STAR WARS
FORCE ET DESTINÉE
LE JEU DE RÔLE

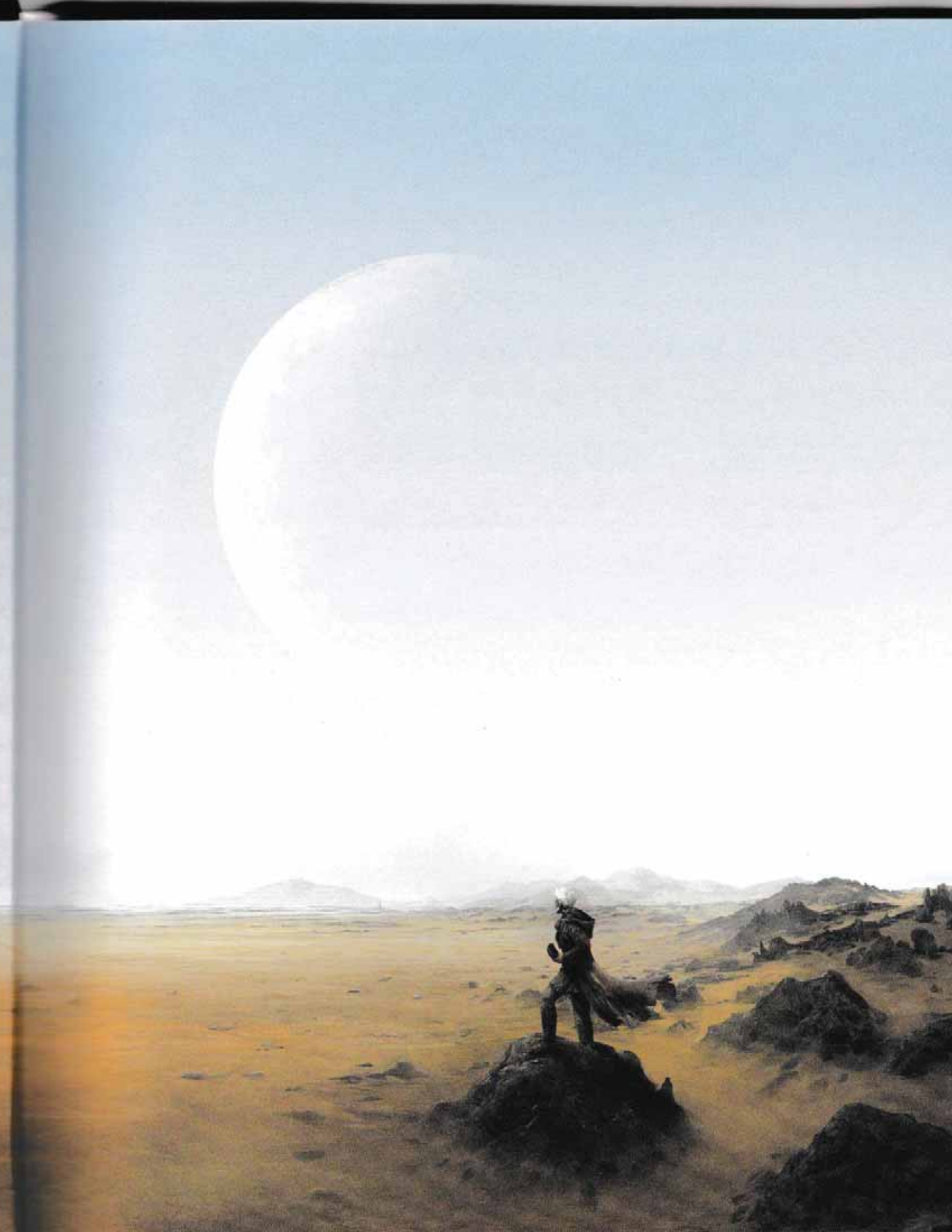


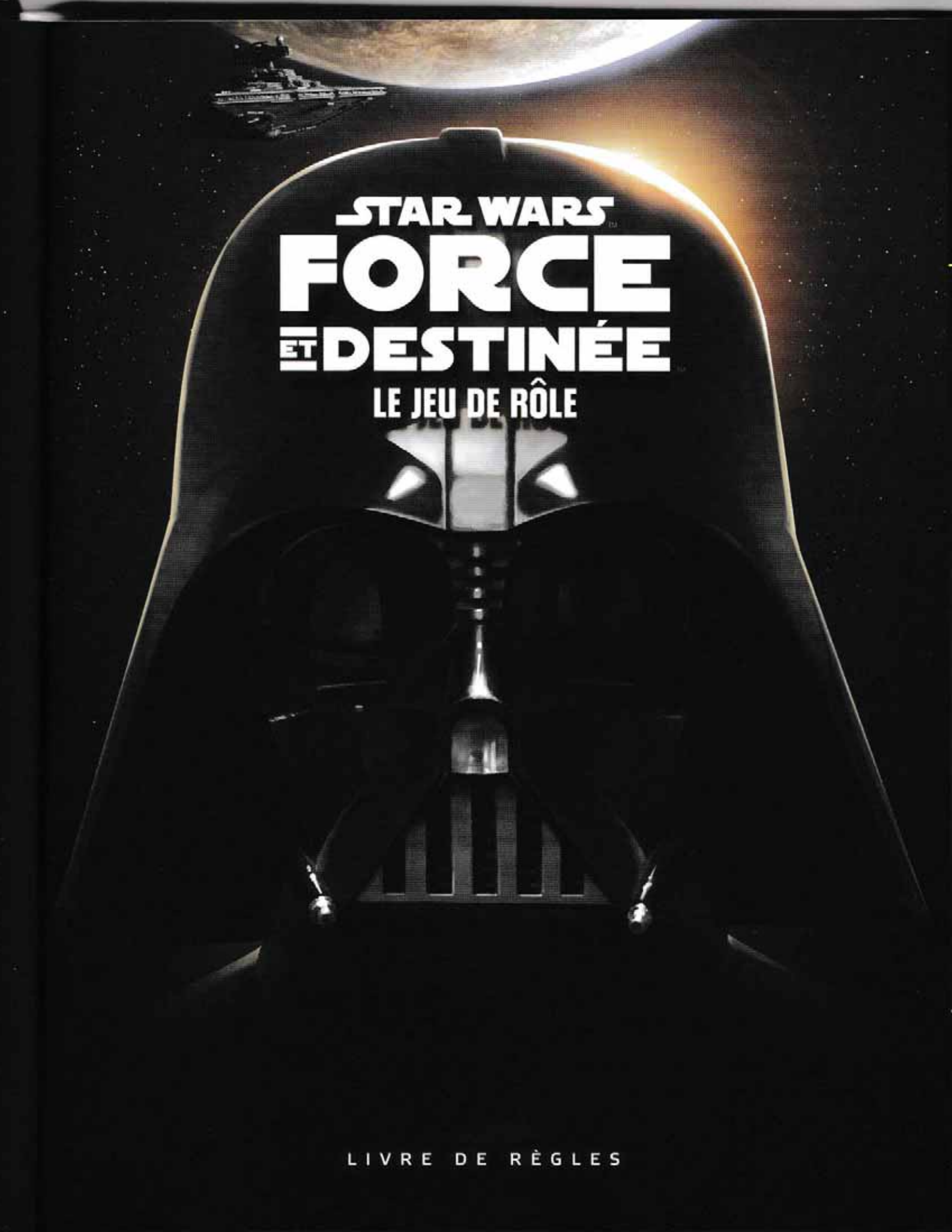
EDGE

LIVRE DE RÈGLES

STAR WARS
JEU DE RÔLE






STAR WARS
FORCE
ET DESTINÉE
LE JEU DE RÔLE
LIVRE DE RÈGLES


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



FORCE ET DESTINÉE

La galaxie sombre dans les ténèbres. Le maléfique EMPIRE GALACTIQUE gouverne par la peur et d'innombrables planètes gémissent sous sa poigne de fer.

Le terrible DARK VADOR et ses agents ont détruit les JEDI, les gardiens de l'ordre et de la justice. Les forces du mal ont triomphé, écrasant les forces du bien.

Quelques âmes vaillantes se regroupent et s'arment de l'héritage des Jedi. Elles se tiennent prêtes à combattre les ténèbres et à restaurer la paix dans la galaxie....

CRÉDITS

STAR WARS : FORCE ET DESTINÉE

CONCEPTION
Jay Little

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT
Sam Stewart

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES
Max Brooke, John Dunn, Daniel Lovat Clark, Andrew Fischer, Michael Gernes, Sterling Hershey, Keith Kappel, Monte Lin, Jason Marker, Jason Mical, et Christopher Rowe avec Katrina Ostrander

RELECTURE ET RÉÉCRITURE
Christine Crabb, Molly Glover et David Johnson

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR
Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE
Chris Beck with Shaun Boyke, Samuel Shimota et Evan Simonet

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE
Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE
Andy Christensen

DIRECTION ARTISTIQUE
Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Darren Tan

ILLUSTRATIONS
Andrius Anezin, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Chris Beck, Arden Beckwith, Dimitri Bielak, Cassandre Bolan, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Dmitry Burmak, Rovina Cai, JB Casacop, Anna Christenson, Alexandre Dainche, Christina Davis, Anthony Devine, Florian Devos, Sara K. Diesel, Tony Foti, Michele Frigo, Zachary Graves, David Griffith, Clark Huggins, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Jeff Lee Johnson, Katayanagi, David Kegg, Romana Kendelic, Julian Kok, Leonid Kozienko, Kate Laird, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Jorge Maese, Kate Maximovich, Brynn Metheney, Aaron B. Miller, Victor A. Minguez, Scott Murphy, Jake Murray, David Nash, Mike Nash, David Ogilvie, Claudio Pozas, Maciej Rebisz, Adam Schumpert, Carmen Sinek, Beth Sobel, Anna Steinbauer, Matthew Starbuck, Darren Tan, Tiffany Turrill, Ryan Valle, Jose Vega, Magali Villeneuve, Christer Wibert, Jarreau Wimberly, Sara Winters, Richard Wright, Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

GESTION DE LA PRODUCTION
Megan Duehn, Simone Elliott et Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF
Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Michael Hurley

PUBLICATION
Christian T. Petersen

TESTEURS
Reportez-vous à la page 444 pour la liste complète des testeurs.

TRADUCTION FRANÇAISE
La Bande de Vauriens de Edge : Hélène Alonso, Marianne Feraud, Pierrick Garry, Tristan Lathière et Tristan Lhomme

RELECTURE
Stéphane Bogard, Pierrick Garry et Sandy Julien, avec l'aide précieuse de Matt Latroy

LICENCES LUCAS

DIRECTEUR CRÉATIF
Michael Siglain

ÉDITRICE SENIOR
Jennifer Heddle

GROUPE NARRATIF LUCASFILM
Leland Chee et Pablo Hidalgo

FANTASY FLIGHT GAMES

EDGE

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

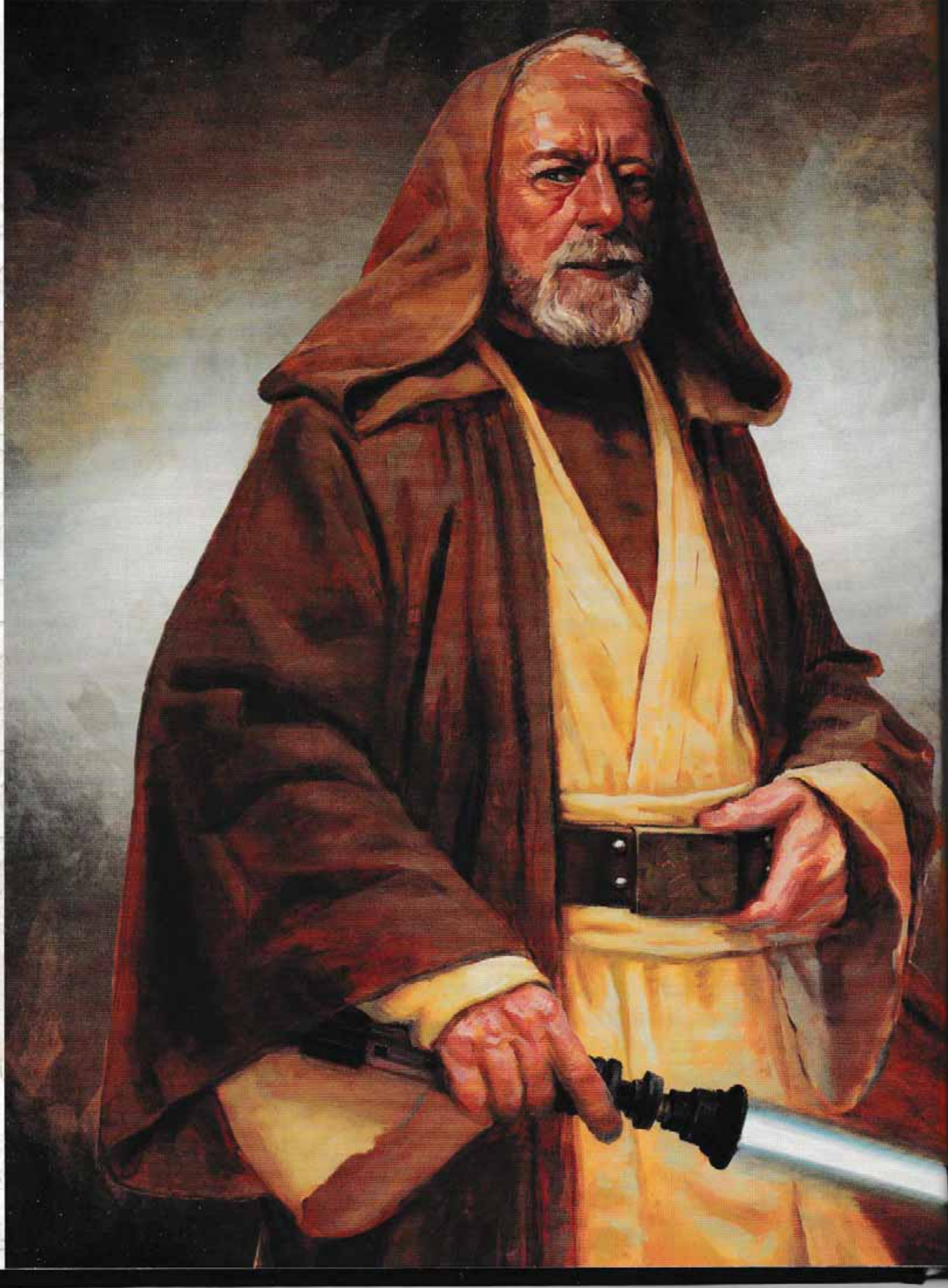
ISBN: 978-84-16357-33-8 Code Produit : UBISWF02

