle) avec la face actuellement tournée vers le haut. Chance de pendu ne peut pas être employée avec ○.

AMÉLIORATIONS

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

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

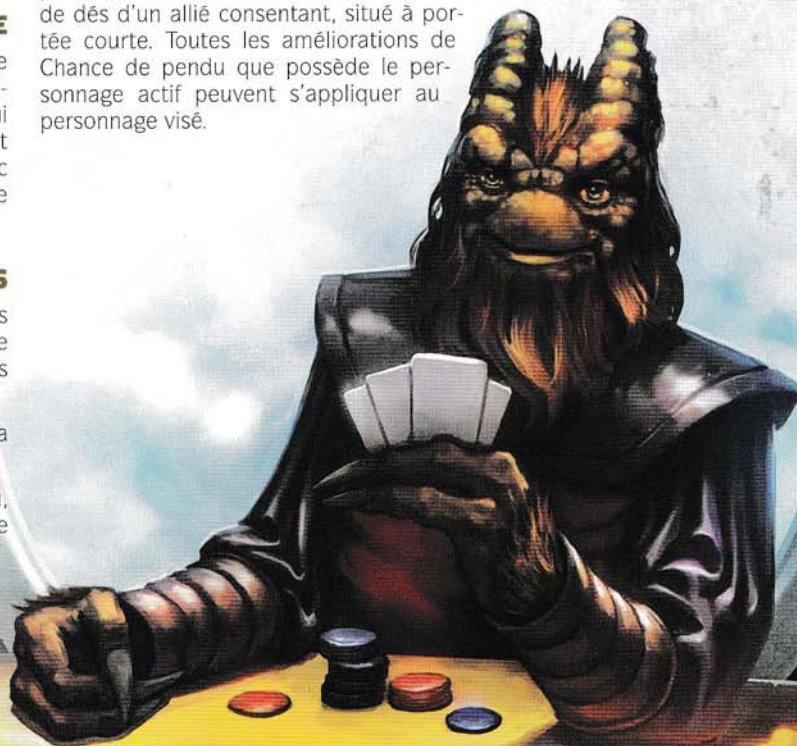
Fréquence : au cours d'une même session de jeu, Chance de pendu peut être activée 1 fois supplémentaire par rang de l'amélioration Fréquence acheté.

Effet accru : Chance de pendu peut également affecter les « mauvais dés ».

Nombre accru : les effets de la capacité Chance de pendu affectent un nombre de dés supplémentaires égal au nombre d'améliorations Nombre accru acheté.

Portée accrue : la portée maximale à laquelle des alliés consentants peuvent être affectés augmente d'un niveau de portée par amélioration de Portée accrue achetée.

Chance contagieuse : Chance de pendu peut également être utilisée sur la réserve de dés d'un allié consentant, situé à portée courte. Toutes les améliorations de Chance de pendu que possède le personnage actif peuvent s'appliquer au personnage visé.







TRUCS DE PROS

« Se battre à la régulière, c'est pour les imbéciles.
Il faudrait que je sois idiot pour risquer ma vie
sans truquer les cartes. »

- Alyss Loqui, contrebandier

Remplie d'aventures et d'intrigues, la vie des bourlingueurs spatiaux est parfois ponctuée de moments de terreur paralysante. Pour ceux qui sont doués ou chanceux, les gains compensent amplement la fréquentation d'individus douteux et les catastrophes évitées de justesse. Bien sûr, toute l'épice de Kessel ne sert à rien si vous ne pouvez pas la transporter, et un million de crédits ne vaut rien si vous êtes trop mort pour les dépenser.

Ce chapitre présente de l'équipement, des armes, des véhicules et des vaisseaux susceptibles d'intéresser les Pilotes, les Flambeurs et les Pistoleros d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** (ainsi que des individus qu'ils n'ont pas forcément envie de croiser). Pour les contrebandiers, la galaxie est un coffre au trésor qui n'attend que d'être ouvert, mais ils savent qu'il faut autant de préparation que de chance pour assurer la sécurité d'une cargaison et la satisfaction des clients.

NOUVELLES ARMES

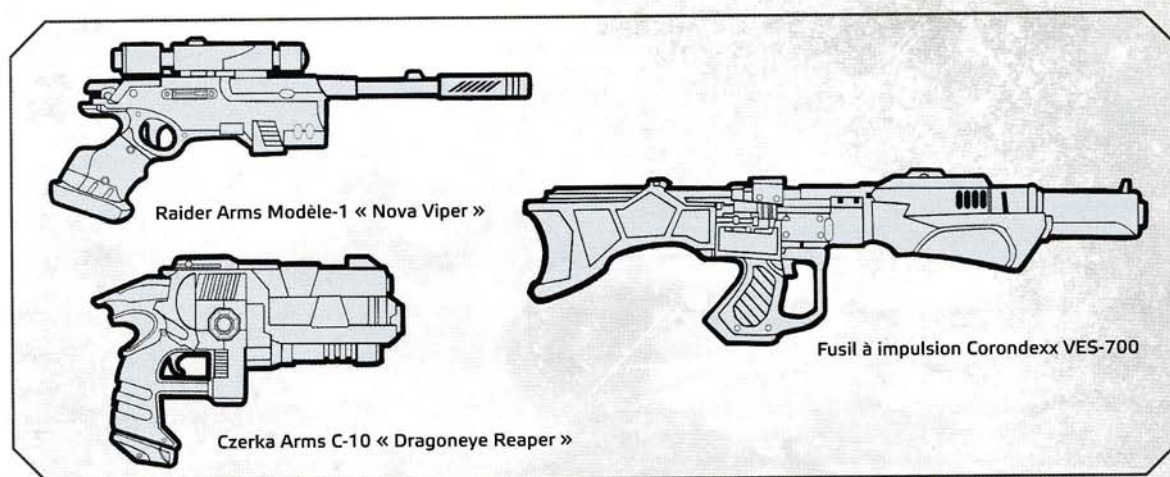
Les Contrebandiers, les Flambeurs et ceux qui tentent de prospérer du mauvais côté de la loi ont souvent affaire à des Hutts cupides, à des criminels violents, à des chasseurs de primes impitoyables et à d'autres racailles galactiques. Ils préfèrent généralement éviter de mélanger les affaires et la violence, mais parfois une fusillade est inévitable. Lorsqu'une transaction tourne mal, un bon blaster vaut parfois mieux que le vaisseau le plus rapide du secteur. Les bourlingueurs de la frontière peuvent choisir parmi une foule de flingues et d'autres armes, mais certains modèles ont tendance à atterrir plus fréquemment entre leurs mains.

ARMES À ÉNERGIE

Les contrebandiers ont tendance à travailler dans des zones de non-droit où les blasters mettent tout le monde sur un pied d'égalité, humains comme Wookies, permettant même à un Jawa d'affronter un Aquala (ou au moins un droïde de protocole). Pour un contrebandier, disposer du bon blaster pour chaque occasion est un besoin vital.

2-1 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes à énergie									
Blaster paralysant Czerka Arms A95	Distance (armes légères)	5	3	Au contact	1	0	400	5	Réglage étourdissant, Sanguinaire 1
Blaster de poche Czerka Arms 411	Distance (armes légères)	4	4	Moyenne	1	1	(I) 350	5	Réglage étourdissant
Pistolet blaster léger L7 LiquidSilver	Distance (armes légères)	6	3	Moyenne	1	1	425	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster Merr-Sonn Modèle 53 « Quicktrigger »	Distance (armes légères)	6	3	Moyenne	1	4	450	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster Raider Arms Modèle-1 « Nova Viper »	Distance (armes légères)	7	3	Moyenne	2	2	4 500	9	Perforant 2, Précis 2, Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd Czerka Arms C-10 « Dragoneye Reaper »	Distance (armes légères)	8	3	Moyenne	3	3	1 000	7	Réglage étourdissant
Blaster de chasse Herloss HBT-4	Distance (armes lourdes)	10	3	Moyenne	5	2	900	6	Encombrant 2, Réglage étourdissant
Fusil à impulsions Corondexx VES-700	Distance (armes lourdes)	8	3	Moyenne	4	3	950	6	Souffle 6, Réglage étourdissant
Mutilateur de droïdes Felebreck	Distances (armes légères)	12	3	Courte	1	1	1 050	5	Choc 1, Ion, Munitions limitées 3
À percussion									
Fusil à dispersion Adostic Arms calibre-8	Distance (armes lourdes)	7	6	Courte	3	2	550	4	Souffle 3, Renversement
Pistolet à fléchettes FWG-5	Distance (armes légères)	6	3	Courte	1	2	(I) 825	7	Munitions limitées 3, Projectile guidé 3
Explosifs et autres armes									
Dague de lancer ascienne	Distance (armes légères)	+1	2	Courte	1	0	65	7	Munitions limitées 1, Perforante 2
Grenade incapacitante	Distance (armes légères)	12	NA	Courte	1	0	120	5	Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 10
Pistolet statique SSB-1	Distance (armes légères)	2	4	Courte	2	1	850	7	Désorientation 1, Étourdissant 8
Projecteur CryoBan TaggeCo.	Distance (armes lourdes)	6	2	Courte	3	0	500	4	Encombrant 3, Sanguinaire 2, Souffle 6



BLASTER PARALYSANT CZERKA ARMS A95

De petite taille et facile à dissimuler, le A95 est capable de tenir dans la paume d'une main. Il fonctionne sur des principes similaires à ceux d'un blaster, mais au lieu de projeter un rayon de particules énergisées par un canon, il concentre sa charge le long d'une fine pointe qui dépasse entre les doigts du tireur. À très courte portée, cette arme peut tuer, mais l'énergie de ses tirs se disperse vite.

Ajoutez ■■ aux tests de Perception destinés à repérer un A95 dissimulé sur quelqu'un.

BLASTER DE POCHE CZERKA ARMS 411

Conçu pour les agents impériaux, le blaster de poche 411 dispose d'un module de mise à feu superchargé et d'un orifice de tir resserré, qui lui donnent une portée impressionnante pour une arme de poche. Cette portée accrue se traduit par une baisse significative de la puissance d'arrêt comparativement aux modèles équivalents. Il était censé servir exclusivement aux agents impériaux, mais des Rebelles se sont emparés des schémas techniques et d'un gros chargement de 411. Depuis, le marché noir regorge de ces petites armes meurtrières.

PISTOLET BLASTER LÉGER L7 LIQUIDSILVER

Pistolet blaster simple et bon marché, le L7 Liquidsilver s'est taillé chez les contrebandiers une réputation de bonne arme de secours. Sa taille réduite, ses lignes élégantes et sa finition acier lui donnent une apparence passe-partout qui le font facilement oublier, surtout s'il est accroché à la paroi d'une cale ou près de la passerelle d'embarquement d'un cargo léger.

Ajoutez ■■ aux tests de Perception destinés à repérer un pistolet blaster léger L7 Liquidsilver dissimulé à bord d'un vaisseau.

PISTOLET BLASTER MERR-SONN MODÈLE 53 « QUICKTRIGGER »

Fiable, facile à entretenir et à modifier, le pistolet blaster Merr-Sonn modèle 53 est populaire parmi les boulingueurs de l'espace. Il existe des blasters plus puissants, mais grâce à de nombreuses options, le « Quicktrigger » peut être rapidement adapté aux besoins de ses utilisateurs. En raison de sa conception simple et rustique, ce modèle est simple à entretenir et à réparer. De plus, il ne souffre quasiment pas de surchauffe en cas de tirs répétés.

Réduisez de 1 la difficulté des tests de Mécanique pour réparer ou modifier un Modèle 53.

PISTOLET BLASTER RAIDER ARMS MODÈLE-1 « NOVA VIPER »

Lorsque Jordan Raider, le concepteur de certains des meilleurs blasters de la galaxie, quitta BlasTech pour lancer sa propre petite société, il provoqua un véritable séisme chez le géant de l'armement. À en croire les rumeurs, la corporation envoya plusieurs célèbres chasseurs de primes aux trousseaux de son ancien employé, mais il les retourna en leur fournissant des exemplaires de son chef-d'œuvre, le pistolet blaster Modèle-1 « Nova Viper ». Sur une base parfaitement équilibrée, pleine d'innovations et calibrée à une fraction de micromètre, Raider Arms ajoute toutes les options souhaitées par l'acheteur, de la crosse aux finitions. Les blasters Nova Viper sont très recherchés et leur prix peut atteindre celui d'un speeder neuf. Leur précision incroyable a cependant un revers caché : ils sont très difficiles à entretenir, et plus encore à réparer. Malgré tout, un citoyen de la frontière qui parvient à mettre la main sur un Nova Viper peut se considérer comme chanceux et le compter parmi ses biens les plus précieux.

Ajoutez 1 de difficulté aux tests de Mécanique destinés à réparer ou à modifier un Nova Viper.

PISTOLET BLASTER LOURD CZERKA ARMS C-10 « DRAGONEYE REAPER »

Inspiré d'un modèle fabriqué par le célèbre chasseur de primes Dragoneye, le pistolet blaster lourd C-10 de Czerka Arms est devenu une arme d'appoint populaire

auprès des chasseurs de primes, des contrebandiers et autres bourlingueurs qui préfèrent la puissance de feu à la subtilité. Plus gros que la plupart des blasters lourds, le Dragoneye Reaper est presque aussi meurtrier que certains fusils blasters, et ses utilisateurs peuvent facilement l'adapter à leurs besoins. Czerka possède les droits du Dragoneye Reaper, mais le Modèle X de Caliban et le « Renégat » de SoroSuub, d'autres pistolets blaster lourds, ont de nombreux points communs avec le C-10, auquel ils ressemblent énormément.

BLASTER DE CHASSE HERLOSS HBT-4

Le Herloss HBT-4 est plus grand et plus lourd que la plupart des fusils blasters à usage sportif. Pour une arme de chasse civile, il est remarquablement puissant. Conçu pour le gros gibier et les grands prédateurs agressifs de la Bordure Extérieure, ce modèle fait l'impasse sur la longue portée de la plupart des armes de sport et opte pour une décharge concentrée qui se disperse assez rapidement. On trouve souvent le HBT-4 sur des mondes aux terrains difficiles, tropicaux, à la végétation dense, où sa portée réduite ne constitue pas un handicap. Ce blaster de chasse s'est également fait une place à bord de certains cargos légers où sa puissance de feu donne une sensation de sécurité supplémentaire à l'équipage.

FUSIL À IMPULSIONS CORONDEXX VES-700

Si les forces de police antiémeutes ou les chasseurs de primes emploient souvent des Conrondexx VES-700, il arrive qu'on en trouve à bord des nombreux cargos légers qui sillonnent la galaxie. Cette arme projette une série rapide de micro-impulsions selon un schéma de dispersion large, ce qui la rend particulièrement efficace dans les environnements confinés, comme les coursives d'un vaisseau.

MUTILATEUR DE DROÏDES FELEBRECK

Produit par Felebreck Electrical Defense Systems, le mutilateur de droïdes est un pistolet ionisant petit mais puissant. Au lieu de simplement désactiver les droïdes, il les endommage. Il ne fonctionne qu'à très courte portée, mais sa puissante décharge peut faire fondre les circuits de pratiquement tous les droïdes non protégés, les

réduisant à l'état de ferraille inanimée. Bien qu'elle fasse de gros dégâts sur les droïdes et la cybernétique, la décharge ionique est inoffensive pour les tissus vivants. La cellule énergétique qui alimente le mutilateur est compacte, et l'arme consomme beaucoup. Par conséquent, elle ne peut faire feu que quelques fois avant de devoir être rechargée.

ARMES À PERCUSSION

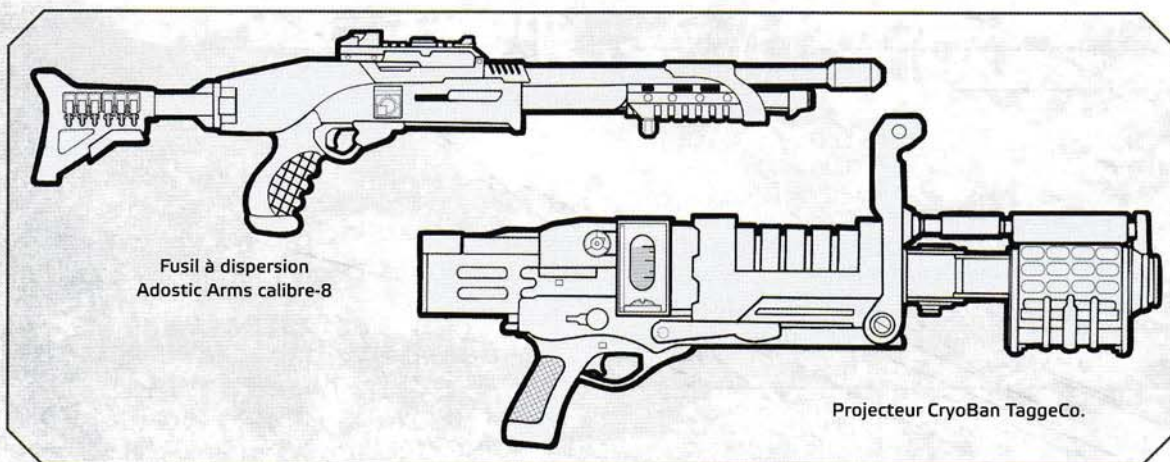
Tout pistolet ou fusil qui tire des projectiles solides est appelé « arme à percussion ». Considérées comme archaïques par la plupart des gens, ces armes ont toujours une place dans la galaxie moderne. Généralement moins puissantes et moins efficaces que les blasters et autres armes à énergie, elles peuvent s'avérer tout aussi meurtrières et incorporer des technologies avancées qui seraient parfaitement à leur place à bord d'un vaisseau spatial.

PISTOLET À FLÉCHETTES FWG-5

Fabriqué par Malaxan Firepower Incorporated, le FWG-5 est une version format pistolet des grands lance-fléchettes produits par des entreprises plus importantes comme Golan Arms ou la corporation Salus. Le FWG-5 tire de petites billes pleines de dizaines de pointes minuscules qui en font une arme meurtrière et terrifiante. Propulsées à grande vitesse, efficaces même face à des cibles en armure, les billes éclatent lorsqu'elles touchent leur cible, projetant ainsi les « fléchettes » à des vitesses faramineuses. Un système de visée laser incorporé à l'arme guide les billes vers l'objectif, ce qui permet d'ajuster légèrement leur trajectoire en plein vol afin d'arroser la cible de fléchettes mortelles. Le FWG-5 a beau être interdit dans de nombreux systèmes, beaucoup de contrebandiers en gardent un sous la main en permanence.

FUSIL À DISPERSION ADOSTIC ARMS CALIBRE-8

Produit par Adostic Arms, ce fusil puissant et de gros calibre projette une grêle de petites billes d'acier. Bien qu'il soit basé sur la technologie primitive des armes à percussion, sa puissance d'arrêt rivalise avec celle d'un blaster lourd. Composé de matériaux légers et



Fusil à dispersion
Adostic Arms calibre-8

Projecteur CryoBan TaggeCo.

modernes, ce fusil à dispersion dispose d'un mécanisme sophistiqué qui amortit son violent recul. Beaucoup de contrebandiers et de marchands indépendants préfèrent ces armes aux blasters, car elles peuvent arroser les coursives et les sas sans risquer d'ouvrir une brèche dans la coque d'un vaisseau.

EXPLOSIFS ET AUTRES ARMES

Parfois, la situation nécessite autre chose qu'un instrument meurtrier comme un blaster ou une arme à percussion. Qu'il s'agisse de maîtriser une cible sans la blesser ou de simplement l'intimider, criminels et bourlingueurs disposent de nombreuses possibilités.

DAGUE DE LANCER ASCIENNE

Nommées d'après le système binaire duquel elles sont censées provenir, les dagues ascienne sont lestées et équilibrées pour le lancer. Composées de duracier et aiguisées jusqu'à ce que leur fil ne mesure plus qu'une molécule d'épaisseur, ces lames sont meurtrières entre les mains d'un utilisateur averti.

Lorsqu'un personnage attaque avec une dague de lancer ascienne, il n'augmente pas la difficulté du test, contrairement à ce qui se passe normalement au contact d'un adversaire. L'utilisateur ajoute sa Vigueur à la valeur indiquée (+1) pour déterminer les dégâts de base de l'arme.

GRENADE INCAPACITANTE

Il n'est pas toujours nécessaire ni souhaitable de tuer un adversaire pour le neutraliser. Les armes étourdissantes sont la solution la plus répandue pour maîtriser un ennemi, mais de nombreuses autres possibilités existent. Les grenades incapacitantes permettent de neutraliser plusieurs cibles sans leur infliger de dégâts permanents. Remplies de gaz tranquillisant, elles plongent dans un profond sommeil les cibles prises dans leur rayon d'explosion. Les braconniers s'en servent parfois pour capturer des prédateurs dangereux. Utilisées en quantités suffisantes, elles peuvent même avoir raison de grosses créatures.

Les grenades incapacitantes n'ont aucun effet sur les cibles qui portent des masques respiratoires ou qui sont dépourvues de système respiratoire.

PISTOLET STATIQUE SSB-1

Développé il y a des millénaires par la défunte Systech Corporation, cette arme a récemment été réintroduite par SoroSuub sous le nom de pistolet blaster statique SSB-1. Le blaster statique tire une puissante décharge électrique générée par des cristaux piézoélectriques chargés. Il n'est utile qu'à courte portée, mais deux décharges suffisent à neutraliser un Wookie ou même un gundark adulte. Les cristaux ne nécessitant que très peu d'énergie, la cellule énergétique des pistolets statiques peut alimenter des milliers de tirs. Attention toutefois : l'alignement des cristaux est extrêmement précis et l'arme peut cesser de fonctionner si elle est endommagée ou maniée trop brutalement.

PROJECTEUR CRYOBAN TAGGECO.

À l'origine, les CryoBan étaient conçus pour éteindre les incendies à bord des vaisseaux spatiaux grâce à un agent chimique super-refroidissant, mais des utilisateurs se sont rendu compte qu'il suffisait d'en retirer les buses de sécurité pour transformer ces extincteurs en armes mortelles. Beaucoup de contrebandiers en conservent plusieurs dans des endroits stratégiques sur leur vaisseau, en cas d'incendie... ou pour repousser un abordage.

Les projecteurs CryoBan peuvent servir à combattre les incendies. Un personnage armé d'un CryoBan ajoute ☐ à toutes ses tentatives pour éteindre un feu. Chaque personnage assistant équipé d'un projecteur CryoBan ajoute un ☐ supplémentaire lors des tests assistés effectués pour éteindre des flammes.

ARMES DE PUGILAT

La plupart des contrebandiers ne tiennent pas à se battre au contact, mais lorsque la bagarre devient inévitable, les plus malins préfèrent ne pas arriver les mains vides.

BOTTES À DÉCHARGE

Les gants à décharge sont relativement courants chez les criminels et les policiers. Par contraste, les bottes à décharge sont rares, fabriquées pour ceux qui ne veulent jamais se retrouver sans défense. Un bon coup de pied permet d'activer les microgénérateurs et les circuits électriques des semelles, infligeant un choc paralysant à la cible. Ces bottes sont généralement impossibles à distinguer de modèles ordinaires, et lorsqu'on les remarque, il est souvent trop tard.

Les bottes à décharge sont portées aux pieds et il n'est donc pas nécessaire d'avoir une main libre pour s'en servir. Pour remarquer que quelqu'un porte des bottes à décharge plutôt que de simples chaussures, un personnage doit réussir un test de Perception additionné d'un ☐.



Bottes à décharge

ARMES DE CORPS À CORPS

Les blasters et autres armes à énergie ont beau être omniprésents, l'armement de combat rapproché a toujours sa place dans la galaxie, surtout sur la frontière où l'on résout souvent les querelles au corps à corps. Moyennant une poignée de crédits, tout le monde a accès à une infinie variété de lames et de matraques, mais quelle que soit l'époque, certains styles de combat ne se démodent pas parmi les contrebandiers et les Flambeurs.

DAGUE COUP-DE-POING

Une dague coup-de-poing, également appelée dague-impact ou couteau-vrille, est un petit couteau à lame courte fixé à une poignée en T, la « vrille ». Lorsque l'utilisateur saisit la dague, la lame dépasse entre ses doigts. Facile à dissimuler, elle permet à son utilisateur de mettre beaucoup de force dans ses coups, assez pour percer des vêtements épais ou une armure légère. C'est une arme dissimulée très appréciée des Flambeurs, car en général, elle ne déclenche pas les détecteurs d'armes des tripots qui occupent les arrière-salles de nombreuses cantinas.

Ajoutez ■■ aux tests de Perception effectués pour trouver une dague coup-de-poing sur une personne.

VIBRORAPIÈRE

Une vibrorapière est une longue vibroépée à la lame fine. Très équilibrée, elle est conçue pour les vrais artistes de l'escrime. Pensée pour frapper d'estoc, la vibrorapière peut perforer à peu près n'importe quelle armure, ce qui en fait une arme meurtrière entre les mains d'un épéiste confirmé. Contrairement aux autres vibrolames qui émettent un bourdonnement audible, celle-ci est complètement silencieuse, ce qui la rend particulièrement utile lorsque votre survie repose sur la discrétion.

BRISE-LAME

Conçu pour être utilisé avec une vibroépée ou une autre arme de corps à corps, le brise-lame consiste en une vibrolame courte et dentelée, ou en une dague crénelée

capable d'immobiliser, voire de briser, l'arme de corps à corps adverse. Équipé d'un générateur d'ultrasons dans la poignée afin d'améliorer ses chances de briser le duracier, le brise-lame a tôt fait de désarmer l'adversaire pour le laisser à la merci de son porteur.

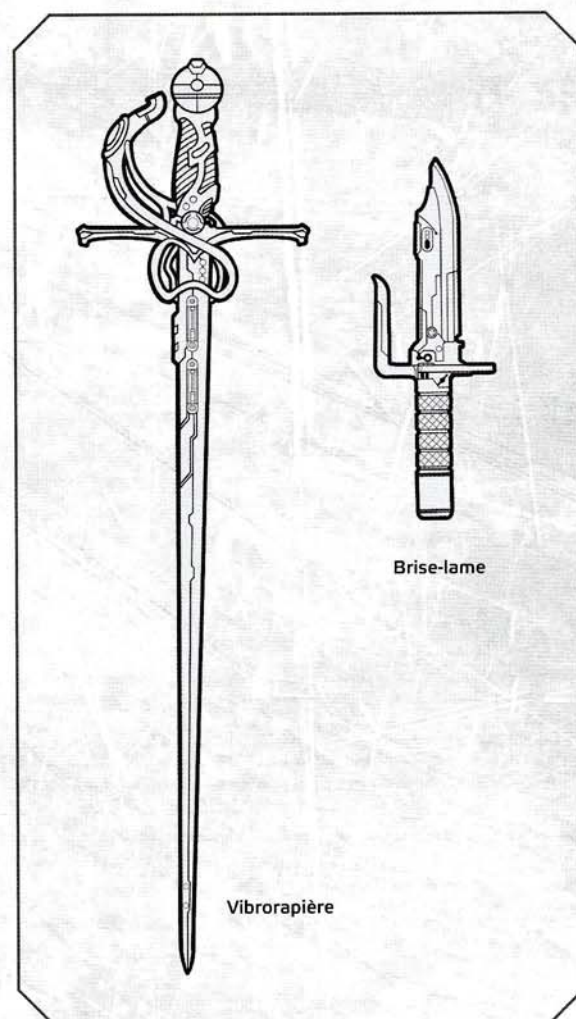


TABLE 2 - 2 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes de pugilat									
Bottes à décharge	Pugilat	+0	5	Au contact	2	0	1 250	5	Désorientation 3, Étourdissement 3
Armes de corps à corps									
Brise-lame	Corps à corps	+0	4	Au contact	1	1	250	5	Briseur, Parade 2, Perforant 1
Dague coup-de-poing	Corps à corps	+1	3	Au contact	1	1	75	4	Perforant 1
Vibrorapière	Corps à corps	+2	2	Au contact	2	2	1 200	7	Parade 1, Perforant 5

NOUVELLES ARMURES

La plupart des contrebandiers et des Flambeurs évitent de porter des armures voyantes, mais rares sont ceux qui négligent complètement les protections personnelles. La plupart optent pour une armure qui ne limite pas leur liberté de mouvement et met en valeur leur style.

VESTE BLAST

Cette armure légère, conçue pour protéger contre les balles et les projections de débris, est souvent portée par les miliciens et les membres des forces de défense planétaires, ainsi que par les soldats embarqués et les hommes d'équipage des vaisseaux. Elle ne protège que le torse, laissant les membres à découvert et octroyant une grande liberté de mouvement à son porteur. Elle assure une excellente protection contre les armes à projectiles, les débris projetés et les shrapnels, mais elle n'est pas faite pour arrêter les décharges d'énergie. Face aux blasters et autres armes à énergie, elle n'assure qu'une protection minimale.

L'armure gagne +2 en encaissement lorsque son porteur est touché par une arme à percussion ou un autre projectile physique.

COMBINAISON MIMÉTIQUE

La combinaison mimétique associe matériaux de haute technologie et sciences appliquées. Elle représente le summum de la technologie en matière de camouflage personnel. Capable de déformer la lumière autour de son porteur pour le rendre presque invisible, cette combinaison est également dotée d'amortisseurs de son ainsi que d'absorbeurs thermiques et électromagnétiques qui la rendent encore plus discrète. D'autres modèles de combinaisons furtives fonctionnent grâce à des matériaux spéciaux, mais les versions mimétiques ont besoin d'énergie. C'est une batterie, généralement placée dans la ceinture, qui les alimente. Au bout d'environ une heure d'utilisation continue, la cellule doit être remplacée ou rechargée. Illégales et difficiles à trouver, les combinaisons mimétiques sont très recherchées par les criminels, les voleurs et les assassins.

Améliorez deux des d'aptitude lors des tests de Discrétion effectués par le porteur d'une combinaison mimétique active. Le MJ peut dépenser ☼ ☼ ☼ ou ☼ lors de n'importe quel test de Discrétion effectué par le porteur d'une combinaison mimétique active pour la faire tomber à court d'énergie, ce qui la désactive jusqu'à ce que sa batterie soit remplacée ou rechargée.

PARDESSUS DE CONTREBANDIER

Tôt ou tard, tous les contrebandiers se font fouiller, personne n'y coupe. Les plus rusés ont compris que si leur tenue comportait assez de poches, certaines échapperaient forcément à la fouille. Le pardessus de contrebandier tire parti de cette stratégie : il est couvert de poches, de petits compartiments et de pochettes à l'intérieur d'autres poches pour déjouer les inspections.

Les tests destinés à trouver n'importe quel objet dissimulé dans un tel pardessus sont opposés à la compétence Magouille de son porteur. Ce manteau peut dissimuler pour 2 points d'Encombrement.

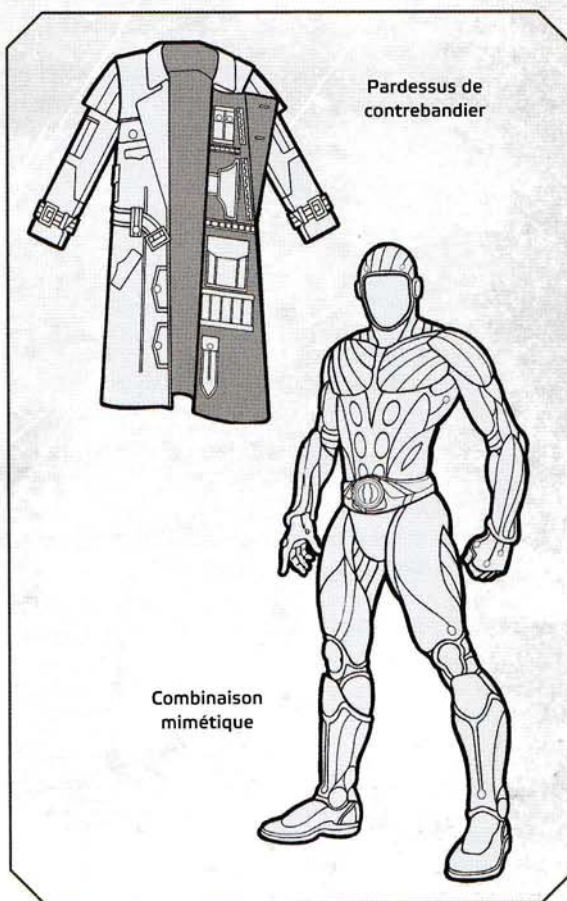


TABLE 2 - 3 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Combinaison mimétique	1	1	(I) 8 000	2	2	8
Pardessus de contrebandier	1	1	1 650	3	0	7
Veste blast	0	1	200	3	1	3

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Certaines situations requièrent un matériel plus spécialisé qu'un blaster ou une bonne vibrolame. Disposer de l'équipement adapté se révèle essentiel, qu'il s'agisse de protéger une cargaison ou de la « libérer » quand elle se trouve entre les mains d'autrui. Les Flambeurs cherchent toujours à mettre toutes les chances de leur côté, et même les Pistoleros ne peuvent pas se contenter d'un blaster pour pratiquer leur métier.

AMÉLIORATIONS CYBERNÉTIQUES

La cybernétique et les membres non-organiques sont relativement courants parmi la population civile et respectueuse des lois. Ils sont toutefois encore plus répandus chez les individus qui gagnent leur vie en marge de la loi galactique. On ne compte plus les contrebandiers pourvus de prothèses, qu'il s'agisse de remplacer un membre perdu pendant une mission ou de prendre l'avantage sur leurs concurrents.

ŒIL ÉVALUATEUR

Pour bien négocier avec ses clients, un contrebandier doit être capable de connaître la valeur marchande d'une quantité faramineuse de denrées sur des dizaines, voire des centaines de planètes. La plupart se contentent d'estimations intuitives, mais certains ne s'y fient pas : l'intuition est beaucoup trop imprécise. Qu'il prenne la forme d'un œil cybernétique ou d'une lentille implantée, l'œil évaluateur associe scanner et outil de comparaison. En plus d'identifier rapidement et précisément la plupart des marchandises, il enregistre les prix sur les planètes visitées par son porteur, et peut alors définir les tendances du marché sur les biens en question.

Un œil évaluateur fournit un  automatique aux tests de Négociation et de Système D dont l'objectif est d'acheter ou de vendre un objet.

Modèles typiques : Neuro-Saac Technologies Q28, Œil évaluateur Voltan Industries 2b

CAVITÉ CYBERNÉTIQUE

Certains contrebandiers qui ne reculent devant rien pour dissimuler une cargaison précieuse vont jusqu'à la cacher à l'intérieur de leur corps. Faire passer de l'épice ou de petits objets en les avalant ou en les fixant sur soi est une méthode banale, et certains individus n'hésitent pas à placer la marchandise dans des compartiments implantés, voire des membres cybernétiques. Une cavité cybernétique ne résiste pas à une fouille poussée ou à un holoscan, mais suffit à déjouer une inspection rapide ainsi que la plupart des scanners.

Une cavité cybernétique fournit un rang dans le talent Compartiment caché (voir p. 134 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Un personnage doté de cette amélioration cybernétique peut utiliser le talent Compartiment caché pour dissimuler des objets dans son propre corps.

Modèles typiques : divers et variés

PASSE-PARTOUT DIGITAL

Certains voleurs et contrebandiers estiment qu'il est utile de toujours avoir un passe-partout sous la main... au sens propre. Un passe-partout digital est un appendice cybernétique, généralement un doigt, équipé de nombreux petits outils qui aident à déverrouiller les serrures, tant physiques qu'électroniques.

Un passe-partout digital fournit un rang dans le talent Systèmes de sécurité (voir p. 144 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

Modèle typique : Cybercrochets Celta-Corp « Jailbreak »

DÉTECTION

Les contrebandiers ont généralement horreur des surprises. Ils entretiennent une relation d'amour-haine avec les objets dont la raison d'être est la détection. Ces machines sont très utiles pour repérer et éviter les complications imprévues. Mais d'un autre côté, la plupart des contrebandiers souhaitent que leur présence (et leur cargaison illégale) restent indétectables.

HOLOSCANNER

Utilisés dans les spatioports et les sites sécurisés de toute la galaxie, les holoscanners sont capables de repérer des objets illégaux ou dangereux sans fouiller physiquement la personne ou le lieu où ils se trouvent. Grâce à un mélange de senseurs, de capteurs énergétiques et d'imagerie holographique, ces grands scanners détectent et identifient à peu près n'importe quelle forme d'armes ou de produits de contrebande. Certains matériaux rares comme le cortosis ou un vernis d'ombrenuit peuvent tromper un holoscanner, mais les opérateurs vigilants le savent et ouvrent l'œil. Il existe des modèles de formes et de tailles diverses, des petits écrans destinés à inspecter un individu aux machines géantes conçues pour scanner les camions speeders, les conteneurs ou même les petits cargos.

Un holoscanner retire deux dés de difficulté aux tests de Perception ou de Vigilance destinés à découvrir un objet dissimulé sur une personne, dans un conteneur ou dans un véhicule. Un holoscanner ne peut pas examiner un objet ou un groupe d'objets dont l'encombrement est supérieur au sien.

Modèles typiques : le BAS44 à usage des douanes, l'holoscanner Fabritech HB-2, le SecureScan 1 500 TaggeCo., le système de scan Neuro-Saav Technologies 7 320/H

SÉCURITÉ

Lorsque l'on vit sur la frontière galactique, la sécurité constitue un souci constant. Qu'il s'agisse de garantir sa sûreté personnelle et celle de marchandises illicites, ou de contourner les mesures de sécurité prises par autrui, voleurs et gardes emploient des précautions physiques ou électroniques.

ROSSIGNOLS

La plupart des serrures de la galaxie intègrent un composant électrique, mais il reste des endroits et des cultures qui ne disposent pas de l'électricité. Une coupure de courant imprévue, et les verrous électroniques devront être manipulés à la main. Dans ce cas, des options plus archaïques sont disponibles pour les voleurs et les contrebandiers qui cherchent à pénétrer dans un endroit sécurisé. Parmi elles, les rossignols laser et les vibrocrochets.

Modèles typiques : variés et sans marque

COFFRES PHASÉS

Également appelés « planques du Bith », ces cubes de transparacier mesurent environ 75 cm de côté et fonctionnent comme de petits coffres-forts invisibles à l'œil nu. Les parois de ces coffres inventés par les ingénieurs Bith contiennent des relais de fibres optiques spéciaux qui retransmettent la lumière environnante à leur surface. Lorsqu'il est placé dans une niche, le coffre se fond complètement avec le mur, et dès l'ouverture, il réfracte la lumière autour de lui, ce qui crée un effet comparable à une brume de chaleur.

Les coffres phasés peuvent contenir 5 points d'Encombrements en objets, mais on ne peut pas y introduire d'objets longs de plus de 50 cm à moins de les tordre ou de les plier. Lorsqu'un coffre est installé dans sa niche, le découvrir nécessite un **test de Perception Exceptionnel** (◆◆◆◆◆). Sans être exceptionnellement complexes, les verrous qui protègent un coffre phasé sont généralement de bonne qualité. Les ouvrir requiert un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆◆).

Modèles typiques : Cube-cache Veretrex Securities SCT-1000, coffre phasé SecuriCorp « Sleepsafe »

MAGNÉCOFFRE

Les meilleurs coffres-forts personnels du marché sont composés de multiples couches de duracier et (pourvus de verrous magnétiques. Leurs portes sont équipées d'une serrure spéciale qui génère des microchamps magnétiques, créant un lien aussi fort que celui qui unit entre elles les couches de duracier.

La taille de ces coffres varie, mais la plupart peuvent stocker environ 10 points d'Encombrement. Forcer la serrure d'un magnécoffre requiert des outils spéciaux, et même avec leur aide, réussir un **test de Magouilles Exceptionnel** (◆◆◆◆◆) est nécessaire.

Modèles typiques : Magnécoffre Locris Syndicated Securities DT-125, coffre-fort pour cadre supérieur Chirrit & Chirrit Series 89 « Steel Sentry »

MANTEAU D'OMBRE

Les manteaux d'ombres sont conçus pour protéger l'anonymat de leur porteur lors d'une rencontre face à face. Lorsqu'il est activé, le vêtement génère un champ de ténèbres protectrices autour de son utilisateur : même sous une lumière vive, il n'apparaît plus que comme une masse d'ombres noires. Le champ du manteau d'ombre atténue l'effet de la plupart des senseurs et scanners et déforme la voix de son porteur, garantissant ainsi que son identité restera secrète. Une fois activé, le champ

TABLE 2-4 : ÉQUIPEMENT

Nom	Prix	Emp.	Rareté
Cybernétique			
Cavité cybernétique	(I) 775	-	3
Œil évaluateur	700	-	7
Passe-partout digital	(I) 2 750	-	5
Détection			
Holoscanner	2 000 – 10 000	10-100	5
Sécurité			
Coffre phasé	2 500	5	7
Magnécoffre	1 000	12	5
Manteau d'ombre	(I) 2 500	2	6
Masque d'empreinte digitale	(I) 1 000	0	7
Rossignols	(I) 50	1	8
Outils			
Faux documents	(I) 800	0	7
Scanner de cargaison	300	1	4
Skifter	(I) 500	0	6

demeure relativement statique, et le porteur ne peut pas se déplacer trop loin ou bouger trop vite sans révéler qui il est. De plus, la consommation d'énergie du manteau est telle qu'au bout d'une heure, il doit refroidir et se recharger pendant quatre heures. Habituellement, l'utilisateur active son manteau d'ombre juste avant une rencontre et reste assis.

Discerner les traits du porteur d'un manteau d'ombre requiert un **test de Perception Intimidant** (◆◆◆◆◆).

Modèles typiques : Manteau d'ombre Tenloss SX-1, générateur « Static Shadow » de Creshaldyne Industries

MASQUE D'EMPREINTES DIGITALES

Si vous tenez vraiment à garder votre identité secrète, un masque d'empreintes digitales est essentiel. Si l'on applique le bout des doigts sur cet écran biométrique très fin en cristal liquide, il se colle aux extrémités et crée des empreintes digitales aléatoires ou prédéterminées. Les modèles les plus avancés comportent de faux échantillons d'ADN pour tromper les lecteurs et les scanners biométriques les plus perfectionnés.

Les masques d'empreintes digitales peuvent tromper les lecteurs d'empreintes de base grâce à un test de **Calme** ou de **Tromperie Facile** (◆). Des scanners plus perfectionnés nécessitent un **test Moyen** (◆◆) ou **Difficile** (◆◆◆), au choix du MJ. Si l'opérateur du scanner biométrique a des raisons de se méfier du porteur du masque d'empreintes, un test opposé entre une compétence sociale et la compétence Informatique de l'opérateur peut s'avérer nécessaire. Un personnage doit réussir un **test de Perception Intimidant** (◆◆◆◆◆) pour repérer la présence du masque au bout des doigts d'une personne.

Modèles typiques : nombreuses variantes

OUTILS

Les truands ont besoin d'accessoires variés, banals ou exotiques, et s'ils sont malins, ils veillent à toujours avoir les outils adaptés à la tâche en cours.

FAUX DOCUMENTS

L'Empire Galactique est un vaste état policier où l'absence de document d'identification en règle risque d'attirer l'attention des autorités. Toutefois, si vous souhaitez garder votre véritable nom pour vous et que vous êtes disposé à y mettre le prix, vous pouvez acheter une fausse identité et les documents associés. Des faussaires et des slicers créent de fausses références, falsifient des licences et de faux permis sur des cartes d'identification électroniques standard. Le résultat peut tromper les holo-scanners les plus sophistiqués.

Les faux documents résistent à la plupart des inspections superficielles, mais si l'individu qui se sert du scanner réussit un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), il prend conscience de l'imposture. Sans équipement, il faut réussir un **test de Perception Intimidant** (◆◆◆◆).

Modèles typiques : nombreuses variantes

SKIFTER

Un skifter est sans doute le moyen le plus répandu de tricher au sabacc. Il s'agit d'une carte truquée. Comme toutes celles du jeu de sabacc, elle dispose d'un écran électronique capable d'afficher n'importe quelle couleur ou valeur. Contrairement aux cartes normales, il est possible de programmer le skifter pour qu'il affiche la couleur ou la valeur désirée, généralement en tapant sur un coin de la carte. En glissant discrètement la carte dans sa main à la place de celle fournie par le donneur, un tricheur peut prendre l'avantage... tant qu'il ne se fait pas prendre.

Lorsqu'il joue (voir p. 106 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), un personnage qui se sert d'un skifter pour tricher gagne ■ à ses tests de Magouilles.

Modèles typiques : nombreuses variantes.

SCANNER DE CARGAISON

Pour les contrebandiers et les marchands indépendants, un modeste scanner de cargaison est aussi utile qu'un blaster, voire davantage. Ces petits appareils peuvent cataloguer rapidement une cargaison et calculer sa masse, son volume et ses dimensions. Si l'on y programme la taille et la forme de la cale d'un vaisseau, on peut calculer facilement les solutions de chargement et de stockage les plus efficaces.

Un personnage qui se sert d'un scanner de cargaison peut effectuer un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) pour augmenter de 10 % la capacité d'encombrement d'un véhicule planétaire ou d'un vaisseau spatial doté d'un gabarit de 3 ou plus, en rationalisant l'organisation de son contenu.

Modèle typique : Scanner de cargaison Fabritech A-11

TABLE 2-5 : DROGUES ET CONSOMMABLES

Nom	Prix	Enc.	Rareté
Impact (dose)	(I) 125	0	6
Impact (caisse de 100 doses)	(I) 10 000	5	7
Or muon	(I) 50	0	6
Or muon (caisse de 100 doses)	(I) 4 000	3	6

DROGUES

Les contrebandiers font circuler beaucoup d'épice, une marchandise à la fois précieuse et facile à transporter. La plupart des professionnels évitent de goûter à leur cargaison, surtout si elle appartient à un Hutt ou au Soleil Noir, mais certains succombent à la tentation et quelques-uns deviennent dangereusement dépendants.

IMPACT

Dérivé d'un extrait de la nysillim, une plante de Félucia, l'impact est devenu rapidement très populaire parmi les contrebandiers et autres pilotes spatiaux. L'épice de nysillim est surtout utilisée pour ses propriétés curatives et palliatives, mais lorsqu'elle est concentrée et chauffée, elle se transforme en impact, une drogue qui exerce un effet remarquable sur les réflexes de l'utilisateur. Cependant, après un moment, il subit une brusque descente léthargique. En dépit des efforts de l'Empire pour l'interdire, la consommation d'impact ne cesse de progresser.

Une dose d'impact permet à l'utilisateur d'améliorer un dé d'aptitude lors de tous les tests basés sur l'Agilité le temps d'une rencontre. À la fin de celle-ci, une fois l'effet terminé, le personnage souffre d'un ■ à tous les tests basés sur l'Agilité, la Ruse et l'Intelligence pour le reste de la séance.

OR MUON

L'or muon s'obtient en soumettant du lubrifiant de moteur à un intense bombardement de muons. Cette épice artificielle aide l'utilisateur à se concentrer tout en diminuant ses inhibitions. Elle est populaire parmi les contrebandiers et autres truands qui ne survivent que grâce à leur astuce. Parmi ses effets à long terme figurent une sérieuse dégradation des connexions neurales, la diminution des capacités cognitives et même la sénilité. Mais en raison de ses qualités, l'or muon est particulièrement tentant pour de nombreux contrebandiers qui ne consomment d'ordinaire pas leur marchandise.

Une dose d'or muon permet à son utilisateur d'ajouter ■ à tous ses tests basés sur la Ruse ou la Présence le temps d'une rencontre. À la discrétion du MJ, l'utilisation répétée de cette épice peut créer des problèmes cognitifs, imposant au personnage un ■ temporaire ou durable aux tests basés sur l'Intelligence ou la Ruse.

KITS D'ARMES

La plupart des hors-la-loi modifient leurs armes pour bénéficier d'un avantage supplémentaire quand la situation tourne court, ou pour terminer un combat avant même qu'il n'ait commencé.

VALVE DE SURCHARGE

Une valve de surcharge est une modification simple (et dangereuse) qui permet à l'utilisateur d'un blaster de décharger toute sa réserve de munitions en un seul tir dévastateur. Ce kit peut être installé sur tout blaster ou arme à énergie qui peut logiquement en bénéficier.

Modèle typique : Valve de surcharge Czerka « One-shot »

Effets : déverrouiller la valve s'effectue au prix d'une brouille. L'arme gagne alors l'attribut Déploiement 1 et ses dégâts sont augmentés de 4 pour la prochaine attaque. Après avoir tiré, l'arme est à court de munitions (voir la table 6-3 p. 207 du livre de règles d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE**).

Mots possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 2

Prix : (I) 1 500 crédits

ARMES APPARIÉES

Beaucoup de Pistoleros brandissent un pistolet dans chaque main, et certains pirates arrogants et autres voyous à l'ancienne préférèrent disposer d'une lame et d'un pistolet. Cette modification équilibre une paire d'armes, ce qui permet à leur utilisateur de s'en servir en tandem. Ce kit ne peut être appliqué qu'à des armes à une main.

Modèles typiques : variantes personnelles.

Effets : doit être appliqué à deux armes en même temps. Réduit de 1 le nombre de  requis pour toucher avec la seconde arme lors d'un combat avec deux armes de cette paire.

Mots possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1 (par arme)

Prix : 300 crédits (la paire)

DÉTENTE PERSONNALISÉE

Plus communément appelée « détente chatouilleuse », cette modification d'arme permet de tirer avec un blaster ou une arme à percussion en effleurant à peine la détente. Ce kit peut être appliqué à toute arme à distance légère ou lourde.

Modèles typiques : variantes personnelles

Effets : à chaque rencontre, lors du premier test de combat effectué avec cette arme, ajoutez automatiquement  .

Mots possibles : ajoute un  automatique supplémentaire au premier test de combat effectué avec cette arme lors d'une rencontre (1).

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 450 crédits

FUSIL À DISPERSION MONTÉ

Ce kit encombrant est une arme à percussion à un coup fixée sur une autre arme. En dépit de sa totale absence de subtilité, il a trouvé son public parmi certains chasseurs de primes et pistoleros intéressés par son faible prix et ses effets impressionnants. Ce kit ne peut être fixé qu'à des armes de la taille d'un pistolet ou d'un fusil.

Modèles typiques : Module à dispersion « Leveller » de Czerka, Module à dispersion/percussion Merr-Sonn XZ03, Module à percussion « Troubleshooter » des industries lourdes Goseia. Tous ces modules s'installent sous le canon de l'arme principale.

Effets : l'arme peut tirer selon le profil suivant si l'utilisateur le désire : (Distance (armes lourde), dégâts 6 ; critique 5 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Renversement, Souffle 5). Ajoute Encombrant (+ 1) à l'arme.

Mots possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 3

Prix : (I) 750 crédits

TABLE 2-6 : KITS D'ARMES

Nom	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Armes appariées	300 (la paire)	-	1 (par arme)	3
Détente personnalisée	450	-	1	4
Fusil à dispersion monté	(I) 750	-	3	5
Valve de surcharge	(I) 1 500	-	2	6

NOUVEAUX VÉHICULES

Le plus important, pour un contrebandier, reste le moyen de transport dont il se sert pour faire circuler ses marchandises illicites, que ce soit par terre, par air ou à travers l'immensité de l'espace interstellaire. Avec des milliers de constructeurs proposant des dizaines de milliers de modèles de véhicules planétaires et de vaisseaux, la galaxie ne manque pas de moyens de transporter discrètement des biens ou des individus.

AIRSPEDERS

La zone qui sépare le vide de l'espace de la surface d'une planète est très dangereuse pour les contrebandiers. Transporter des marchandises sur des années-lumière ne sert à rien si l'on ne peut pas couvrir les derniers kilomètres. Qu'ils servent à faciliter le transfert d'une cargaison depuis (ou vers) l'orbite, ou qu'ils soient employés par les forces de l'ordre dans l'espace aérien d'une planète, les airspeeders sont des engins que tout contrebandier doit prendre en compte.

AIRSPEDER DE POURSUITE HSP-10

Autrefois très fréquents dans les cieux de Coruscant et d'autres mondes du Noyau, l'airspeeder de poursuite HSP-10 y a été peu à peu remplacé par des modèles plus récents. Au-delà de la Bordure Intérieure, il reste largement utilisé par les forces de sécurité impériales et locales. Relativement rapide, le HSP-10 dispose d'une puissance de feu suffisante pour affronter la plupart des criminels, et notamment d'un canon ionique monté à l'avant pour neutraliser les véhicules de suspects en fuite. Lors des incidents nécessitant un soutien aérien rapproché, les forces de sécurité patrouillent souvent autour des spatioports à bord de ces airspeeders.

2	4	-1	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
0	-	-	0	2
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			5	6

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/HSP-10

Constructeur : Dromor Motors

Altitude maximale : 100 kilomètres

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote

Charge utile : 12

Passagers : 2

Coût/rareté : 40 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 1

Armes : Canons blasters jumelés avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelés 1),

Canon ionique léger avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique)

TRANSBORDEUR TAGGECO. CARGOHOPPER 102

Le Cargohopper 102 est répandu dans toute la galaxie. Ce petit airspeeder est conçu pour transférer des cargaisons depuis (et jusqu'à) des spatioports secondaires et

autres sites inaccessibles aux cargos lourds. Capables d'atterrir et de décoller à la verticale, relativement faciles à manier sans entraînement, ces transporteurs constituent un élément vital du commerce galactique, ainsi qu'une nécessité pour les contrebandiers qui travaillent dans des systèmes et des secteurs reculés. Le Cargohopper 102 est livré avec un petit faisceau tracteur industriel pour faciliter chargements et déchargements.

2	3	-1	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
0	-	-	0	0
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			5	6

Type de véhicule/Modèle : transbordeur /

Cargohopper 102

Constructeur : TaggeCo.

Altitude maximale : 300 kilomètres

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote

Charge utile : 75

Passagers : 0

Coût/rareté : 14 500 crédits/3

Emplacements disponibles : 0

Armes : Petit émetteur de faisceau tracteur (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 2)

LANDSPEEDERS

Principaux moyens de transport sur la plupart des planètes de la galaxie, les landspeeders et les autres engins à répulsion de basse altitude remplissent de très nombreux rôles dans le commerce et la vie quotidienne. Des swoops à haute performance aux lents camions de livraison, les appareils d'innombrables marques sont pilotés par d'honnêtes gens... ou des bourlingueurs douteux.

HYPERFOIL 1 000-XTC

L'inhabituelle conception hybride de l'Hyperfoil 1 000-XTC marie la propulsion à répulsion et celle à coussin d'air d'un hovercraft. Capable de décoller et de se poser à la verticale, l'Hyperfoil peut atteindre une altitude relativement élevée pour un landspeeder. Ses points forts sont ses puissants moteurs, sa maniabilité et sa vaste cale.

2	2	0	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
0	-	-	0	0
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			4	8

Type de véhicule/Modèle : Landspeeder / 1 000-XTC

Constructeur : Tion Industries

Altitude maximale : 50 mètres

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote

Charge utile : 25

Passagers : 2

Coût/rareté : 7 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 3

Armes : aucune

SPEEDER BIKE STARHAWK

D'une conception éprouvée, la speeder bike Starhawk d'Ikas-Adno est populaire dans toute la galaxie. Tout le monde s'en sert : contrebandiers, gangs, marchands ou cultivateurs d'humidité. Rustiques et fiables, les Starhawks séduisent à la fois ceux qui cherchent une speeder bike puissante et les individus qui désirent se procurer un « animal de trait » relativement bon marché. Ce modèle est techniquement considéré comme une speeder bike, mais son puissant moteur le classe plutôt dans la catégorie des swoops, même s'il monte moins haut que la plupart. Le Starhawk a une caractéristique inhabituelle : il peut être équipé d'un side-car, ce qui lui permet de transporter un passager ou des marchandises. Cette speeder bike est également dotée d'un petit projecteur de faisceau tracteur à l'arrière et peut donc tirer un répulso-traîneau, ce qui augmente d'autant sa capacité de transport.

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

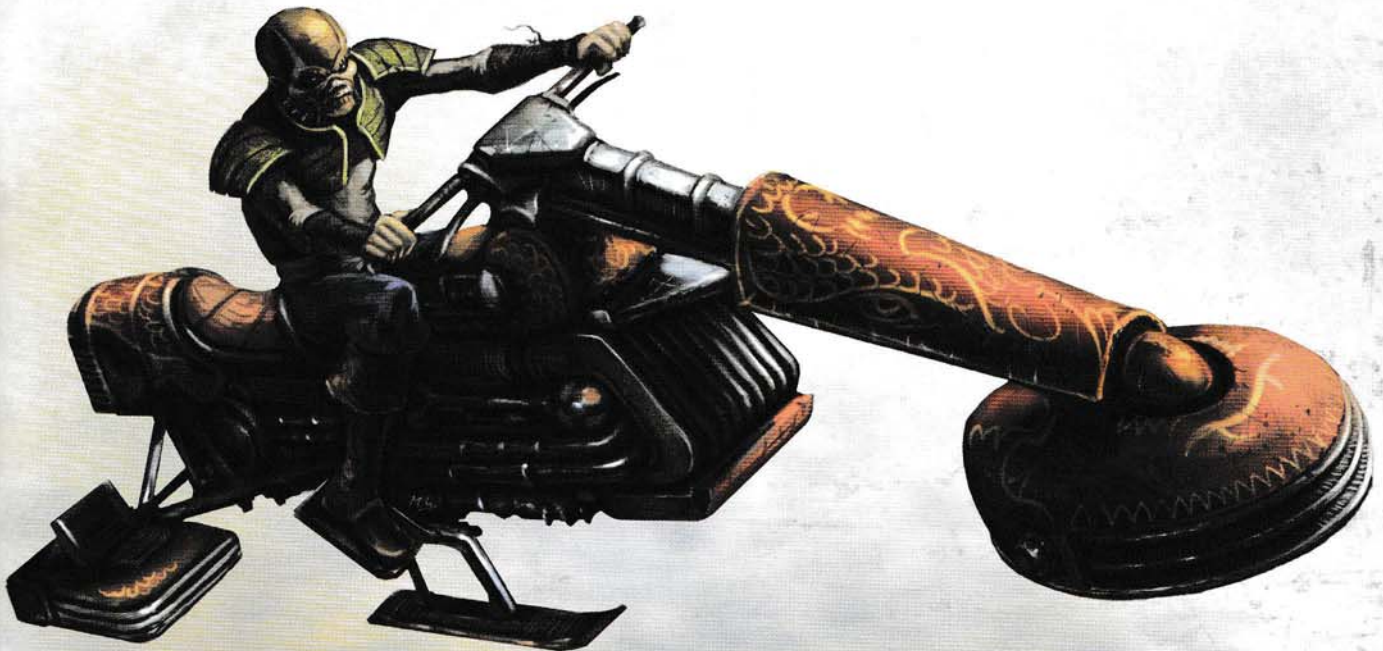
Type de véhicule/Modèle : swoop/Starhawk
Constructeur : Ikas-Adno
Altitude maximale : 15 mètres
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 5 (15 avec un side-car)
Passagers : 1 (2 avec un side-car)
Coût/rareté : 2 000 crédits (2 500 avec un side-car)/3
Emplacements disponibles : 2 (1 avec un side-car)
Armes : Projecteur léger de faisceau tracteur (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 1)

LANDSPEEDER SUNRUNNER ZX

Variante blindée du Sunrunner civil produit par Ikas-Adno, le Sunrunner zX n'a remporté qu'un succès mitigé auprès des milices et autres forces de sécurité planétaires des Bordures Médiane et Extérieure. Compact et manœuvrable, cet appareil est un bon véhicule de combat urbain. Cependant, il n'est pas suffisamment blindé ou armé pour servir d'autre chose que d'éclaireur sur un champ de bataille. En conséquence, il figure très rarement parmi le matériel déployé par les militaires. Les forces armées de l'Empire le boudent, mais il est bon marché et reste donc populaire parmi les petites forces de police ainsi qu'auprès des contrebandiers et autres truands désireux d'obtenir un supplément de puissance de feu.

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

Type de véhicule/Modèle : landspeeder/Sunrunner zX
Constructeur : Ikas-Adno
Altitude maximale : 2 mètres
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote, un artilleur
Charge utile : 12
Passagers : 1
Coût/rareté : 8 500 crédits/5
Emplacements disponibles : 3
Armes : Canon blaster léger monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 4 ; critique 4)



NOUVEAUX VAISSEAUX

Pour ceux qui sillonnent les routes spatiales en essayant de trander la loi au risque d'un désastre imminent, disposer d'un vaisseau rapide et sûr s'avère indispensable. Les constructeurs proposent des milliers de modèles, des engins personnalisables de Corellia aux solides machines de Kuat, en passant par les fiables appareils de Rendili.

CHASSEURS ET PATROUILLEURS

Les contrebandiers n'ont pas l'usage de ces vaisseaux à la cale trop petite, mais les patrouilleurs et les chasseurs restent importants pour tous ceux qui vivent aux confins de la galaxie : il faut savoir les éviter ou aller plus vite qu'eux.

CANONNIÈRE D'ASSAUT DE CLASSE ALPHA XG-1 « STAR WINGS »

Conçue par Cygnus Spaceworks, la canonnière d'assaut de classe Alpha XG-1 est un chasseur polyvalent. Elle excelle dans les attaques spatiales et planétaires, les missions d'interdiction, les reconnaissances et les patrouilles à longue portée. Contrairement à la série TIE, plus répandue, la classe Alpha dispose d'un blindage lourd, de boucliers déflecteurs et d'un hyperdrive. Tout cela a un coût en termes de vitesse et de maniabilité, ce qui limite son efficacité en combat rapproché. Lourdemement armé, le Star Wings est de taille à affronter la plupart des menaces, les neutralisant avec ses canons ioniques pour les rendre vulnérables aux troupes d'abordage, ou les pulvérisant avec ses lasers ou ses missiles à concussion. Les Star Wings sont surtout utilisés par la Marine Impériale, mais on commence à les rencontrer au sein des Douanes Impériales et de certaines forces de défense planétaire.

3	4	-2	DEF AV/BAB/TRI/ARR	BLINDAGE
			1 - - 1	3
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			12	8

Type de coque/Classe : canonnière d'assaut/
Classe-Alpha

Constructeur : Cygnus Astronautique

Hyperdrive : primaire (classe 3), de secours (aucune)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote

Charge utile : 8

Passagers : 0

Provisions : trois jours

Coût/rareté : 135 000 crédits (I)/7

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons lasers moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 1)



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

Lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelés 1, Munitions limitée 16, Projectile guidé 3, Souffle 4)

FRÉGATE DES DOUANES IMPÉRIALES

Ce vaisseau a été pensé comme une frégate, mais les Douanes Impériales l'utilisent comme un gros patrouilleur. Son rôle principal consiste à surveiller les routes spatiales et les spatioports de l'Empire. Correctement blindé et armé, il peut affronter la plupart des pirates et des contrebandiers qu'il est susceptible de rencontrer. Les frégates des Douanes sont généralement commandées par un inspecteur des Douanes (voir p. 397 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), accompagné d'un pilote, d'un ingénieur, d'un officier de communications et d'un détachement de soldats. Ces vaisseaux opèrent seuls ou par deux, mais il arrive qu'ils servent de soutien à des corvettes légères, plus grosses, appartenant au Bureau des Douanes Impériales (voir page 74 pour plus d'informations). Les pirates qui parviennent à mettre la main sur une frégate des Douanes Impériales s'en servent souvent pour arrêter et capturer cargos et transports sans même ouvrir le feu.