Pour plus d'informations sur la gamme ***Star Wars :* Force et Destinée**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez nous visite via :

STARWARS.COM EDGEENT.COM

SOMMAIRE

Introduction 7
Chapitre I : Le Jeu 15
Système de Jeu 17
Les dés 17
Lumière, moteur, action ! 22
La réserve de dés de base 24
Constituer une réserve de dés de base 27
Interpréter la réserve 31
Autres types de tests 32
Autres éléments clés 34
Expérience et développement 37
Attributs dérivés 39
Chapitre II : Création de Personnage 41
Étape 1 : Déterminer l'historique 45
Étape 2 : Déterminer la moralité 48
Étape 3 : Choisir une espèce 54
Étapes 4 et 5 : Choisir une carrière et une spécialités .. 63
Étape 6 : Investir les points d'expérience 102
Étape 7 : Déterminer les attributs dérivés 104
Étape 8 : Déterminer la motivation 105
Étape 9 : Choisir l'équipement et l'apparence 107
Étape 10 : Déterminer les ressources du groupe 109
Chapitre III : Compétences 111
Choisir ses compétences 114
Compétences générales 114
Compétences de Combat 128
Compétences de Connaissance 131
Chapitre IV : Talents 135
Description des talents 136
Chapter V : Matériel et équipement 155
L'économie galactique 156
La rareté 157
L'encombrement 159
Les compétences de combat 160
Attributs des armes 161
Caractéristiques des armes 165
Entretien des armes 166
Description des armes 167
Armures 178
Matériel 181
Modifications et améliorations 192
Chapitre VI : Combat et conflits 203
Jeu narratif et jeu structuré 203
Manoeuvres 206
Actions 209
Défense 213
Encaissement 213
Niveaux de portée 213
Autres modificateurs aux tests de combat 217
Effets liés à l'environnement 219
Blessures, stress et états de santé 222
Récupération et soins 226
Chapitre VII : Vaisseaux et véhicules 229
Armes des vaisseaux et véhicules 234
Combats des vaisseaux spatiaux et véhicules 236
Terrain et phénomènes célestes 246
Subir des dégâts 248
Les voyages interstellaires 252
Profils des véhicules 254
Profils des vaisseaux 257
Modifications des vaisseaux et des véhicules 269
Chapitre VIII : La Force 273
La nature de la Force 274
La dualité de la Force 275
Les voies de la Force 277
La Force dans Force et Destinée 279
Sensibilité à la Force : les règles 280
Pouvoirs de la Force 282
Chapitre IX : Le maître du jeu 307
Jouer une partie de **Force et Destinée** 308
Règles et options pour le maître du jeu 322
Créer des rencontres, des aventures et des campagnes 330
Compatibilité avec d'autres jeux de la gamme 338
Chapitre X : La Galaxie 341
Les factions dans la galaxie 342
Les grands couloirs hyperspatiaux 346
Le Noyau Profond 347
Le Noyau 351
Les Colonies 352
La Bordure Intérieure 354
La Région d'Expansion 356
La Bordure Médiane 357
La Bordure Extérieure 359
L'Espace Sauvage et les Régions Inconnues 362
L'Espace Sith 364
Temples perdus 365
Chapitre XI : Les Jedi et les Sith 377
Histoires et légendes des Jedi 378
Les Jedi de la République 384
L'histoire secrète des Sith 385
La chute des Jedi 388
Sensibilité à la Force 389
La Force dans l'Empire 393
Autres traditions de la Force 395
Artefacts oubliés de la Force 396
Chapitre XII : Adversaires 399
Habitants de la Bordure 401
Pègre galactique 404
Forces impériales 406
Droïdes 408
Utilisateurs de la Force 411
Créatures 414
Bizarreries galactiques 417
L'Inquisitorius 419
Chapitre XIII : Leçons du Passé 423
Acte I : Un monceau de savoir 426
Acte II : L'Épave du *Sanctuaire* 435
Index 441



INTRODUCTION

« Tu dois désapprendre tout ce que tu as appris. »

Yoda

Quels secrets peut bien receler le Puits des ombres ? Voyons ça.

Le dos appuyé contre le rocher, Kasuni Tamm poussa de toutes ses forces. Le couvercle de pierre glissa avec un grondement râpeux. Les moellons grossièrement taillés étaient couverts d'une couche de givre qui scintillait sous les faibles rayons du soleil d'hiver. La jeune Togruta regarda par-dessus la margelle, alluma un bâton luisant et le jeta à l'intérieur du puits. La vive lueur verte illumina brièvement les parois dans sa chute avant de disparaître dans ses profondeurs.

Kasuni Tamm pinça les lèvres et se tourna vers Vaxim.

— Quand ils le qualifiaient d'insondable, ils ne plaisantaient pas, hein ?

Le tourb'aile émit une série de couinements et de coassements qui ressemblait à un rire. Kasuni sourit.

— Tu pourrais peut-être voler à l'intérieur, et voir ce qu'il y a au fond ?

Lui tournant le dos, Vaxim entreprit de gratter les ajoncs qui entouraient le puits à la recherche d'insectes.

— Froussard.

Vingt minutes plus tard, cinquante mètres sous terre, Kasuni suspendue à une corde examinait un bloc de maçonnerie. Il ne paraissait pas différent de tous ceux qu'elle avait croisés au cours de sa descente en rappel, mais il l'interpelait curieusement. Fermant les yeux, la Togruta passa sa main libre sur la surface rugueuse, suivant les motifs du givre. Vaxim pépia.

— Oui, il y a quelque chose ici, murmura Kasuni. C'est... ancien. Endormi, comme le roc. Mais dans cette pierre...

Elle appuya sur le bloc qui glissa en arrière, suivi d'une section circulaire de la paroi, pour révéler un passage.

— Oui ! Vaxim, nous y sommes !

Kasuni se balança jusqu'à l'entrée, se libéra de son matériel d'escalade et assura les cordes. Ensuite, elle s'avança le long de l'étroit passage, accroupie pour ne pas frotter ses montrals contre le plafond bas. Vaxim planait devant elle. Quelques instants plus tard, elle entendit un gazouillis de triomphe.

Le tunnel débouchait sur une vaste caverne d'origine naturelle, aux parois ornées de coulées de calcaire et au sol hérissé de stalagmites. Toutefois, quelqu'un avait taillé des marches rudimentaires dans le sol. Elles conduisaient à un piédestal hexagonal au centre de la caverne. Et sur le piédestal...

Kasuni en eut le souffle coupé. Vaxim voleta dans toute la salle, puis se posa sur son épaule, gargouillant tranquillement de satisfaction. Elle descendit les marches. D'en bas, elle contempla le piédestal et le petit cube qui reposait dessus. Elle tendit la main pour s'en saisir...

— J'apprécierais que vous ne le touchiez pas, fit une voix mesurée qui résonna dans toute la salle.

Kasuni pivota, la main posée sur la carabine accrochée à son épaule. Trois formes émergèrent du passage. Les deux premiers arrivants étaient humains : un barbu âgé et grisonnant équipé d'une armure de combat noire, et une femme de petite taille, au regard intense et perturbant, vêtue d'épaisses robes brunes. Le dernier, celui qui avait parlé, était un Kel Dor, qui dominait de loin ses compagnons.

— Je vous reconnais, dit Kasuni à l'homme âgé. Vous êtes le marchand itinérant que j'ai rencontré au village. Sans l'armure, toutefois.

Pendant un instant, l'homme sembla légèrement embarrassé.

— Oui. Une tromperie nécessaire, je le crains, mademoiselle Tamm. En réalité, mon nom est Markus Dorivonn. Voici Zora (il désigna la femme), et Dal Kir.

Le Kel Dor hocha la tête.

— Nous recherchons cet objet depuis longtemps. Il est étonnant que vous l'ayez trouvé si vite.

Kasuni haussa les épaules.

— Un coup de chance, j'imagine.

Markus haussa un sourcil.

— Peut-être et peut-être pas. Dans tous les cas, nous ne pouvons pas laisser l'holocron tomber entre les mains de Sor Venge. Vous devez nous le remettre.

Toujours perché sur l'épaule de Kasuni, Vaxim siffla. Kasuni secoua la tête.

— Désolée, les amis. Cette boîte est la carte d'un endroit où je veux désespérément me rendre. Et puis d'abord, c'est quoi un « Sor Venge » ?

Markus allait répondre lorsque Zora posa la main sur son épaule.

— Elle ne fait pas partie des gens de Venge, dit-elle.

— Comment le sais-tu ?

Zora regarda froidement Kasuni.

— Je peux te dire qu'elle ne ment pas.

Soudain, elle s'immobilisa, la tête inclinée.

— Voilà quelqu'un.

Un petit cylindre métallique surgit de la manche de sa robe. Elle le saisit tout en pivotant sur elle-même.

Une salve de blaster jaillit du passage. Le double sabre laser qui venait de s'allumer entre les mains de Dak Kir intercepta les tirs en effectuant des arcs aveuglants. Les traits ricochaient, brûlaient la pierre et projetaient des éclats de rocher.

Surgissant de derrière les décharges de blasters, une forme en robe noire chargea vers le groupe avec un cri de défi en faisant décrire d'amples mouvements à un sabre laser écarlate. Allumant sa propre lame, Zora prit le temps de saluer rapidement son adversaire avant de tenter de le frapper au visage. La formie esquiva le coup, mais trébucha en arrière lorsque Zora redirigea son élan pour lui donner un coup d'épaule en pleine poitrine.

Kasuni épaula sa carabine et ouvrit le feu sur les stormtroopers qui commençaient à jaillir de l'entrée du passage. Elle en vit un tomber, mais les autres prirent position derrière les formations rocheuses. Markus, son sabre laser allumé, reculait vers elle en déviant les tirs qui menaçaient de la toucher.

— Ce sont les agents de Venge ! Je pense que nous pouvons raisonnablement estimer qu'ils veulent notre peau à tous.

Derrière l'abri de son sabre, Kasuni continuait de tirer.

— Compte tenu des circonstances, je veux bien travailler avec vous trois... pour le moment. Vous connaissez une autre sortie ?

Markus secoua la tête.

— Non, juste le puits, et il doit grouiller de stormtroopers.

Zora repoussa son adversaire d'un furieux revers, puis remonta brusquement sa garde pour parer la féroce riposte. Les sabres laser des deux duellistes sifflaient et étincelaient.

— On ne va pas s'en sortir.

— Hum... fit Kasuni.

Fermant les yeux pendant une seconde, elle se concentra. Soudain, elle désigna l'une des marches qui conduisaient au piédestal.

— Là. Tranchez-là.

Le sabre de Markus s'abattit, découpant la roche en trois coups précis. La marche s'effondra. Derrière, les ténèbres d'un passage secret.

— Nous avons une sortie !

Les tirs de blaster réfléchis par Dal Kir avaient abattu un stormtrooper. Baissant son sabre laser, il leva sa main libre. Kasuni sentit sa peau la picoter. Les yeux écarquillés, elle vit que des pierres et de petits rochers se soulevaient dans toute la caverne.

Soudain, le Kel Dor s'accroupit dans une position de combat et lança son poing en avant. Les pierres, les stormtroopers et même la sinistre figure furent projetées en arrière comme par un ouragan. Tous atterrirent à l'entrée du passage. Dal Kir se redressa et courut vers les marches. Zora suivit, non sans avoir craché dans la direction de son adversaire à terre.

Tous les quatre entrèrent dans le passage secret. Markus s'arrêta un instant et dévisagea Kasuni.

— Un coup de chance, hein ?

Kasuni eut un petit sourire suffisant.

— Il faut croire que je donne un coup de pouce à ma chance.

Alors qu'ils bondissaient dans les ténèbres, Markus sourit et lui demanda :

— As-tu déjà entendu parler de quelque chose qui s'appelle la Force ?



BIENVENUE DANS FORCE ET DESTINÉE !

Un jeu de rôle est un conte interactif coopératif. Vous y participez avec un maximum de six amis. Pendant la partie, chaque joueur endosse le rôle d'un personnage et contribue à raconter une histoire passionnante, située dans le riche univers de la galaxie *Star Wars*. Vous et vos amis bâtissez l'histoire au fur et à mesure, et vous utilisez le formidable cadre de *Star Wars* pour créer des aventures pleines d'action, de suspense, de drames et de combats. Au cours de votre voyage héroïque, vous aurez l'occasion de rencontrer des héros rebelles et d'affronter votre content de stormtroopers, de chasseurs de primes et d'Impériaux machiavéliques. Parviendrez-vous à ramener la paix dans la galaxie et à mieux comprendre la Force ?

Pour jouer, vous aurez besoin de votre imagination, de ce livre, de papier et de crayons, de dés *Star Wars* et de quelques autres joueurs. Avant de commencer, il vous faudra décider quel membre du groupe fera office de maître du jeu (MJ). Bien que ce choix ne soit pas gravé dans le marbre, on ne change généralement pas de MJ d'une session à la suivante, car celui-ci a plusieurs responsabilités particulières.

PAR OÙ COMMENCER ?

Vous pouvez entamer la lecture de ce livre de base à différents chapitres, selon que vous jouerez à **Force et Destinée** en tant que maître du jeu ou en tant que personnage-joueur.

Les joueurs peuvent commencer par le **Chapitre I : Le jeu** et passer ensuite directement au **Chapitre II : Création de personnage**.

Le maître du jeu peut également partir du **Chapitre I : Le jeu**, mais il devrait lire ensuite le **Chapitre IX : Le Maître du Jeu**. Il est également conseillé aux nouveaux MJ de se familiariser avec le **Chapitre VI : Combats et conflits**.

JE SUIS LE MAÎTRE DU JEU ! QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

Diriger une partie de jeu de rôle est très amusant. Le MJ est un mélange de narrateur, d'acteur, de conteur et d'arbitre. Vous donnez les grandes lignes de l'intrigue pour attirer les joueurs dans l'histoire et vous décrivez les environnements uniques et spectaculaires qui font la renommée de *Star Wars*. Alors que les autres joueurs ont chacun leur personnage, vous animez les figurants, les adversaires et tous les individus que les héros rencontrent sur leur chemin. Vous faites avancer l'intrigue. Vous suscitez coups de théâtre et quêtes secondaires, tout en coopérant avec les joueurs afin qu'ils restent concernés par l'histoire. Enfin, en tant qu'arbitre, vous êtes responsable de l'interprétation des règles en dernier ressort pendant la partie : il vous appartient de les utiliser ou de les ignorer s'il le faut pour que tout le monde s'amuse et que l'histoire fonctionne.

Un bon MJ doit se montrer capable de réagir aux situations inédites, d'improviser et de modifier son histoire et ses plans en un instant. Les joueurs se montrent souvent imprévisibles, et leurs actions inattendues risquent de faire dérailler les projets du MJ pour l'aventure. Un bon MJ sait incorporer de nouveaux éléments narratifs d'une manière qui paraît originale et naturelle. Toutefois, votre première mission consiste à vous assurer que tout le monde passe un bon moment. Le plaisir passe en premier, les règles en second.

JE SUIS UN JOUEUR ! QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

En tant que joueur, vous interprétez le rôle d'un « personnage-joueur » (PJ). Les PJ sont les héros de l'histoire. Il vous faut généralement créer le vôtre avant la première session de jeu, mais il arrive que le maître du jeu vous en fournisse un prêt à jouer, surtout si c'est votre première partie de **Force et Destinée**. Les PJ de **Force et Destinée** sont des héros sensibles à la Force, qui tentent de trouver leur place dans la galaxie et de restaurer le pouvoir des Chevaliers Jedi.

Votre PJ se joint à ceux des autres joueurs pour vivre des aventures centrées sur la Force dans l'univers de *Star Wars*. Chaque aventure est une histoire complète,

avec un début, un milieu et une fin, un peu comme l'un des épisodes des trilogies de *Star Wars*. La plupart durent d'une à quatre sessions. À chaque aventure, les personnages progressent, à la fois en tant qu'individus et dans leur compréhension de la Force, améliorant leurs capacités pour faire face à des tâches de plus en plus ardues.

Dans **Force et Destinée**, les PJ sont des aspirants chevaliers Jedi. Ils affrontent souvent les sinistres agents de l'Empereur Palpatine, mais ce n'est pas une obligation. Les joueurs et le maître du jeu travaillent ensemble pour bâtir une histoire aussi intéressante que possible. Afin de construire un personnage-joueur à votre goût, vous vous servirez des règles présentées au **Chapitre II : Création de personnage**.

Quand vous créerez votre personnage, il vous faudra réfléchir à son histoire. De quel genre d'individu s'agit-il ? D'où vient-il ? Comment a-t-il découvert qu'il était capable d'utiliser la Force ? Vous pouvez incarner un Jedi héroïque qui a survécu à la Guerre des Clones ou un pilote de module qui se sert de la Force pour séduire les foules. Vous pouvez même opter pour une princesse dont la famille a une longue tradition secrète d'adeptes de la Force. Dans la galaxie de **Force et Destinée**, tout est possible !

Vous devrez également lui créer une personnalité qui peut s'avérer très proche de la vôtre, ou au contraire aux antipodes de tout ce que vous connaissez. Des jeux comme **Force et Destinée** fonctionnent mieux lorsque le joueur s'investit dans son personnage et prend en compte les événements de son passé, ses espoirs pour l'avenir et les réalités de son présent. **Force et Destinée** propose des règles pour développer le passé, les objectifs et la personnalité de votre PJ, afin de créer un jeu plus riche et plus immersif. Il traite également de la Moralité des personnages, avec des règles qui aident à définir comment il peut se comporter sous son meilleur jour... ou dans ses pires moments.

Une fois votre personnage-joueur défini, vous allez l'interpréter au sein d'un groupe généralement composé de trois à cinq membres, et rencontrer les PJ des autres joueurs. La notion de « groupe » est importante en jeu de rôle. Avant la première partie, les joueurs devraient discuter des raisons pour lesquelles leurs personnages se sont réunis. La Force a peut-être rassemblé l'équipe, dont les membres ont ensuite choisi de rester alliés. À moins qu'ils ne se rencontrent dans les oubliettes de l'Inquisition impériale ? Capturés aux quatre coins de la galaxie, ils doivent s'associer pour s'échapper. Ou encore, l'un des personnages a la réputation d'être un puissant adepte de la Force et le reste du groupe est venu étudier à ses côtés. Par ailleurs, les joueurs doivent également travailler avec le MJ pour développer les relations entre leurs PJ. Deux d'entre eux peuvent par exemple être mariés, à moins qu'il ne s'agisse de frères, d'amis de toujours ou d'anciens ennemis... bref, tout ce qui est susceptible d'intéresser les joueurs.

En cours de jeu, chaque membre du groupe contrôle son propre personnage-joueur. Le maître du jeu incarne tous les autres individus que vous rencontrez ou combattez (on parle dans leur cas de « personnages non-joueurs », ou PNJ). Pendant l'aventure, vous dites au MJ ce que vous voulez que fasse votre PJ. Vous pouvez prendre un accent particulier ou une voix originale, comme un comédien d'improvisation, mais il est tout à fait possible de vous contenter d'expliquer ce que vous faites. Ne vous inquiétez pas si vous ne connaissez pas toutes les règles lors de votre première partie : annoncez ce que vous voulez faire et laissez le MJ vous expliquer comment cela fonctionne en termes techniques. L'important est de s'amuser à jouer à **Force et Destinée** !



EXEMPLE DE PARTIE

Sandy, Marianne, Tristan, Pierrick et Hélène se sont réunis autour de la table de la cuisine de Sandy pour jouer à **Force et Destinée**. Sandy tient le rôle du maître du jeu (MJ). Tristan joue Markus, un Gardien humain. Marianne incarne Zora, une Guerrière humaine. Pierrick joue Dal Kir, un Consulaire Kel Dor. Enfin, le personnage d'Hélène est Kasuni, une Errante Togruta.

Nous rejoignons le groupe en pleine partie, alors qu'ils tentent de s'échapper du Puits des ombres...

Sandy (MJ) : Bon, vous êtes tous dans le passage secret sous le Puits. Il est étroit et obscur. J'imagine qu'aucun de vous n'a pensé à prendre de lumière ?

Tristan (Markus) : J'ai... hum, mon sabre laser ?

Hélène (Kasuni) : Range ton jouet, Tristan. Kasuni fouille dans son sac et en tire un bâton luisant.

Pierrick (Dal Kir) : Très bien ! Je suis content de voir que certains dans ce groupe croient aux vertus d'une bonne préparation.

Sandy (MJ) : La lumière illumine un passage taillé dans le roc. Il s'étend devant et derrière vous jusqu'à la limite de l'éclairage.

Marianne (Zora) : Hum. Nous avons besoin de trouver un moyen de sortir de là. Zora regarde Markus et Kasuni de travers, et dit « Et maintenant que vous nous avez mis dans ce pétrin, comment est-ce que vous nous en sortez ? »

Hélène (Kasuni) : Hé, Sandy, est-ce que je peux utiliser ma compétence en Perception pour trouver la bonne direction ?

Sandy (MJ) : Absolument. Un **test de Perception Moyen** (◇ ◇) te permettra d'étudier votre environnement. Normalement, j'y ajouterais deux dés d'infortune (□ □) à cause de l'obscurité, mais comme vous avez un peu de lumière, un seul suffira (□).

Hélène (Kasuni) : Et j'ai un rang dans le talent Aux aguets, qui retire ce dé d'infortune □ de ma réserve. (Hélène rassemble une réserve de dés basée sur sa compétence et d'autres facteurs, puis effectue son test.) Voyons... deux succès ✲ ✲ et un avantage ☋.

Sandy (MJ) : Joli jet. Tu fermes les yeux et tu te concentres. Après une longue minute, tu sens une légère brise qui provient du tunnel derrière vous.

Hélène (Kasuni) : « Hé, tout le monde, la sortie est par là ! » Kasuni se sent soulagée, je dépense le ☋ pour récupérer un point de stress.

Pierrick (Dal Kir) : « La Force est puissante en toi, Kasuni. »

Hélène (Kasuni) : « Heu... si vous le dites. » Kasuni ne sait pas encore trop bien ce qu'est la Force, alors elle a l'air sceptique.

Sandy (MJ) : Après quelques minutes, le tunnel monte franchement. Vous vous frayez un passage à travers un rideau de lianes. La bonne nouvelle, c'est que vous êtes dehors. La mauvaise nouvelle ? Vous vous tenez sur une étroite corniche à flanc de falaise, très loin au-dessus d'une vallée.

Marianne (Zora) : Oups ! « Je déteste les hauteurs. »

Sandy (MJ) : Et la *très* mauvaise nouvelle est qu'en dessous de vous, à environ dix mètres, se trouve une corniche beaucoup plus large occupée par deux escouades de stormtroopers, un airspeeder et votre « ami » Sor Venge.

Tristan (Markus) : Bon, je ne pense pas que ce soit le moment de s'y frotter. Il nous a vus ?

Sandy (MJ) : Attends... (Venge ne recherchant pas le groupe, Sandy se contente d'un test de Vigilance pour ce PNJ. Venge obtient trois échecs ▼ ▼ ▼.) Il est tellement occupé à réprimander ses soldats qu'il ne vous remarque pas.

Tristan (Markus) : Très bien. Je vais grimper et une fois en haut de la falaise, je vous jetterai une corde. Ensuite, vous monterez avant qu'il ne nous voie.

Sandy (MJ) : Prudence est mère de sûreté. Tu me fais un **test d'Athlétisme Difficile** (◇ ◇ ◇). Et je vais retourner un point de Destin pour transformer l'un des dés de Difficulté en dé de Défi ●.

Tristan (Markus) : Oh super, aucune pression. (Tristan rassemble une réserve de dés et les lance.) Eh bien, j'ai deux succès ✲ ✲ et... aïe, un désastre ⍟.

Sandy (MJ) : Très bien. Markus, tu arrives en haut de la falaise avec la corde, tu l'assures et tu la jettes à tes amis. Malheureusement, lorsque tu la lances, elle passe devant eux et s'en va pendre sous le nez de Venge. C'est le désastre ⍟.

Marianne (Zora) : Bon, au temps pour la discrétion. Je dégaine mon sabre laser.

Sandy (MJ) : Venge bondit dans l'airspeeder en compagnie d'un peloton de stormtroopers. Il vole jusqu'à votre niveau mais reste à bonne distance de la corniche. Vous voyez son sourire satisfait lorsqu'il déclare « Rendez-vous ou je vous pulvérise ! »

Marianne (Zora) : J'en ai assez de fuir devant ce gars, mais je ne pense pas qu'il vienne à portée de mon sabre laser, même si je le lui demande gentiment.

Pierrick (Dal Kir) : S'il ne vient pas à ton sabre laser, ton sabre laser peut venir à lui. Sandy, quelle distance nous sépare de lui ?

Sandy (MJ) : Pas grand chose. Disons une portée courte.

Pierrick (Dal Kir) : Parfait. J'aimerais projeter Zora sur l'airspeeder à l'aide de la Force. (Pierrick rassemble une réserve de dés et les lance). Deux résultats du côté lumineux ● ●. Je génère deux points de Force ◐ ◐. Cela suffit à déplacer Zora.