4	3	-2	DEF AV/BAB/TRI/ARR	BLINDAGE
			2 - - 1	4
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			28	18

Type de coque/Classe : patrouilleur/frégate des douanes

Constructeur : Rendili StarDrive

Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : un inspecteur des Douanes/capitaine, un pilote, un ingénieur, un officier de communications, six artilleurs, deux agents des douanes

Charge utile : 140 (sans passagers)

Passagers : 10

Provisions : trois mois

Coût/rareté : 140 000 crédits (I)/6

Emplacements disponibles : 2

Armes : Deux canons lasers lourds montés à l'avant, deux autres à l'arrière, un à bâbord et un à tribord (portée courte ; arc de tir : avant ou arrière ou bâbord ou tribord ; dégâts 6 ; critique 3)

Émetteur de faisceau tracteur léger monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 3)

VT-49 DECIMATOR

Ce vaisseau de transport et d'assaut lourdement armé est surtout utilisé par la Marine Impériale. Le VT-49 Decimator est un adversaire redoutable pour les contrebandiers et les pirates qui passent à portée de ses canons. Employé pour des missions de reconnaissance à longue distance, de blocus, voire d'assaut terrestre ou spatial, il s'agit d'un appareil polyvalent. Hors de la Marine Impériale, ces vaisseaux d'attaque rapides en forme de pointe de flèche ont été adoptés par d'autres branches paramilitaires de l'Empire Galactique comme les douanes ou le redoutable Bureau de la Sécurité Impériale.

4	3	-3	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 2	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			30	20

Type de coque/Classe : vaisseau d'assaut/VT-49 Decimator

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat

Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote/commandant, un copilote/navigateur, deux artilleurs

Charge utile : 60

Passagers : 6

Provisions : un mois

Coût/rareté : 160 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 1

Armes : Un quad-laser dorsal et un ventral tous deux montés sur tourelles (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis 1)

Lance-missiles à concussion jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelés 1, Munitions limitées 20, Projectile Guidé 3, Souffle 4)

CARGOS ET TRANSPORTS

Sans cargos ni transports, le commerce galactique s'arrêterait et les contrebandiers ne pourraient plus transporter leurs chargements illégaux. Pour un capitaine indépendant, son vaisseau est à la fois sa maison, son gagne-pain et parfois sa seule issue de secours. Trouver le bon modèle est un besoin vital.

YACHT SPATIAL CEC WUD-500

Ce vaisseau de luxe était destiné à compléter la considérable gamme de cargos légers de la Corporation Technique Corellienne. La conception de ce yacht spatial dérive largement de la très réussie série YT. Plus petit que l'YT-1300, le WUD-500 dispose d'une coque en forme de soucoupe, avec un cockpit centré qui dépasse à l'avant. Bien qu'il soit rapide et très personnalisable, il n'a jamais été très populaire hors du secteur corellien, et n'a pas réussi à se tailler une part du marché des yachts de luxe, détenu par SoroSuub et les Chantiers Navals de Kuat. Sa production a été arrêtée, mais le WUT-500 a trouvé une nouvelle vie sur le marché de l'occasion parmi les contrebandiers et les marchands indépendants.

4	4	-1	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			18	14

Type de coque/Classe : yacht/WUD-500

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (classe 8)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/navigateur

Charge utile : 65

Passagers : 6

Provisions : quatre mois

Coût/rareté : 98 500 crédits/6

Emplacements disponibles : 5

Armes : Canons blaster jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelés 1)



CARGO LÉGER DE CLASSE STARLIGHT

Produit par une coentreprise entre la vénérable Rendili StarDrive et Surron StarTech, le cargo léger de classe *Starlight* est un hybride entre les conceptions et les technologies humaines et surroniennes. Les habitants insectoïdes de Surronia sont renommés pour leurs vaisseaux spatiaux innovants, mais pour avoir un impact sur les marchés galactiques, il leur manquait des compétences de vente et de marketing. Un partenariat avec Rendili semblait donc destiné à être mutuellement bénéfique. Cependant, dès le départ, le projet a été perturbé par des divergences majeures dans sa philosophie de conception. Au bout du compte, les *Starlight* furent le seul modèle produit par l'Union Rendili-Surron.

Néanmoins, la version finale de la classe *Starlight* est un cargo unique qui a remporté un certain succès. Sa grande aile projetée vers l'avant, son cockpit inspiré des modèles corelliens et sa coque cylindrique à tribord lui confèrent une silhouette caractéristique, impossible à confondre avec celles des autres vaisseaux qui sillonnent les routes stellaires. Une plateforme de chargement dotée d'un mécanisme de répulseurs sophistiqué améliore et accélère l'embarquement et le déchargement de la cargaison. Sa cale est vaste, mais les matériaux de médiocre qualité employés par Rendili pour diminuer les coûts ont eu pour conséquence une fragilité relative de sa structure, ce qui limite le poids des marchandises qu'il peut transporter. En dépit de leurs faiblesses, les *Starlight* ont trouvé une niche de marché parmi les marchands indépendants et les contrebandiers.

4	3	-1	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			20	16

Type de coque/Classe : cargo/Classe Starlight

Constructeur : Union Rendili-Surron

Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/navigateur

Charge utile : 85

Passagers : 6

Provisions : un mois

Coût/rareté : 69 995 crédits/5

Emplacements disponibles : 4

Armes : Canons lasers moyens montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3)

COURRIER NOVA YKL-37R

Dernier vaisseau produit par les Chantiers Navals Gallofree avant leur fermeture, la production du Courrier Nova YKL-37R était l'ultime tentative pour sauver une entreprise mal en point. Conçus pour concurrencer la gamme de cargos légers de la Corporation Technique Corellienne, les Courriers Nova se sont mal vendus avant la faillite de leur constructeur. Les banques qui ont géré la liquidation de ses actifs ont alors mis ses considérables stocks aux enchères à des prix cassés. Beaucoup d'appareils ont fini entre les mains de marchands indépendants, de contrebandiers ou de pirates. Contrairement à certains modèles précédents de Gallofree qui souffraient de nombreux problèmes, le Courrier Nova est à la fois fiable

et bien armé. Il a juste trouvé son public trop tard pour sauver son constructeur. Ses soutes sont moins vastes que celles d'autres cargos légers, mais sa vitesse, sa maniabilité, son excellent armement de série et sa facilité d'entretien compensent amplement cette faiblesse.

4	3	0	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			24	18

Type de coque/Classe : cargo / Nova Courier YKL-37R

Constructeur : Chantiers Navals Gallofree

Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur

Charge utile : 100

Passagers : 6

Provisions : deux mois

Coût/rareté : 130 000/6

Emplacements disponibles : 5

Armes : Canons lasers moyens dorsaux et ventraux montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3)

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

CABOTEUR GX1

Imaginé par Lantillian ShipWrights comme un vaisseau de plaisance abordable mais luxueux, le GX1 est facile à convertir en caboteur : il suffit de retirer la plupart des cabines et des aménagements pour agrandir sa soute. Le GX1 ne s'est pas aussi bien vendu que prévu, mais sa construction solide et sa fiabilité le rendent attrayant pour les marchands indépendants et les contrebandiers qui ne disposent pas d'un gros budget. Il est équipé de boucliers et d'un armement convenable, mais lorsqu'ils vivent sur la frontière, ses propriétaires décident souvent d'améliorer son armement pour mieux se défendre face aux pirates et aux autres dangers.

4	2	-2	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			24	15

Type de coque/Classe : cargo / Caboteur GX1

Constructeur : Lantillian ShipWrights

Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur, deux stewards/manutentionnaires

Charge utile : 200

Passagers : 6

Provisions : un mois

Coût/rareté : 85 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 5

Armes : Canon laser lourd monté sur tourelle dorsale (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3)

YACHT SPATIAL DE CLASSE BAUDO

Fabriqués sur commande par le petit chantier spatial d'un reclus excentrique, un Aqualé nommé Mendel Baudo, tous les yachts spatiaux de classe *Baudo* sont des œuvres d'art uniques. Ils sont très populaires parmi les élites galactiques, qui s'en servent pour affirmer leur statut. Leur vitesse et le soin exceptionnel qui président à leur construction ne gâtent rien. Baudo n'accepte les commandes que sur recommandation de ses précédents clients. Tous ses yachts sont fabriqués selon des lignes similaires, puis Baudo personnalise l'intérieur et les finitions en fonction des souhaits de l'acheteur. Chaque appareil est un yacht fin et rapide qui a *grosso modo* la même taille et la même forme que ses « frères ». Tous disposent d'une architecture interne ultra-luxueuse et d'aménagements de haute qualité, adaptés aux goûts de leurs propriétaires.

4	4	+1	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			26	10

Type de coque/Classe : yacht/Classe Baudo
Constructeur : Chantiers Navals de Mendel Baudo
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur
Charge utile : 60
Passagers : 8
Provisions : un mois
Coût/rareté : 250 000 crédits/9
Emplacements disponibles : 6
Armes : Canon laser moyen monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3)

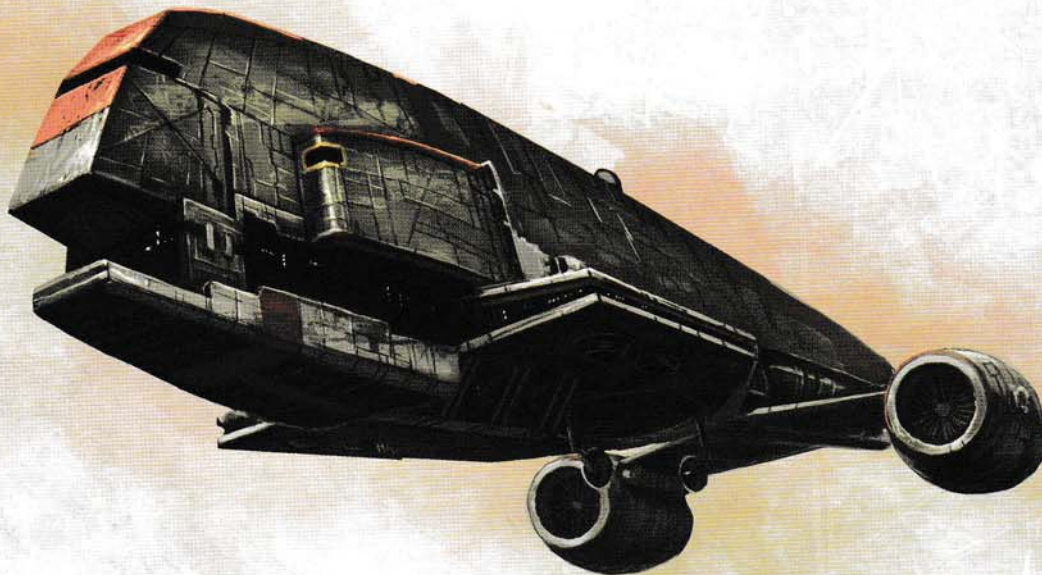
TRANSPORT MOYEN MOBQUET

Ce transport moyen est produit par Mobquet Swoops and Speeders qui, comme son nom l'indique, est plutôt connu pour ses véhicules personnels à répulseurs comme le Flare-S. Le TMM est un cargo populaire. TaggeCo. est un partenaire d'affaires privilégié de l'Empire, et sa filiale Mobquet s'est donc arrangée pour que l'appareil soit officiellement considéré comme un transport moyen plutôt qu'un cargo lourd. Cela lui permet de contourner la plupart des restrictions qui pèsent normalement sur les vaisseaux de cette taille.

5	1	-4	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 1 1 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			40	28

Type de coque/Classe : transport/TMM
Constructeur : Mobquet Swoops and Speeders
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur, deux artilleurs/hommes d'équipage
Charge utile : 5 000
Passagers : 90
Provisions : deux mois
Coût/rareté : 275 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : Canons lasers moyens montés sur tourelles rétractables à l'avant et à l'arrière (portée proche ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ou arrière, bâbord et tribord ; dégâts 6 ; critique 3) ou Turbolasers légers rétractables à l'avant et à l'arrière (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ou arrière, bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1)





TRANSPORT ARMÉ DE CLASSE GOZANTI

Les croiseurs de classe *Gozanti* ont été bâtis autour des concepts de « solidité » et de « puissance de feu » plutôt que de « vitesse » ou de « soutes spacieuses ». Ces transports sont conçus pour escorter des porte-conteneurs non armés ou assurer la défense de convois de cargos contre les pirates. Ils ont été introduits sur le marché par la Corporation Technique Corellienne il y a près d'un demi-siècle, mais l'entreprise a généralement sous-traité leur construction auprès de chantiers spatiaux plus petits, notamment Gallofree. Intentionnellement trop lents pour être employés par les pirates, les croiseurs *Gozanti* sont généralement utilisés par les entreprises ou les individus désireux de transporter des passagers importants ou des marchandises de valeur.

5	2	-3	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 2 2 1	5
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			50	36

Type de coque/Classe : transport armé/*Gozanti*

Constructeurs : Chantiers Navals Gallofree et la Corporation Technique Corellienne.

Hyperdrive : primaire (classe 3), de secours (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : un pilote, un copilote, un ingénieur, un opérateur communications/senseurs, deux quartiers-maîtres, six artilleurs

Charge utile : 1 000

Passagers : 12

Provisions : un mois

Coût/rareté : 200 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 4

Armes : Un quad-laser dorsal et un ventral montés sur tourelles rétractables (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelés 3, Précis 1)

Deux canons laser lourds jumelés et rétractables à bâbord et tribord (portée courte ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 1)

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

CARGO LÉGER CORELLISPACE GYMSNOR-3

Produite par CorellisSpace, une société privée disposant de fonds importants et désireuse de concurrencer la géante CTC, la série de cargos légers *Gymsnor* a rencontré un succès honorable. Ses ventes ne sont jamais parvenues à rivaliser avec celles de la série YT, mais le *Gymsnor-3* lui a permis de s'approprier un petit bout du marché. Sensiblement différent des modèles de la CTC, le *Gymsnor-3* est un long vaisseau segmenté, muni d'un poste de pilotage relié au moteur et à une vaste soute par un « cou » étroit. En cas d'urgence, le cockpit peut se détacher du reste du vaisseau. Parfait pour transporter des marchandises, l'engin souffre d'une manœuvrabilité médiocre et d'un large angle mort à l'arrière.

4	3	-3	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			26	14

Type de coque/Classe : cargo/*Gymsnor-3*

Constructeur : CorellisSpace

Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur

Charge utile : 160

Passagers : 4

Provisions : un mois

Coût/rareté : 80 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 4.

Armes : Canon laser moyen sur tourelle (portée proche ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 6 ; critique 3)

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cockpit modulaire : au prix d'une action, le pilote peut détacher le cockpit et abandonner le reste de l'appareil. Le Gabarit du vaisseau passe à 2 et sa Charge utile tombe à 10. Tout ce qui se trouve dans la partie laissée sur place (y compris des systèmes et des kits) est abandonné.

CARGO LÉGER CORELLISPACE GYMSNOR-4

Le Gymsnor-4 a été le quatrième et dernier modèle de la gamme de cargos de Corellispace. Il rompt avec les modèles précédents en adoptant la forme d'une aile volante munie d'un cockpit (détachable et pouvant servir de capsule de survie, comme sur les précédentes versions) attaché au corps par un cou étroit. Cet aspect lui donne la silhouette d'un mynock, un détail qui n'a pas échappé à la plupart des spationautes. En dépit de plusieurs améliorations importantes par rapport à ses prédécesseurs, le Gymsnor-4 n'a pas eu un impact significatif sur le marché des cargos légers. Son échec a sonné le glas du rêve de Corellispace de concurrencer la CTC. On trouve peu d'engins de ce modèle en dehors de l'espace corellien, mais les pilotes et les marchands qui en possèdent un ont tendance à l'apprécier.

4	3	-2	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			20	18

Type de coque/Classe : cargo/Gymsnor-4

Constructeur : Corellispace

Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur

Charge utile : 160

Passagers : 4

Provisions : un mois

Coût/rareté : 95 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 5

Armes : Canon laser moyen monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3)

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cockpit modulaire : au prix d'une action, le pilote peut détacher le cockpit et abandonner le reste de l'appareil. Le Gabarit du vaisseau passe à 2 et sa Charge utile tombe à 10. Tout ce qui se trouve dans la partie laissée sur place (y compris des systèmes et des kits) est abandonné.

CARGO LÉGER CTC HWK-1000

Le début de la Guerre des Clones a fait sombrer les ventes des cargos légers de la série HWK, mais les concepteurs de la Corporation Technique Corellienne n'ont jamais abandonné l'idée d'un transport rapide à la silhouette fine qui exaucerait leurs rêves de vitesse. Encouragé par les progrès de la propulsion ionique, CTC dressa des plans pour ressusciter la série HWK, construisant plusieurs prototypes dotés du numéro de série HWK-1000. Les résultats des tests de performance et des études de marché étaient prometteurs pour ce possible successeur du HWK-290, mais les cadres de la corporation abandonnèrent le projet devant les objections des autorités impériales, qui n'approuvaient pas la mise sur le marché d'un cargo aussi rapide que certains chasseurs. Le HWK-1000 n'est jamais entré officiellement en production, mais un cafouillage bureaucratique a conduit à la fabrication de plusieurs centaines de prototypes sur les chaînes de montage d'Haylard-2. Pour compenser ses pertes, CTC a discrètement vendu ces modèles via divers réseaux de la Bordure Extérieure. La plupart de ces cargos ont fini entre les mains de collectionneurs ou de contrebandiers.

4	5	+1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			18	15

Type de coque/Classe : cargo/HWK-1000

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/navigateur

Charge utile : 100

Passagers : 4

Provisions : six mois

Coût/rareté : 120 000 crédits (I)/10

Emplacements disponibles : 5

Armes : aucune



CARGO LÉGER YT-2000

Prévu pour représenter le couronnement de la série YT, l'YT-2000 est, en tout état de cause, un cargo léger impressionnant. Il conserve la forme de soucoupe et les puissants moteurs Gyrodyne des modèles précédents ainsi que leur cockpit centré, ce qui lui donne une allure symétrique. L'YT-2000 est mieux armé, plus manœuvrable, et dispose d'une soute plus vaste que ses prédécesseurs. Malheureusement pour la Corporation Technique Corellienne, une opération d'espionnage industriel a fait tomber les plans de l'appareil entre les mains de la concurrence. CTC a donc décidé de lancer la production de l'YT-2000 avant d'avoir pu résoudre tous ses problèmes d'avionique et d'intégration des composants. Du coup, ce cargo se montre plus capricieux que les autres YT, et les mécaniciens et ingénieurs chargés de son entretien ont tendance à s'arracher les cheveux. Malgré tout, le vaisseau a été bien accueilli par le public et ce modèle s'est bien vendu avant que CTC n'en arrête la fabrication au profit de l'YT-2400, dont les plans ont été précieusement conservés sous clé jusqu'à ce qu'il soit au point.

4	3	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GARANT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			24	14

Type de coque/Classe : cargo/YT-2000
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur
Charge utile : 170
Passagers : 7
Provisions : trois mois
Coût/rareté : 120 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : Canons lasers jumelés montés sur tourelles dorsale et ventrale (portée proche, arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 1)

VAISSEAUX CAPITAUX

Rares sont les contrebandiers qui pilotent des engins plus gros qu'un cargo léger ou qu'un transport moyen, et ceux qui ont accès à des vaisseaux de guerre capitaux sont encore moins nombreux. Toutefois, les plus prudents mémorisent le profil de ces énormes appareils lourdement armés. Même les contrebandiers les plus expérimentés et les plus audacieux tiquent à l'idée d'affronter un navire de guerre impérial ou une corvette, et la plupart préféreraient balancer leur cargaison dans le vide plutôt que d'attirer l'attention d'un vaisseau hérissé d'armes et bourré d'impitoyables stormtroopers.

CROISEUR LOURD DE CLASSE INTERDICTOR

Pour un contrebandier, le spectacle le plus effrayant de la galaxie est l'apparition d'un croiseur lourd de

classe *Interdictor*. Basés sur les croiseurs lourds de classe *Vindicator*, ces grands vaisseaux en forme de pointe de flèche ressemblent au premier coup d'œil aux puissants destroyers stellaires impériaux, mais ils remplissent un rôle très spécifique. En projetant dans l'espace local une ombre de gravité, également connue sous le nom de « puits gravifique » ou de « champ d'interdiction », les croiseurs *Interdictor* simulent la présence d'un corps céleste massif. Cela empêche les vaisseaux pris dans le champ d'entrer dans l'hyperespace et attire dans l'espace normal les vaisseaux qui s'y trouvent. Les croiseurs *Interdictor* appartiennent à la Marine Impériale, mais ils patrouillent souvent sur les routes commerciales, neutralisant les contrebandiers qui tentent de prendre les autorités de vitesse.

7	2	-2	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GARANT	VITESSE	MANIABILITE	3 3 3 2	5
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			75	65

Type de coque/Classe : croiseur lourd/Classe *Interdictor*
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 2 807 officiers, pilotes et hommes d'équipage
Chasseurs : 24

Charge utile : 6 500
Passagers : 80 soldats
Provisions : seize mois
Coût/rareté : 15 400 000 crédits (I)/8
Emplacements disponibles : 0

Armes : Tourelles quad-laser, cinq dorsales, cinq ventrales, quatre à bâbord, quatre à tribord et deux à l'arrière (portée proche ; arc de tir : avant ou avant et bâbord ou avant et tribord ou arrière ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelés 3, Précis 1)

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.

PROJECTEURS DE PUIITS GRAVIFIQUES SFS G7-X

En termes de jeu, les croiseurs de classe *Interdictor* génèrent une bulle de gravité centrée sur eux, et qui s'étend jusqu'à la portée extrême. À l'intérieur de cette bulle, aucun vaisseau ne peut pénétrer dans l'hyperespace jusqu'à ce qu'il dépense le nombre de manœuvres nécessaires pour passer au-delà de la portée extrême.

Les effets sur les navires arrachés à l'hyperespace sont largement laissés à la discrétion du Maître du Jeu. S'il le désire, et si la situation l'exige, il peut laisser les joueurs essayer d'échapper à la bulle de gravité d'un *Interdictor*, mais les personnages devraient avoir une très bonne raison d'y parvenir !

PLATE-FORME DE DÉFENSE SPATIALE GOLAN I

La Golan I, une plate-forme spatiale immense, lourdement armée et blindée, est la première d'une série de stations de défense proposées par Golan Arms. Conçue pour protéger des planètes ou des positions importantes, la Golan I a été imaginée pendant la Guerre des Clones afin de libérer des vaisseaux de combat pour l'effort de guerre. Elle n'est plus de taille face à la puissance de feu des croiseurs de bataille et des destroyers stellaires modernes, mais fait encore largement le poids face à des vaisseaux capitaux plus petits comme les corvettes, frégates et croiseurs légers. Qui plus est, elle dispose de chasseurs et de patrouilleurs capables d'affronter chasseurs et vaisseaux d'attaque rapides.

La Golan I a été surclassée par les plates-formes de défense Golan II et Golan III, plus grosses et mieux armées, qu'on trouve en grand nombre autour de Coruscant et des principaux mondes du Noyau. La Golan I a été reléguée à la défense de planètes moins importantes et de sites secondaires. Le service des Douanes impériales en a acheté beaucoup, ainsi qu'un certain nombre de leurs cousines plus imposantes. Il s'en sert comme bases au sein de certains systèmes afin de coordonner les opérations de ses vaisseaux et de son personnel sur une vaste région. Orbitant autour d'une planète ou le long d'une hypervoeie animée, ces stations surveillent le trafic et la circulation des marchandises dans leur juridiction.

8	0	-	2	2	2	2	6
GAHART	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC				SEUIL DE SM
			300				150

Type de coque/Classe : plate-forme de défense spatiale/Golan I

Constructeur : Golan Arms

Hyperdrive : non

Naviordinateur : non

Portée des senseurs : longue

Équipage : 5 000 officiers, pilotes et hommes d'équipage

Chasseurs : 24 chasseurs TIE, quatre patrouilleurs et quatre navettes

Charge utile : 20 000

Passagers : 10 000

Provisions : deux ans

Coût/rareté : 26 000 000 crédits (I)/9

Emplacements disponibles : 4

Armes : Quatorze turbo-lasers moyens montés sur tourelle à bâbord et quatorze à tribord (portée longue ; arc de tir : avant, bâbord et arrière ou avant, tribord et arrière ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Brèche 3, Cadence lente 1)

Lance-torpilles à protons montés sur tourelle, trois dorsaux et deux ventraux (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Munitions limitées 16, Projectile Guidé 2, Souffle 6)

Trois émetteurs de faisceaux tracteurs lourds montés à bâbord et à tribord (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et arrière ou avant, tribord et arrière ; dégâts – ; critique – ; Tracteur 6)

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 4 : 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 4.

KITS DE VÉHICULES ET DE VAISSEAUX

Il n'existe pas de vaisseau de contrebandier « de série », leurs propriétaires passant leur vie à les modifier, les bricoler et les améliorer, voire à les rebâtir.

TABLE 2-7 : KITS DE VÉHICULES

Kit	Prix	Rareté	Emp.
Canon blaster de défense au sol AX-108 « Ground Buzzer »	2 000	5	1
Cerveau droïde d'astrogation	7 500	6	0
Cerveau droïde de pilotage automatique	6 000	5	0
Compartiments de contrebande masqués	(I) 2 200	4	1
Évacuateur rapide de cargaison	(I) 500	3	1
Moteur WhisperThrust	(I) 7 500	7	1
Système de diffusion intérieure	800	3	1
Unité de confort de bord	750	3	1
Vernis d'ombrenuit	(I) 3 500	8	1

CERVEAU DROÏDE D'ASTROGATION

Pour accompagner son cerveau droïde de pilotage automatique, Go-Corp a proposé le CD-13z, un cerveau droïde d'astrogation. Il s'agit d'un astromech installé directement dans la coque du vaisseau. Il peut effectuer des calculs d'astrogation indépendants, mais il est plus utile comme assistant du pilote ou du navigateur. En dépit de leurs origines communes, le CD-13z a tendance à se quereller avec le pilote automatique CD-12a lorsqu'ils sont installés sur un même vaisseau.

Modèles typiques : cerveau droïde d'astrogation CD-13z Go-Corp

Effets : le cerveau droïde peut effectuer les tests d'As-trogation avec une compétence de 2 et une Intelligence de 0 (s'il n'est pas assisté, il lance $\diamond\diamond$).

Mods possibles : augmente la compétence d'As-trogation du cerveau droïde de 1 (2)

Emplacements nécessaires : 0

Prix : 7 500 crédits

CERVEAU DROÏDE DE PILOTAGE AUTOMATIQUE

Un cerveau droïde dédié au pilotage automatique est plus sophistiqué que les pilotes automatiques standards. C'est une amélioration populaire, entre autres parmi les contrebandiers. Ce genre d'engin est capable de piloter un véhicule ou un vaisseau avec une compétence raisonnable. Il est possible de communiquer à distance avec lui via une balise d'appel, ce qui permet de faire venir l'appareil même si l'on se trouve à des centaines de kilomètres.

Modèle typique : cerveau droïde de pilotage automatique CD-12a Go-Corp

Effets : le cerveau droïde peut effectuer des tests de Pilotage, grâce une compétence de Pilotage (planétaire) ou de Pilotage (espace) de 2 et une Agilité de 0 (s'il n'est pas assisté, il lance $\diamond\diamond$).

Mods possibles : augmente la compétence de Pilotage (planétaire) ou Pilotage (espace) de 1 (2)

Emplacements nécessaires : 0

Prix : 6 000 crédits

CANON BLASTER DE DÉFENSE AU SOL AX-108 « GROUND BUZZER »

L'AX-108 « Ground Buzzer » de BlasTech a été conçu pour assurer la défense antipersonnel d'un vaisseau spatial au sol. Il est populaire parmi les propriétaires qui anticipent des problèmes. Rétractable, l'AX-108 se replie dans un compartiment dissimulé sur la coque du vaisseau. Sa cadence de feu est élevée et ses décharges puissantes. L'arme peut être maniée depuis le cockpit ou commandée à distance.

Modèle typique : canon blaster de défense au sol AX-108 « Ground Buzzer »

Effets : voir la Table 2-8 : armes de véhicules ci-dessous ; peut tirer automatiquement avec une compétence Distance (armes lourdes) de 2 et une Agilité de 0 (s'il n'est pas assisté, il lance $\diamond\diamond$). Cette arme fonctionne à l'échelle individuelle, pas à l'échelle des véhicules.

Mods possibles : augmente la compétence Distance (armes lourdes) de 1 (2)

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 2 000 crédits

CACHE DE CONTREBANDIER MASQUÉE

Dans toute la galaxie, les contrebandiers se servent de compartiments secrets. Cette version améliorée est plus difficile à découvrir que le modèle « standard ». Doubles d'ombrenuit, les caches de contrebandier masquées peuvent tromper tous les senseurs excepté les plus sensibles.

TABLE 2-8 : ARMES DE VÉHICULES

Nom	Compétence	Dég.	Crit.	Portée	Prix	Rareté	Spécial	Gabarit requis
Canon blaster de défense au sol AX-108 « Ground Buzzer »	Distance (armes lourdes)	12	3	Moyenne	2 000	6	Automatique, Échelle individuelle, Perforant 2	3-10

Modèle typique : doublure de compartiment ombrenuit d'Arakyd Industries

Effets : la cache peut contenir jusqu'à 25 points d'Encombrement par compartiment. Cela continue de compter dans le seuil total d'Encombrement du navire. On ajoute 3 dés de difficulté aux tests destinés à découvrir le compartiment.

Mods possibles : capacité supplémentaire (25 points d'Encombrement) (2)

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 2 200 crédits

SYSTÈME DE DIFFUSION INTÉRIEUR

La plupart des contrebandiers sont des vagabonds qui transportent leurs divertissements avec eux. Pour de nombreuses espèces, la musique est à la fois une forme de distraction importante et une référence culturelle. Beaucoup de capitaines installent donc un système qui permet d'en diffuser à bord de leur vaisseau. Si les passagers apprécient le choix de la musique, elle peut avoir un effet apaisant. La programmation musicale peut aussi devenir une source de tensions considérable entre les membres de l'équipage, par exemple si l'un d'eux se passionne pour l'opéra gamorréen alors que ses camarades... moins.

Modèles typiques : Système musical embarqué de Celta-Corp, Système de diffusion intérieur de TaggeCo.

Effets : augmente le seuil de stress de chaque membre d'équipage de 1 point à bord du vaisseau.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 800 crédits

VERNIS D'OMBRENUIT

Ce vernis, inventé par Arakyd Industries, est destiné à perturber les senseurs. Il peut rendre un vaisseau très difficile à détecter. Sa commercialisation étant considérablement limitée par la législation impériale, le vernis d'ombrenuit est très recherché par les contrebandiers.

Modèle typique : vernis d'ombrenuit pour véhicule d'Arakyd Industries

Effets : la portée des senseurs passifs d'un vaisseau est réduite d'un cran (jusqu'à proche, au minimum) lorsqu'il tente de détecter la présence d'un navire recouvert de vernis d'ombrenuit.

Mods possibles : en combat, réduisez le gabarit du vaisseau de 1 (1)

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 3 500 crédits

UNITÉ DE CONFORT DE BORD

Le vaisseau d'un contrebandier est souvent son foyer. Il se doit d'être équipé de tout le petit confort qu'on est en droit d'attendre d'un tel endroit. Pour certains, il s'agit d'une unité de réfrigération pleine de plats familiers, pour d'autres d'un bar rempli de boissons alcoolisées (ou non). Les détails importent peu : un vaisseau équipé d'une unité de confort permet à ses occupants d'offrir une meilleure hospitalité à leurs invités.

Modèles typiques : RefresherPlus de Gosiea Industries, Compartiment réfrigérant de TaggeCo.

Effets : améliore un dé d'aptitude lors des tests de Charme, de Tromperie et de Négociation effectués par les membres d'équipage lorsqu'ils se trouvent à bord de leur vaisseau.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 750 crédits

ÉVACUATEUR RAPIDE DE CARGAISON

Aucune entreprise n'admet qu'elle fabrique ce genre de produit, mais de nombreux contrebandiers équipent leurs soutes de dispositifs qui leur permettent d'en balancer rapidement le contenu (que le vaisseau soit à l'arrêt ou non). Personne ne veut s'en servir, mais parfois, se débarrasser de la cargaison est le seul moyen d'échapper à la prison et de continuer à trafiquer.

Modèles typiques : fabrication maison

Effets : permet au contrebandier d'effectuer un **test de Mécanique Moyen (♦♦)** en tant qu'action pour pouvoir éjecter tout ce qui se trouve dans la soute. Le dispositif peut être mis en marche depuis la cale et le cockpit.