Sandy (MJ) : Très bien ! Zora, tu sens tes pieds quitter le sol. Tu voles vers l'airspeeder. Tu atterris à l'arrière et tu te tiens au-dessus de Venge, l'épée brandie. Choqué, il tente de s'éloigner... Je pense qu'il est temps d'effectuer un test d'Initiative.

BIENVENUE DANS LA GALAXIE !

La galaxie traverse une époque troublée, et cela se reflète dans la Force. Les agents de l'Empire galactique traquent férocement les rares utilisateurs de la Force qui subsistent dans l'espace connu, et s'efforcent d'éradiquer à jamais l'influence des Jedi. L'Ordre Jedi est anéanti. Déjà, pour le grand public, son histoire se résume à une poignée de mythes et de légendes. En dehors de quelques personnes – un maître sage et un jeune fermier devenu un héros parmi les Rebelles – leur héritage est pratiquement éteint.

Cependant, la bienveillance protectrice des Jedi vis-à-vis de la civilisation galactique n'est pas complètement oubliée. Certains défendent leur héritage. En attendant les signes annonçant le retour du côté lumineux, ils conservent des reliques interdites, des documents ou des holo-archives. L'Empire est distrait de sa croisade contre les Jedi par la menace croissante de l'Alliance Rebelle. Il est temps de réunir un groupe d'individus courageux. Ensemble, ils combattront les forces du mal, inspirés par les légendes des Jedi, unis par le rêve d'une galaxie libre, juste et débarrassée de l'Empire.

LE RÈGNE DE L'EMPEREUR

L'Empereur Palpatine domine une grande partie de la galaxie depuis le Centre Impérial, autrefois appelé Coruscant. Au début de son règne, il était très présent dans les médias et renommé pour sa formidable éloquence. Mais désormais, l'Empereur vit en reclus : il se repose sur ses conseillers et ses administrateurs pour transmettre ses ordres et assurer la gestion de routine du gouvernement. Pour éviter les questions sur son absence de vie publique, l'Empereur affirme qu'il consacre toute son attention à éradiquer les pirates de la Bordure et à anéantir la Rébellion qui se dresse contre son autorité.

La réalité est bien plus sinistre. Ayant accompli le rêve des Sith de dominer la galaxie, Palpatine redoute la froide étreinte de la mort. L'Empereur laisse le seigneur Vador et ses autres agents se charger de la Rébellion pendant qu'il sonde les mystères de la Force. En particulier, il prolonge les travaux de son maître, Dark Plagueis. Il souhaite obtenir le secret de l'immortalité afin de régner à jamais sur la galaxie.

LES JEDI NE SONT PLUS

L'Empire a détruit les Chevaliers Jedi, gardiens de la justice et de la paix ! La lueur de l'Ordre Jedi, naguère si brillante et réconfortante, s'est éteinte voici près de deux décennies, soufflée par la trahison de Palpatine lorsqu'il a détruit l'Ancienne République et créé son Empire galactique. Les agents de l'Empereur dirigés par le sinistre Dark Vador ont systématiquement traqué, détruit et effacé toutes les traces des Jedi dans la galaxie. En terrassant le maître Jedi Obi-Wan Kenobi à bord de l'Étoile Noire, le Seigneur Vador a porté un coup fatal aux espoirs de ceux qui souhaitaient voir l'Ordre Jedi renaître de ses cendres.

AYEZ CONFIANCE EN LA FORCE

Force et Destinée commence alors que l'ère des Jedi s'achève... ou presque. La formation des Jedi leur prescrit d'avoir foi en volonté de la Force, un champ d'énergie mystique créé par la vie qui relie toute la galaxie. La Force confère aux Jedi des pouvoirs inouïs : la capacité d'influencer les esprits faibles, d'accomplir des miracles d'endurance, d'agilité et de vitesse, voire de manipuler les objets à distance par la seule puissance de leur esprit. Ayez foi en la Force, et la Force vous montrera la voie.

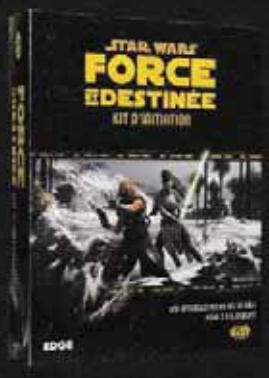
L'Empereur et le Seigneur Vador ont échoué dans leur quête visant à débarrasser la galaxie des Jedi avant même qu'elle n'ait commencé. Tant qu'il restera des gens pour croire en la paix et en la justice, les Jedi ne peuvent pas être entièrement éliminés. La Force choisit ses adeptes aux quatre coins de l'Empire et les conduit à développer leurs compétences jusqu'à ce qu'ils soient prêts à restaurer son équilibre.

RESTAURER L'ÉQUILIBRE DE LA GALAXIE

L'équilibre de la Force est rompu. Le côté obscur a tout envahi et jette un voile noir sur l'avenir. Ceux qui sont capables de sentir la Force ont pour rôle de servir sa mystérieuse volonté. S'ils cèdent à leur nature vile et égoïste, ils se perdent du côté obscur, qui les piège dans un cycle sans fin de peur, de colère, de haine et de souffrance. Se consacrer au côté lumineux de la Force revient à briser ce cycle en toute occasion.

Pour les personnages joueurs, cela implique un choix. Sont-ils décidés à soutenir la lumière, à marcher dans les pas des Jedi d'autrefois, voire à restaurer leur Ordre ? Ou serviront-ils le mal, travaillant à des fins égoïstes et martyrisant ceux qui les entourent ? Ce choix ne se présentera pas qu'une seule fois. Il reviendra à chaque séance, à chaque action, car ceux qui sont sensibles à la Force sont sans cesse tentés par le côté obscur.

KIT D'INITIATION



C'est votre premier jeu de rôle ? Le moyen le plus simple de découvrir les jeux de rôle en général, et **Force et Destinée** en particulier, consiste à utiliser le **Kit d'Initiation Force et Destinée**. Cette boîte permet aux nouveaux joueurs d'apprendre les règles par l'intermédiaire d'une aventure, et contient tout ce dont un groupe a besoin pour commencer à jouer.

ET QU'EN EST-IL D'AUX CONFINS DE L'EMPIRE ET DE L'ÈRE DE LA RÉBELLION ?

Aux Confins de l'Empire et **L'Ère de la Rébellion** sont deux autres jeux de rôle de la gamme *Star Wars* publiés par Edge Entertainment. **Aux Confins de l'Empire** se concentre sur ceux qui vivent en marge de la légalité dans la galaxie de *Star Wars*. **L'Ère de la Rébellion** présente la lutte entre les vaillants combattants de la liberté de l'Alliance Rebelle et le tyrannique Empire Galactique.

Aux Confins de l'Empire, **L'Ère de la Rébellion** et **Force et Destinée** sont totalement compatibles. Les personnages, les carrières, les espèces et le matériel qu'ils présentent peuvent être utilisés ensemble ou séparément. Le livre de base de **Force et Destinée** contient toutes les règles nécessaires pour jouer et ne nécessite pas ceux d'**Aux Confins de l'Empire** et de **L'Ère de la Rébellion** (et vice versa). Pour plus d'information, consultez la page 338.

Les PJ peuvent s'efforcer de guérir les plaies ouvertes par le côté obscur dans toute la galaxie. Rechercher et étudier des artefacts Jedi perdus depuis longtemps permet d'engranger des connaissances capitales qui, à terme, pourraient conduire à la restauration de l'Ordre. En méditant dans un site corrompu de la Force, il est parfois possible de le rendre à son état naturel. Et bien sûr, pour beaucoup d'utilisateurs de cette énergie mystique, la solution la plus naturelle consiste à attaquer la source de l'influence croissante du côté obscur : l'Empire galactique.

L'Empire n'a pas seulement trahi et assassiné les Jedi, il a aussi détruit toutes leurs valeurs. Les Jedi se consacraient à la protection des libertés individuelles et du droit de la galaxie à se gouverner par la démocratie représentative. L'Empereur règne depuis son trône, n'écoutant que des conseillers de confiance. Là où les Jedis maintenaient la paix, les Impériaux guerroient dans toute la Bordure pour étendre le domaine de Palpatine. Les Jedi se servaient de la Force pour la connaissance et la défense, jamais pour l'agression gratuite. Palpatine, le Seigneur Vador et les Inquisiteurs impériaux capables d'employer la Force la dévoient à des fins sinistres et violentes.

Pour tout aspirant Jedi, contribuer au combat contre l'Empire, seul ou aux côtés de l'Alliance Rebelle, reste un objectif noble. Toutefois, le mal prend bien des visages, et certains n'ont rien à voir avec l'Empire. Des corporations cupides commettent des atrocités, dépouillant ou réduisant en esclavage des planètes entières. Des syndicats criminels s'en prennent aux plus faibles et aux plus effrayés, et ces infortunés n'ont que l'Empire vers qui se tourner. La galaxie a beau être vaste, il existe des maux anciens, des choses oubliées et cachées, qui attendent le bon moment pour faire leur retour.

Les campagnes de **Force et Destinée** peuvent emprunter toutes ces directions ou aucune. Les tentations du côté obscur peuvent s'avérer irrésistibles pour les PJ. Dans ce cas, ils risquent de se retrouver à gérer un groupe de criminels, voire leur propre empire. Les personnages peuvent tenter de retrouver des artefacts perdus dans toute la galaxie non pas pour les préserver, mais pour libérer leurs pouvoirs dans l'espoir d'en tirer un gain personnel. Tout est possible à *Star Wars* !





LE JEU

« N'oublie pas : concentre-toi sur l'instant présent. Ressens. Ne pense pas. Fie-toi à ton instinct. »

– Qui-Gon Jinn

Le jeu de rôle **Force et Destinée** se concentre sur la lutte sans fin que se livrent le côté lumineux et le côté obscur de la Force au sein de la galaxie. Dans une campagne de **Force et Destinée**, guerriers rêvant de devenir Jedi, shamans rusés et pilotes intuitifs travaillent ensemble pour apprendre à maîtriser leurs extraordinaires capacités. Cependant, ils devront faire face à de terribles dilemmes moraux au cours de leur apprentissage, et les choix qu'ils feront les mèneront soit sur la voie du bien... soit sur celle du mal.

Lors de ces aventures, les personnages auront à relever de nombreux défis, qu'il s'agisse de réparer leur vaisseau endommagé, de pirater une console de sécurité ou de livrer un féroce duel au sabre laser contre les agents du sinistre Empereur Palpatine. Pour survivre, les personnages doivent compter sur leurs capacités innées, sur leurs compétences, sur leurs talents spéciaux, et surtout sur le pouvoir de la Force.

Ce chapitre offre un bon aperçu des bases du jeu. Tout d'abord, il détaille ce qu'est un jeu de rôle et tout ce dont les joueurs ont besoin pour s'amuser. Il décrit ensuite les divers éléments du système de jeu, sans oublier les dés spéciaux, et se poursuit avec toutes les règles additionnelles nécessaires au bon déroulement des parties. Le chapitre s'achève sur les grandes lignes de la création de personnage. En bref, il aborde les règles fondamentales du jeu, alors que les autres chapitres se penchent sur les règles liées à des situations spécifiques.

LES BASES : CE DONT LES JOUEURS ONT BESOIN

Pour commencer à jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel. En plus d'au moins un exemplaire de ce livre de règles, vous devrez vous munir de stylos, de crayons, et de photocopies de la feuille de personnage de la page 445 pour y noter tout ce qui concerne vos aventuriers. Le groupe devra aussi se pourvoir de dés à 10 faces, de préférence deux par joueur.

Les joueurs et le maître du jeu (MJ) ont tout intérêt à employer les dés personnalisés conçus pour les jeux de rôle *Star Wars*. Ils sont décrits plus loin dans ce chapitre et il existe différents moyens de s'en procurer.