Mods possibles : ce kit peut être activé sans faire de test, mais nécessite toujours la dépense d'une action (1).

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 500 crédits

MOTEUR WHISPERTHRUST

Produit par Rendili StarDrive, le moteur WhisperThrust est un propulseur subluminaire qui emploie des gaz super-froids et un dispositif déflecteur pour atténuer la signature du vaisseau sur les senseurs. Ces moteurs ont beau être interdits par l'Empire, Rendili en vend encore grâce à sa position centrale au sein de l'Autorité du Secteur Corporatif.

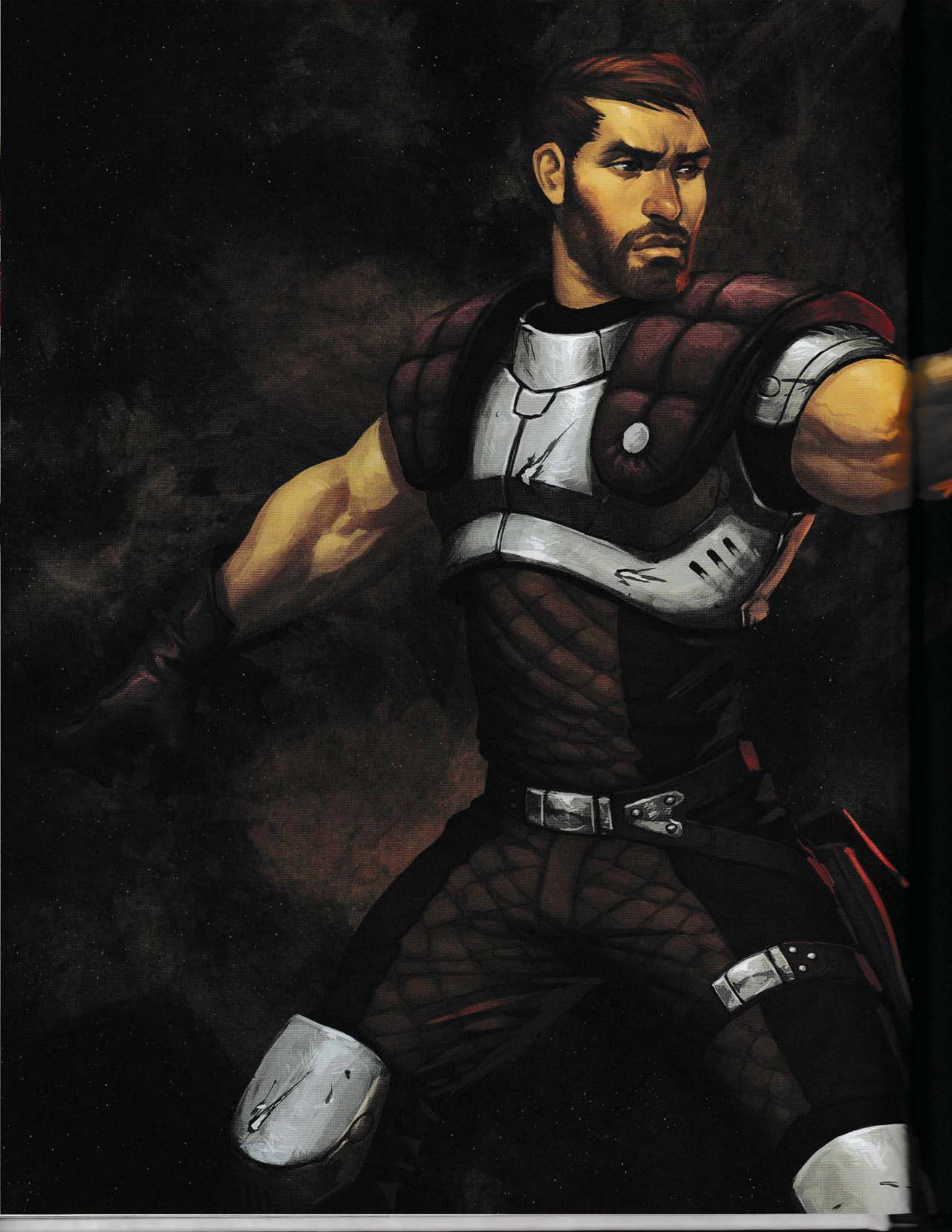
Modèle typique : Moteur WhisperThrust de Rendili StarDrive

Effets : lorsque le vaisseau se déplace à une vitesse inférieure ou égale à 3, on ajoute 2 dés de difficulté aux tests destinés à le détecter.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 7 500 crédits





LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES

« Je vous plais parce que je suis un vaurien, et qu'il n'y a pas de vaurien dans votre vie. »

— Han Solo

De nombreux joueurs d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE** sont attirés par la contrebande. Il y a de fortes chances pour qu'une équipe qui accueille un personnage de Contrebandier la pratique déjà, et pour un groupe qui en est dépourvu, mais dispose de son propre vaisseau et doit s'acquitter d'une Obligation, elle reste une activité envisageable.

En principe, les aventures centrées sur la contrebande consistent à transporter des marchandises d'un point A jusqu'à un point B. Il s'agit généralement d'une cargaison illicite, qui peut inclure à l'occasion des passagers désireux d'atteindre une destination rapidement et en toute discrétion. Certaines aventures peuvent être consacrées à la récupération du chargement avant son transport. Ce cas de figure convient particulièrement bien aux Voleurs et aux Charmeurs, que leurs compétences prédisposent à délester les imprudents de leurs possessions. Cependant, transporter des biens

illégaux à travers la galaxie équivaut rarement à une partie de plaisir : les contrebandiers sont confrontés à de puissants rivaux ainsi qu'à des employeurs fourbes et impitoyables, sans oublier les officiers des douanes et leurs alliés stormtroopers. Ajoutez à cela qu'il faut bien souvent arpenter de dangereux couloirs hyperspatiaux, essuyer des rafales de tirs et même négocier une marge intéressante, et vous comprendrez aisément que les conditions de travail sont rudes et les risques innombrables.

Le Chapitre III : Les affaires sont les affaires fournit aux joueurs et au MJ de nouvelles règles assorties de conseils pour mettre en scène des voyages dans l'hyperspace, des arnaques et des braquages, des duels au blaster, ainsi que d'autres activités emblématiques de la vie de contrebandier. Bien que ces règles soient conçues pour ce genre de personnage, les autres peuvent également en profiter, bien sûr.

DU TRAVAIL À FOISON

Les personnages joueurs d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** peuvent se tourner vers la contrebande pour de multiples raisons. Bien entendu, les Contrebandiers sont particulièrement susceptibles d'entreprendre ce genre d'activité. Ceci dit, tout groupe qui dispose de son propre vaisseau peut voir dans la contrebande une occasion de gagner quelques crédits ou de réduire ses Obligations. Avec les trois nouvelles options présentées dans cet ouvrage, **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** propose un total de six spécialités pour la carrière de Contrebandier, assorties de compétences et de talents variés qui permettent de créer des personnages uniques et captivants.

La section **Raconter des histoires de Contrebandiers** fournit des indications aux joueurs qui désirent adopter une spécialité en accord avec leur style de jeu. Le MJ y trouvera quant à lui des idées pour concocter des aventures à la hauteur des attentes de ses joueurs. Une partie de la section est consacrée aux différentes compétences et capacités des Contrebandiers, ainsi qu'à la manière dont elles peuvent affecter les aventures où le transport de biens illicites ne joue pas un rôle prépondérant. En outre, elle s'attarde sur les autres carrières et propose quelques pistes pour tirer profit de leurs capacités durant des aventures de contrebande.

Mener une aventure de contrebande propose au MJ des pistes concrètes pour créer sur mesure des sessions (voire des campagnes entières) pour les personnages Contrebandiers. Il trouvera dans cette section des outils efficaces pour conter de

telles histoires : par exemple, des règles pour déterminer le paiement de la cargaison et des options supplémentaires consacrées aux risques professionnels de la contrebande. Cette partie intéressera aussi Les PJ qui souhaitent dissimuler leur identité ou faire porter le chapeau à un adversaire, avec des règles permettant de reconfigurer le code transpondeur de leur vaisseau.

La section **Voyages hyperspatiaux** propose des règles étendues pour déterminer si les personnages parviennent à damer le pion à leurs rivaux ou finissent par se perdre dans les profondeurs de l'espace. **Arnaques et escroqueries** et **Casses et intrusions** fournissent au MJ les règles nécessaires pour proposer des défis adaptés aux Vauriens, aux Voleurs et aux Charmeurs. Ces options leur offrent le moyen d'exprimer leur don pour se remplir les poches au détriment de leur prochain. **Fusillades et duels** concerne les Pistoleros et autres valeureux combattants, tandis que les Flambeurs et tous les PJ intéressés pourront faire monter les enjeux et tenter leur chance grâce à la section **Paris et jeux de hasard**. Celle-ci comprend les règles du hintaro, un jeu populaire qui a fait et défait la fortune d'innombrables habitants de la galaxie.

Les parties **Némésis de Contrebandiers** et **Réseaux de contrebande** fournissent au MJ des archétypes de la pègre et des autres institutions, pour confronter les PJ à des ennemis ou des alliés récurrents et mémorables, comme dans n'importe quelle bonne histoire de *Star Wars*. Pour finir, la section **De gros bénéfices** offre des pistes pour récompenser les opérations de contrebandes réussies. Les PJ qui atteignent leur but peuvent devenir immensément riches, se faire connaître de tout le milieu, voire obtenir des récompenses encore plus intéressantes...



RACONTER DES HISTOIRES DE CONTREBANDIER

Comment un Maître du Jeu sait-il quelle sorte d'aventure désirent vivre ses joueurs ? La meilleure façon de le déterminer consiste évidemment à le leur demander. Cela dit, le MJ peut également s'inspirer de la manière dont les personnages ont été créés : puisque la carrière de Contrebandier présente un si large éventail de personnages (Charmeux, Flambeux, Pistolero, Voleur, Vaurien et Pilote), le choix de la spécialité indique forcément ce que souhaitent les joueurs. Par conséquent, le MJ doit tenir compte de leurs décisions et centres d'intérêt lorsqu'il conçoit et mène des aventures pour Contrebandier. Ces choix auront même une influence sur la dynamique de l'équipe, dans la mesure où certaines carrières et spécialités montrent une prédisposition à collaborer avec les Contrebandiers ou à entrer en conflit avec eux.

CONCEVOIR DES AVENTURES POUR LES CONTREBANDIERS

Pour peu que l'on sache où chercher et à qui s'adresser, la galaxie regorge de boulots illégaux. Cependant, la contrebande est une activité délicate et dangereuse : pour joindre les deux bouts, les PJ seront peut-être amenés à travailler pour des organisations criminelles importantes ou pour des cartels galactiques, tels que les kajidics des Hutts ou le Syndicat Tenloss. Bien entendu, une multitude d'autres réseaux du même acabit peuvent procurer des missions lucratives.

COMMENT DEVIENT-ON CONTREBANDIER ?

Le choix de la carrière est une décision importante pour un joueur qui crée un nouveau PJ. En plus de définir les capacités du personnage, elle détermine dans une certaine mesure le regard que porteront sur lui les autres habitants de la galaxie. Le plus important, du point de vue du MJ, c'est que ce choix indique le type d'aventures que le joueur désire pour son personnage. Cette information se révèle extrêmement précieuse pour élaborer les rencontres de la campagne.

Avec une telle variété de personnages repris sous l'appellation de « Contrebandier », il peut être difficile de cerner avec précision ce qui attire les joueurs vers cette carrière. Même si la plupart partagent certaines caractéristiques, un esprit libre, un certain mépris de l'autorité et la volonté de gagner leur vie au mépris de la loi, c'est la spécialité qui révèle le caractère d'un individu.

PILOTE

Les Pilotes sont essentiels pour un groupe qui voyage beaucoup, particulièrement dans l'espace. Ils sont tout aussi précieux pour les équipes dotées de landspeeders et d'airspeeders, des engins que l'on trouve partout dans la galaxie. Être Pilote, ce n'est pas seulement se rendre d'un endroit à un autre, c'est aussi s'y rendre avec style. Un joueur qui prend cette spécialité s'attend à ce que son personnage aille vite, très vite, que ce soit lors de courses de fonceurs ou de poursuites à grande vitesse. S'il opte pour la compétence Artillerie, c'est qu'il espère le faire participer à des combats au cœur de l'espace. Les Pilotes disposent d'une capacité hors du commun pour plonger le reste de l'équipe dans le pétrin, mais aussi pour l'en sortir. Que ce soit pour fournir une porte de sortie à des PJ dans une situation délicate ou pour appuyer des négociations à l'aide du canon laser d'un vaisseau, vous pouvez toujours compter sur un bon Pilote pour tirer le groupe d'affaire lorsque la situation tourne mal. Le choix de cette spécialité indique généralement un penchant du joueur pour les scènes d'action bourrées d'adrénaline. Mais bien qu'il apprécie probablement de « vivre » des péripéties depuis le cockpit de l'appareil de son personnage, il ne faut pas négliger les autres possibilités.

VAURIEN

Le Vaurien est le parfait hors-la-loi : charmant, charismatique, sûr de lui et disposant de toutes les compétences nécessaires pour assumer ce rôle. Les joueurs qui optent pour cette spécialité cherchent souvent les ennuis. Cela ne signifie pas qu'ils ont pour objectif de perturber le jeu, mais simplement qu'ils aiment ajouter des sources de conflit afin que tout le monde s'amuse. Celui qui incarne un Vaurien désire certainement que son personnage défie l'autorité, que ce soit ouvertement ou plus discrètement. L'autorité en question peut être un gouvernement planétaire, un baron du crime, voire l'Empire lui-même. Jouer un Vaurien permet d'entretenir un certain désordre et de créer de l'action, parfois au grand dam des autres PJ. Mais le Vaurien finit toujours par tout arranger avec son attitude décontractée et son style incomparable.

Le MJ doit parvenir à trouver un moyen de contenter le joueur d'un Vaurien sans que les autres ne ressentent son esprit rebelle comme un handicap. Une astuce consiste à offrir au groupe le choix entre une méthode « convenable » et celle, plus louche, du vaurien, tout en insistant sur les désavantages de la première. Dans une telle situation, la voie de la « facilité » peut se révéler plus dangereuse, en particulier si les choses tournent mal, tandis que la façon respectable entraîne forcément un prix à payer. Vous pouvez également essayer de convaincre les membres du groupe que si le Vaurien leur attire des ennuis et les met dans de sales draps pour le moment, il crée également des voies narratives qui pourront s'avérer intéressantes sur le long terme.

VOLEUR

En règle générale, les Voleurs sont les Contrebandiers les plus subtils. Un joueur peut opter pour la spécialité de Voleur parce qu'il rêve que son PJ se glisse là où aucun autre personnage n'est capable de s'aventurer. Il veut le voir se faufiler derrière des sentinelles, déjouer des systèmes de sécurité ou escalader des surfaces abruptes. Parfois, la négociation et la bagarre sont des options inenvisageables pour résoudre un problème. Dans ce cas, le PJ peut se mouvoir sans bruit, détourner l'attention d'un individu ou contourner l'obstacle autrement. De manière générale, les Voleurs font appel à la réflexion pour éviter les problèmes et s'épargner les affrontements ou les confrontations directes. Dans la mesure où elle est taillée pour ce genre de défi, la spécialité attire des joueurs qui souhaitent jouer un rôle indispensable dans le succès du groupe sans pour autant occuper le devant de la scène au cours des affrontements ou des rencontres sociales.

Le MJ peut contenter les joueurs de PJ Voleurs en leur proposant des énigmes liées à des systèmes de sécurité (mécaniques ou technologiques). Même si leurs méthodes pour résoudre les problèmes ne sont pas aussi impressionnantes que les tirs de blaster d'un Pistolero ou les stratagèmes d'un Flambeur, les Voleurs surmontent les obstacles d'une manière unique, qui n'est pas à la portée des autres personnages.

CHARMEUR

Un joueur qui choisit la spécialité de Charmeur pour son personnage cherche les occasions de briller lors des interactions sociales : soutirer par la flatterie des informations à une propriétaire de cantina, ou convaincre des chasseurs de primes de rengainer leurs armes par exemple. Bien que les échanges de tirs de blasters ne soient pas rares dans une campagne de *Star Wars*, le Charmeur tente de résoudre les problèmes sans recourir à la violence... dans la mesure du possible. Cela peut être lié à de nobles sentiments, ou découler simplement d'une attitude pragmatique : les combats sont dangereux, alors pourquoi risquer sa peau sans réelle obligation ? Il est possible qu'un joueur qui crée un Charmeur soit rebuté par la perspective d'un combat, mais il peut simplement vouloir essayer un type de personnage inédit autour de la table de jeu. Le MJ doit prendre soin de discuter avec lui de ses préférences, et les garder à l'esprit pour élaborer des rencontres personnalisées. Le joueur, quant à lui, devrait se souvenir de ne pas trop compter sur le MJ pour éviter au PJ tout combat. Il doit avant tout tirer profit des compétences et des talents de son Charmeur pour parvenir au résultat attendu.

Le MJ peut employer l'astuce qui consiste à étoffer les motivations et les secrets des principaux PNJ. Cela crée un « terrain de jeu » parfait pour un Charmeur. Lors de la conception des rencontres importantes, il s'avère toujours intéressant de prendre en compte les forces et les faiblesses des rivaux politiques et mondains, exactement comme pour les PNJ destinés au combat. Il n'est cependant pas utile de s'intéresser d'aussi près à chaque sbire et à chaque personnage secondaire.

FLAMBEUR

Pratiquer la contrebande est un jeu dangereux, mais de toutes les spécialités, c'est celle de Flambeur qui rassemble les personnages les plus casse-cou. Les PJ qui suivent cette voie adorent ressentir le frisson du danger, pas seulement dans le cas de périls physiques (bien que les enjeux d'une situation de vie ou de mort soient forcément les plus élevés), mais aussi en prenant part à des paris hautement risqués dès qu'ils en ont l'occasion. Ils peuvent miser sur leur capacité à dégainer plus rapidement qu'un certain chasseur de primes, ou sur la capacité des réacteurs modifiés de leur vaisseau à fournir l'accélération désirée sans qu'il ne se disloque. Les talents uniques des Flambeurs sont spécialement conçus pour récompenser les prises de risque.

Ceux qui choisissent cette spécialité pour leur personnage seront enchantés si le MJ les confronte à des défis ou à des obstacles périlleux qui ne peuvent être surmontés qu'en jouant le tout pour le tout. Ce genre de situation donne au joueur avide d'action et de grands enjeux une motivation concrète pour remettre son sort entre les mains du destin.

PISTOLERO

Là où les autres se battent pour simplement remporter la victoire, le Pistolero veut vaincre avec panache. Cette spécialité constitue un choix idéal pour les joueurs qui recherchent un style de combat au brio incomparable. Sa confiance et son habileté se révèlent dans sa préférence pour les paires de pistolets blaster, au détriment d'armes plus encombrantes. Créer un Pistolero est un choix évident pour un joueur qui souhaite que son Contrebandier brille au combat. Grâce à son penchant pour les confrontations et les fusillades (voir page 85), un tel personnage occupe toujours le devant de la scène blaster en main.

Pour répondre aux attentes d'un joueur qui choisit cette spécialité, rien de plus simple ! Il suffit que le MJ permette à son personnage de prouver sa supériorité lors des affrontements au blaster. Pour ce faire, il faudra l'opposer à des adversaires dignes de lui et porter une attention toute particulière à la création de ces PNJ. Bien sûr, il ne faut pas seulement se pencher sur leur profil technique (caractéristiques, compétences, etc.), mais aussi sur leur personnalité et leurs motivations. Pour un joueur, quoi de plus satisfaisant que de voir son personnage remettre à sa place un adversaire prétentieux, exaspérant ou franchement maléfique ? Gardez à l'esprit que bien que la violence soit rarement la meilleure option, les Contrebandiers qui fréquentent les spatioports sordides de la Bordure Extérieure sont souvent amenés à régler leurs comptes en combat singulier.

LES CONTREBANDIERS DANS AUX CONFINES DE L'EMPIRE

Les Contrebandiers apportent des compétences et des talents utiles à tous les groupes (que la contrebande soit leur activité principale ou non) et quiconque en fréquente peut confirmer qu'il n'en existe pas deux semblables. Les six spécialités disponibles leur procurent en effet une grande variété de capacités et d'options de jeu.

PILOTE

Toutes les équipes d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE** ont besoin d'un vaisseau et de quelqu'un pour le piloter. Si certains personnages disposent parfois de quelques notions de base, seul un Pilote chevronné peut tirer le meilleur d'un appareil, que ce soit pour pousser un modèle d'usine au-delà de ses limites ou pour faire voler un coucou capricieux et largement customisé. Les Pilotes se révèlent indispensables pour distancer les patrouilles impériales durant les missions de contrebande, mais aussi pour déposer l'équipe à destination lorsque le temps presse. La vitesse est un atout non négligeable : quand tout ne se passe pas comme prévu, il arrive que la vie des PJ en dépende.

VAURIEN

Les Vauriens sont de véritables touche-à-tout, aussi habiles lors d'une rixe ou à une table de sabacc que pour faire des affaires. Puisqu'il s'agit généralement de personnages équilibrés, ils se révèlent utiles dans la plupart des situations, au moins pour soutenir d'autres PJ plus doués dans la compétence requise à ce moment-là. Il n'est pas rare, cependant, qu'un Vaurien passe à l'action en l'absence d'un spécialiste particulier dans le groupe. Enfin, si le PJ se retrouve dans une situation où son expérience n'est plus d'aucune utilité, il peut toujours essayer de s'en sortir en bluffant. On ne sait jamais !

VOLEUR

Même si les capacités d'un Voleur sont surtout utiles pour se procurer de la marchandise de contrebande (subtiliser une cargaison rapporte plus que de l'acheter), elles peuvent contribuer au succès de l'équipe dans de nombreuses autres situations. Lorsque les PJ se trouvent en butte à la puissance de la loi ou à la colère de leurs anciens associés, le Voleur peut assurer leur évasion d'une prison Hutt ou de la cale du navire des Rangers de secteur. Il peut également faire toute la différence lorsqu'il s'agit de récolter des informations confidentielles, que ce soit en écoutant aux portes lors d'une conversation privée, en obtenant des données informatiques secrètes ou en s'éclipsant avec un rapport confidentiel.

CHARMEUR

Quand vient le moment de négocier un contrat de contrebande ou toute autre affaire illégale, un Charmeur se révèle toujours extrêmement utile pour garantir une issue favorable et protéger l'intérêt des PJ. Et si les choses tournent mal, un Charmeur habile parvient généralement à apaiser les tensions et à éviter tout recours à la violence. Après tout, une équipe, même bien préparée, devrait s'abstenir de s'engager dans un combat à l'issue incertaine. Tandis que le Pilote s'occupe du vaisseau, que le Négociant se charge des finances et que le Vaurien fait jouer ses contacts, un bon Charmeur ne se tourne pas les pouces. Il est capable d'assurer le succès de la mission même dans la pire situation : quand le navire est abordé par les agents des douanes locales ou des agents du ministère de l'Espace Impérial.

FLAMBEUR

À l'instar des Vauriens, les Flambeurs affichent une certaine polyvalence qui peut rendre service au reste du groupe dans des situations variées. Pour ce faire, ils font preuve d'astuce, de fourberie et d'une chance presque surnaturelle. Un véritable Flambeur sait que peu d'individus résistent à la promesse d'une forte récompense, et que proposer un pari permet de se sortir de presque toutes les situations, y compris lorsque des vies sont en jeu. D'aucuns pourront interpréter cette attitude comme une preuve d'orgueil démesuré, d'une bêtise aberrante ou d'un manque de jugeote face à une situation critique... une opinion parfois justifiée. Néanmoins, c'est en prenant des risques que le Flambeur dispose des meilleures chances de succès. Après tout, à quoi peuvent bien servir les compétences, l'expérience et l'entraînement si ce n'est à mettre toutes les chances de son côté ?



PISTOLERO

Les Pistoleros peuvent briller dans toutes les aventures qui mettent en scène des combats (ou qui risquent d'en comporter), qu'elles soient consacrées à la contrebande ou pas. Ils se concentrent sur le savoir-faire et la vitesse d'exécution, privilégiant les pistolets aux armes plus lourdes appréciées par les Mercenaires, comme les fusils et les carabines. Dans la Bordure Extérieure, les armes de poing sont rarement interdites. Par conséquent, les Pistoleros conservent toute leur efficacité quand les autres personnages n'ont pas accès à leur armement préféré. Lorsque la situation dégénère, ils gardent la tête froide. Leurs nerfs d'acier et leur assurance frisant l'arrogance se révèlent particulièrement utiles lors d'une échauffourée, d'une négociation tendue ou de n'importe quelle mésaventure aux frontières de l'Empire.

LES AUTRES CARRIÈRES DANS LES AVENTURES DE CONTREBANDE

Un Contrebandier occupe forcément le devant de la scène dès qu'une aventure comporte des trafics divers. De ce fait, son joueur aura tendance à insister pour que le MJ propose souvent ce type de scénario et il peut s'avérer difficile pour les autres personnages d'avoir leur moment de gloire. S'il n'est pas rare qu'un PJ constitue à lui seul le point central d'une intrigue (ce qui est parfaitement acceptable pour peu que le Maître du Jeu s'assure que ce ne soit pas toujours le même), le MJ devrait faire en sorte de donner à chacun l'occasion d'utiliser ses compétences et ses talents, sans laisser aucun joueur en dehors de l'action.

Le MJ peut recourir à des stratégies variées pour impliquer les PJ dans des aventures de contrebande. Si les envisager toutes en ces pages relève de l'impossible, certaines carrières offrent des compétences et des talents extrêmement utiles dans certaines situations.

CHASSEURS DE PRIMES

Bien que les Chasseurs de primes et les Contrebandiers soient par défaut des adversaires notoires, leurs capacités se complètent harmonieusement. En traquant les hors-la-loi qui s'adonnent à la contrebande, les Chasseurs de primes récoltent fréquemment des informations bien utiles sur la pègre galactique et le commerce illégal. Cela peut donner un bon aperçu des méthodes des contrebandiers concurrents, et il est même possible de les retirer de la circulation tout en empochant des primes au passage.

La simple présence d'un Chasseur de primes peut se révéler bénéfique lors d'une opération de contrebande : les autorités ne tiennent pas cette carrière en haute estime, mais elles ne s'attendent pas à voir un de ses représentants s'adonner à une telle activité. Avec un peu de chance, elles fermeront même les yeux sur le trafic de l'équipe.

COLON

Les Colons ne sont pas très à l'aise avec la contrebande (du moins dans un premier temps), ce qui ne veut pourtant pas dire qu'ils n'ont rien à offrir dans ce domaine. Les Diplomates jouissent d'un don précieux pour apaiser les tensions avec les autorités ou des rivaux, évitant ainsi à l'équipe de recourir trop fréquemment à la violence (et donc de finir derrière les barreaux). Les Érudits procurent facilement des informations sur la valeur des marchandises inhabituelles et savent comment les obtenir. Enfin, les talents d'un Médecin se révèlent extrêmement précieux lors d'une fusillade intense, ou lorsque les animaux transportés illégalement par l'équipe sont munis de crocs acérés.

EXPLORATEUR

Grâce à son éventail de capacités, un Explorateur peut apporter une aide bienvenue lors de trafics en tout genre. Comparables à celles du Contrebandier, les compétences du Bourlingueur lui permettent de donner un coup de main pour le pilotage, la navigation hyperspatiale et les négociations avec des employeurs potentiels. Cela dit, au sein d'une même équipe, un Contrebandier et un Bourlingueur devraient chercher à développer des compétences et des talents différents de manière à compenser leurs faiblesses respectives. Pratiquer la contrebande dans la Bordure Extérieure revient souvent à s'aventurer dans des environnements périlleux pour traiter avec des seigneurs du crime, à récupérer des produits dans des planques ou à se cacher pour échapper à des poursuivants. Dans ces situations extrêmes, un Éclaireur se révèle toujours très utile. Les Négociants, quant à eux, font des compagnons idéaux pour les Contrebandiers, tout particulièrement si ces derniers aiment prendre des risques sans être doués pour les affaires ou l'étiquette. Après tout, qu'est-ce que la contrebande sinon un commerce à haut risque ?

MERCENAIRE

Si la mission de contrebande idéale se déroule sans accrochage, il est rare que les événements se déroulent selon le plan quand il est question d'activités illégales. Le rôle principal du Mercenaire consiste à protéger la cargaison contre les pirates et les pillards, mais sa présence suffit souvent à décourager d'éventuels adversaires. Dans les rudes spatioports de la Bordure Extérieure, même les forces de l'ordre préfèrent éviter de molester les colosses en armes et les combattants à l'aspect redoutable. En outre, un Mercenaire menaçant peut se révéler être un atout appréciable lors d'une négociation tendue, et dissuader un employeur ou un client de trahir le groupe.

TECHNICIEN

La présence d'un Technicien constitue un atout considérable pour tout Contrebandier. En effet, ce dernier ne peut opérer sans son vaisseau, et disposer d'un Mécanicien talentueux permet au précieux engin de voler sans accroc. Chacun sait qu'un appareil amélioré est la clé de la réussite pour un Contrebandier, et avec un Tech hors-la-loi à bord, le capitaine peut réaliser des économies

tout en faisant en sorte que l'engin soit suffisamment rapide et armé pour remplir son rôle. Quant au groupe qui souhaite effacer toute trace de ses arrestations ou renouveler la licence du vaisseau sans se soumettre à l'inspection du BOSS, il apprendra très vite à apprécier le savoir-faire d'un Slicer.

LES CONTREBANDIERS DANS L'ÉQUIPE

Personnages emblématiques de la galaxie *Star Wars*, les Contrebandiers figurent dans presque toutes les campagnes d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE**, que ce soit au sein des PJ ou parmi les PNJ avec qui ils peuvent interagir. Ils apportent de nombreuses compétences et capacités utiles au groupe, mais il s'avère également important d'étudier la manière dont ils s'inscrivent dans la dynamique d'une équipe. Leurs attitudes, capacités et actions ouvrent des possibilités de jeu infinies conjuguées à celles des autres personnages.

Bien que chaque PJ soit unique, le choix des carrières fournit des indices permettant d'anticiper les interactions futures entre membres de l'équipe. Après tout, les carrières correspondent à des archétypes dont le rôle est facilement identifiable dans la galaxie *Star Wars*.

CONTREBANDIERS ET CHASSEURS DE PRIMES

Bien que leurs talents et compétences soient souvent complémentaires, les Chasseurs de primes entrent souvent en conflit avec les Contrebandiers. Cela n'a rien de surprenant si l'on considère les déboires de Han Solo avec Greedo ou Boba Fett. De tels conflits surgissent lorsqu'un ennemi propose une récompense élevée pour la capture d'un PJ Contrebandier. Si les deux types de personnages peuvent tisser des liens indéfectibles en travaillant dans la même équipe, la promesse d'une grosse récompense est susceptible de mettre cette camaraderie à rude épreuve. Beaucoup de joueurs peuvent s'accommoder d'un tel conflit interne, mais dans le cas contraire, le MJ est invité à faire en sorte que les événements ne mènent pas un PJ Chasseur de primes à se retourner contre un PJ Contrebandier. Cela étant, quelques tensions ne font pas de mal et peuvent faire naître des situations passionnantes. En outre, des équipes particulièrement astucieuses peuvent dresser un plan consistant à livrer le Contrebandier pour empocher la prime avant de le faire évader.

CONTREBANDIERS ET COLONS

Pour certains Colons, la contrebande est une activité proprement scandaleuse. Un Érudit qui passe son temps dans sa bibliothèque ou un Diplomate intègre désapprouvera certainement les prises de risque inconsidérées et le mépris flagrant de la loi du Contrebandier. Ceci dit, les Colons qui ont grandi dans la Bordure Extérieure sont parfois capables de comprendre ce qui mène à exercer une activité illégale, surtout s'ils ont vu des gens mourir

de faim suite à un blocus impérial ou souffrir sous le joug d'un gouvernement corrompu. Les Diplomates jouissent de compétences utiles pour un Contrebandier : un respect peut se développer peu à peu entre eux, voire une amitié, selon la personnalité et les convictions de chacun.

CONTREBANDIERS ET EXPLORATEURS

Souvent, les Contrebandiers et les Explorateurs se découvrent des atomes crochus. Les individus qui optent pour ces carrières ont en commun un esprit libre, un penchant pour le voyage et un certain rejet de la civilisation. En revanche, si les Explorateurs plongent dans l'inconnu, les Contrebandiers préfèrent voyager d'un monde à l'autre, de préférence à la tête de leur propre vaisseau, et opérer en marge de la loi et de la société.

Les Explorateurs Négociants sont susceptibles de trouver un terrain d'entente avec les Contrebandiers : un commerçant respectable peut apporter un vernis de légitimité à une opération de contrebande afin que le regard des autorités en reste éloigné. Il arrive aussi qu'un Négociant, concentré sur les transactions marchandes, prenne comme partenaire un Contrebandier pour qu'il s'occupe du pilotage, de la logistique ou du sale boulot. En revanche, un individu qui se targue de pratiquer son commerce de manière éthique et légale sera peut-être profondément offensé par les activités d'un capitaine hors-la-loi.

CONTREBANDIERS ET MERCENAIRES

Les Pistoleros et les Mercenaires tirent une grande fierté de leur habileté avec un blaster (ou toute arme de leur choix). Lorsqu'ils cherchent les ennuis ensemble et combattent côte à côte, ils peuvent développer une rivalité amicale. Dès lors, chacun cherche à faire mieux que l'autre en multipliant les tirs acrobatiques, voire en « comptant les points ». Cependant, les convictions des Contrebandiers non-violents peuvent entrer en contradiction avec l'attitude de certains Mercenaires particulièrement brutaux. De telles dissensions peuvent entretenir une certaine tension au sein de l'équipe, tout particulièrement si un personnage impulsif endommage la cargaison par accident !

CONTREBANDIERS ET TECHNICIENS

« Qui se ressemble s'assemble. » Cet adage est particulièrement adapté aux Contrebandiers et aux Techniciens, qui se lient souvent d'amitié en un tournemain. Les premiers vouent une affection sincère à leur vaisseau, un attachement que seuls les seconds peuvent comprendre. À mesure que les compères découvrent les petites excentricités de leur engin, ou en créent à force de bricolage, de réparations et d'améliorations, ils finissent par donner naissance à un langage compris d'eux seuls, constitué d'un mélange de jargon technique et de références à des plaisanteries privées. Au fil des opérations de contrebande où ils vont devoir compter sur les performances de leur appareil bien aimé pour se tirer d'affaire, leurs liens ne vont cesser de se renforcer.

TRAVAILLER DANS LA CONTREBANDE

Travailler dans la contrebande n'est pas donné à tout le monde : il s'agit d'une activité délicate et dangereuse, et ceux qui la pratiquent se retrouvent bien souvent pris en tenaille entre les représentants de la loi et les barons du crime. Seuls des individus talentueux et capables de garder la tête froide peuvent s'acquitter des dangereuses expéditions et empocher les crédits qui viennent récompenser les risques encourus. Nombre de Contrebandiers se contentent de maintenir leur vaisseau en état sans aggraver leurs dettes. D'autres nourrissent des ambitions plus affirmées : certains convoitent un nouvel hyperdrive ou ont dans l'idée de bâtir leur propre empire du crime.

LE BUSINESS DE LA CONTREBANDE

Un PJ Contrebandier a besoin de deux éléments pour faire son travail : un vaisseau et une cargaison. Selon toute vraisemblance, il dispose déjà d'un appareil, le sien ou celui qu'il partage avec le reste du groupe. Mais il lui faut encore mettre la main sur une cargaison.

TROUVER DU TRAVAIL

Les Contrebandiers expérimentés ont accumulé des relations au sein de la pègre, des connaissances qui peuvent leur confier directement une cargaison ou les diriger vers un client intéressé par leurs services. Les chargements les plus intéressants ont parfois des origines inattendues,

et les trouver peut nécessiter l'intervention du reste de l'équipe, tout en donnant à ses membres une occasion de briller dans une mission relative à la contrebande. La plupart du temps, les PJ devront employer leurs talents, activer leurs réseaux, se procurer la marchandise eux-mêmes ou s'appuyer sur leurs aventures passées. Dans certains cas, un Contrebandier peut accepter de transporter une cargaison dangereuse pour s'acquitter d'une Obligation.

Les chargements qui transitent le plus souvent par les réseaux de contrebande sont naturellement illégaux : les trafics d'armes et d'épices constituent des activités particulièrement lucratives. Tous les objets du marché noir présentés à partir de la page 185 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** peuvent constituer une cargaison potentielle. Par ailleurs, les Contrebandiers transportent régulièrement des marchandises légales pour le compte d'organismes criminels, ou parfois de corporations légitimes qui veulent dégager un meilleur bénéfice en évitant les taxes et autres tarifs douaniers. D'autres individus, motivés par des considérations plus nobles, peuvent tenter de livrer du matériel médical à une planète placée sous blocus par l'Empire, de libérer des esclaves, ou encore de transporter des informations ou des agents pour le compte de l'Alliance Rebelle.

RECEVOIR LE PAIEMENT

La **Table 3-1 : Commission sur la cargaison** indique aux PJ le profit qu'ils peuvent espérer tirer des missions de contrebande. Pour déterminer la rareté et la valeur totale des biens concernés, le MJ doit se reporter au **Chapitre V : Matériel et équipement** du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** (ou au supplément dans lequel l'objet concerné fait son apparition). Ensuite, il peut déterminer le pourcentage du total que les PJ recevront à la livraison, en se référant à la table **Table 3-1**. Si nécessaire, il adaptera la rareté de la cargaison en fonction de la destination (voir p. 150 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Selon que le chargement est illégal ou pas sur le monde de destination, le Maître du Jeu devra se reporter à la colonne adéquate

Des négociations réussies (ou calamiteuses) avec l'employeur potentiel, ainsi que divers autres facteurs, peuvent influencer sur le profit des PJ. Une fois que le MJ a déterminé la récompense par défaut qui leur sera offerte à l'issue du contrat, il peut se référer à la **Table 3-2 : Modificateurs de commission** pour déterminer quel pourcentage de cette valeur de base ils peuvent gagner (ou perdre) à la table des négociations. Leur performance durant la mission affecte également le montant de la commission. Le MJ peut utiliser cette Table comme point de départ, et y ajouter les facteurs qu'il considère pertinents ou intéressants au sujet du travail en cours.

Une fois le moment venu de payer les PJ (généralement à la livraison), le MJ applique à la commission tous les modificateurs tirés de la **Table 3-2 : Modificateurs**

CARGO CHARTER

Un cargo charter est un vaisseau cargo qui ne suit pas d'itinéraires récurrents, ni ne rejoint de port d'attache particulier. Pour des raisons évidentes, la plupart des vaisseaux de contrebande opèrent officiellement en tant que cargos charter. Ce statut leur permet de se déplacer librement de port en port et de planète en planète sous couvert de légitimité. Cela étant, emprunter un itinéraire connu peut se révéler avantageux pour un Contrebandier, dans la mesure où son appareil attire moins l'attention des autorités portuaires. En effet, quand ces dernières voient certains vaisseaux régulièrement, elles s'en méfient beaucoup moins pour peu que les équipages ne soient pas des fauteurs de troubles notoires. Bien souvent, les Contrebandiers qui se retrouvent aux commandes d'un cargo charter ont débuté leur carrière dans le transport de fret officiel, arpentant des routes prédéfinies. Par la suite, ils ont dû accepter une cargaison « spéciale » sous la pression d'individus ou de groupes criminels, par nécessité financière ou tout simplement par appât du gain.

TABLE 3-1 : COMMISSION SUR LA CARGAISON

Rareté	Cargaison illégale	Cargaison légale
4-5	10 %	5 %
6-7	25 %	10 %
8-9	30 %	25 %
10	50 %	30 %

de commission (assortis d'autres modificateurs si nécessaire). Ensuite, les PJ peuvent empocher leur paie, majorée ou minorée de la commission suggérée par le modificateur final.

Les marchandises d'une rareté de 3 ou moins font rarement l'objet d'un trafic, à moins que le monde de destination de ces produits ne pratique des tarifs particulièrement élevés. Par ailleurs, d'autres circonstances locales inattendues peuvent faire grimper leur valeur ou leur rareté. Le cas échéant, le MJ modifiera ces facteurs pour la cargaison en question.

Les pourcentages de la table 3-1 indiquent la commission que les PJ peuvent espérer obtenir lorsqu'ils œuvrent comme intermédiaire entre un acheteur et un vendeur, ou lorsqu'ils achètent la cargaison au prix de gros. Si les personnages obtiennent un chargement par leurs propres moyens, sans déboursier un seul crédit (des marchandises volées ou éventuellement abandonnées par leur précédent propriétaire), avant de trouver un acheteur et de le vendre eux-mêmes, ils seront capables de gonfler leurs bénéfices (voir les règles sur le commerce à la p. 150 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Bien sûr, les contrebandiers ont de nombreuses raisons de ne pas se charger de chaque étape du trafic, et le MJ est libre d'introduire des complications substantielles afin de grignoter leurs bénéfices. Un baron du crime peut s'offusquer des activités que le groupe mène sur son territoire et exiger un important pot-de-vin pour éviter tout grabuge avec les autorités, ou des agents impériaux peuvent se faire passer pour des acheteurs et capturer les PJ. À l'issue de telles situations, les personnages sont susceptibles de perdre une partie, voire l'intégralité des crédits espérés, et devront peut-être accepter de nouvelles Obligations envers des organisations criminelles, des officiers corrompus ou des conseillers juridiques hors de prix. En règle générale, seuls les contrebandiers les plus expérimentés, ceux qui jouissent d'une solide réputation et de ressources importantes, peuvent espérer élargir leurs opérations de l'approvisionnement à la vente en passant par tous les autres aspects du trafic de contrebande.

PROBLÈMES DE LIVRAISON

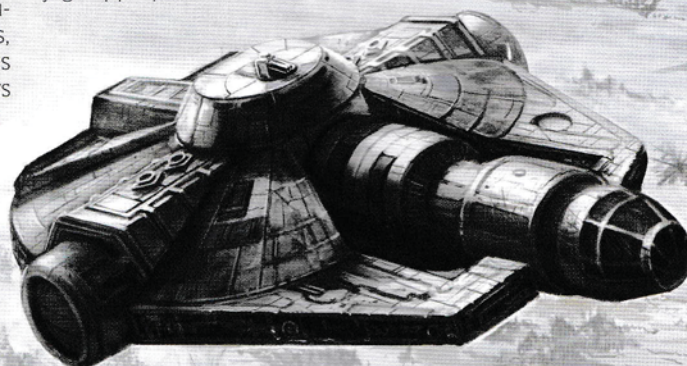
Un équipage se trouve parfois dans l'impossibilité de livrer son chargement : le vaisseau a peut-être été abordé par des pirates, ou l'équipe a été contrainte de se débarrasser de la cargaison à cause d'une patrouille impériale. Malheureusement, les barons du crime et les organisations qui emploient les contrebandiers ont tendance à considérer ces raisons comme de piètres

TABLE 3-2 : MODIFICATEURS DE COMMISSION

Circonstances	Modificateurs
Chaque ☺ ou ☹ ☹ ☹ obtenu lors d'un test de Négociation (ou d'une autre compétence à la discrétion du MJ)	+ 10 %
Chaque ✨ obtenu lors d'un test de Négociation (ou d'une autre compétence à la discrétion du MJ)	+ 5 %
Chaque ☹ ou ☹ ☹ ☹ obtenu lors d'un test de Négociation (ou d'une autre compétence à la discrétion du MJ)	- 10 %
Chaque ▼ obtenu lors d'un test de Négociation (ou d'une autre compétence à la discrétion du MJ)	- 5 %
La destination est sous blocus impérial.	+ 20 %
La destination est sous l'emprise d'une organisation criminelle ou d'un blocus quelconque.	+ 10 %
Les PJ arrivent avant la date prévue dans le contrat.	+ 10 % par jour d'avance
Les PJ arrivent après la date prévue dans le contrat.	- 10 % par jour de retard
Les PJ perdent une partie de la cargaison.	- 10 % ou plus (selon les pertes)

excuses, et ils ne sont pas réputés pour leur patience. Dans la plupart des cas, l'employeur tiendra les PJ pour personnellement responsables de la perte d'un chargement de valeur.

Si les personnages ne redressent pas rapidement la situation (et parfois même s'ils le font), ils doivent s'attendre à subir des conséquences désagréables. Pour décider de leur nature, le MJ peut prendre en compte la valeur des biens, la personnalité de l'employeur et ses relations avec les PJ lors d'affaires précédentes. Plus important : le MJ ne doit pas présenter ces conséquences comme une punition, mais comme une chance d'enrichir l'histoire au moyen de nouvelles complications. Les Contrebandiers peuvent voir leur valeur d'Obligation augmenter, découvrir que leur tête a été mise à prix par un client, ou faire face à toute autre mesure que le MJ juge appropriée.



LES RISQUES DU MÉTIER

Quoi qu'on en dise, pratiquer la contrebande ne permet pas de s'enrichir aisément, et ceux qui affirment le contraire sont des menteurs. Les contrebandiers passent leur temps à se précipiter au-devant du danger et rencontrent de nombreux obstacles imprévus dans l'exercice de leurs activités : même une course apparemment simple peut se révéler terriblement compliquée quand il faut agir dans l'urgence. Un bon capitaine doit savoir ajuster son plan de vol en cas d'événements inattendus. Pour quiconque pratique la contrebande, il existe un ennemi encore plus redoutable que les rivaux, les pirates et les chasseurs de primes : l'appareil bureaucratique qui supervise les voyages spatiaux et le commerce galactique, avec sa ribambelle de règles et de réglementations.

LE BUREAU DES DOUANES IMPÉRIALES

Pour un contrebandier, le Bureau des Douanes Impériales représente l'une des menaces les plus sérieuses, mais il s'agit également du facteur principal qui rend la contrebande si lucrative. Le BDI est l'agence chargée de faire respecter les lois et les réglementations sur le commerce interstellaire, de collecter les taxes douanières et de sanctionner le trafic de marchandises illégales. Même si la Marine Impériale prend souvent en charge la lutte contre la contrebande, la galaxie est bien trop vaste pour qu'elle puisse en surveiller l'intégralité. Elle ne dispose tout simplement pas des ressources nécessaires pour surveiller chaque hypervoe et chaque spatioport, tout particulièrement dans la Bordure Extérieure. Le Bureau des Douanes s'en charge donc à l'aide de sa propre flotte de corvettes et de vaisseaux de patrouille légers. Certes, ces vaisseaux sont nettement moins intimidants que les destroyers impériaux, mais ils n'en sont pas moins capables de surpasser en vitesse et en puissance de feu la plupart des navires-cargos utilisés par les contrebandiers, les pirates et même les Rebelles.

La plupart des systèmes soumis à des patrouilles des Douanes Impériales disposent d'au moins un vaisseau qui y stationne de manière permanente. Cependant, les systèmes majeurs et les plaques tournantes commerciales accueillent de véritables flottilles douanières. Tout monde qui pratique un commerce légal régulier ou traîne une réputation de laxisme à l'égard de la contrebande doit s'accommoder d'un bureau ou d'une présence quelconque des Douanes Impériales. Selon le lieu, elles peuvent œuvrer depuis un modeste bureau installé dans un spatioport stratégique ou depuis leur propre station spatiale, voire les deux.

La loi impériale autorise les patrouilles douanières à intercepter et à aborder tout vaisseau. Elles n'ont pas besoin de motif, ni même de soupçonner l'équipage d'un appareil d'activités illégales. Les équipes d'intervention, qui comprennent parfois des stormtroopers dans les zones notoirement riches en trafic clandestin, vérifient que le vaisseau s'est soumis aux formalités légales : conformité des codes de transpondeur, validité des licences et des immatriculations (comportant une tablette de bord issue du BOSS, cf. plus bas). Par ailleurs, les modifications techniques de l'appareil, le respect des règles de sécurité, la cargaison, l'équipage et les passagers

sont passés en revue. Chacun de ces aspects est régi par des normes innombrables qui changent en permanence. Tout capitaine, même avec les meilleures intentions du monde, est susceptible de violer sans le savoir l'une ou l'autre de ces lois obscures.

Les Douanes constituent avant tout une force de police : elles ont toute autorité pour confisquer les cargaisons, arrêter l'équipage et les passagers, voire saisir les appareils. En outre, leurs officiers n'hésitent pas à faire ouvrir le feu sur ceux qui ne se plient pas à leurs directives. Si les contrôles d'immatriculation des vaisseaux et des capitaines reviennent aux agents des douanes, c'est le BOSS qui conserve et gère ce genre d'informations.

LE BUREAU OFFICIEL DES SERVICES STELLAIRES (BOSS)

Si le ministère de l'Espace Impérial inspecte et certifie les ports et les stations spatiales, le Bureau Officiel des Services Spatiaux, plus connu sous l'acronyme de BOSS, est l'organisation non gouvernementale qui fournit leur attestation aux capitaines et immatricule les vaisseaux. Il enregistre aussi tous les codes transpondeurs ainsi que les modifications apportées aux appareils, ce qui comprend l'armement et les boucliers. Pour plus d'informations sur ces sujets, voir p. 384 du Livre de règles d'Aux Confins de l'Empire.

Malgré sa taille et ses moyens, le BOSS ne peut pas constituer d'archives efficaces sans la coopération des équipages : le nombre d'appareils en service dans la galaxie est bien trop important. Les capitaines qui ont modifié leur vaisseau eux-mêmes ou avec l'aide de techniciens hors-la-loi peuvent échapper quelques années aux inspections du Bureau, mais tôt ou tard, ils doivent mettre à jour le dossier de leur engin et leur licence de vol. Dès lors, ils sont confrontés à un dilemme : se soumettre à une inspection ou faire falsifier quelques documents. Pour les contrebandiers, qui ont souvent des douzaines d'infractions à leur actif et volent à bord de vaisseaux modifiés illégalement, le choix se résume à une seule possibilité.

Pour falsifier les archives, il faut employer un slicer assez doué pour s'introduire dans le réseau du BOSS. L'organisation, véritable structure familiale forte d'une histoire de 18 000 ans, se targue de maintenir la corruption à un niveau beaucoup plus bas en son sein que les autres administrations. Cela dit, elle n'en est pas à l'abri pour autant et avec un peu de chance, un bureaucrate du BOSS acceptera un pot-de-vin s'il est suffisamment alléchant.

TABLETTE DE BORD DU BOSS

Tous les vaisseaux disposent d'une tablette de bord officielle qui renferme toutes sortes d'informations utiles sur le vaisseau et son capitaine. Lorsqu'un appareil est abordé par les forces impériales, les officiers des douanes ou la police locale, l'équipage est supposé la présenter. Les fonctionnaires et les militaires disposent d'un accès direct aux archives du BOSS. Si les informations qui figurent dans la tablette ne correspondent pas aux archives, le capitaine risque gros. Pour cette raison, un contrebandier qui souhaite faire falsifier les archives doit agir directement à la source. Malheureusement, s'introduire dans le réseau informatique du BOSS est pratiquement impossible. Cela dit, si l'agence à l'origine de l'enquête n'a pas

payé les sommes mirobolantes exigées par l'organisation pour assurer les mises à jour régulières de ses bases de données, un beau parleur peut parvenir à convaincre ceux qui procèdent au contrôle que la tablette de bord du vaisseau est parfaitement à jour.

Les tablettes de bord du BOSS disposent d'un port de lecture standard, ainsi que d'un port d'écriture spécial. En l'absence d'un dispositif de connexion du BOSS, disponible illégalement avec un peu d'astuce, pirater la tablette nécessite un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆). En cas d'échec, ☹ signifie que la tablette est grillée et définitivement hors service. En cas de réussite, ☺ signifie que le personnage laisse une trace de son intervention. Ceci améliore la difficulté des prochains tests de compétences visant à vérifier les données enregistrées.

Intervenir directement sur le réseau du BOSS est une entreprise d'un tout autre acabit, et peut constituer une aventure complète : les PJ peuvent tenter de s'introduire par la force dans une installation sécurisée du BOSS ou de s'y frayer un chemin au bluff (voir **Arnaques et escroqueries** page 79, ou **Braquages et holdups** page 82).

CODE TRANSPONDEUR

Le BOSS se charge d'assigner un code transpondeur à tous les vaisseaux qui sortent d'usine et de les répertorier. Ce code représente la carte d'identité de l'engin, qu'il transmet aux senseurs des autres appareils. Il renferme diverses informations utiles : le nom du vaisseau, son type, l'identité de son propriétaire, etc. Le signal du transpondeur communique les informations de base, mais une vérification plus poussée est possible en comparant le code avec les archives du BOSS. En règle générale, seules les forces impériales et la police peuvent assumer le coût mirobolant des mises à jour des archives : les autorités de certaines planètes, voire de certains systèmes entiers ne peuvent pas se le permettre. C'est encore plus vrai sur les mondes reculés, où des ressources aussi avancées et coûteuses sont rarement à la portée des autorités locales.

Les transpondeurs sont intégrés dans les moteurs subluminiques d'un vaisseau et diffusent les informations en permanence dès leur démarrage. Trafiquer un transpondeur ne risque pas seulement d'endommager le système de propulsion lui-même, c'est aussi totalement illégal. Pour éviter la falsification des codes, ceux-ci se composent de deux parties : un signal informatique (ce que les spationautes désignent couramment sous le nom de « code transpondeur ») et une signature énergétique résiduelle issue de l'activité des moteurs. Chaque signature est unique, mais certains vaisseaux équipés de propulseurs semblables (deux vaisseaux d'un même modèle par exemple) partagent une « empreinte » presque identique. Concrètement, cela signifie qu'un cargo léger YT-1300 a de sérieuses chances de réussir à se faire passer pour un autre YT-1300 en modifiant son signal informatique, mais qu'il imitera difficilement un YT-2400.

AJOUTER DES CODES TRANSPONDEURS

Certains slicers particulièrement talentueux sont capables de doter un vaisseau de codes transpondeurs supplémentaires, ou d'en remplacer entièrement un. Toutefois, cet exploit n'est pas à la portée du premier venu. En cas de réussite, la plupart des vaisseaux civils se

laisseront berner par le nouveau code, mais un appareil ou un spatioport bénéficiant d'un accès aux archives du BOSS découvrira la supercherie en un rien de temps. La meilleure solution consiste à créer un faux code transpondeur correspondant au dossier d'un appareil au moteur presque identique et déjà enregistré par le BOSS.

Pour choisir un vaisseau compatible à imiter, les PJ doivent accéder aux archives du BOSS. Ils peuvent bien sûr opter pour un appareil de même modèle pris au hasard, mais il est probable qu'il n'existe dans la galaxie qu'une poignée d'engins au profil de transpondeur suffisamment proche pour donner le change. Les personnages peuvent obtenir légalement les données mises à jour (uniquement celles non-classifiées) en versant 1000 crédits au BOSS. Hélas, les acheteurs potentiels doivent subir un contrôle de leurs activités passées et actualiser le dossier de leur propre vaisseau. Pour trouver un appareil parfaitement compatible, plusieurs heures sont nécessaires, ainsi qu'un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). Bien entendu, si le vaisseau dont les PJ empruntent l'identité est actif dans la région, leur ruse risque d'être rapidement éventée. De nombreux contrebandiers se façonnent donc une fausse identité avant de faire appel à un slicer pour l'intégrer au réseau du BOSS. Par ailleurs, ils peuvent emprunter les coordonnées d'un engin qui a été détruit, mais dont le sort n'a pas été reporté à l'administration.

Pour atteindre les systèmes transpondeurs d'un vaisseau, un personnage doit effectuer un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Pour remplacer un code transpondeur par un nouveau, il doit réussir un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆). Un appareil spatial peut emmagasiner de nombreux codes transpondeurs. En revanche, puisque seuls quelques vaisseaux dans la galaxie disposent de moteurs présentant une signature comparable, l'efficacité des identités multiples est toute relative. Il est possible de modifier le moteur pour imiter la signature énergétique d'autres appareils, mais cette manipulation est difficile et dangereuse : les modifications apportées font parfois surchauffer le moteur, au risque d'occasionner des dommages permanents. La difficulté du **test de Mécanique** dépend de la différence entre la signature énergétique du vaisseau à contrefaire et celle de l'appareil des PJ. Tenter de faire passer le vaisseau pour un modèle de la même classe nécessite un **test Intimidant** (◆◆◆◆). En revanche, copier la signature d'un appareil plus volumineux requiert un **test Exceptionnel** (◆◆◆◆◆). À la discrétion du MJ, les ☹ générés lors du test peuvent occasionner des points de stress mécanique, tandis que ☺ peut infliger des dommages irréparables au moteur. Effectuez alors un jet sur la **Table 7-9 : Résultats des dégâts critiques** p. 245 du Livre de règles d'**Aux Confins de l'Empire**.

Enfin, il est plus facile de masquer le code transpondeur d'un vaisseau que d'en créer un nouveau. Cacher un code existant nécessite un **test d'Informatique ou de Mécanique Moyen** (◆◆). Ceci dit, dissimuler un code transpondeur est aussi illégal que de le falsifier. En outre, une telle pratique est très visible et attirera immédiatement l'attention des autorités ou des chasseurs de primes à portée de senseurs. Certains contrebandiers font fi de ce risque : peu leur importe d'attirer l'attention alors qu'ils mènent leurs activités illégales, l'important est qu'on ne puisse pas mettre un nom sur leur appareil !

LES VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Le succès des missions de contrebande repose sur la vitesse. En plus de l'habitude qu'ont les clients d'imposer une date butoir, il ne faut pas oublier que plus le travail se prolonge, plus l'équipage est susceptible de se faire prendre. S'acquitter d'un contrat rapidement permet en outre d'impressionner les employeurs, ce qui augmente les chances d'obtenir de nouveau du travail et un meilleur salaire à l'avenir. Bien que de nombreux facteurs influencent la durée d'une course, un capitaine habile et un hyperdrive rapide sont toujours bienvenus. Si l'équipage connaît les bons raccourcis hyperspatiaux et possède les compétences pour emprunter ces itinéraires risqués mais rapides, il aurait tort de s'en priver.

L'ART DE L'ASTROGATION

Planifier un itinéraire à travers l'hyperespace nécessite de réussir un test d'Astrogation selon les directives de la page 247 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Généralement, c'est le naviordinateur d'un vaisseau qui prend en charge les calculs requis pour effectuer un saut, mais ces systèmes sophistiqués ne sont pas infailibles. De nombreux facteurs, comme un naviordinateur endommagé ou une bulle gravitationnelle créée par un croiseur impérial de classe *Interdictor*, peuvent augmenter la difficulté d'un voyage à travers l'hyperespace. Afin de voyager sans risque, les contrebandiers ont tendance à affuter leurs compétences ou à s'offrir les services d'un astrogateur qualifié.

La **Table 3-3** propose une nouvelle liste d'événements dont le MJ peut se servir pour modifier le jet ou le résultat d'un test d'Astrogation. Les voyages dans l'hyperespace

TABLE 3-3 : MODIFICATEURS D'ASTROGATION SUPPLÉMENTAIRES

Modificateurs	Exemple
Ajoute  automatique au test de compétence	L'astrogateur a effectué des recherches supplémentaires à l'aide d'une carte stellaire.
Ajoute   automatiques au test de compétence	L'astrogateur a lui-même emprunté l'itinéraire récemment.
Ajoute  automatique au test de compétence	Des débris spatiaux présents dans l'espace ordinaire projettent une ombre massive non répertoriée sur la trajectoire du vaisseau.
Ajoute   automatiques au test de compétence	Un événement céleste important a sérieusement affecté la route depuis la dernière vérification.
Améliore un dé de difficulté du test de compétence	L'hyperdrive du vaisseau est défectueux, ou l'appareil a pénétré dans l'hyperespace trop près d'une planète.

sont dangereux et complexes, et toutes sortes de calamités peuvent s'abattre sur un vaisseau. En revanche, le talent d'un astrogateur, les performances d'un naviordinateur ou un coup de chance peuvent avoir une influence positive. Pour déterminer l'issue d'un voyage dans l'hyperespace, le MJ et les joueurs peuvent dépenser les symboles obtenus lors du test pour déclencher des effets positifs et négatifs, repris sur la **Table 3-4**.

TABLE 3-4 : DÉPENSER LES , ,  ET  LORS DES TESTS D'ASTROGATION

Coût	Options
	Le personnage ajoute  au prochain test d'Astrogation qu'il effectuera sur le même itinéraire.
 	Le voyage se passe sans incident. Chaque personnage à bord du vaisseau élimine 2 points de stress.
 ou   	Le vaisseau atteint sa destination plus vite que prévu, économisant 25 % du temps de trajet estimé (cette option ne peut être sélectionnée qu'une fois par test).
	L'équipage découvre un nouveau raccourci qui permet d'ajouter  à tous les tests d'Astrogation futurs sur le même itinéraire hyperspatial. Nombre d'individus et d'organisations sont prêts à payer cher pour disposer des coordonnées d'un tel raccourci, tout particulièrement s'il concerne une hypervoeie très fréquentée.
	L'hyperdrive subit une surcharge d'énergie. Le vaisseau subit 1 point de stress mécanique. Le personnage ajoute  au prochain test d'Astrogation qu'il effectuera sur le même itinéraire.
 	Le voyage se passe particulièrement mal. Chaque personnage à bord du vaisseau subit 2 points de stress. Le vaisseau heurte un débris au sortir de l'hyperespace, ce qui inflige 1 point de dégât de coque à l'appareil.
  	Des mynocks se sont agrippés au vaisseau avant le saut dans l'hyperespace, ou durant une escale dans l'espace ordinaire. L'appareil subit 3 points de stress mécanique. En outre, les PJ seront peut-être obligés de se débarrasser eux-mêmes des mynocks (voir p. 413 du Livre de règles d' AUX CONFINS DE L'EMPIRE).
   ou 	En cas d'échec au test, les erreurs de calcul font dériver le vaisseau. Celui-ci émerge de l'hyperespace dans un autre système ou dans les profondeurs glacées de l'espace, au choix du MJ. En cas de réussite au test, une ombre gravitationnelle oblige le vaisseau à quitter l'hyperespace prématurément. Une fois l'appareil dans l'espace ordinaire, les personnages doivent entreprendre un nouveau test d'Astrogation pour atteindre leur destination d'origine. Le vaisseau atteint sa destination moins vite que prévu, ce qui allonge de 25 % le temps de trajet estimé (cette option ne peut être sélectionnée qu'une fois par test).
	L'hyperdrive s'arrête pour éviter une ombre gravitationnelle, mais ne ressort pas indemne de la manœuvre. Une fois le vaisseau sorti de l'hyperespace, l'hyperdrive est hors d'usage jusqu'à ce qu'il soit réparé.
 	Le vaisseau entre en collision avec l'ombre gravitationnelle d'une planète ou subit un phénomène similaire. L'appareil est contraint de sortir de l'hyperespace (probablement dans un endroit dangereux). En outre, le vaisseau subit immédiatement un dégât critique. Effectuez un jet sur la Table 7-9 : Résultats des dégâts critiques de la (page 245 du Livre de règles d' AUX CONFINS DE L'EMPIRE) et ajoutez +30 au résultat.

TABLE 3-5 : ROUTES MINEURES ET ITINÉRAIRES DE CONTREBANDE

Nom de la route	Durée du voyage	Sites notables
La passe de Kessel	0,75 heure	Kessel, Oba Diah
Le couloir commercial de Kessel	1,5 heure	Kessel, Zerm
La route des épices de Llanic	4,25 heures	Jermac, Llanic, Mon Gazza
Ootmian Pabol	1,5 heure	Nal Hutta, Nar Bo Sholla, Keldooine
Pabol Hutta	2 heures	Nal Hutta, Sleheyron

HYPERVOIES, ROUTES COMMERCIALES ET ITINÉRAIRES DE CONTREBANDE

Les hypervoies et les routes commerciales sont indispensables au commerce galactique, et bien entendu à la contrebande. Cependant, l'Empire et les forces de l'ordre des systèmes patrouillent sur les itinéraires principaux et les contrebandiers doivent se rabattre sur d'autres solutions : les raccourcis et les passes. Il s'agit d'hypervoies souvent dangereuses sur lesquelles ils sont les seuls à se risquer. La compétition règne parmi les capitaines et nombreux sont ceux qui tentent de battre le record de vitesse pour rejoindre une destination donnée.