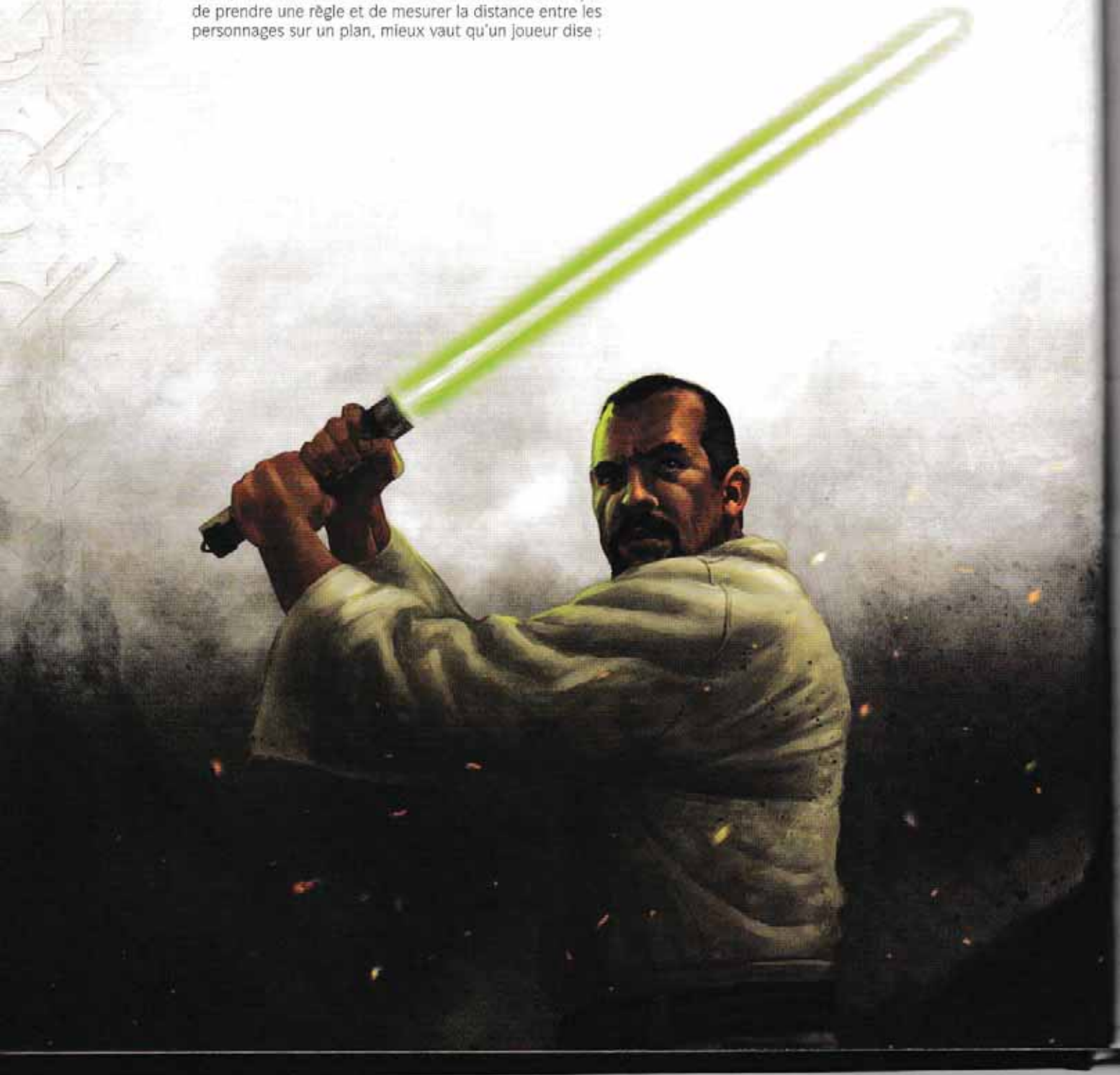
- Des sets de dés *Star Wars* sont disponibles dans les boutiques de jeu spécialisées et peuvent être commandés en ligne sur le site de Edge.
- La boîte **L'Ère de la Rébellion, Kit d'Initiation** s'accompagne d'un jeu de dés.
- Fantasy Flight Games propose une appli *Star Wars*™ Dice pour iOS et Android.

Néanmoins, si vous ne disposez pas de tels dés, la table de la page 18 explique comment convertir les résultats de dés standard à 6, 8 et 12 faces, disponibles dans la plupart des boutiques de jeu spécialisées.

JEU NARRATIF

Dans **Force et Destinée**, les joueurs sont invités à jouer un rôle, et à se mettre dans la peau de leurs personnages pour décrire les événements et faire progresser le récit. Ils découvriront l'univers de *Star Wars*, ses aventures palpitantes et ses tragédies par l'intermédiaire de ces derniers. Bien que ce livre offre les règles nécessaires à la résolution de l'action, le jeu repose surtout sur l'imagination – et une dose de bon sens – du maître du jeu et des joueurs qui décrivent ce qui se passe.

En effet, dans **Force et Destinée**, le combat, le positionnement des personnages et toutes les autres situations sont représentés de manière abstraite. Ce niveau d'abstraction permet de rester bien concentré sur les personnages et leurs actions, plutôt que sur des mesures, des chiffres et autres menus détails. Plutôt que de prendre une règle et de mesurer la distance entre les personnages sur un plan, mieux vaut qu'un joueur dise : « Je plonge sous la console informatique pour me mettre à l'abri tout en ouvrant le feu à mon tour. » Ce type de description dépeint parfaitement l'action. La résolution des actions a elle aussi des vertus narratives. **Force et Destinée** s'appuie sur un système de dés unique qui permet de déterminer l'issue d'une tâche donnée. Toutefois, les dés ne se limitent pas à générer des échecs et des succès. Les combinaisons de symboles offrent du contexte à l'histoire et ajoutent de la profondeur à la scène. La diversité des résultats possibles produit des rencontres passionnantes et fascinantes. Ainsi, un personnage peut parfaitement rater son action mais en tirer un certain avantage, comme un court répit. De même, un personnage peut réussir son action au prix de complications imprévues.



SYSTÈME DE JEU

Qu'il s'agisse de piloter une speeder bike dans les dangereux marais d'une planète isolée ou de projeter un rocher sur une escouade de stormtroopers grâce à la Force, les personnages effectuent souvent des actions qui nécessitent certains talents, ainsi qu'une bonne dose de chance. Pour déterminer s'ils les mènent à bien ou si elles engendrent des conséquences imprévues, on effectue des tests de compétence. Ce principe est très simple et peut se résumer comme suit :

1. Lancez la réserve de dés constituée.
2. Une fois les dés triés, la tâche entreprise est réussie s'il reste au moins un succès ✲.

La première chose à prendre en considération est la réserve de dés. Quand un personnage souhaite entreprendre une action, il commence par constituer cette fameuse réserve. Le nombre et le type de dés dépendent de différents facteurs, comme les aptitudes du personnage, ses compétences, son équipement et la difficulté de la tâche. Le MJ pourra aussi y ajouter certains dés en fonction de l'environnement ou de la situation (réparer un vaisseau avec du temps et des outils, c'est une chose, mais le faire sous une pluie battante, sans outils et en se faisant tirer dessus en est une autre). Une fois tous ces dés réunis, le joueur qui tente l'action en question lance tous les dés de sa réserve.

La seconde phase consiste à interpréter le résultat des dés. Pour cela, il suffit de regarder le symbole qui apparaît sur chacun. Certains fonctionnent par paire, les uns annulant les autres. D'autres ne sont cependant pas annulés, et leurs effets sont appliqués quelle que soit l'issue de l'action. Après avoir comparé les symboles opposés (les succès et les échecs), le joueur peut enfin voir s'il a mené sa tâche à bien. Ensuite, il compare la seconde série de symboles (les avantages et les menaces) pour voir si l'action s'accompagne d'effets secondaires, qu'ils soient positifs ou négatifs. Enfin, tous les autres symboles sont résolus ; ils permettent de peaufiner l'issue de l'action.

Le **test de compétence** est le socle du système de jeu. Si ces deux aspects fondamentaux que sont la constitution de la réserve de dés d'une part, et le résultat de ces mêmes dés d'autre part, forment le grand principe du jeu, ils pourront néanmoins être modifiés ou influencés par d'autres règles ou effets.

LES DÉS

Cette section s'intéresse d'un peu plus près aux dés spéciaux et à leurs symboles. Quand les tirs de blaster commencent à fuser, tout peut arriver. Les symboles des dés permettent de poser le cadre narratif de l'action : le personnage a-t-il touché le stormtrooper qu'il visait, ou l'a-t-il forcé à se mettre à couvert, évitant ainsi d'être visé à son tour ? En saisissant bien leur fonctionnement, les joueurs appréhenderont mieux le système de jeu. Cette section explique également la création d'une réserve de dés, et quand ajouter des dés au gré des circonstances. N'oubliez pas que ces dés peuvent être achetés séparément, mais que les joueurs peuvent aussi se tourner vers l'appli *Star Wars Dice* pour effectuer des jets de dés virtuels.



BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Chaque réserve est constituée d'un certain nombre de dés de différentes origines. En gros, on y trouve des « bons dés » et des « mauvais dés ».

Les bons dés sont ajoutés à la réserve pour contribuer à l'action ou provoquer des effets secondaires bénéfiques. Ils reflètent un talent appris ou inné, un entraînement spécifique, des ressources généreuses et autres avantages applicables à la tâche entreprise. À l'inverse, les mauvais dés y sont ajoutés pour gêner ou empêcher l'action, ou pour provoquer des effets secondaires indésirables. Ils représentent la difficulté inhérente à la tâche, les obstacles, voire les efforts d'un autre personnage s'opposant au premier.

TABLE 1-1 : BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Les bons dés viennent de...	Les mauvais dés viennent de...
La compétence utilisée pour accomplir une tâche.	La difficulté de la tâche entreprise.
La caractéristique concernée.	Une caractéristique, compétence ou capacité spéciale d'un adversaire.
Un talent ou une capacité spéciale applicable.	Les forces adverses à l'œuvre.
L'équipement ou le matériel du personnage.	Une météo défavorable ou des effets liés à l'environnement.
L'utilisation de points de Destin du côté lumineux.	L'utilisation de points de Destin du côté obscur.
Les avantages tactiques ou circonstanciels.	Les désavantages tactiques ou circonstanciels.
Les autres avantages, déterminés par le MJ.	Les autres désavantages, déterminés par le MJ.

Quand les personnages effectuent des tests de compétence, les dés permettent aux joueurs de déterminer rapidement échecs et succès, mais aussi l'ampleur et les implications narratives des tâches entreprises. Voilà pourquoi il existe sept types de dés dans ce jeu. Chacun a un rôle et une fonction spécifiques, et il n'y en a pas deux pareils puisque chacune de leurs faces peut être vierge ou afficher un symbole, voire plusieurs, comme autant d'effets positifs ou négatifs.

Une réserve type est généralement constituée de cinq à huit dés, et couvre la plupart des situations. Les actions difficiles, complexes ou épiques en nécessiteront plus, tandis que les gestes courants en demanderont moins. Pour ce qui est des tâches dont le succès est garanti, pas besoin de lancer de dés. La création d'une réserve de dés doit être réservée aux actions importantes ayant une influence sur le cours du récit.

Les dés peuvent être classés en trois catégories : ceux dont les symboles contribuent aux succès des actions, ceux qui annulent les symboles positifs et entravent le bon déroulement de l'action, et enfin, les dés de Force, dont l'utilisation diffère légèrement des autres.

Les dés de fortune, d'aptitude et de maîtrise sont de « bons » dés, contrairement aux dés d'infortune, de difficulté et de défi, qui sont de « mauvais » dés. Les dés de Force sont à part et n'interviennent généralement pas dans les tests de compétence.

BONS DÉS

Il existe trois types de bons dés comportant des symboles qui augmentent les chances de succès d'une action ou provoquent des effets secondaires bénéfiques.

DÉS DE FORTUNE



Les avantages spéciaux, ou « fortunes », sont représentés par les dés bleu clair à six faces, qui simulent des atouts dus à la chance, au hasard ou à des actions opportunes entreprises par les personnages. On peut les ajouter à la réserve de dés pour toutes sortes de raisons. Les personnages en profitent le plus souvent lorsqu'ils disposent d'un avantage sérieux, comme le matériel ou tout le temps nécessaire pour exécuter leur tâche. Les dés de fortune et les dés d'infortune sont fondamentalement opposés. Ces dés sont représentés par le symbole dans le texte.

DÉS D'APTITUDE



Les prédispositions sont représentées par des dés verts à huit faces, qui forment la base de la plupart des réserves de dés des personnages. Ils illustrent l'aptitude ou le savoir-faire du personnage qui tente un test de compétence. Ces dés sont couverts de symboles positifs et donc bénéfiques. Ils sont opposés aux dés de difficulté. Les dés d'aptitude sont représentés par le symbole dans le texte.

DÉS DE MAÎTRISE



La maîtrise est représentée par des dés jaunes à douze faces, qui mêlent capacités innées et apprentissage. On y a recours le plus souvent quand un personnage tente un test de compétence en s'appuyant sur une compétence à laquelle il est formé. On peut en ajouter à une réserve en utilisant un point de Destin sur un test de compétence important. Ces dés augmentent les

CONVERSION DES DÉS STANDARDS EN DÉS SPÉCIAUX

Force et Destinée se joue avec une série de dés spéciaux dont le MJ et les joueurs devraient normalement être équipés en toutes circonstances. Toutefois, peut-être leur arrivera-t-il d'en être démunis. Inutile d'annuler votre partie pour autant. Les joueurs peuvent aussi employer des d6, d8 et d12 standard, en se servant de la table de conversion ci-dessous. Pour cela, il suffit de convertir les nombres obtenus aux dés en symboles.

TABLE 1-2 : CONVERSION DES DÉS STANDARDS

Type de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dé de fortune (d6)	Vierge	Vierge	✲	✲ ✪	✪ ✪	✪	-	-	-	-	-	-
Dé d'infortune (d6)	Vierge	Vierge	▼	▼	◎	◎	-	-	-	-	-	-
Dé d'aptitude (d8)	Vierge	✲	✲	✲ ✲	✪	✪	✲ ✪	✪ ✪	-	-	-	-
Dé de difficulté (d8)	Vierge	▼	▼ ▼	◎	◎	◎	◎ ◎	▼ ◎	-	-	-	-
Dé de maîtrise (d12)	Vierge	✲	✲	✲ ✲	✲ ✲	✪	✲ ✪	✲ ✪	✲ ✪	✪ ✪	✪ ✪	✦
Dé de défi (d12)	Vierge	▼	▼	▼ ▼	▼ ▼	◎	◎	▼ ◎	▼ ◎	◎ ◎	◎ ◎	▽
Dé de Force (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○

chances de réussite et sont les seuls à arborer le formidable symbole de triomphe (cf. page 20). Le dé de maîtrise est la version améliorée du dé d'aptitude (pour plus de détails sur les améliorations, reportez-vous à la page 30). Les dés de maîtrise sont représentés par le symbole ⬡ dans le texte.