La **Table 3-5 : Routes mineures et itinéraires de contrebande** indique la durée moyenne requise pour emprunter les voies de contrebande les plus connues de la galaxie, ainsi que les planètes notables qu'elles relient. La **Table 3-6 : Principaux itinéraires galactiques**, page 78, indique la durée moyenne d'un voyage entre certains mondes emblématiques de *Star Wars* situés sur les cinq plus grandes routes commerciales de la galaxie. La durée dépend essentiellement de la distance physique entre les planètes. Néanmoins, de nombreux facteurs comme des anomalies gravitationnelles du hyperspatiales peuvent forcer le vaisseau à revenir dans l'espace ordinaire. De même, il est parfois nécessaire d'effectuer quelques détours afin d'éviter des puits de gravité et autres phénomènes du même acabit. Ceci peut fortement jouer sur la durée moyenne des voyages, mais un autre facteur notable réside dans la fréquence des passages sur une hypervoe donnée. En effet, le ministère de l'Espace Impérial collecte les données des senseurs de navigation à l'occasion des procédures d'amarrage standard des vaisseaux, et ces informations sont employées pour mettre à jour les cartes d'astrogation. Les problèmes décrits plus haut ne sont que quelques-uns des imprévus qui peuvent

faire varier le temps nécessaire pour rejoindre une planète donnée. En règle générale, une hypervoe s'étend sur une large bande de l'espace (et de l'hyperspace) divisée en canaux plus petits qui partagent la même destination mais sont séparés pour éviter toute collision entre vaisseaux. Il existe des variations entre ces canaux, sans oublier que certaines routes sont plus empruntées dans un sens que dans l'autre, ce qui peut entraîner des différences de durée sur certains itinéraires.

La durée moyenne des voyages indiquée ci-après repose sur l'utilisation d'une hyperdrive de classe 1. Pour connaître la durée réelle d'un trajet à l'aide d'une autre classe, multipliez le temps de base indiqué par la classe de l'hyperdrive du vaisseau, puis modifiez le résultat obtenu en fonction du test d'Astrogation réalisé pour préparer le saut. Pour plus d'information, reportez-vous page 247 du Livre de règles d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE**, ainsi que page 76 du présent ouvrage.



TABLE 3-6 : PRINCIPAUX ITINÉRAIRES GALACTIQUES (EN JOURS À L'AIDE D'UN HYPERDRIVE DE CLASSE 1)

Planète d'arrivée		Planète de départ														
		ROUTE COMMERCIALE PERLEMIENNE			PASSE CORELLIENNE			VOIE MARCHANDE CORELLIENNE			ROUTE DE RIMMA			VOIE HYDIENNE		
		Ossus	Roche	Taanab	Coruscante	Corellia	Tatooine	Duro	Bestine	Bespin	Thyferra	Sullust	Kal'sebbol	Bonadon	Brentaal	Eriadu
ROUTE COMMERCIALE PERLEMIENNE	Ossus	–	1	2.5	4.5	5.5	9	6	6.5	9	6	9	10.5	7.5	4	9
	Roche	1	–	1.5	3.5	4.5	8.5	5	5.5	8	5.5	8	9.5	6.5	3	8
	Taanab	2	1	–	2	3.5	7.5	3.5	5	7.5	4.5	7.5	8	6	2	7
PASSE CORELLIENNE	Coruscante	4	3	2	–	1.5	5.5	2	2.5	5.5	2.5	5	6	5	0.5	4.5
	Corellia	5.5	4.5	3.5	1.5	–	4	0.5	1	4	1.5	4	5	6.5	2	3.5
	Tatooine	9	8	7	5	4	–	4	6	8	6	6.5	7.5	11	5.5	6
VOIE MARCHANDE CORELLIENNE	Duro	5.5	4.5	3.5	1.5	0.5	4	–	3	4	2	4	5.5	6.5	2	3.5
	Bestine	6	5.5	4.5	2.5	1.5	5.5	1.5	–	3	1	2	4	8	3.5	2.5
	Bespin	8.5	8	7	5	4	8	4	2.5	–	3	3.5	5	11	6.5	3.5
ROUTE DE RIMMA	Thyferra	6.5	6	5	3	2	6	2	0.5	2.5	–	2	3.5	8.5	3.5	2.5
	Sullust	9	8	7	5	3.5	6	4	2	3.5	2	–	2	11	5.5	0.5
	Kal'sebbol	10	9	8	6	5	7.5	5	4	4.5	3.5	2	–	11	6.5	1.5
VOIE HYDIENNE	Bonadon	8	7	6	5.5	6.5	11	7	7.5	10.5	8	10.5	11.5	–	4.5	9.5
	Brentaal	3.5	2.5	1.5	1	2	5	2.5	3	6	3.5	5.5	6	5	–	5
	Eriadu	8.5	7.5	6.5	4.5	3.5	6	3.5	2.5	3	2	0.5	1.5	9.5	4.5	–



ESCROQUERIES ET ARNAQUES

Par définition, les Contrebandiers gagnent leur vie en dehors de la loi. Toutefois, beaucoup se concentrent sur ce qu'ils considèrent comme des crimes sans victimes. Transporter une cargaison sans payer de taxes ne fait de mal à personne. Certes, l'Empire y perd un peu, mais ces quelques crédits ne lui manqueront pas. D'autres vont plus loin : ils ne se contentent pas de transporter les marchandises d'un vendeur à son acheteur, ils dérobent les biens appartenant à des individus ou des organisations. C'est ici que le vol, l'escroquerie et autres formes de larcins entrent en jeu, sous la qualification globale « d'arnaque ». Ce genre de boulot plaît particulièrement aux Voleurs, aux Charmeurs et aux Vauriens, car le destin ou l'expérience leur ont donné des talents adaptés à ce genre de crime. Bien sûr, une bonne arnaque fait appel à de multiples compétences, ce qui permet à d'autres types de personnage de participer.

Perpétrer une arnaque consiste à gagner la confiance d'un individu dans le but de le dépouiller. Le plus souvent, c'est la cupidité qui motive l'escroc, et il n'a d'autre ambition que de disparaître avec les crédits ou les biens de la victime. Cependant, certaines personnes pratiquent l'arnaque pour des raisons personnelles ou même morales. Les PJ peuvent escroquer un bureaucrate impérial, puis le faire chanter pour qu'il ferme les yeux sur leurs opérations de contrebande ou qu'il cesse de brutaliser les citoyens locaux. Que le groupe s'en serve pour s'enrichir ou pour améliorer le sort des petites gens, avoir barre sur un fonctionnaire ou un parrain de la pègre peut être un atout précieux.

Une arnaque nécessite au moins une personne charismatique et convaincante, qui sera le « visage » du groupe. Même s'il n'est pas le cerveau de l'affaire, le succès de l'entreprise repose sur la capacité du « visage » à gagner la confiance du pigeon. Un Charmeur est un choix de visage tout naturel, mais n'importe quel personnage doté de bonnes compétences sociales peut endosser le rôle.

METTRE EN SCÈNE UNE ARNAQUE

Une arnaque est une opération délicate, qui exige la précision d'un chirurgien et la ruse d'un Hutt. Selon le tempérament du pigeon, les escrocs maladroits qui s'embarquent dans une telle aventure sans un plan soigneusement préparé sont condamnés à l'échec, à la prison ou à une mort douloureuse. Les arnaques se déploient en plusieurs étapes comprenant souvent des ajustements improvisés sur le tas. Les détails d'une aventure mettant en scène une escroquerie varient énormément, mais toutes peuvent être divisées en cinq phases : trouver le pigeon, préparation, approche, complication, et enfin encaissement et sortie.

Se servir de ces phases comme base de réflexion aide à la fois le MJ et les joueurs. Une arnaque peut nécessiter une foule de détails aussi critiques que minuscules et devenir très complexe. Pour cette raison, il vaut mieux que tout le monde travaille ensemble à l'élaboration du plan.

Le MJ peut fournir des détails utiles pour combler les blancs selon les besoins, et aider les joueurs à concocter un plan qui fonctionne dans le cadre de sa campagne. Veiller à l'implication du groupe aide tout le monde à rester synchrone, à garder le rythme et à préparer le déroulement des opérations.

TROUVER LE PIGEON

Avant de commencer, les futurs arnaqueurs doivent trouver leur pigeon. La plupart du temps, ils doivent y parvenir, ou au moins commencer les recherches, avant d'avoir formulé leur plan. Qu'il s'agisse d'un individu ou d'une organisation, l'identité du pigeon limite certains choix et conditionne les étapes suivantes. Elle définit aussi la nature de l'encaissement qui résultera de l'arnaque si tout se passe bien. Les PJ doivent donc choisir judicieusement.

Avant de choisir leur pigeon, les arnaqueurs doivent se pencher sur de nombreux détails. Dans la mesure où le but de l'opération consiste à obtenir quelque chose de précieux, il est crucial de porter son choix sur un gibier riche ou possédant de vastes ressources. Toutefois, les riches et les puissants font des pigeons dangereux, car s'ils comprennent qu'ils ont été arnaqués par les PJ, ils ont les moyens de leur pourrir la vie. Leur vengeance peut prendre de multiples formes, et impliquer des chasseurs de primes, des forces de sécurité privées, ou tout simplement les autorités.

Généralement, les arnaqueurs prennent le temps de faire des recherches sur leur pigeon potentiel ou de l'observer avant de passer à l'action. Il faut se renseigner sur les finances de la cible, ses défenses, la sécurité qui l'entoure, ses connaissances et ses associés, son tempérament et ses centres d'intérêt. Plus les PJ ont d'informations sur lui, plus ils ont de chances de réussir leur arnaque.

Le MJ et les joueurs gèrent généralement cette phase par la narration, avec peu de lancers de dés, voire aucun. Le Maître du jeu peut présenter un pigeon potentiel aux PJ comme amorce pour une aventure de son cru. Il peut aussi permettre au groupe de prendre la main, de poser des questions et de mener ses propres « chasses au pigeon ».

LA PRÉPARATION

Cette phase regroupe tous les préparatifs auxquels les arnaqueurs doivent se livrer avant que le visage ne contacte le pigeon. Elle inclut la conception d'un plan qui englobe les autres phases et l'obtention de tous les objets, informations et autres ressources dont les PJ auront besoin pour le mener à bien. Parmi les ressources vitales, on peut citer les détails personnels nécessaires pour gagner la confiance du pigeon et les informations sur les obstacles, à la fois physiques et sociaux, auxquels le groupe doit s'attendre pendant le boulot.

CONSEIL AU MJ : IMPLIQUEZ TOUS LES JOUEURS

Une arnaque de longue durée est une activité intense et chronophage pour les PJ. Qu'elle forme la base d'une aventure ou qu'il ne s'agisse que d'une étape d'une opération plus vaste, il faudra certainement au moins une séance pour la terminer. Pendant cette période, le visage du groupe, certainement un Charmeur ou un Vaurien, sera très souvent sous les projecteurs. Centrer certaines parties sur un seul personnage n'est pas une mauvaise chose en soi, à condition que tous les PJ y aient droit à leur tour et que personne ne se sente exclu. Pour cela, la meilleure méthode consiste à confier un rôle à jouer à tous les PJ. Si les joueurs ont du mal à imaginer des responsabilités et des tâches pour leurs personnages lors de la phase de préparation, le MJ devrait pouvoir leur proposer des suggestions basées sur leurs compétences et leurs capacités.

En jeu, les PJ en question pourront intervenir et apporter au groupe des compétences auxquelles les autres n'avaient même pas pensé.

En plus des arnaques de longue durée qui monopolisent une séance ou une aventure, les Charmeurs, les Vauriens et autres personnages sociables et sans scrupules peuvent se servir de leurs capacités pour organiser de courtes arnaques au cours d'aventures sans rapport, ou entre deux séances. Cela ne prend généralement que quelques minutes de temps de jeu, dont l'objectif est de dépouiller un PNJ des crédits qu'il a sur lui à ce moment-là. Cela permet également au Contrebandidier de se faire un peu d'argent de poche pendant que le reste du groupe est engagé dans des activités qui ne requièrent pas ses talents particuliers.

À ce stade, les PJ développent le plan détaillé de leur arnaque. Cela inclut les déguisements et les fausses identités dont ils se serviront, ce qu'ils veulent obtenir du pigeon et ce qu'ils vont lui offrir pour obtenir sa coopération. Dans la plupart des cas, le groupe n'a pas l'intention de tenir ses promesses, mais parfois il faut s'y résoudre afin de gagner la confiance de la cible.

Pour les personnages autres que le charismatique « visage » de l'arnaque, il s'agit d'une bonne occasion de contribuer à l'opération. En fait, si les préparatifs doivent mettre les PJ en contact avec le pigeon et ses associés, il est préférable que le visage reste hors de vue, histoire que le groupe n'abatte pas ses cartes trop vite. Selon les préparatifs nécessaires, le MJ peut demander des tests de Connaissance (pour déterrer des informations supplémentaires grâce à des recherches), des tests de Perception (pour évaluer l'efficacité des surveillances et des filatures), ou des tests de Négociation ou de Système D (pour obtenir les informations ou le matériel requis).

L'APPROCHE

Au cours de cette phase, un ou plusieurs arnaqueurs, généralement le ou les visages du groupe, entrent en contact avec le pigeon. Le plus souvent, la rencontre est soigneusement chorégraphiée pour ressembler à une coïncidence, afin de persuader la cible que la personne qu'elle vient de rencontrer est digne de confiance. Selon le plan, l'approche peut prendre une infinité de formes, depuis un « désolé de vous avoir bousculé » dans un bar jusqu'à des impostures élaborées (parent éloigné, connaissance d'un ami ou d'un employé).

Le succès d'une arnaque repose énormément sur la réussite de l'approche. Maladroitement menée, elle risque d'anéantir le plan le mieux conçu. À ce stade, les arnaqueurs ont sans doute investi des crédits, du temps et des efforts dans leur entreprise. Si l'approche

tourne mal, ils risquent de tout perdre. Pire, mettre la puce à l'oreille de la cible risque de leur valoir des ennuis avec les autorités.

Le succès de l'approche repose souvent sur le visage du groupe, mais un autre PJ peut se charger du contact initial et arranger une rencontre avec le pigeon et le visage. Dans tous les cas, les tests de compétences sociales jouent un rôle capital. Tromperie est bien sûr importante, mais les personnages peuvent se reposer sur Charme si le groupe dissimule l'arnaque sous un vernis de sincérité. Si l'opération prend la forme d'une proposition d'affaires, Négociation peut également entrer en jeu.

LA COMPLICATION

Contrairement aux autres phases, la complication ne fait pas partie du plan des arnaqueurs. Aucun plan ne se déroule sans accroc ! Les escrocs peuvent en anticiper certains, mais d'autres sont impossibles à prévoir. Les PJ sont susceptibles de faire face à de nombreux défis et même de subir des revers au cours d'une arnaque, mais la complication, en tant que phase, se réfère à un problème grave qui peut tout gâcher à moins que le groupe n'agisse vite et bien pour la surmonter. Quelques exemples : un individu qui connaît la véritable identité du visage fait son apparition, un événement se produit et le pigeon commence à poser des questions pénibles, un tiers s'empare de ce que les PJ convoitaient... Lorsque la complication survient, quelle qu'elle soit, les personnages ne peuvent pas l'ignorer. Ils doivent résoudre directement le problème, modifier leur plan pour l'intégrer, ou lâcher complètement l'affaire. Généralement, la complication surgit lorsque l'arnaque est bien avancée et que les PJ sont proches de leur objectif, ce qui fait encore monter les enjeux.

La complication peut naître naturellement du déroulement de l'arnaque. Le MJ peut aussi faire survenir des événements ou des personnages inconnus qui menacent

de faire exploser le plan en plein vol. Si l'Obligation de l'un des PJ a été déclenchée pendant cette séance, elle peut être à l'origine de la complication. Une aventure « d'arnaque » reposant rarement sur la violence, cette phase est donc parfaite pour y insérer un combat.

La complication doit représenter un défi pour les PJ, mais elle ne doit pas non plus faire avorter l'escroquerie, sauf si le groupe échoue à la résoudre ou insiste pour agir contre ses propres intérêts. Le MJ ne devrait jamais laisser l'arnaque s'effondrer à cause d'une seule erreur ou d'un seul test manqué, que ce soit lors de la complication ou de n'importe quelle autre phase. Il devrait plutôt se servir de ces petits problèmes pour proposer de nouveaux défis aux PJ, pratiquer un peu de roleplay, les forcer à réévaluer le plan et réagir vite pour couvrir leurs erreurs.

L'ENCAISSEMENT ET LA SORTIE

Si tout se passe plus ou moins comme prévu, le groupe obtient ce qu'il attend du pigeon, qu'il s'agisse de crédits, d'informations ou d'un artefact sans prix. Selon les détails du plan et le succès des personnages lors des tests

de compétence importants, la cible peut leur remettre volontairement ce qu'ils recherchent, soit parce qu'elle leur fait confiance, soit parce qu'elle attend un retour sur investissement. Le groupe peut également prendre discrètement possession de ce qu'ils cherchent à obtenir. Selon les circonstances, l'encaissement requiert au moins un test effectué avec une compétence sociale ou Magouilles. Dans certains cas, surtout si des complications imprévues se sont produites, les PJ risquent de ne pas avoir d'autre solution que de révéler leurs intentions, et d'en être réduits à braquer le pigeon avec un blaster afin de le dépouiller.

Une fois l'encaissement terminé, les personnages doivent réussir une sortie rapide et bien orchestrée. Dans l'idéal, ils s'en vont tranquillement et le pigeon ne comprend que plus tard qu'il s'est fait rouler (voire jamais, ce qui est encore mieux). Toutefois, si le plan impose aux PJ de voler la cible après une arnaque dont l'objectif était de gagner l'accès à son domicile ou son entreprise, ou si une erreur, un test manqué ou un  l'alerte, lui ou ses alliés, les PJ risquent de devoir se frayer un chemin vers la sortie à coups de blasters. Un plan est bien préparé s'il prend en compte les deux possibilités. Le vaisseau des PJ doit être prêt à partir et l'un des membres du groupe peut parfaitement procéder aux préparatifs de décollage pendant que les autres bouclent l'arnaque.



CASSES ET INTRUSIONS

De nombreux contrebandiers gagnent leur vie en transportant des marchandises pour le compte d'autres personnes, qu'il s'agisse de puissants parrains de la pègre Hutt, de discrets agents de l'Alliance ou du redoutable Soleil Noir. Certains réalisent qu'ils peuvent augmenter leurs profits et jouir d'une plus grande liberté en se procurant leurs propres marchandises au lieu de servir d'intermédiaires. Malheureusement, cette approche impose des investissements exorbitants... à moins que la cargaison ne soit gratuite. Un Voleur peut rapidement devenir riche et célèbre grâce à des braquages de grande envergure, mais plus le butin est important, plus les risques sont grands.

PLANIFIER UN CASSE

Une effraction est à la portée de n'importe quel Voleur, mais un vrai pro planifie minutieusement son cambriolage. Pour lui, tout se déroule bien lorsqu'il s'introduit rapidement sur les lieux et sort sans que les victimes ne se soient rendu compte de rien (avant qu'il soit déjà loin en tout cas). Disposer d'un plan se révèle indispensable pour déjouer les multiples mesures de sécurité qui protègent les butins les plus intéressants.

Comme une bonne arnaque (voir page 79), un bon casse met en œuvre les compétences et les capacités de tous les membres du groupe, pas juste celles du Voleur ou du Contrebandier. Avant l'intrusion, les Éclaireurs jouent un rôle capital dans la reconnaissance du site. Les Érudits peuvent fournir la minuscule information qui fera toute la différence entre le succès et l'échec. L'expertise des Techniciens sert à désactiver les systèmes de sécurité. Les Charmeurs peuvent distraire gardes et passants. Les Mercenaires se montrent utiles si tout tourne mal et que les PJ doivent prendre la fuite. Enfin, les Négociants s'assurent que les objets de valeur seront revendus avec un bon bénéfice.

LES MESURES DE SÉCURITÉ

Des palais des hors-la-loi de la Bordure Extérieure aux gratte-ciel des Mondes du Noyau, les mesures de sécurité varient énormément. Elles peuvent aller de simples serrures accompagnées de muscles à louer jusqu'aux dispositifs technologiques sophistiqués chapeautés avec précision par des droïdes. Cette section vous fournit un échantillon de ces mesures, mais leur variété est infinie et il n'est possible que d'en couvrir une petite partie. Tant qu'il y aura des voleurs, des techniciens spécialistes essaieront de les contrer... et il y aura *toujours* des voleurs.

CONTOURNER LA SÉCURITÉ

La nature exacte d'une mesure de sécurité détermine la compétence requise pour en triompher ainsi que la

difficulté de l'action. Dans les pages suivantes, les entrées consacrées à chaque système indiquent la ou les compétences nécessaires pour le neutraliser ou le contourner. Elles précisent également la difficulté pour y parvenir en temps normal. Comme toujours, le MJ peut toutefois modifier le test pour tenir compte de la situation ou pour représenter des versions plus ou moins avancées d'un système. Généralement, un personnage peut déjouer une mesure de sécurité grâce à un seul jet de dés mais certaines, particulièrement complexes ou difficiles, peuvent en exiger plusieurs. Un système qui comporte plusieurs éléments peut également nécessiter des tests séparés pour neutraliser chacun de ses composants. Toutefois, si certaines mesures dépendent d'un appareil déclencheur, le PJ peut se contenter de le neutraliser ou de le contourner pour désactiver l'ensemble.

Parfois, l'expertise de la personne qui a installé le système de sécurité joue un plus grand rôle que la nature des éléments qui le composent. Un véritable pro connaît les trucs des voleurs et peut adapter son système pour les contrer. Au choix du MJ, une telle mesure de sécurité peut nécessiter un test en opposition. Cela peut s'appliquer à des systèmes de n'importe quel type ou presque, de la serrure mécanique à une barrière laser. Dans ce cas, au lieu de vous servir de la difficulté standard décrite plus loin, déterminez-la en fonction de la compétence du personnage qui a installé le système. La compétence dépend du système, mais les plus courantes sont Informatique, Mécanique et Survie (cette dernière fonctionne pour les pièges rudimentaires, comme ceux créés dans un environnement naturel).

OBSTACLES

Les obstacles sont généralement des systèmes passifs conçus pour décourager les voleurs en bloquant leur progression. Ils peuvent être maintenus actifs en permanence ou, dans certaines installations, s'armer après l'heure de la fermeture. Parfois, les obstacles ne se mettent en place que si un intrus active un détecteur ou un déclencheur (voir page 83).

SERRURES

Crocheter une serrure requiert des outils appropriés et un test de Magouilles. Sur les Mondes du Noyau (entre autres), des systèmes électroniques sont ajoutés aux serrures conventionnelles ou les remplacent entièrement. Crocheter une telle serrure requiert un **test de Magouilles Intimidant (◆◆◆◆)**. Un passe-partout électronique (voir page 179 du livre de règles d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE**) réduit la difficulté de deux niveaux.

En général, échouer à un test de Magouilles lors d'un crochetage représente une perte de temps, ce qui peut mettre le Voleur en danger si des gardes patrouillent dans la zone. De plus, si le PJ obtient un ☹, le MJ peut en profiter pour briser la serrure pendant la tentative. Si le Voleur a raté son test, il doit trouver un autre moyen d'entrer. S'il l'a réussi, la serrure s'ouvre mais ne peut plus être refermée, ce qui risque de donner l'alerte.

CHAMPS D'ÉNERGIE ET PORTAILS LASER

Les champs d'énergie et les portails laser, également appelés « champs de force », sont des murs d'énergie infranchissables employés pour bloquer l'accès à des zones interdites. La principale différence entre les deux types de champs est que le premier se contente de bloquer le passage, comme une barrière physique, tandis que les portails laser désintègrent tout ce qui entre en contact avec eux.

L'importante consommation d'énergie de ces systèmes – en particulier les portails laser – oblige à les couper brièvement à intervalles réguliers afin d'éviter la surchauffe et les pannes. Les responsables de la sécurité installent souvent des portails laser en séquence, de manière à ce qu'un intrus ayant franchi le premier soit piégé ou tué par les suivants. Un personnage qui tente de les franchir à temps doit réussir un **test d'Athlétisme** ou de **Coordination Difficile** (◆◆◆) sous peine de subir 10 points de dégâts. Chaque ▼ au test provoque 1 point de dégâts supplémentaire, et le MJ peut dépenser tout ☹ pour infliger une Blessure critique.

DÉTECTEURS ET DÉCLENCHEURS

Détecteurs et déclencheurs repèrent la présence d'un intrus. Ils ne ralentissent pas la progression d'un Voleur, mais ils préviennent les forces de sécurité de la présence d'une menace ou activent d'autres systèmes, qu'il s'agisse d'obstacles ou de contre-mesures plus dangereuses.

SCANNERS

La galaxie compte une immense variété de scanners, depuis les modèles spécialisés qui repèrent la signature des cellules énergétique des blasters jusqu'aux machines à large spectre qui identifient l'espèce d'un être conscient grâce à ses signes vitaux. Certains senseurs manuels disposent d'une portée très courte alors que d'autres sont omnidirectionnels et couvrent des kilomètres. En général, la portée et l'efficacité d'un tel système correspondent à sa taille. Les gardes qui manipulent les scanners peuvent être visibles ou dissimulés dans une alcôve.

Aussi perfectionnés soient-ils, les scanners ne sont pas parfaits, surtout si un personnage cherche activement à leur échapper. Face à un biosenseur conçu pour détecter des signes de mensonge, comme un poulx élevé, un PJ peut se servir de sa compétence Calme. Esquiver le faisceau d'un scanner directionnel peut exiger un test de Discrétion, ou d'Athlétisme s'il faut sauter par-dessus. Le MJ peut aussi décider de donner au scanner une compétence de Perception, et modifier ses tests en fonction des précautions prises par les personnages (s'ils retirent par exemple la cellule énergétique de leurs blasters avant de passer un poste de contrôle).

PLAQUES À PRESSION

Conçues pour se fondre dans le décor, les plaques à pression détectent la présence des intrus qui marchent dessus. En repérer une nécessite un **test de Perception**

ou de **Vigilance Difficile** (◆◆◆). Enjamber une plaque à pression sans la déclencher exige un **test de Coordination Intimidant** (◆◆◆◆).

Le déclencheur contact est une variation de la plaque à pression. Les experts en sécurité installent ces petits détecteurs de pression sur des poignées de porte ou de conteneur, et sur d'autres surfaces qu'un intrus risque de toucher. Si le personnage est au courant de l'existence d'un déclencheur contact, il peut effectuer un **test de Coordination ou de Magouilles Intimidant** (◆◆◆◆). S'il le réussit, il peut manipuler l'objet sans activer son déclencheur.

SYSTÈMES ACTIFS ET PIÈGES

Les systèmes actifs et les pièges sont là pour immobiliser, blesser ou tuer les intrus. Ils font partie des systèmes de sécurité les plus dangereux que l'on puisse opposer à un Voleur.

PIÈGES LASER

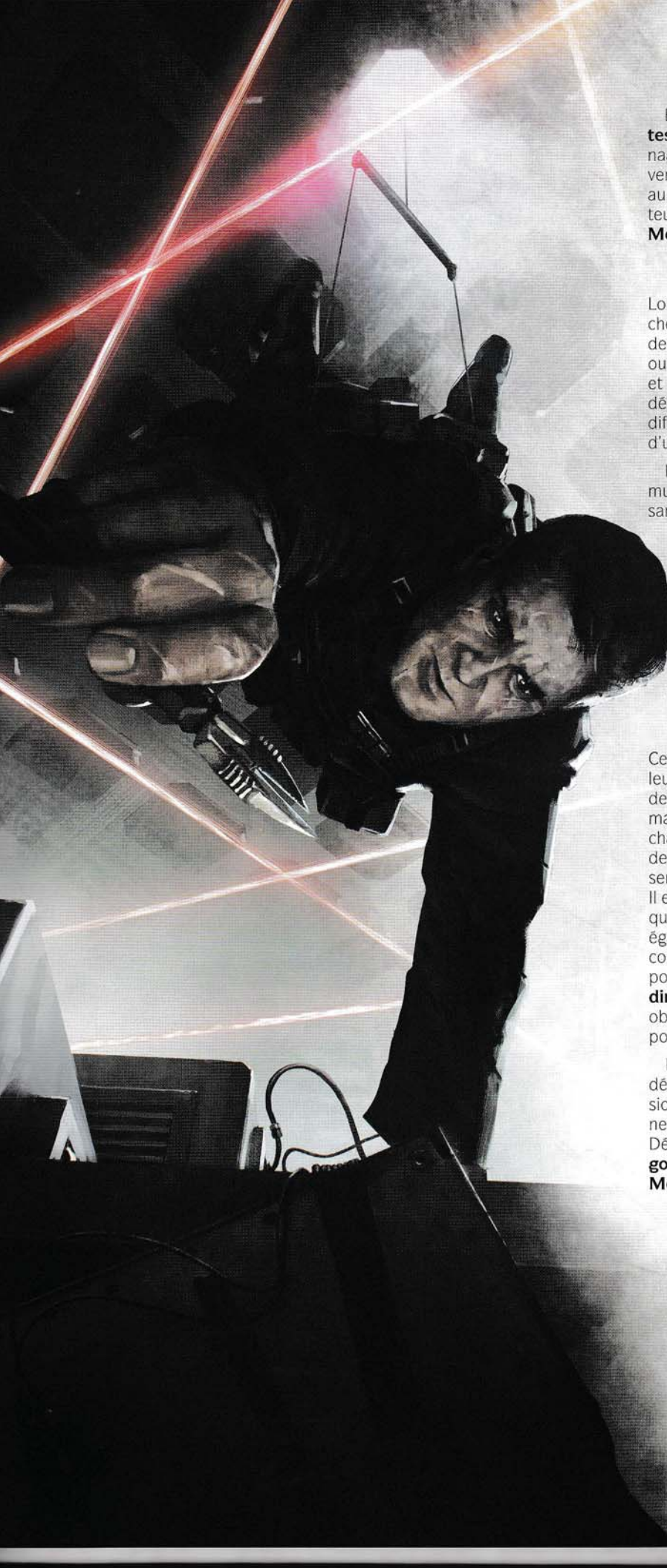
En dépit de leur nom, les pièges laser sont en réalité des blasters automatisés, comme le Projecteur laser Classe VI de BlasTech. On peut les employer seuls ou en plus de gardes vivants ou de droïdes. Par rapport à eux, ils ont l'avantage de pouvoir être placés n'importe où. D'ailleurs, leur petite taille les rend simples à dissimuler et en fait des cibles difficiles à atteindre.

Lorsqu'il est activé, que ce soit par un garde ou parce que ses senseurs détectent la présence d'un intrus, l'ordinateur embarqué du piège laser classe et sélectionne ses cibles. Ces armes disposent du profil d'un fusil blaster (voir p. 160 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Elles sont considérées comme ayant une Agilité de 2 et un rang dans la compétence Distance (armes lourdes). Certains pièges laser peuvent être télécommandés. Dans ce cas, le garde se sert de sa propre compétence Distance (armes lourdes).

Le réglage étourdissant est disponible pour les pièges laser. Il peut être activé manuellement ou en réponse à des conditions établies lors de leur programmation. Le système a un gabarit de 0, et il est détruit dès qu'un personnage réussit un test de combat contre lui.

PROJECTEURS DE CHAMP DE RÉPULSION INVERSÉE

Les projecteurs de champ de répulsion inversée, également connus sous le nom de « pièges à homme », créent un champ de gravité augmentée dans une zone afin d'immobiliser une cible sans la tuer. Leur forme et leur taille varient, mais les modèles les plus courants, comme l'Incapacitator I-2 de Golan Arms, se présentent sous la forme de plaques rectangulaires qui mesurent un mètre sur un mètre cinquante et sont épaisses de dix centimètres. Beaucoup de projecteurs de champ de répulsion inversée sont réglables, ce qui leur permet d'être efficaces contre les créatures et les individus quelle que soit leur puissance musculaire. Ils peuvent être télécommandés ou activés par un boîtier de commande.



Échapper à un champ de répulsion inversée exige un **test d'Athlétisme Intimidant** (◆◆◆◆). Un personnage qui n'est pas maintenu par le piège peut le désactiver sans effectuer de test à condition de pouvoir accéder au boîtier de commande. Sans lui, désactiver le projecteur exige un **test de Mécanique ou d'Informatique Moyen** (◆◆).

DIFFUSEURS DE GAZ

Lorsqu'ils sont activés par un détecteur ou un déclencheur (voir page 83), les diffuseurs de gaz projettent des produits chimiques en aérosol, conçus pour tuer ou neutraliser les intrus. Pour augmenter leur efficacité et réduire les dégâts collatéraux, leur mise en marche déclenche souvent la fermeture de portes étanches. Le diffuseur lui-même peut être dissimulé derrière la grille d'un évent de ventilation ou dans un autre appareil.

Il existe une variété infinie de gaz, mais les plus communs ont des effets similaires : soit ils font perdre connaissance à l'intrus, soit ils le tuent. Dans tous les cas, lors de chaque round d'exposition, un personnage doit réussir un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). S'il le rate et s'il a affaire à du gaz incapacitant, il encaisse 3 points de stress, plus 1 par ☼. S'il s'agit d'un gaz mortel, il subit trois points de blessures plus 1 par ☼ (l'encaissement ne s'applique pas). Le MJ peut dépenser ☹ pour infliger une blessure critique au personnage. Les respirateurs et autres équipements du même ordre immunisent contre les effets des gaz.

DÉTONATEURS

Certaines personnes ou organisations préfèrent détruire leurs biens plutôt que les laisser tomber entre les mains de voleurs, surtout si les objets renferment des informations incriminantes ou dangereuses. Dans ce cas, la chambre ou le conteneur employé(e) peut être garni de détonite ou d'un autre explosif, dont la mise à feu sera déclenchée en cas de manipulation non-conforme. Il est possible de définir l'importance de l'explosion pour qu'elle détruise uniquement l'objet... ou qu'elle englobe également le cambrioleur. Tous les personnages au contact avec l'explosif quand il se déclenche subissent 15 points de dégâts et doivent effectuer un **test de Coordination ou de Perception Moyen** (◆◆). Chaque ☼ obtenu réduit les dégâts de 1. Le MJ peut dépenser ☹ pour infliger une blessure critique à un personnage.

Le détonateur peut être relié à n'importe lequel des détecteurs présentés page 83 afin de déclencher l'explosion selon certaines conditions. Une boîte ou un conteneur peut aussi être piégé(e) pour exploser à l'ouverture. Désarmer ce type de déclencheur exige un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) ou un **test de Mécanique Moyen** (◆◆).

FUSILLADES ET DUELS

La plupart des contrebandiers pensent que se retrouver impliqué dans une fusillade fait partie des risques du métier, qu'il s'agisse de lutter contre des concurrents, des chasseurs de primes ou même des stormtroopers. Certains, en particulier les Pistoleros, vont même jusqu'à apprécier ces moments d'extrême tension. Toutefois, tous doivent rester conscients des conséquences potentielles du recours à la violence. Celui qui dégaine trop vite risque de s'attirer des ennuis beaucoup plus graves que ceux qui l'ont poussé à dégainer.

Sur de nombreuses planètes, la légitime défense permet d'éviter pas mal de complications légales. Dans les coins les plus agités de la galaxie, produire des témoins qui attestent que le type d'en face a dégainé le premier permet parfois d'être libéré sans commentaires au lieu de se retrouver incarcéré, voire sommairement exécuté. Même s'il est pris dans les rouages complexes de la loi impériale, il peut s'avérer judicieux pour un personnage d'invoquer la légitime défense. Pour toutes ces raisons, lorsqu'ils connaissent mal les lois et les coutumes locales, de nombreux contrebandiers préfèrent attendre que l'ennemi dégaine, car il s'agit d'un signe d'agression reconnu dans presque toute la galaxie.

Lors d'un duel, chacun des participants veut éviter de dégainer le premier, afin de bien montrer qu'il agit en

situation de légitime défense. Idéalement, la confrontation doit se dérouler devant témoins, dans une cantina ou dans la rue, voire devant une foule rassemblée pour profiter du spectacle. Bien sûr, chaque protagoniste veut aussi être le premier à tirer, parce que dans le cas contraire, il est bien possible qu'il ne tire pas du tout...

LE DUEL

Un duel diffère d'un combat classique par la manière dont il débute. Les combattants, qui sont généralement deux, se font face. Tous les deux ont l'intention de dégainer en second mais de tirer en premier, afin d'abattre leur adversaire en public sans commettre un crime. Il convient également de faire étalage d'un certain talent, au cas où quelqu'un d'autre voudrait faire le malin.

Tout commence lorsque les deux duellistes se font face, souvent à portée courte, mais parfois plus près, au choix du MJ. Le duel se déroule selon les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : LE FACE-À-FACE

Pendant la première étape d'un duel, les deux personnages se font face et tentent de s'intimider ou de s'évaluer tout en attendant patiemment que l'adversaire dégaine. En fonction de la nervosité et de l'expérience des

TABLE 3-7 : DÉPENSER LES , ,  ET  DANS UN DUEL

Coût	Options possibles
 ou 	Accomplir la manœuvre <i>Posture défensive</i> au prix d'une brouille au cours de l' Étape 2 : Dégainer (ou d'un tour suivant). Se jeter à terre ou se relever au prix d'une brouille au cours de l' Étape 2 : Dégainer (ou d'un tour suivant).
  ou 	Accomplir la manœuvre <i>Viser</i> au prix d'une brouille au cours de l' Étape 2 : Dégainer (ou d'un tour suivant). Ajouter +10 à la première <i>Blessure critique</i> que le personnage inflige avant la fin de son prochain tour.
   ou 	Dégainer une arme au prix d'une brouille au cours de l' Étape 2 : Dégainer (ou d'un tour suivant). Forcer la cible à lâcher une arme qu'elle porte.
	Ajouter +30 à la première <i>Blessure critique</i> que le personnage inflige avant la fin de son prochain tour. Si l'attaque inflige des dégâts à un PNJ de type rival, elle le tue immédiatement (ne peut être activé que pendant le test de combat de l' Étape 2 : Dégainer).
 	Si l'attaque inflige des dégâts, elle neutralise sa cible sans la tuer (ne peut être activé que pendant le test de combat de l' Étape 2 : Dégainer). Le personnage peut immédiatement effectuer un autre test de combat contre une cible différente qui se trouve à portée (ne peut être activé que pendant le test de combat de l' Étape 2 : Dégainer).
 ou 	Le personnage subit 2 points de stress.
  ou 	Le personnage est désorienté pour 2 rounds.
   ou 	Le personnage ne bénéficie pas de sa défense à distance ou au corps à corps jusqu'à la fin du prochain tour. Le personnage est immobilisé pour 2 rounds.
	Après l'attaque, l'arme du personnage subit un dysfonctionnement. Si c'est possible, considérez qu'elle est à court de munitions (voir page 207 du livre de règles d' AUX CONFINS DE L'EMPIRE).
 	L'attaque du personnage touche un passant qui se trouve à portée (au choix de son adversaire) au lieu de sa cible (ne peut être activé que pendant le test de combat de l' Étape 2 : Dégainer). Le personnage ne peut plus souffrir volontairement de stress pour activer des capacités ou gagner des manœuvres supplémentaires jusqu'à la fin de son prochain tour.

combattants, cette phase peut durer quelques secondes ou de longues minutes. Les duellistes vétérans sont capables de visualiser tout l'affrontement dans leur esprit à plusieurs reprises avant de dégainer.

Durant l'**Étape 1 : le face-à-face**, chaque personnage choisit l'une des options mentionnées page 86 : **Évaluer** ou **Intimider**.

ÉVALUER

Les deux pistoleros ont la main à quelques centimètres de leur blaster, et le personnage essaie de jauger son adversaire, cherchant la faille qui lui permettra de prendre l'avantage. Il peut repérer un minuscule tic nerveux, un holster personnalisé, ou simplement remarquer la jambe d'appui de son adversaire. S'il déchiffre mal ces indices subtils, il risque de se retrouver désavantagé lorsqu'il faudra dégainer et tirer. Le personnage effectue un test opposé de Perception ou de Système D contre le Calme de son adversaire. S'il réussit, il améliore un dé de sa réserve lors du test de Calme déterminant l'initiative à l'**Étape 2 : Dégainer**, et bénéficie d'une amélioration supplémentaire par **★ ★** obtenus. Le joueur et le MJ peuvent dépenser des symboles sur la **Table 3-7 : dépenser ☹, ☹, ☹ et ☹ dans un duel**, page 85.

INTIMIDER

Que ce soit en se moquant de lui ou agitant les doigts en direction de son blaster, le personnage essaie d'intimider son adversaire ou de l'induire en erreur afin qu'il dégaine le premier. Toutefois, s'il se concentre trop sur cette tentative, il risque de perdre de vue l'ensemble de la situation et d'ignorer les mouvements de l'ennemi, ce qui le désavantagera. Le personnage effectue un test opposé de Tromperie ou de Coercition contre le Sang-froid de son adversaire. S'il réussit, il ajoute ☐ au test de Calme de son adversaire lorsqu'il faudra déterminer l'initiative à l'**Étape 2 : Dégainer**, plus ☐ par

tranche de **★ ★** obtenus. Le joueur et le MJ peuvent dépenser des symboles sur la **Table 3-7 : dépenser ☹, ☹, ☹ et ☹ dans un duel**, page 85.

ÉTAPE 2 : DÉGAINER

Tôt ou tard, les nerfs de l'un des duellistes finissent par lâcher et il saisit son blaster. Grâce à ce geste d'agression, l'autre personnage peut dégainer sans risquer d'ennuis légaux. Les observateurs doivent être attentifs, parce que les combattants bougent *très* vite.

Pour déterminer l'initiative, les deux personnages effectuent un test concurrentiel de Calme avec une difficulté **Simple** (-). Il est modifié par le résultat des tests de l'**Étape 1 : Face à face**. Le personnage qui a l'initiative la plus basse craque et tente d'attaquer, tandis que l'autre garde son calme, dégaine et attaque en un seul mouvement. Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé prend donc le premier tour, mais il doit dégainer son arme (s'il veut s'en servir) avant d'attaquer. Il peut utiliser toutes les manœuvres qui lui restent après avoir dégainé pour Viser, se mettre à couvert ou se livrer à n'importe quelle activité raisonnable dans ce contexte.

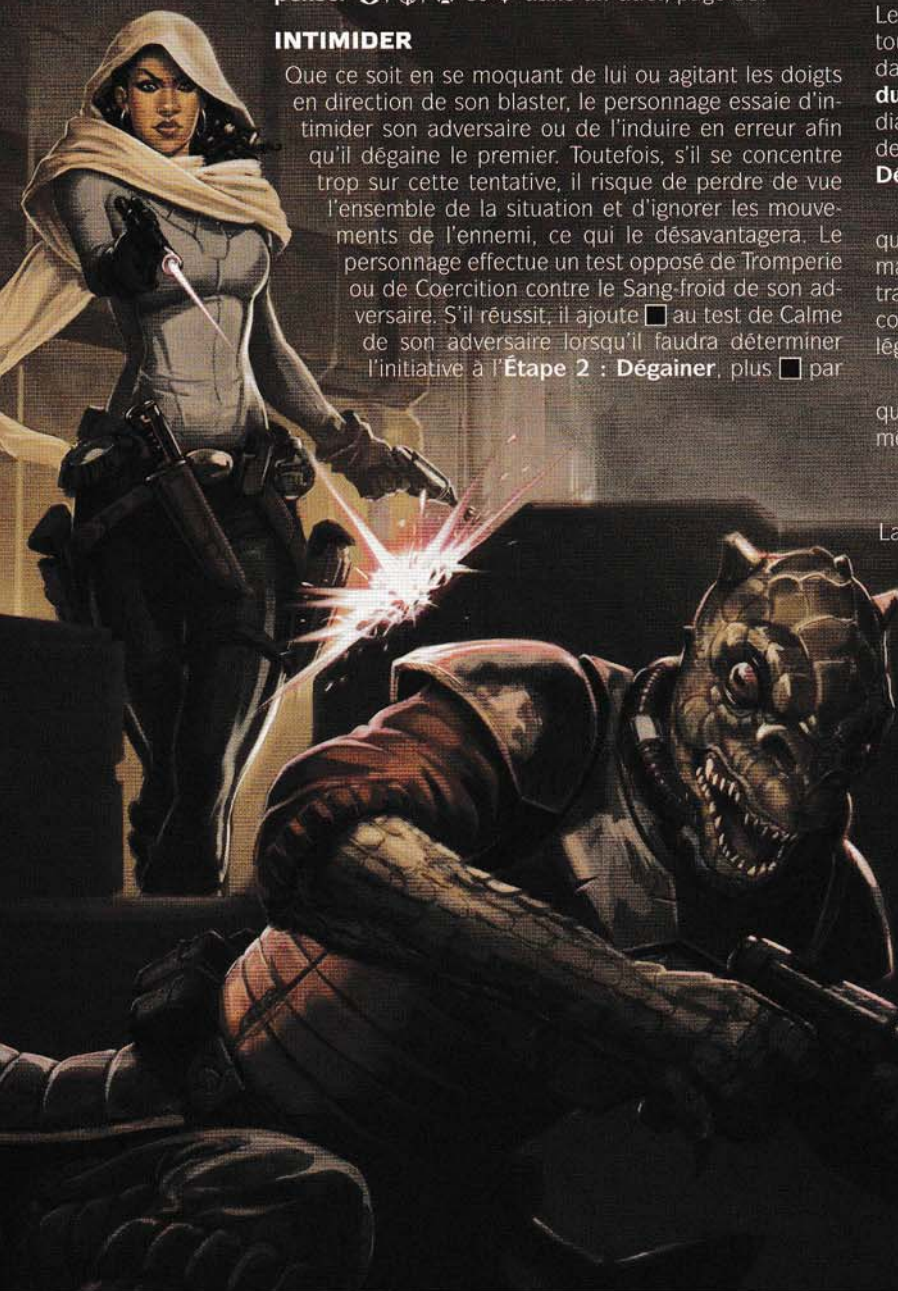
Un test de combat réussi inflige des dégâts normaux. Le joueur et le MJ peuvent dépenser ☹, ☹, ☹ et ☹ de toutes les manières habituelles, plus celles qui figurent dans la **Table 3-7 : dépenser ☹, ☹, ☹ et ☹ dans un duel**, page 85. Tous deux peuvent aussi utiliser immédiatement les options de cette table obtenues à l'issue des tests de l'**Étape 1 : Face à face** et de l'**Étape 2 : Dégainer**, ou les garder pour plus tard lors du combat.

Le MJ peut dépenser ☹ contre le personnage vainqueur du test d'initiative pour indiquer qu'il agit prématurément, dégainant et tirant en premier. Cela n'entraîne aucun malus aux tests de compétence pendant le combat, mais peut avoir des conséquences sociales et légales par la suite.

S'il survit à l'attaque de son adversaire, le personnage qui passe en second prend son premier tour, selon les mêmes règles que le premier.

ÉTAPE 3 : LE COMBAT CONTINUE

La résolution d'un duel est souvent instantanée. Toutefois, si les deux personnages survivent à l'**Étape 2 : Dégainer**, le combat se poursuit normalement, à un détail près : si MJ estime que c'est approprié, les personnages peuvent avoir recours aux options de la **Table 3-7 : dépenser ☹, ☹, ☹ et ☹ dans un duel**, page 85. Les personnages qui se joignent au combat à ce stade effectuent des tests de Calme pour déterminer leur initiative.



PARIS ET JEUX DE HASARD

Des immenses casinos du Noyau aux arrière-salles des cantinas de la Bordure Extérieure, le jeu prend une multitude de formes. Toutes les civilisations ont donné naissance à des jeux, et certains sont pratiqués dans presque toute la galaxie. Lorsqu'ils se jouent sans enjeu ou presque, les jeux de talent ou de hasard sont des distractions populaires, mais il ne faut pas sous-estimer la popularité des parties à forte mise. Des fortunes, des vaisseaux ou même des vies et des planètes ont été gagnés ou perdus à une table de jeu.

L'HINTARO

L'hintaro se joue avec des dés du destin. Populaire sur de nombreux mondes, il serait né sur Chazwa ou Corsin, qui s'en disputent la paternité. Il est néanmoins plus probable qu'il ait évolué à partir de jeux similaires pratiqués sur plusieurs planètes. Il existe des variantes régionales, mais les spatioports et autres communautés qui voient passer de nombreux voyageurs utilisent généralement les mêmes règles standardisées. Des variantes simplifiées emploient des dés du destin standard, mais le véritable hintaro utilise des dés du destin spéciaux aux symboles uniques.

Au cours d'une manche d'hintaro, chaque joueur lance deux dés du destin. Au casino, la maison lance les dés pour les joueurs, mais lors de parties ordinaires, les adversaires manient généralement les leurs. Les joueurs disposent de la possibilité de relancer l'un des dés une fois. S'ils le font, le second résultat est définitif. Une fois que tous ceux qui le désiraient ont relancé leur dé, un joueur (ou la maison, dans le cas d'un casino) lance l'hintaro, un dé du destin spécial dont les faces portent différents symboles. Son résultat modifie le lancer des joueurs. Le mieux classé gagne la manche et rafle les mises.

L'HINTARO DANS AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Bien que les tests de compétences puissent influencer les paris et d'autres aspects périphériques du jeu, le résultat d'une manche d'hintaro est défini directement par les joueurs, qui lancent leurs dés pour représenter les dés du destin maniés par leurs personnages. La **Table 3-8 : symboles d'hintaro**, page 88, offre un système d'équivalences afin que tous puissent découvrir le résultat de la manche directement, plutôt que de s'en remettre à un système abstrait.

Voici les différentes phases d'une manche d'hintaro :

ÉTAPE 1 : CHOISIR L'HINTARON

Au début de la manche, les joueurs choisissent parmi eux un hintaron (qui peut être un PNJ), qui équivaut au donneur dans une partie de cartes. Au casino, il s'agit presque toujours du croupier. Dans une partie moins formelle, on change d'hintaron à chaque manche, et le rôle se transmet dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est chargé de collecter mises et paris, de s'assurer que les joueurs ont la possibilité de relancer un dé (et un seul), puis de lancer l'hintaro.

ÉTAPE 2 : LES MISES

En commençant par le joueur qui se trouve à la gauche de l'hintaron, chaque joueur verse une mise au pot pour lancer la manche.

ÉTAPE 3 : LANCER LES DÉS

Une fois les mises effectuées, chaque joueur lance , qui correspondent aux dés du destin utilisés dans l'hintaro.

ÉTAPE 4 : LES PARIS

Une fois que tous les joueurs ont lancé les dés, ils peuvent parier une somme supplémentaire, en commençant par le joueur qui se trouve à droite de l'hintaron. Le joueur suivant doit s'aligner sur la nouvelle mise ou se coucher. À la fin du tour de table, une fois que l'hintaron a fait le choix de s'aligner sur la mise ou de l'augmenter, tous les joueurs doivent s'aligner ou se coucher. Chaque joueur ajoute sa nouvelle mise au pot.



TABLE 3-8 : SYMBOLES D'HINTARO

Symbole du dé	Nom d'hintaro
✱	Tukar
⦿	Kulro
▼	Hin
⊗	Taro

ÉTAPE 5 : RELANCER

Une fois que tous les joueurs ont examiné les jets de leurs adversaires et misé, chaque joueur peut décider de relancer un dé. En commençant par le joueur situé à sa gauche, l'hintaron demande à chaque joueur s'il veut relancer.

Comme le dé lancé lors d'une partie d'hintaro ne fait pas partie d'un test, il n'est pas modifié par les talents ou les autres capacités qui affectent ce genre de jet. En revanche, la capacité emblématique Chance de pendu s'applique à tous les lancers de dés. Un Contrebandier expérimenté peut donc s'en servir pour modifier les résultats pendant une manche d'hintaro.

TABLE 3-9 : RÉSULTATS D'HINTARO

Nom	Dés	Rang
Tukar to Kulro	✱ ✱ ⦿ ⦿	1 ^{er}
Quad Kulro	⦿ ⦿ ⦿ ⦿	2 ^e
Tukar Tukar	✱ ✱	3 ^e
Kulro Kulro	⦿ ⦿	4 ^e

ÉTAPE 6 : LANCER L'HINTARO ET DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Une fois que tous les joueurs ont relancé un dé ou refusé de le faire, l'hintaron lance un dé d'Infortune pour représenter le dé du destin spécial de l'hintaro. Chaque ▼ (Hin) annule un ✱ (Tukar) et chaque ⊗ (Taro) annule un ⦿ (Kulro).

Une fois les annulations effectuées, comparez les séries de symboles restantes aux entrées de la **Table 3-9 : résultats d'hintaro**, afin de définir leur classement. Une série qui n'apparaît pas n'a pas de rang et ne peut pas gagner. Le meilleur rang, du premier au quatrième, remporte la manche et la totalité du pot. En cas d'égalité, le pot est partagé. Si personne ne gagne, le pot reste sur la table pour la manche suivante.

NÉMÉSIS POUR CONTREBANDIERS

La vie d'un Contrebandier est pleine de conflits, de dérobades et de tromperies. Les alliés sont rares, les ennemis abondent... et parfois, c'est sur ces derniers qu'il faut compter en l'absence d'autre soutien ! En fait, un Contrebandier ne se demande pas s'il va s'attirer l'inimitié d'un adversaire puissant, mais plutôt quand et pendant combien de temps. Toutefois, ce qui rend un ennemi vraiment dangereux n'est pas son identité, mais les motivations qui l'animent et ce qu'il représente pour le Contrebandier. Un tel PNJ devient mémorable lorsqu'il quitte le rôle d'ennemi unidimensionnel dont la seule fonction est de servir d'obstacle au groupe. D'ailleurs, les « méchants » réussis donnent même aux joueurs l'occasion de ressentir de l'empathie, parce que leurs motivations restent compréhensibles. Selon les actions des PJ, certains adversaires peuvent rester dans les coulisses pendant longtemps : ils leur mettent des bâtons dans les roues, mais n'interviennent en personne qu'au moment idéal. En précisant pourquoi l'ennemi juré agit comme il le fait et comment il s'y prend, le MJ le rend de plus en plus intéressant au fil de l'histoire.

Vous trouverez ci-dessous une liste de stéréotypes de PNJ qui peuvent devenir des adversaires récurrents dans une campagne basée sur les contrebandiers.

LE PATRON

Le Patron est une figure puissante, directement liée à la contrebande. Il est ou a été l'employeur d'au moins un PJ, et l'Obligation de ce dernier définit la nature de leur relation. En général, le Patron est un parrain de la pègre, mais il peut aussi s'agir d'un capitaine pirate surgi du passé du personnage, du propriétaire d'un casino ou d'un cadre supérieur doté de contacts douteux. Souvent, la relation avec lui commence sur une note positive, ou au moins profitable. Cependant, au fur et à mesure que le temps passe, elle commence à se gâter, à dessein ou à cause des circonstances. Bientôt, les PJ se retrouvent pieds et poings liés et assignés à des tâches dangereuses ou impossibles. S'ils rompent la relation, le Patron utilise ses ressources pour leur rendre la vie impossible.

Les motivations classiques d'un tel PNJ sont le pouvoir et le contrôle. Quelle que soit la manière dont il a obtenu sa fortune et sa position, il a bien l'intention de les conserver et d'accroître son influence. Cette dynamique fonctionne tant que ses subalternes restent à leur place. Ceux qui font preuve de trop d'ambition sont perçus comme des menaces, et il réagit en conséquence, que ce soit pour les garder sous contrôle ou pour éliminer des rivaux. Si les personnages ont l'intention de faire un gros coup, ou s'ils y arrivent, le Patron réclamera sa part. Dans le contexte d'une campagne, ce PNJ peut être tour à tour un allié et un adversaire, mais au bout du compte, le bien-être des personnages ne le concerne pas.

LA LOI

À un moment ou à un autre, tous les contrebandiers ont affaire aux forces de l'ordre. « La Loi » est une menace très nébuleuse, dont l'ombre plane sur tous ceux qui vivent en marge de la société. Tôt ou tard, elle s'incarne dans un individu précis, qui entreprend de rendre la vie des PJ encore plus difficile qu'elle ne l'est déjà. Cette personne peut appartenir à d'innombrables institutions à travers toute la galaxie : un représentant des douanes locales, un officier de la police sectorielle, un agent du Bureau des Investigations Criminelles de l'Empire (BICE), ou même un enquêteur privé. Son identité dépend de l'endroit où les personnages se trouvent pendant l'histoire où il apparaît.

Au cours de leurs opérations de contrebande, les PJ ont généralement des problèmes avec la Loi. Si une inspection se passe mal, ils peuvent recevoir des amendes ou des contraventions. Le risque d'emprisonnement n'apparaît que si la Loi les prend à commettre un délit de classe 1 ou 2 selon la nomenclature des Références pénales impériales (détaillées pages 384 – 385 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Si les PJ sont trop téméraires, des rencontres avec la Loi sont inévitables, et ils passeront certainement leur temps à essayer de garder un peu d'avance.

Dans une campagne, le représentant de la Loi se préoccupe avant tout de l'ordre, du *statu quo* et du respect de l'autorité dans sa juridiction. Règles et règlements existent pour des raisons précises, et il les perçoit comme autant d'éléments assurant la cohésion de la société. Ceux qui servent la Loi veulent que règnent la paix, l'ordre et la sécurité, et ils tentent d'arrêter ceux qui ne partagent pas ce point de vue. Même les agents les plus corrompus parlent d'ordre et du *statu quo* pour promouvoir leurs intérêts égoïstes. Les indépendants associés à la Loi se préoccupent davantage d'argent que de justice, mais ils connaissent le système et l'exploitent à leur profit.

EXEMPLE DE PATRON : NOHAM LE HUTT

Noham le Hutt est un arriviste qui a fui son propre kajidic pour une histoire de dettes. Des investissements mal calculés ont englouti l'essentiel de sa fortune, et il veut reconquérir son statut. Pour l'instant, il vit et tient sa cour sur la station Squan. Située près du monde lointain d'Arbooine, cette installation spatiale délabrée est un avant-poste commercial mineur. Pour les PJ, si Noham représente un excellent contact régulier parce qu'il est désespéré et a besoin de conclure des marchés, il s'avère tout de même rusé et cupide. Les PJ le trouvent toujours prêt à financer des opérations, même modestes, en échange d'un pourcentage. Toutefois, s'ils réussissent trop bien, ils réaliseront vite qu'il a l'intention de s'attribuer leur part de bénéfice, et qu'il n'hésitera pas à les vendre pour y parvenir s'il le faut...

EXEMPLE D'AGENT DE LA LOI : GRAZ LE CHASSEUR

Graz est souvent considéré comme le chasseur de primes idéal : professionnel, efficace et extrêmement doué pour la violence. Ce Gank indépendant et taciturne a travaillé avec beaucoup de structures de maintien de l'ordre au sein de la Bordure Extérieure. Il a la réputation de remplir ses contrats à la lettre, avec une précision mécanique. Bien que les Ganks soient réputés pour leurs actes de violence gratuite, Graz évite soigneusement tout dommage collatéral, particulièrement lorsqu'il s'agit de civils, ce qui empêche rarement ce cyborg de ramener ses cibles en temps et en heure. Redoutable avec un fusil ou un pistolet, il pilote un chasseur d'assaut Ki-hraxz lourdement customisé.



La Némésis de la Loi a accès à des ressources considérables, ce qui la rend particulièrement dangereuse. Un simple officier peut réquisitionner une petite équipe pour l'aider dans son enquête, alors qu'un agent doté des bons contacts au sein de l'Empire peut disposer d'un destroyer stellaire en cas de nécessité !

Cela dit, la Loi n'est pas aussi monolithique que l'Empire le voudrait. Au cours d'une enquête criminelle, plusieurs agences entrent souvent en conflit. Ce qui est important pour un individu peut s'avérer secondaire, ou même gênant, pour l'enquête d'un autre. Une Némésis liée à la Loi s'impliquera activement dans ces conflits, qui font partie de son travail. Il est même possible qu'elle contrevienne aux lois locales pour atteindre ses objectifs.

L'AMI-ENNEMI

Les Contrebandiers peuvent mener une existence étonnamment sociale, pleine de partenariats de circonstance et d'une camaraderie née d'expériences partagées. Les capitaines qui se livrent à la contrebande entretiennent souvent des liens étroits avec certains collègues. Cependant, en raison de la nature même leur profession, la confiance est une denrée rare chez eux. Dans le passé, « l'Ami-ennemi » a bâti une relation forte avec au moins un des PJ, mais celui-ci ne peut pas lui faire confiance, car il ne sait jamais à l'avance ce que son « ami » lui réserve. Celui-ci peut se précipiter à la rescousse du groupe avant de s'emparer du butin et de prendre le large. De toutes les Némésis qui encombrant la vie d'un Contrebandier, l'Ami-ennemi est la moins prévisible.

Contrairement à la Loi ou au Patron, l'Ami-ennemi est souvent un contact personnel et régulier de l'équipe. Cette Némésis fait preuve de motivations complexes et souffre des conflits intérieurs. Elle est poussée par ses Obligations tout autant que les PJ. Elle peut avoir n'importe quelle Motivation disponible à la création de personnage, et dispose certainement d'une Obligation qui la pousse au conflit avec les PJ, directement ou non. Un Ami-ennemi lourdement endetté peut estimer que la manière la plus rapide de rembourser consiste à s'emparer du chargement des personnages. Un autre, doté de responsabilités familiales, risque de dénoncer le groupe aux autorités s'il parvient ce faisant à garantir le bien-être de ses proches. Parfois, même ses « trahisons » sont en réalité destinées à sauver la vie des PJ sur le long terme.

LES ÉLÉMENTS

Pour beaucoup de Contrebandiers, les innombrables dangers de la galaxie représentent des défis à part entière. Contrairement aux autres Némésis, les Éléments sont des obstacles physiques associés à la carrière de Contrebandier. Il peut s'agir de naviguer dans les terrifiantes régions qui entourent la Gueule, d'esquiver les neebrays mantas géantes de la nébuleuse de Kaliida sur la passe de Balmorra, ou de se frayer un passage dans un vieux champ de bataille orbital datant de la Guerre des Clones. Les Éléments peuvent être la Némésis des PJ au même titre qu'un individu. Ils ne les suivent pas, mais ils existent pour les empêcher d'atteindre certains objectifs.

La présence d'un Ami-ennemi dans une campagne de Contrebandiers permet de maintenir le groupe sur le qui-vive, incapable de savoir à qui accorder sa confiance. S'il ne s'est rendu coupable que d'une trahison modeste, le PNJ peut intervenir plus tard pour sauver la mise des PJ et se racheter à leurs aux yeux. S'il les a vraiment doublés, les PJ peuvent se lancer à sa poursuite pour découvrir finalement que leur « ami » s'est en fait attiré des ennuis avec la Loi ou avec un Patron, et qu'il a agi sur leur ordre. D'un autre côté, il peut aussi s'agir du véritable ennemi de l'histoire. La raison d'être d'un Ami-ennemi est de faire en sorte que les PJ restent sur le qui-vive et que le MJ dispose d'une situation intéressante !

EXEMPLE D'AMI-ENNEMI : BELADI VOSI

Beladi Vosi est une arnaqueuse-née. Depuis son enfance, elle porte le poids d'une dette énorme. Pour survivre, elle a appris à se montrer impitoyable à sa manière : plutôt que de recourir à la violence, elle préfère disparaître avec l'argent avant que ses partenaires ne se montrent. Extrêmement charmeuse, elle persuade souvent ses associés qu'elle est vraiment leur amie. En fait, ils sont peut-être vraiment ses seuls amis, si l'on considère la situation d'un certain point de vue. Mais cela ne l'empêche pas de les dépouiller. Ceux qui apprennent à connaître Vosi peuvent dégouter de nombreuses missions grâce à elle, et ceux qui anticipent ses trahisons peuvent même réussir à gagner de l'argent en travaillant avec elle.