MAUVAIS DÉS

Il existe trois types de mauvais dés comportant des symboles qui réduisent les chances de succès ou entraînent des complications.

DÉS D'INFORTUNE ■



Certaines complications, ou « infortunes », sont représentées par des dés noirs à six faces, qui symbolisent des problèmes ou obstacles mineurs survenant lors de la résolution de la tâche. Ils illustrent de petits désagréments susceptibles de gêner les personnages, comme le manque de lumière, un relief accidenté, des ressources inadaptées, ou un rancor affamé là où l'on s'attendait à un spécimen décrépit. Ils ne sont cependant pas aussi néfastes que les dés de difficulté. On les ajoute à la réserve pour simuler les effets circonstanciels et environnementaux qui, à eux seuls, ne suffisent pas à augmenter la difficulté de base de la tâche. Les dés d'infortune et les dés de fortune sont fondamentalement opposés. Ces dés sont représentés par le symbole ■ dans le texte.

DÉS DE DIFFICULTÉ ◆



La difficulté est représentée par des dés violets à huit faces, qui illustrent la complexité ou le défi inhérent à une action entreprise par un personnage. Pour faire simple, plus la réserve de dés en réunit, plus les chances de succès sont compromises. Les dés de difficulté sont couverts de symboles négatifs et délétères qui annulent ceux des dés d'aptitude, de fortune et de maîtrise. Ils sont opposés aux dés d'aptitude. Les dés de difficulté sont représentés par le symbole ◆ dans le texte.

DÉS DE DÉFI ⬢



Le défi est représenté par des dés rouges à douze faces. Ils représentent une incroyable adversité et une vive opposition. Ils peuvent remplacer les dés de difficulté lors des épreuves les plus difficiles qu'imposent des adversaires d'élite (ou simplement préparés et bien entraînés). On peut en ajouter à une réserve en utilisant un point de Destin sur un test de compétence important. Ces dés handicapants sont couverts de menaces et d'échecs, mais on y trouve aussi le redoutable symbole de désastre (cf. page 21). Le dé de défi est la version améliorée du dé de difficulté (pour plus d'informations sur les améliorations, cf. page 30). Les dés de défi sont représentés par le symbole ⬢ dans le texte.

DÉS DE FORCE



La Force est symbolisée par des dés blancs à douze faces, qui représentent le pouvoir et l'influence de la Force. En règle générale, on ne s'en sert que dans les réserves de dés des personnages (et créatures) sensibles à la Force et dans des circonstances particulières, comme lorsque les joueurs génèrent leur réserve de Destin initiale, au début de la session de jeu (cf. **Points de Destin**, page 35).

Contrairement aux autres dés associés à la résolution des tâches, qui ont un impact direct sur l'échec ou la réussite d'une action, mais également sur son ampleur et ses complications, les dés de Force génèrent des ressources. Chaque face est couverte de points du côté obscur ou du côté lumineux. En revanche, vous n'y trouverez pas de faces vierges. Quand les joueurs lancent des dés de Force, ils génèrent toujours un certain nombre de ressources ; des ressources qui peuvent être du côté obscur, du côté lumineux, ou les deux.

Les dés de Force sont représentés par le symbole ⬡ dans le texte. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VIII : La Force**.

DÉS À DIX FACES



En plus des dés personnalisés décrits ci-dessus, le jeu s'appuie sur l'utilisation de dés à dix faces, également appelés « d10 ». Sur beaucoup de d10, on trouve une face « 0 », qu'il convient de considérer comme un « 10 ». Le d10 permet donc de générer des résultats compris entre 1 et 10. Ces dés ne sont pas inclus dans les sets de dés *Star Wars* mais vous pouvez en acheter dans les boutiques spécialisées.

Dans ce jeu, les d10 permettent surtout d'effectuer des *jets de pourcentage*. Le principe est simple : on lance 2d10, l'un constituant les dizaines et l'autre les unités. Un résultat de 0 est alors égal à 0. Un double 0 se traduit par un résultat de 100. Le dé de pourcentage est aussi appelé d100. C'est avant tout un générateur aléatoire, qui produit un nombre compris entre 1 et 100. Les jets de pourcentage permettent de déterminer des résultats sur les tables de référence, comme la gravité des blessures critiques, ou pour voir si la Moralité d'un personnage est déclenchée, et comment elle affecte le jeu (cf. page 323).

EXEMPLE

Le personnage de Pierrick inflige une blessure critique à un stormtrooper. Pierrick lance un dé de pourcentage pour déterminer la gravité de la blessure en question. Il choisit un d10 bleu pour les unités et un d10 vert pour les dizaines. Il obtient un 4 au dé vert et un 7 au dé bleu, soit un résultat de 47. Si le dé vert avait donné un 0, le résultat aurait été de 7 (zéro et sept).

SYMBOLES ET RÉSULTATS DES DÉS

Les dés utilisés dans **Force et Destinée** sont couverts de symboles uniques synonymes de succès ou d'échecs, mais qui permettent également d'enrichir la résolution d'une tâche en lui ajoutant du contexte et des rebondissements. En saisissant et en interprétant bien le sens de ces symboles, les joueurs contribueront pleinement au déroulement du récit, en décrivant leurs aventures de façon vivante et détaillée. Cette section définit donc les différents symboles et leur impact sur le jeu.

Comme les dés, les symboles peuvent être classés en différentes catégories, trois pour être plus précis : bons résultats, mauvais résultats et ressources de la Force.

BONS RÉSULTATS

Un personnage est parvenu à pirater le réseau de la Sécurité Impériale pendant qu'il s'infiltrait dans un bloc pénitentiaire étroitement surveillé, mais quelle est l'étendue de sa réussite ? A-t-il accompli cette prouesse de justesse, ou avec tant de brio que tous les systèmes de protection du complexe ont été désactivés ? C'est en interprétant les symboles positifs des dés que l'on détermine ce genre de détail.

Trois types de symboles positifs peuvent apparaître sur les dés : les succès, les avantages et les triomphes.

SUCCÈS ✲

Les succès ✲ sont essentiels pour réussir un test de compétence. Un tel symbole est cependant annulé par un symbole d'échec ▼. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi. Mais les succès ✲ influent aussi sur l'ampleur de la réussite. Par exemple, au combat, chacun d'eux s'ajoute aux dégâts infligés à la cible. Ainsi, quatre succès nets produiront 4 points de dégâts supplémentaires.

Les symboles de succès apparaissent sur les dés ◆, ■ et ⬢.

AVANTAGE

Le symbole d'avantage se traduit par des conséquences ou effets secondaires positifs ; peu importe, d'ailleurs, que l'action se soit soldée par un échec ou par une réussite. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique plus vite que prévu, de trouver un abri lors d'un échange de tirs, ou d'éliminer du stress subi lors d'une situation éprouvante.

Une action peut se terminer sur un échec et générer des avantages malgré tout. Il ressortira alors quelque chose de positif de l'échec. Mais des avantages peuvent aussi s'ajouter à une réussite, se traduisant alors par une issue plus qu'heureuse. Il est important de se rappeler que les avantages n'ont pas d'impact direct sur les succès et les échecs. Ils ne font qu'amplifier les effets secondaires potentiels. Un symbole d'avantage est annulé par un symbole ⚙ de menace.

Il y a de nombreuses façons de tirer parti de ce symbole ; c'est ce qu'on appelle « prendre l'avantage ». Quand un test génère au moins un avantage net, le joueur peut s'en servir pour produire toutes sortes d'effets secondaires : infliger un coup critique, déclencher un attribut d'arme, se remettre du stress ou exécuter des manœuvres supplémentaires. Les différentes applications possibles des avantages sont détaillées à la page 210.

Les symboles d'avantage apparaissent sur les dés ◆, ■ et ⬢.

TRIOMPHE

Un symbole de triomphe constitue un résultat formidable et confère un bénéfice de taille. Il a deux effets :

Pour commencer, un triomphe compte aussi comme un succès, tel qu'il a été détaillé ci-dessus. À ce titre, cet effet du symbole peut être annulé par un symbole d'échec généré lors du même test.

Par ailleurs, un triomphe peut être utilisé pour déclencher des effets particulièrement puissants : par exemple, infliger une blessure critique (sous réserve que l'attaque soit réussie) ou activer un attribut d'arme, des effets habituellement produits par plusieurs avantages . Mais les triomphes peuvent aussi déclencher des effets qui sont hors de portée des avantages, des effets déterminés par le MJ, par l'environnement, un élément d'équipement ou une capacité spéciale. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 210.

Notez bien que le joueur profite de ces deux points ; il n'a pas à choisir entre le succès et l'effet spécial. L'aspect « succès » d'un triomphe peut être annulé par un symbole d'échec ▼, comme d'ordinaire. Néanmoins, le second aspect du (l'effet spécial qu'il déclenche) ne peut pas être annulé. Les triomphes sont cumulatifs ; chacun compte comme un succès et peut être utilisé pour générer un effet spécial.

Les symboles de triomphe apparaissent uniquement sur les dés ⬢.

MAUVAIS RÉSULTATS

En tentant d'échapper à une escouade d'éclaireurs impériaux sur une speeder bike volée, un personnage échoue à se faufiler entre deux formations rocheuses. S'agit-il d'un échec spectaculaire qui se solde par un terrible crash ? Ou s'en tirera-t-il avec quelques éraflures sur le fuselage de son appareil ? Pour le savoir, il suffit d'interpréter les symboles négatifs des dés.

Trois types de symboles négatifs peuvent apparaître sur les dés : les échecs, les menaces et les désastres.

ÉCHEC ▼

Les échecs ▼ sont essentiels eux aussi pour la résolution d'une action, et sont annulés par les succès ✲, à raison de un pour un. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi. Heureusement pour les personnages, de multiples échecs ▼ nets ne produisent aucun effet supplémentaire.

Les symboles d'échec apparaissent sur les dés ■, ◆ et ⬢.

MENACE

Le symbole de menace se traduit par les conséquences ou effets secondaires négatifs d'une action, indépendamment de la réussite ou de l'échec de celle-ci. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique beaucoup plus lentement que prévu, d'offrir un abri inespéré à l'ennemi lors d'un échange de tirs, ou de subir davantage de stress lors d'une situation éprouvante.

Une action peut donc se terminer sur une réussite et générer malgré tout des menaces, gâchant ou amenuisant alors l'impact du succès. Mais des menaces peuvent aussi accompagner un échec et avoir des conséquences épouvantables. Il est important de se rappeler que les symboles de menace n'ont pas d'impact direct sur les succès et les échecs. Ils ne font qu'amplifier les effets secondaires potentiels. Une menace annule un symbole d'avantage.

En règle générale, c'est le MJ qui se charge de résoudre les menaces. Les effets possibles sont très variables. Quand un test de compétence génère au moins une menace nette, le MJ applique un ou plusieurs effets secondaires : tomber au sol, perdre l'avantage de son abri, prendre plus de temps que prévu, subir du stress malgré la banalité de l'action, ou permettre à l'ennemi d'exécuter une manœuvre supplémentaire. Les différentes applications possibles des menaces sont détaillées à la page 211.

Les symboles de menace apparaissent sur les dés ■, ◆ et ●.

DÉSASTRE

Un symbole de désastre constitue un résultat terrible et se traduit par une issue funeste. Il a deux effets :

Pour commencer, un désastre compte comme un échec ▼, tel qu'il a été détaillé ci-dessus. À ce titre, cet effet du symbole peut être annulé par un symbole de succès ✲ généré lors du même test.

Par ailleurs, un désastre peut être utilisé pour déclencher des effets négatifs particulièrement néfastes. Un tel symbole peut indiquer qu'une arme s'est enrayée, ou est tombée à court de munitions ou de cellules énergétiques. Mais les désastres peuvent aussi déclencher des effets bien pires que les menaces, des effets déterminés par le MJ, par l'environnement, un adversaire ou une capacité spéciale. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 211.

Notez bien que le joueur subit ces deux aspects ; il ne choisit pas entre l'échec et l'effet spécial. L'aspect « échec » d'un désastre peut être annulé par un symbole de succès ✲, comme d'ordinaire. Néanmoins, le second aspect du (l'effet particulièrement désastreux) ne peut pas être annulé. Les désastres sont cumulatifs ; chacun compte comme un échec et peut être utilisé pour générer un effet spécial.

Les symboles de désastre apparaissent uniquement sur les dés ●.

RESSOURCES DE LA FORCE

La dernière catégorie de symboles représente les ressources produites par les dés de Force. Il en existe deux types : les points de Force du côté lumineux ○ (ou points lumineux) et les points de Force du côté obscur ● (ou points obscurs). Le symbole générique pour représenter un point de Force est ◑, que le point en question appartienne au côté lumineux ou au côté obscur.

○ et ● apparaissent tous deux sur le dé de Force ⬡. Les personnages sensibles à la Force peuvent s'en servir pour déclencher des capacités spéciales, comme la télékinésie ou des facultés de réaction surnaturelles. Les puissants utilisateurs de la Force, comme les Jedi, recourent fréquemment à ce genre de dé et luttent en permanence pour maintenir l'équilibre de la Force.

Contrairement aux bons dés et aux mauvais dés utilisés dans la résolution des tâches, les dés de Force génèrent des ressources utilisées pour alimenter les effets des pouvoirs, comme leur ampleur, leur portée et leur durée. Le dé de Force et le mécanisme qui le régit sont très différents du test de compétence et sont détaillés dans le **Chapitre VIII : La Force**.