LES RÉSEAUX DE CONTREBANDIERS

Beaucoup de contrebandiers gagnent laborieusement leur vie grâce à leur astuce et à leur vaisseau, mais pour ces indépendants, trouver le prochain boulot reste une préoccupation lancinante. Par nécessité, même le plus individualiste des Vauriens finit par traiter avec l'industrie du transport clandestin. Quelle que soit sa taille, un réseau de contrebandiers relie ses clients, leurs marchandises et les marchés qu'ils cherchent à toucher.

Les réseaux de contrebandiers existent sous d'innombrables formes. La grande majorité des petites entreprises sont des affaires légales qui gèrent des marchandises légales dont les droits de douane complexes ou les règlements sur les permis empêchent malgré tout la circulation. Pour eux, les amendes et les pots-de-vin font partie des dépenses obligatoires pour qui veut faire des affaires. Très souvent, pour rester à flot, d'honnêtes sociétés de transport consacrent une partie de leurs ressources à la contrebande. Enfin, certaines entreprises servent de façades à des opérations criminelles beaucoup plus importantes, voire n'existent que pour faire tourner l'économie souterraine.

EXEMPLES D'ORGANISATIONS

La plupart des organisations de contrebandiers entrent dans l'une des quatre catégories suivantes : la famille, la société, l'entrepreneur et le cartel criminel interplanétaire. Les exemples qui suivent sont là pour vous donner un aperçu de la contrebande du point de vue des organisations les plus connues. Les PJ peuvent travailler pour ou contre ces groupes, ou s'associer à des factions similaires.

LA FAMILLE : LES KAJIDICS DES HUTTS

Les kajidics des Hutts sont des réseaux criminels qui fonctionnent comme une famille ou un clan, et dont les membres entretiennent des rapports de loyauté comparables. Une description plus détaillée se trouve page 377 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Quand un contrebandier se retrouve dans un réseau sous contrat avec un kajidic, il sait exactement pour qui il travaille. De plus, alors que d'autres groupes se perçoivent comme des organisations criminelles, les Hutts estiment que ce genre de définition est sans objet. Les lois qui régissent l'Empire ou n'importe quelle société galactique sont au mieux des gênes, des fadaises issues d'espèces inférieures. Pour les Hutts, seul compte l'honneur (ou du moins la curieuse définition qu'ils en ont). Qu'une inspection douanière tourne mal ou que surviennent des problèmes avec les autorités impériales, et beaucoup de contrebandiers découvrent l'étendue de l'intransigeance des Hutts. Ils offrent des contrats lucratifs, certes, mais leur part du bénéfice est souvent très élevée : 50 à 65 % du profit de la cargaison est censé se retrouver dans les coffres d'un kajidic.

LA SOCIÉTÉ : LE SYNDICAT TENLOSS

Le Syndicat Tenloss (voir page 380 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) est un exemple d'entreprise légitime qui gère entre autres une structure consacrée à la contrebande afin de faire avancer ses intérêts. Vu de l'extérieur, le Syndicat est une société honnête, mais en coulisse, il chapeaute de nombreuses activités criminelles. La contrebande lui sert à transporter ses marchandises en esquivant impôts et taxes. La direction de Tenloss suit un modèle de hiérarchie inspiré des corporations, avec un directeur général et des directeurs pour chaque service. Situé relativement en marge de l'Empire, dans le secteur Bajic (dans la Bordure Extérieure), le Syndicat peut se permettre de s'intéresser avant tout au profit. Il s'engage dans tout ce qui sert ses intérêts économiques, que ce soit légal ou pas, mais préfère négocier plutôt que de recourir à l'usage de la force. Les contrebandiers qui travaillent pour ce groupe doivent s'attendre à signer des contrats pleins de clauses en caractères minuscules.

L'ENTREPRENEUR : CAR'DAS

Contrairement à beaucoup d'autres syndicats qui se servent de la contrebande pour consolider financièrement une activité principale, pour le réseau de Car'das, la contrebande est l'activité principale. Spécialisé dans la livraison de marchandises tierces (il ne produit pas ce que son personnel transporte) et dans la vente d'informations, il évite le trafic d'esclaves. Le réseau de Car'das n'est pas un groupe centralisé, mais il est constitué de cellules composées de capitaines semi-indépendants et de leurs vaisseaux. Les équipages doivent rendre des comptes à un centre de distribution central, qui leur affecte des tâches et leur distribue des missions de contrebande. Tant qu'ils tiennent leurs supérieurs informés, les capitaines sont libres de trouver d'autres contrats.

LE RACKETTEUR : LE CONSORTIUM DE ZANN

Le Consortium de Zann est un nouveau venu dans la pègre galactique, plus récent encore que le réseau monté par Car'das. Contrairement aux organisations plus importantes, ce n'est pas de la contrebande que le Consortium de Zann tire son argent et son pouvoir. Il préfère tourner son attention vers d'autres activités criminelles.

Le racket, le vol, les braquages et la piraterie sont ses domaines de prédilection. Ses penchants violents font de ce nouveau groupe une menace croissante pour les routes commerciales, légales ou non. Quant aux opérations de contrebande menées pour son compte, elles sont particulièrement rares.

Pour plus de détails sur le Consortium de Zann, reportez-vous à la p. 380 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

LE CARTEL CRIMINEL INTERPLANÉTAIRE : LE SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir, présenté page 374 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, est l'archétype d'un immense conglomerat criminel pour qui la contrebande n'est qu'une opération parmi tant d'autres. Son succès et sa longévité, il les doit essentiellement au secret. Aussi considérables et diversifiées que soient ses activités, il excelle surtout lorsqu'il s'agit de mener des opérations discrètes. À bien des égards, le Soleil Noir fonctionne comme un actionnaire majoritaire discret, présent dans de nombreuses filiales. Une grande partie des possessions de l'organisation est composée d'entreprises légales dont les employés ignorent l'affiliation criminelle. Si les PJ viennent à travailler pour le Soleil Noir, il est peu probable qu'ils en aient tout de suite conscience. Le groupe se retrouve à collaborer avec une petite société qui a accès à des contrats inhabituellement lucratifs. La véritable allégeance de leur employeur n'apparaît que si les personnages creusent un peu... ce qui risque d'être mauvais pour leur santé !

CRÉER VOTRE PROPRE RÉSEAU DE CONTREBANDIERS

La galaxie abrite des millions de mondes habités et d'innombrables êtres intelligents. Sur chaque planète, des centaines, voire des milliers de cargos transportent des marchandises, légalement ou non. La galaxie est immense et contient par conséquent une quantité infinie de marchés et de biens, ainsi que des individus prêts à payer le prix fort pour presque n'importe quoi. Le MJ peut créer son propre réseau de contrebande en répondant aux questions suivantes.

OÙ SE SITUE-T-IL ?

Tout réseau de contrebande dispose d'une base d'opérations, qu'il s'agisse d'un monde, d'une station ou d'une route hyperspatiale particulière. Un groupe centré sur Coruscant sera fondamentalement différent d'un autre basé sur Kessel. Son environnement détermine le caractère et la nature du réseau. Par exemple, ceux qui opèrent sur des routes très fréquentées se font passer pour des entreprises légales. Ils dissimulent leurs marchandises illicites dans des cargaisons commerciales et paient les pots-de-vin nécessaires pour échapper aux contrôles. En revanche, les organisations qui desservent des lieux reculés préfèrent se fier à la discrétion et à la vitesse pour faire circuler leurs marchandises illégales. Les groupes qui travaillent sous la menace des forces de l'ordre développent vite un certain talent dans l'art du subterfuge, alors que ceux qui se trouvent à des années-lumière des autorités agissent ouvertement.

COMMENT EST-IL ORGANISÉ ?

Les réseaux de contrebande sont rarement entièrement souterrains. La plupart exercent sous couvert d'une activité commerciale légale : société de livraison,

autorité portuaire, voire marchand d'antiquités. Même si elle se limite à une façade, elle offre un point d'accès à son versant clandestin. Le groupe peut être organisé comme une petite entreprise, avec une poignée d'employés, des contacts et une direction centrale. S'il est plus important et dispose d'un réseau de distribution plus vaste, des hiérarchies plus complexes peuvent apparaître. D'autres, moins inspirés des entreprises, optent pour la décentralisation, avec des capitaines et des équipages gérant leurs propres navires tout en envoyant un pourcentage à la direction.

QUEL EST L'OBJET DE LA CONTREBANDE ?

On peut affirmer sans exagérer que les contrebandiers transportent tout et n'importe quoi. L'épice est bien sûr la marchandise qui vient à l'esprit, mais pendant une journée impériale standard, le trafic de l'épice ne représente qu'une infime portion de ce qui circule en secret sur les routes spatiales. Pour s'en tenir aux catégories assez vastes, une organisation peut trafiquer des marchandises, des informations ou des gens. Parmi les premières, on trouve de la nourriture, de l'épice ou des armes. Les informations peuvent prendre la forme de copies physiques ou électroniques. Dans ce cas, elles sont conservées dans la mémoire du vaisseau ou dans un espace de stockage séparé. Parmi les personnes, enfin, figurent les esclaves, les réfugiés, ou tout individu qui cherche à échapper à quelqu'un. Plus l'organisation est importante, plus il y a de chances qu'elle produise également les articles qu'elle trafique. La nature des marchandises qu'elle passe en contrebande définit souvent sa manière de percevoir le monde, et les risques qu'on encourt à travailler pour elle.

POURQUOI FAIT-IL DE LA CONTREBANDE ?

En résumé, l'objectif d'une organisation de contrebandiers consiste à transporter discrètement des marchandises rentables pour faire du profit. Même si une cargaison donnée est légale, son propriétaire peut décider de la faire passer en contrebande afin de contourner des taxes ou d'échapper à des sanctions. Dans certains cas, la motivation peut être humanitaire, quand des individus sont prêts à violer la loi pour aider leur prochain. Le plus souvent, c'est simplement l'appât du gain qui pousse les gens à s'adonner à la contrebande, car il y a beaucoup d'argent à se faire en contournant les canaux officiels. La demande excède l'offre dans presque tous les domaines, y compris celui des marchandises illégales ou d'accès restreint. Certains sont prêts à payer des sommes exorbitantes pour qu'on leur livre ce qu'ils désirent.

COMMENT FAIT-IL DE LA CONTREBANDE ?

Beaucoup d'organisations engagent des pilotes qui disposent de leurs propres transports de grande capacité. C'est probablement ainsi que les PJ se retrouveront en contact avec un réseau de contrebande. Cependant, les techniques utilisées changent beaucoup d'une

LES ORGANISATIONS DE CONTREBANDE RIVALES

Les syndicats criminels les mieux établis n'ont pas accédé aux sommets du pouvoir sans protéger leur territoire. Parfois, les organisations se disputent entre elles, quand elles ne sont pas secouées par les querelles intestines. Dans tous les cas, une guerre des gangs peut se révéler particulièrement brutale.

La violence n'est pas forcément l'unique solution. Souvent, les patrons de ces groupes cherchent un arrangement diplomatique qui limitera le gaspillage de ressources et évitera d'attirer l'attention des autorités. Hélas, ces solutions négociées sont souvent éphémères et sapées par les intrigues. La question n'est pas de savoir si l'une des parties rompra la trêve, mais quand, comment, et si elle a prévu de faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

organisation à l'autre. Par exemple, certaines agissent comme une société de transport local et concluent un arrangement avec un fonctionnaire corrompu. D'autres s'équipent d'unités de transports dotées de panneaux dissimulés résistant aux scanners, mais cette stratégie nécessite l'existence d'un trafic assez important sur la route choisie, afin de diminuer les risques de fouille approfondie. Ces groupes cherchent en priorité des gens capables de passer une inspection douanière grâce à leur charme... ou à un pot-de-vin bien placé en cas de pépin. Ils peuvent même embaucher un Voleur ou un Pistolero pour récupérer un container saisi !

COMBIEN PREND-IL ?

S'il veut rester en activité, un réseau de contrebande ne peut pas laisser un équipage conserver tous les bénéfices. Dans certains cas, comme chez les Hutts, la part de l'organisation peut dépasser la moitié de la valeur de la cargaison ! L'intérêt de travailler pour une organisation réside dans le fait que les marchandises auxquelles elle donne accès restent lucratives, même une fois qu'elle a prélevé sa part. En général, un réseau prélève entre 30 % et 45 % des bénéfices d'une opération donnée. Certains se contentent de 20 %, d'autres se situent au-dessus des 50 %. Généralement, les PJ peuvent effectuer un test opposé de Négociation pour faire baisser la part de l'organisation. Le point de départ peut être 45 %, ou une valeur définie par le MJ.

Si le pourcentage proposé est très bas, c'est que l'organisation attend un bénéfice non-monétaire de l'opération. Les MJ sont invités à se souvenir que le réseau de Car'das, par exemple, considère l'acquisition d'informations comme aussi précieuse qu'une cargaison.

EST-IL AFFILIÉ À UN SYNDICAT PLUS IMPORTANT ?

Quand un petit réseau de contrebande rejoint une organisation plus importante, il doit renoncer à une partie de sa liberté en échange de profits plus conséquents. Les grosses organisations assurent des profits réguliers et un accès à des marchés plus importants, mais elles ont aussi des règles et des règlements aussi étouffants que ceux de n'importe quelle bureaucratie douanière. Il est également possible qu'un réseau de contrebande travaille pour une grosse organisation criminelle sans que ses membres situés au bas de l'échelle soient au courant.



DE GROS BÉNÉFICES

Survivre en tant que Contrebandier impose de trouver un équilibre entre le risque et les récompenses : les bénéfices sont à la hauteur des risques encourus. Le commerce clandestin attire les risque-tout. Qu'il s'agisse de transporter un chargement d'épice, de rafler le jackpot dans une partie de sabacc ou de faire disparaître une relique ultra-protégée, tout est une question de retour sur investissement. Même quand la situation tourne à la catastrophe, tenter d'échapper aux conséquences peut constituer une aventure palpitante en soi. Vivre une vie aussi trépidante suffit au bonheur de nombre de contrebandiers, mais la plupart des capitaines préfèrent accomplir des missions lucratives. Après tout, l'adrénaline ne paie pas les factures !

Dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, les PJ sont toujours entre deux missions, celle dont ils se remettent à peine et le gros coup qui devrait les remettre à flot mais qui leur échappe sans arrêt. Le MJ doit s'arranger pour leur offrir des récompenses assez importantes pour les motiver, mais pas suffisamment pour qu'ils se ramollissent ou prennent leur retraite. L'encadré de la page 151 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** vous donne un excellent point de départ et plusieurs idées pour stimuler les joueurs en permanence.

Parmi les récompenses possibles pour n'importe quelle aventure figurent de l'équipement, des vaisseaux, des armes, et bien sûr des crédits, mais d'autres récompenses uniques sont susceptibles d'intéresser les équipages contrebandiers.

LE VAISSEAU

En matière de récompenses matérielles d'une aventure, rien ne vaut le vaisseau d'un contrebandier. Bien plus qu'une pièce d'équipement, c'est l'incarnation d'un mode de vie. Plus l'engin est efficace, plus l'équipage a de chances de trouver des boulots lucratifs. Améliorer son appareil ou en acquérir un nouveau constitue une récompense en soi. D'un autre côté, les coûts d'entretien et de réparation nécessitent une lutte permanente, qui grignote sans cesse les bénéfices dont rêve tout bon contrebandier. Les capitaines vivent souvent une relation d'amour-haine avec leur vaisseau : beaucoup préfèrent

dépenser leur argent durement gagné en améliorant leur cargo actuel plutôt que d'investir dans un nouveau modèle flambant neuf, même si à long terme l'entretien d'un vieux appareil s'avère plus coûteux.

Les récompenses liées au vaisseau peuvent comprendre la « gratuité » de la maintenance et des réparations, voire l'assistance gracieuse de mécanos compétents qui installeront des kits d'amélioration ou procèderont à des réglages afin de rendre l'appareil encore plus performant. La plupart des améliorations sont couvertes dans le livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** ou page 62 de ce livre. Le MJ peut en imaginer d'autres pour l'engin du groupe. Elles ne seront pas aussi tangibles que l'installation d'une amélioration sur la coque ou le moteur, mais elles peuvent s'avérer tout aussi précieuses.

En voici quelques-unes :

- **Une autre identité pour le vaisseau** : pour un contrebandier, l'un des moyens de garder une longueur d'avance sur les autorités consiste à enregistrer son navire sous plusieurs identités. Pour un capitaine de cargo désireux de passer inaperçu, l'anonymat est un grand avantage : s'il a trafiqué le transpondeur du BOSS pour que celui-ci diffuse plus d'une identité, ses chances d'échapper aux autorités lorsque le besoin s'en fait sentir augmentent fortement.
- **Un appontage sûr dans un port fantôme** : les ports clandestins sont un havre pour les capitaines et les équipages qui désirent respirer un peu. Ces endroits tranquilles leur permettent de transférer une cargaison illégale, de faire réparer leur vaisseau ou de trouver leur prochain travail. Au fur et à mesure que la réputation de l'équipage s'accroît, le groupe peut se voir offrir la possibilité d'apponter dans un port clandestin parmi les centaines qui existent dans la galaxie.
- **Un nouveau membre d'équipage** : les PJ devraient normalement assurer les tâches importantes à bord de l'appareil, mais leur charge de travail peut être allégée grâce à un personnage d'appoint, et plus particulièrement par un droïde. Si aucun des PJ ne peut

AU-DELÀ DES REVENUS ET DE L'EXPÉRIENCE

Pour les contrebandiers, les récompenses les plus courantes restent l'argent et l'expérience, mais le MJ devrait montrer aux joueurs qu'elles constituent un moyen et non une fin. Une fois que les coûts de maintenance et de carburant, les taxes d'appontage et les pots-de-vin ont été payés, le bénéfice d'un très lucratif chargement d'épice peut passer de 40 000 à 5 000 crédits, que les membres du groupe devront se partager. Les joueurs pourraient finir par trouver les récompenses alternatives plus satisfaisantes.

L'équilibre est la clé : ne rendez pas la vie d'un contrebandier trop ruineuse sans lui donner des récompenses alternatives. Les joueurs ont besoin de recevoir quelque chose en contrepartie de leurs efforts ! S'ils ne sont pas assez récompensés, ils vont se sentir frustrés. S'ils le sont trop, ils vont devenir suffisants. Un MJ devrait en discuter avec le groupe et trouver une solution qui convienne à tous.

s'occuper d'une tâche donnée (par exemple technicien médical, expert en astrogation ou cuisinier), le groupe peut recevoir un droïde qui s'y connaît, ou rencontrer un PNJ qui peut remplir ce rôle et souhaite le rejoindre pour vivre des aventures !

LE NOM

Pour un contrebandier, la réputation est au moins aussi importante que les marchandises qu'il fait circuler. Le renom et la notoriété sont des biens intangibles qui permettent d'oublier les boulots minables pour se tourner vers des affaires lucratives. Lorsque Han Solo vante les performances du *Faucon Millennium* auprès de Ben Kenobi, il espère que sa célébrité l'aidera à obtenir de meilleures conditions. Ceux qui cherchent quelqu'un pour piloter un vaisseau, gagner un duel ou dominer une table de sabacc choisissent souvent le candidat le plus réputé.

LES SPHÈRES D'INFLUENCE D'UN CONTREBANDIER

La réputation n'est pas une ressource universelle que les PJ se contentent d'accumuler. Elle s'accroît et s'étiole dans leurs différentes sphères d'activité en fonction de leurs choix. La notoriété et le renom ont des avantages et des inconvénients, et le MJ peut se servir des outils présentés ici pour montrer que les actions des PJ ont des effets durables.

Si le MJ veut se servir des réputations, il doit commencer par identifier une poignée de sphères importantes pour sa campagne. Elles peuvent être culturelles, institutionnelles ou géographiques, selon l'échelle de la campagne. Les sphères d'influence peuvent être aussi larges ou restreintes que nécessaire. Voici quelques exemples possibles :

- Mos Eisley.
- Les kajidics des Hutts.
- La Voie Hydienne.
- Corellia.
- La jet-set des Mondes du Noyau.
- Les soldats de l'Empire et l'Alliance Rebelle.
- Les pirates de l'espace hutt.
- La colonie de Promise.
- Le Secteur Corporatif.

SE FAIRE UNE RÉPUTATION

Certains contrebandiers s'efforcent d'être reconnus comme des professionnels, capables de terminer n'importe quel boulot et d'honorer leurs contrats à la lettre, même lorsque leurs employeurs sont douteux. D'autres préfèrent laisser les cadavres qu'ils sèment dans leur sillage parler pour eux. Un personnage peut être connu de deux façons dans une sphère d'influence : pour le meilleur ou pour le pire. Que le nom d'un personnage soit prononcé avec admiration ou chuchoté avec terreur, être célèbre ou redouté a des avantages et des inconvénients.

Il existe d'innombrables moyens d'être connu dans une sphère d'influence donnée, mais toute opération clandestine importante peut avoir un impact sur la réputation des PJ.

À la fin d'une aventure ou d'un arc narratif, si les PJ ont été publiquement associés à un événement positif, par exemple établir un nouveau record sur une route de contrebande, sauver une ville des pirates ou tuer un animal dangereux, le MJ peut augmenter leur niveau de Réputation de 1 dans les sphères concernées (voir la **Table 3-10 : effets de la Réputation**, page 96). D'un autre côté, s'ils sont publiquement associés à un événement négatif majeur, comme la trahison et l'assassinat d'un parrain Hutt, un casse qui tourne mal ou des dégâts collatéraux majeurs, le MJ peut diminuer leur Réputation de 1 dans les sphères concernées.

En général, un événement positif inspire de l'espoir ou de l'admiration au sein de la communauté, et un événement négatif inspire de la peur. Bien sûr, le héros d'un groupe sera considéré comme un simple criminel par un autre. Certaines actions auront des effets opposés sur différentes sphères d'influence, ou même auprès de différentes personnes au sein de la même communauté. La réputation est un outil destiné à permettre au MJ de récompenser les PJ au fur et à mesure que leur célébrité grandit, mais elle ne doit pas le limiter.

AVANTAGE ET INCONVÉNIENTS

Les Personnages Joueurs reçoivent certains avantages ou inconvénients lorsqu'ils agissent à l'intérieur d'une sphère d'influence où ils disposent d'une réputation. Ces effets sont présentés dans la **Table 3-10 : effets de la réputation**, page suivante. Ils s'appliquent généralement à tous les PJ, mais peuvent être individualisés si le MJ le désire.



TABLE 3-10 : EFFETS DE LA RÉPUTATION

Niveau	Effet
3	Adulé : Ajoutez ☐ ☐ ☐ aux tests de Charme et de Négociation. Ajoutez ☒ ☒ ☒ à tous les tests de Coercition. Un PJ peut dépenser un point de Destin pour dénicher une piste qui lui permettra de décrocher une mission de contrebandier (ou une autre aubaine), ou de retrouver un individu qu'il souhaite rencontrer. Des PNJ inconnus contactent souvent les PJ pour leur proposer des boulots ou leur demander des services (lucratifs ou non).
2	Renommé : Ajoutez ☐ ☐ aux tests de Charme et de Négociation. Ajoutez ☒ ☒ à tous les tests de Coercition. Un PJ peut dépenser un point de Destin pour dénicher une piste qui lui permettra de décrocher une mission de contrebandier (ou une autre occasion correspondant à ses compétences). Des PNJ inconnus contactent parfois les PJ pour leur proposer des boulots ou leur demander des services (lucratifs ou non).
1	Respecté : Ajoutez ☐ aux tests de Charme et de Négociation. Ajoutez ☒ à tous les tests de Coercition.
0	Neutre : Que ce soit parce qu'ils sont anonymes, ou parce qu'ils ont un passé tumultueux où se mêlent actes altruistes et cruels, les inconnus ne craignent pas les PJ et ne les admirent pas non plus. (Comme toujours, ajoutez ☐ ou ☒ en fonction des interactions personnelles et des relations établies entre les PJ et les PNJ.)
-1	Craint : Ajoutez ☐ aux tests de Coercition. Ajoutez ☒ aux tests de Charme et de Négociation.
-2	Tristement célèbres : Ajoutez ☐ ☐ aux tests de Coercition. Ajoutez ☒ ☒ aux tests de Charme et de Négociation. Un PJ peut dépenser un point de Destin pour qu'un individu non impliqué ignore une action malhonnête mineure qu'il a commise, par peur de sa terrible réputation.
-3	Redouté : Ajoutez ☐ ☐ ☐ aux tests de Coercition. Ajoutez ☒ ☒ ☒ aux tests de Charme et de Négociation. Un PJ peut dépenser un point de Destin pour qu'un individu non impliqué ignore une action malhonnête mineure qu'il a commise, ou pour faire fuir un PNJ sbire lors d'une rencontre avec lui, en raison de son épouvantable réputation.

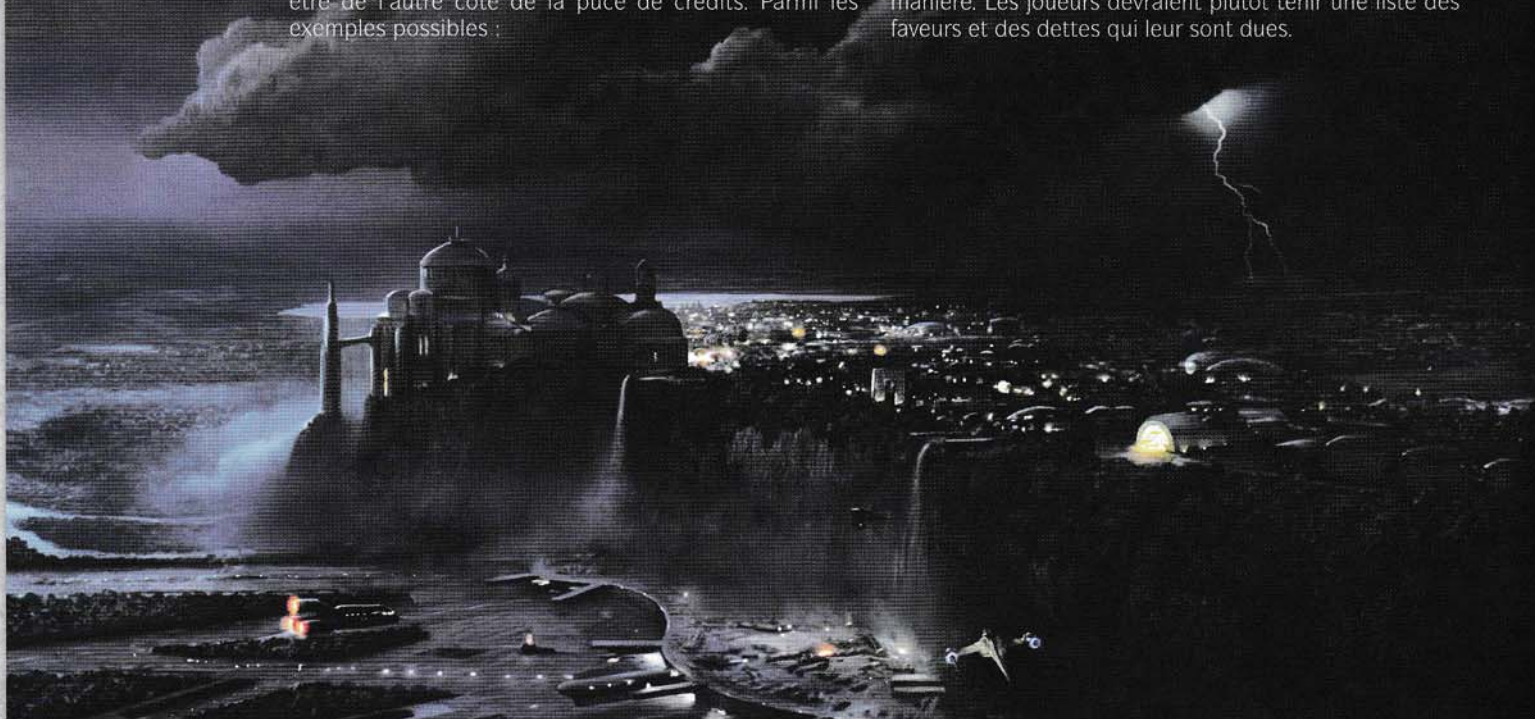
Ces effets s'appliquent en plus des bonus et malus que les PJ reçoivent en raison de relations personnelles. Bien sûr, parfois, les histoires qui circulent à propos d'une figure de légende ne pèsent pas lourd pour quelqu'un qui connaît personnellement l'individu en question. Par exemple, si les personnages sont Tristement célèbres dans une région de l'espace, mais qu'ils ont un ami qui y vit et leur fait confiance, les ☐☐ à leurs tests de Charme et de Négociation ne s'appliquera pas aux tests avec cette personne. De même, les PJ qui font des efforts pour agir de manière anonyme ne profiteront pas de leur Réputation... Elle n'évoluera pas, en bien ou en mal, tant que leurs actions resteront discrètes.

LA DETTE

L'Obligation est une dynamique centrale d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE**. Tout le monde doit *quelque chose* à quelqu'un. Les PJ commencent le jeu avec une Obligation, qui indique ce qu'ils doivent. Au fur et à mesure que l'histoire se développe, ils se retrouveront peut-être de l'autre côté de la puce de crédits. Parmi les exemples possibles :

- Si les PJ sauvent un politicien des griffes de pirates, il se sentira une dette envers eux. Il pourra leur fournir ultérieurement des contacts ou des ressources de valeur.
- Au cours d'une aventure, les PJ ont récupéré un datapad surnuméraire. C'est l'occasion de fournir spontanément à un infomarchand des informations précieuses. En échange, il leur doit une faveur.
- Après une partie de sabacc où il a cassé la baraque, un PJ prête un peu d'argent à un joueur malchanceux mais doté d'un bon carnet d'adresses. Le prêt peut être remboursé avec des intérêts, servir à négocier l'accès à une zone hors limite, ou être converti en nouveaux contacts.

Les possibilités ne sont limitées que par l'imagination des joueurs et du MJ. Elles peuvent servir dans le contexte de l'aventure en cours, ou devenir une faveur en suspens, que le groupe pourra se faire rembourser en cas de besoin. C'est une sorte d'Obligation inversée, mais ce genre de faveur ne devrait pas être quantifié de la même manière. Les joueurs devraient plutôt tenir une liste des faveurs et des dettes qui leur sont dues.



STAR WARS™ AUX CONFINES DE L'EMPIRE™

LE JEU DE RÔLE

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

Les risques et les bénéfices sont les deux faces d'une même pièce, et dans une galaxie ravagée par la guerre, ceux qui sont prêts à prendre des risques peuvent s'attendre à d'énormes bénéfices. Les contrebandiers trafiquent parmi les étoiles au mépris des lois de l'Empire pour gagner quelques crédits. Ces hors-la-loi, ces vauriens et ces escrocs audacieux jouent le tout pour le tout dans l'espoir de trouver la fortune... ou simplement de réussir à joindre les deux bouts.

Ce supplément du jeu de rôle **Aux Confines de l'Empire** offre de nouvelles options aux personnages Contrebandiers ainsi qu'à tous ceux qui cherchent la fortune et la gloire tout en refusant de se plier aux lois iniques et aux exigences de la société. Embobinez des pigeons, misez gros pour remporter d'énormes sommes ou livrez des duels impitoyables contre des hors-la-loi tristement célèbres.

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 emblématiques qui permettront aux personnages Contrebandiers de défier le sort et de surmonter n'importe quel obstacle.
- De l'équipement et des véhicules utiles à tout personnage souhaitant disposer d'une longueur d'avance sur la loi.
- Des conseils permettant au maître du jeu d'introduire dans sa campagne des rencontres, des histoires et des thèmes liés aux Contrebandiers.

Disney



LUCASFILM

EDGE



AUCUNE QUESTION INDISCRÈTE
SKU : UBISWR12
ISBN : 978-84-16357-17-8
PRIX : 32.95 €

EDGEENT.COM

starwars.com



9 788416 357178