Sachez que ces dés ne permettent pas seulement d'utiliser les pouvoirs de la Force. En effet, ils servent aussi à déterminer la réserve de points de Destin de départ, au début de chaque session (cf. page 35).



LUMIÈRE, MOTEUR, ACTION !

Au cours de leurs aventures, les personnages seront amenés à entreprendre un large éventail de tâches. Des entreprises les plus ordinaires, comme la réparation d'un hyperdrive endommagé ou la négociation du prix d'une caisse de rations, jusqu'aux prouesses spectaculaires comme rester en équilibre sur le rebord du toit d'un immeuble sous une pluie battante tout en affrontant un redoutable chasseur de primes, les personnages seront forcement mis à l'épreuve. Quand l'issue d'une action est incertaine, un PJ doit généralement effectuer un test de compétence pour s'assurer de la réussite de son entreprise. Ces tests s'appuient souvent sur différents attributs de personnage, comme une compétence, un talent particulier ou une capacité innée.

Le type de test nécessaire est déterminé par le MJ. Une fois le type de test et sa difficulté fixés, le joueur constitue sa réserve de dés en fonction des différents paramètres liés à son action. Celle-ci peut regrouper différents types de dés et change à chaque action, selon la situation et les personnages impliqués.

Ensuite, le joueur lance tous les dés de la réserve constituée, et l'on s'intéresse au résultat de chacun : certains s'annulent tandis que d'autres se cumulent. Une fois le tri effectué, le joueur et le MJ sont en mesure de constater si l'action entreprise est couronnée de succès ou non. Les dés leur dévoilent tout simplement l'issue du test, ainsi que de possibles effets supplémentaires, surprises ou complications.





LA RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Force et Destinée s'appuie sur un concept simple : la réserve de dés, qui regroupe différents types de dés propres au jeu (cf. **Les dés**, page 17). Si certaines actions particulièrement complexes nécessitent une réserve de dés importante, la réserve de dés de base, elle, est assez simple et découle de trois grands paramètres : les aptitudes du PJ, ses connaissances et la difficulté de la tâche entreprise.

S'intéressant de plus près à ces trois paramètres, la section qui suit décrit la constitution et la résolution d'une réserve de dés, mais aborde aussi les autres réserves de dés et tests auxquels les joueurs peuvent faire appel durant une partie.

CARACTÉRISTIQUES

Dans ce jeu, les aptitudes naturelles d'un personnage sont définies par six **caractéristiques** : la Vigueur, l'Agilité, l'Intelligence, la Ruse, la Volonté et la Présence.

La Vigueur et l'Agilité regroupent les caractéristiques physiques du personnage : sa force, sa souplesse, son habileté avec une arme et sa robustesse générale. L'Intelligence et la Ruse symbolisent ses connaissances, ses capacités d'analyse, son ingéniosité et ses facultés de raisonnement. La Volonté et la Présence représentent son caractère et son assurance, son charisme et sa force d'âme, ainsi que ses relations avec son prochain.

Ses caractéristiques de départ sont déterminées par son espèce (les Mirialans sont généralement vifs, les Twi'leks séduisants, etc.), mais chaque joueur a la possibilité de les augmenter lors de la phase de création de personnage en y investissant une partie de son capital de points d'expérience de départ. Il convient de rappeler qu'après la création de personnage, l'augmentation des caractéristiques coûte cher, un luxe qu'on ne peut se permettre qu'à quelques reprises au cours d'une campagne. **Les joueurs doivent réfléchir attentivement à leurs caractéristiques et songer à y investir une part importante de leurs points d'expérience de départ** (pour plus de détails sur la création de personnage, reportez-vous à la page 42).

Bien qu'il soit parfaitement sensé de se concentrer sur les caractéristiques, qui contribuent à la bonne utilisation des compétences et des talents (comme dans le cas d'un Conseiller ayant une solide Présence ou d'un Bretteur ataru pourvu d'une bonne Agilité), le système de jeu offre une grande souplesse. Les joueurs peuvent se détourner des stéréotypes ou réfléchir à la carrière qu'ils entreprendront au fil de la campagne. Par exemple, un joueur pourra partir du principe que son As de l'espace est un colosse et augmentera sa Vigueur, en se disant qu'il pourrait devenir un Chevalier shii-cho. De même, une Ombre avec une Présence élevée pourrait être aussi bon orateur qu'habile à se dissimuler, et devenir un jour Conseiller.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Les valeurs de caractéristique des PJ et des PNJ s'échelonnent le plus souvent de 1 à 6. Il existe des exceptions, pour les créatures uniques ou particulièrement puissantes. Par exemple, un rancor a une Vigueur nettement plus élevée que les PJ. Les PNJ comme Dark Vador, Yoda, Han Solo et autres personnages exceptionnels de l'univers de *Star Wars* ont aussi des pouvoirs qui dépassent ceux des PNJ habituels.

Un humanoïde normal a une caractéristique moyenne de 2, une valeur de 1 étant faible et inférieure à la moyenne. À l'inverse, une valeur égale à 3 ou 4 est nettement supérieure à la moyenne, tandis qu'un 5 ou un 6 représente un niveau exceptionnel. À la création du personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Une fois le jeu commencé, les caractéristiques des PJ sont bridées à 6. Chaque espèce a des valeurs de caractéristique par défaut qui reflètent ses forces et ses faiblesses. Ce profil peut être amélioré à la création en investissant des points d'expérience.

Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique par défaut des différentes espèces, reportez-vous au **Chapitre II : Création de personnage**. Les six caractéristiques sont définies ci-dessous.

AGILITÉ

L'Agilité mesure l'adresse, la coordination et la précision. Les personnages dotés d'une Agilité élevée ont un bon sens de l'équilibre, et sont souples et habiles de leurs mains. Cette caractéristique est utilisée dans le cadre d'un certain nombre de compétences physiques, comme Coordination. Elle est aussi essentielle pour les compétences de combat à distance comme Distance (armes légères) et Distance (armes lourdes).

VIGUEUR

La Vigueur regroupe la puissance physique, la force brute et la robustesse d'un personnage, mais aussi sa capacité à s'en servir quand il le faut. Les personnages dotés d'une Vigueur élevée sont en bonne forme physique et solidement constitués. Ils tombent rarement malades et ont une bonne résistance. La Vigueur est utilisée dans le cadre de compétences comme Athlétisme et Pugilat. On s'en sert aussi pour fixer le seuil de blessure de départ des personnages.

RUSE

La Ruse traduit l'ingéniosité, la fourberie, la perspicacité et la créativité. Les personnages dotés d'une Ruse élevée ont de la jugeote, saisissent rapidement leur environnement et ceux qui les entourent, et préparent plus vite leurs plans et tactiques. Cette caractéristique est associée à un certain nombre de compétences mentales, comme Tromperie, Perception et Survie.

INTELLIGENCE

L'Intelligence reprend les facultés de compréhension, l'éducation, l'acuité mentale, et les capacités de raisonnement et de rationalisation. Les personnages dotés d'une Intelligence élevée peuvent extrapoler, se souvenir

de détails et tirer parti d'expériences passées, mais également réfléchir à des stratégies à long terme et aux ramifications d'actions présentes. L'Intelligence sert à plusieurs compétences mentales, comme Astrogation, Informatique et toutes les formes de Connaissance (Culture et Xénologie, par exemple).

PRÉSENCE

La Présence regroupe le cran, le charisme, la confiance et la force de caractère. Les personnages dotés d'une Présence élevée sont des leaders tout désignés, attirent les regards quand ils entrent dans une pièce, mènent facilement une conversation avec n'importe qui et s'adaptent rapidement à toute situation en société. C'est la caractéristique clé de compétences sociales, comme Charme et Commandement.

VOLONTÉ

La Volonté reflète la discipline, le sang-froid, la force d'âme et l'assurance d'un personnage. Les personnages dotés d'une Volonté élevée résistent au stress et à la fatigue, gardent leur calme dans les situations les plus chaotiques et exercent leur influence sur les esprits les plus faibles. Cette caractéristique est associée à certaines compétences, comme Coercition et Vigilance. On s'en sert aussi pour fixer le seuil de stress de départ des personnages.

LES CARACTÉRISTIQUES ET LE JEU

Certaines carrières et professions s'appuient sur des caractéristiques plus que d'autres. Les caractéristiques influencent aussi les compétences, ainsi que toutes sortes de capacités de personnage et d'autres éléments de leur profil. Par exemple, en plus de servir dans les tests de combat d'Athlétisme et de Corps à corps, la Vigueur sert à déterminer le seuil de blessure de départ et forme la base de la valeur d'encaissement.

Comme précisé plus haut, les caractéristiques sont l'un des trois paramètres déterminants pour constituer la réserve de dés d'un test (il faut y ajouter la formation de compétence et la difficulté de la tâche).

COMPÉTENCES ET FORMATIONS

Si les caractéristiques sont extrêmement importantes et posent les bases des capacités d'un personnage, les compétences sont des formations spécialisées qui jouent aussi un rôle de premier plan dans le profil d'un personnage. Une compétence reflète une formation ou une expérience appropriée pouvant aider un personnage lorsqu'il entreprend une tâche ou une action donnée. Bien qu'un personnage puisse tenter à peu près tout et n'importe quoi sans la formation ou compétence correspondante, il sera beaucoup plus efficace s'il connaît le sujet auquel il s'attaque.

Les compétences représentent un entraînement spécifique, une expérience concrète ou des connaissances pointues dans un domaine précis. Chaque compétence est associée à une caractéristique précise, la capacité par défaut à laquelle un personnage fait appel quand il entreprend une action avec cette compétence. Par exemple, la compétence Athlétisme est liée à la Vigueur, Tromperie à la Ruse, et Connaissance à l'Intelligence. Une compétence élevée peut compenser une caractéristique basse. Toutefois, les personnages avertis ont une solide formation et une bonne caractéristique associée.

Du choix de carrière d'un personnage découlent ses **compétences de carrière**. Les personnages débutent avec des « rangs » (leur niveau de formation) dans certaines compétences de carrière. Au fil de la campagne, un personnage peut apprendre et améliorer des compétences. Sachez toutefois que l'amélioration de compétences de carrière coûte moins cher que celle des compétences hors carrière.

Pour plus de détails sur les compétences et leur application, reportez-vous au **Chapitre III : Compétences**.

DIFFICULTÉ

Le troisième paramètre qui définit une réserve de dés (en plus de la caractéristique et de la compétence associée) est la difficulté de la tâche entreprise. La caractéristique et le rang de compétence ajoutent de bons dés à la réserve. La difficulté, elle, en ajoute de mauvais, ce qui compromet la réussite de la tâche. En plus de la difficulté propre à l'action, on peut ajouter d'autres dés reflétant des complications liées à l'environnement ou à la situation.

Si la caractéristique et la compétence associée sont définies par le personnage qui entreprend la tâche, la difficulté est quant à elle fixée par le MJ. Il existe six grands niveaux de difficulté (cf. encadré **Tâches impossibles**, page 27, pour un septième niveau de difficulté optionnel). À la discrétion du MJ, certains tests peuvent s'accompagner d'une difficulté supérieure à Exceptionnel en raison de la situation et de divers modificateurs.

Le niveau de difficulté indique surtout le nombre de dés de difficulté violets à ajouter à la réserve de dés. Une action entreprise contre un niveau de difficulté donné est qualifiée de **test standard**.

FIXER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté d'une tâche est indiqué par l'un des adjectifs suivants : **Simple, Facile, Moyen, Difficile, Intimidant** ou **Exceptionnel**. Celui-ci s'accompagne d'un nombre de dés de difficulté qu'on ajoute à la réserve de dés, et qui figure entre parenthèses. Par exemple, un joueur pourra avoir à effectuer un **test de Perception Facile (◆)** ou un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. Les exemples ci-dessous vous donneront une idée plus précise de différents niveaux de difficulté.

TÂCHES SIMPLES (–)

Une tâche Simple est élémentaire, voire routinière, et pose rarement problème. La réussite est donc presque assurée. Si l'échec est quasiment impossible, l'action ne nécessite même pas de test. Le MJ peut alors annoncer qu'elle est automatiquement couronnée de succès. Elle peut néanmoins être assujettie à un jet de dés si les circonstances rendent son issue incertaine. Ce n'est

TABLE 1-3 : NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de difficulté	Dés	Exemple
Simple		Tâche routinière, qui pose rarement problème. En règle générale, pas de test nécessaire, à moins que le M.J ne souhaite connaître l'ampleur de la réussite, ou que la présence de ■ indique la possibilité de complications.
Facile	◆	Crocheter une serrure primitive, soigner de simples égratignures et contusions, trouver de quoi se remplir le ventre sur une planète où la nourriture ne manque pas, ou toucher une cible située à portée courte.
Moyen	◆◆	Crocheter une serrure normale, recoudre une petite plaie, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète au climat tempéré, toucher une cible située à portée moyenne, ou tenter de frapper une cible quand on est au contact.
Difficile	◆◆◆	Crocheter une serrure complexe, réduire une fracture ou suturer une vilaine plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète hostile, ou toucher une cible située à portée longue.
Intimidant	◆◆◆◆	Crocheter une serrure des plus sophistiquées, exécuter une opération chirurgicale ou greffer un implant, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète désertique, ou toucher une cible située à portée extrême.
Exceptionnel	◆◆◆◆◆	Crocheter une serrure dénuée de mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète dénuée d'atmosphère respirable.

habituellement le cas que si un ou plusieurs ■ entrent en jeu, comme ceux qui découlent de blessures, ou sont liés à l'environnement ou à l'adversité.

Une tâche Simple n'ajoute aucun dé de difficulté à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES FACILES (◆)

Une action Facile ne devrait guère poser de problème à la majorité des personnages, mais il est toujours possible que les choses ne se déroulent pas comme prévu, si bien qu'un échec est envisageable. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation a de grandes chances de réussir ce genre d'action. Souvent, l'ampleur et les effets secondaires potentiels sont plus incertains que la réussite elle-même.

Une tâche Facile ajoute un dé de difficulté (◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES MOYENNES (◆◆)

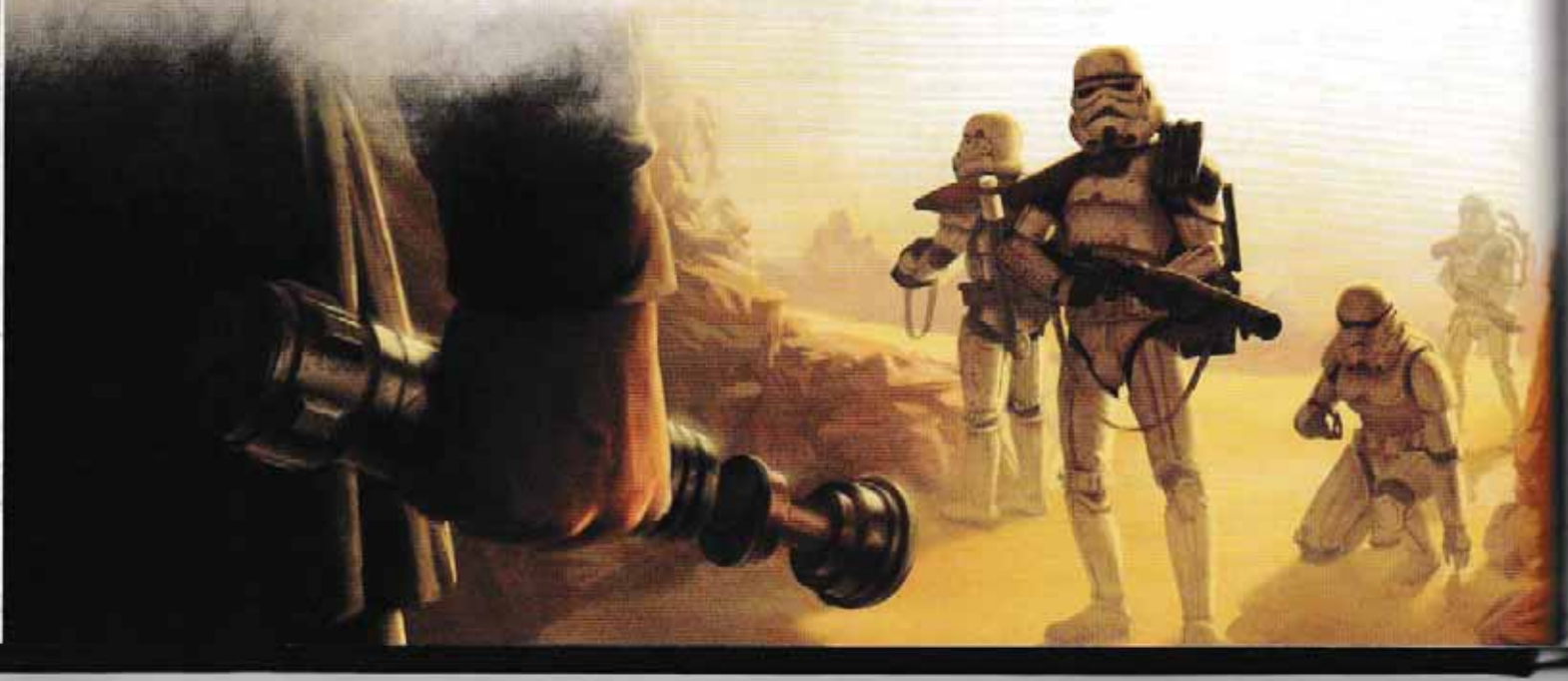
Une tâche Moyenne est une action routinière habituellement couronnée de succès, mais dont l'échec ne sera pas surprenant pour autant. Un personnage doté de la formation, des ressources et de la bonne approche a de réelles chances de réussir ce genre de tâche.

Une tâche Moyenne ajoute deux dés de difficulté (◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES DIFFICILES (◆◆◆)

Une tâche Difficile est nettement plus exigeante. Elle est faisable, mais un échec n'aura rien de surprenant. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation ne devra pas être surpris s'il échoue, surtout s'il ne bénéficie pas de points de Destin ou d'autres avantages.

Une tâche Difficile ajoute trois dés de difficulté (◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.



TÂCHES INTIMIDANTES (◆◆◆◆)

Une tâche Intimidante exige beaucoup d'un personnage, qui doit alors se dépasser pour la mener à bien. Le succès est possible, mais nécessitera des efforts. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation ne devra vraiment pas être surpris s'il échoue, et cherchera sans doute tous les avantages possibles.

Une tâche Intimidante ajoute quatre dés de difficulté (◆◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES EXCEPTIONNELLES (◆◆◆◆◆)

Les tâches Exceptionnelles sont presque impossibles, surtout quand on les aborde à la va-vite. Mais avec de la préparation, un personnage correctement formé et bien équipé a une chance de s'en sortir. La plupart des personnages ratent toujours ce genre de tâche. Même les vétérans ont peu de chances de s'en sortir. L'échec semble inévitable, à moins que le personnage ne dispose d'avantages, comme des points de Destin, ou de bonus découlant de talents, d'une aide ou d'un équipement spécifique.

Une tâche Exceptionnelle ajoute cinq dés de difficulté (◆◆◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES IMPOSSIBLES

Il y a des situations où les chances de réussite sont à peu près nulles. Dans ce genre de cas, le MJ annonce que le test échoue automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de lancer les dés.

Mais le MJ peut aussi décider de laisser le PJ tenter sa chance malgré ses probabilités très faibles de réussite, qu'il s'agisse de lancer une grenade dans l'espoir de souffler un départ d'incendie, d'escalader une paroi parfaitement lisse et verticale, ou d'essayer de raisonner un rancor déchaîné. Cela doit cependant se limiter aux moments les plus critiques du récit, ou aux questions de vie ou de mort.

Pour empêcher les joueurs d'abuser de ces possibilités, tenter une tâche impossible demande automatiquement au joueur de dépenser un point de Destin. Le joueur n'y gagne aucun avantage : cela lui donne juste le droit d'effectuer le test. Par ailleurs, il ne peut pas dépenser d'autres points de Destin pour ce test. À des fins de simplicité, une tâche impossible s'accompagne d'un nombre de dés de difficulté égal à une tâche **Exceptionnelle** (◇◇◇◇◇).

CONSTITUER UNE RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Maintenant que les trois principaux paramètres régissant la création de la réserve de dés du test de compétence ont été abordés, voyons plus concrètement comment celle-ci est constituée.

Quand un personnage souhaite entreprendre une action dont le succès n'est pas garanti, le joueur effectue un test de compétence, qui s'appuie sur la compétence adaptée à la situation : Athlétisme pour défoncer une porte, Connaissance pour se rappeler une information, ou Charme pour convaincre un garde de fermer les yeux. En plus, chaque compétence est associée à une caractéristique : la Vigueur pour Athlétisme, l'Intelligence pour Connaissance et la Présence pour Charme. Pour effectuer un test de compétence, il commence par constituer sa réserve de dés.

Une réserve de dés de base a deux origines : les dés qu'y ajoutent les joueurs (sous la forme de dés d'aptitude ◆ et de dés de maîtrise ⬢), et ceux qu'y ajoute le MJ (sous la forme de dés de difficulté ◆, de dés de défi ●, de dés de fortune □ et de dés d'infortune ■). D'autres paramètres peuvent modifier le nombre et le type de dés d'un test. À chaque fois, tous les aspects des dés du joueur et du MJ doivent être expliqués avant que le jet ne soit effectué. Le MJ fixe également la difficulté avant le jet de dés. Une fois la réserve de dés de base constituée, chaque camp a la possibilité d'améliorer des dés.

APPLIQUER LES CARACTÉRISTIQUES ET LES COMPÉTENCES

La compétence du personnage actif et la caractéristique associée à cette même compétence ont autant d'importance l'une que l'autre. Chaque fois qu'une tâche est entreprise, le MJ et le joueur déterminent la compétence la plus appropriée, fixant au passage la caractéristique utilisée elle aussi. Par exemple, si le personnage tente de se glisser dans un terminal de sécurité en coupant le système d'alarme, le test s'appuiera sur la compétence Informatique, associée à la caractéristique Intelligence. Le rang de ces deux attributs détermine le nombre de dés d'aptitude et/ou de maîtrise ajoutés à la réserve.

Une fois la caractéristique et la compétence déterminées, le joueur peut commencer à constituer sa réserve de dés. Il compare sa valeur de compétence et la valeur de la caractéristique qui lui est associée.

La plus élevée des deux détermine le nombre de dés d'aptitude que compte la réserve de dés du test. Ensuite, le joueur **améliore** certains de ces dés d'aptitude en les convertissant en dés de maîtrise. Le nombre de dés concernés par cette manœuvre est égal à la plus faible des deux valeurs. Si le personnage est inexpérimenté

(c'est-à-dire qu'il n'a pas le moindre rang dans la compétence), ce nombre est bien évidemment égal à 0. Il ne peut alors compter que sur sa caractéristique (cet effet s'applique également si le personnage a 0 dans une caractéristique, ce qui est cependant presque impossible).

EXEMPLE 1 : SARENDA

Sarenda tente de sauter par-dessus une crevasse alors qu'elle explore un ancien temple. On va donc s'appuyer sur la compétence Athlétisme et la caractéristique Vigueur. Sarenda a 2 en Athlétisme et 3 en Vigueur. Sa Vigueur étant la plus élevée des deux, le joueur commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude (◆ ◆ ◆). La compétence Athlétisme étant la plus faible, il convertit deux des trois dés d'aptitude en dés de maîtrise (⬢ ⬢). Pour entreprendre son action, Sarenda débute donc avec une réserve de trois dés : ◆ ⬢ ⬢, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

EXEMPLE 2 : DAO JODH

Par la suite, Dao Jodh tente lui aussi de franchir la même crevasse. Il a plus d'expérience en la matière et a 3 en Athlétisme, mais 2 seulement en Vigueur. Son Athlétisme étant la plus élevée des deux, le joueur commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude (◆ ◆ ◆). La caractéristique Vigueur est plus faible, il convertit ainsi deux dés en dés de maîtrise (⬢ ⬢). Pour entreprendre son action, Dao Jodh débute donc avec une réserve de trois dés : ◆ ⬢ ⬢, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

Comme vous l'avez compris, Sarenda et Dao Jodh débutent avec une réserve de dés identique, alors que leurs valeurs en Athlétisme et en Vigueur ne sont pas les mêmes. Ce système permet de compenser une formation insuffisante grâce à de bonnes capacités innées, et vice-versa.

EXEMPLE 3 : TARAST VOON

Enfin, Tarast, la rusée Sentinelle Kel Dor, essaie de traverser la crevasse. Il a 2 en Vigueur, mais rien en Athlétisme. La Vigueur est bien évidemment supérieure, alors le joueur commence par ajouter deux dés d'aptitude (◆ ◆) à la réserve. Comme Tarast n'a aucun rang en Athlétisme, cette valeur est égale à 0 et aucun dé d'aptitude n'est converti en dé de maîtrise. Pour tenter cette action, la Sentinelle commence avec une réserve réduite : (◆ ◆), soit deux dés d'aptitude.

APPLIQUER LA DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE

Après avoir déterminé la compétence et la caractéristique qui lui est associée, le MJ fixe la difficulté de la tâche entreprise en se reportant à la **table 1-3 : niveaux de difficulté** de la page 26. Cela lui permet de déterminer le nombre de dés de difficulté que le joueur doit ajouter à sa réserve. Par exemple, un **test de compétence Moyen (◆ ◆)** se traduira par l'ajout de deux dés de difficulté à la réserve.

Dans certains cas, le MJ **améliore** un ou plusieurs de ces dés de difficulté. Il les retire alors de la réserve pour les remplacer par autant de dés de défi ⬢. Les dés de défi sont généralement améliorés de la sorte face à des adversaires chevronnés, une situation particulièrement défavorable, ou lorsque des points de Destin sont utilisés pour corser la difficulté.

Après avoir fixé le niveau de difficulté de la tâche entreprise, le MJ ajoute les dés de difficulté correspondants à la réserve de dés de l'action. Si aucun autre paramètre n'influe sur l'issue de la tâche, la réserve de dés de base est fin prête. Il ne vous reste alors plus qu'à lancer les dés pour voir si l'action est couronnée de succès ou non, et si elle s'accompagne d'effets secondaires.

EXEMPLE : FIXER LA DIFFICULTÉ

Se penchant sur les exemples ci-dessus, le MJ consulte la table des niveaux de difficulté. La crevasse n'est profonde que de quelques mètres et ses parois sont recouvertes de vignes grimpantes, aussi opte-t-il pour une difficulté **Moyenne (◆ ◆)**. On ajoute donc deux dés de difficulté à la réserve des personnages qui tentent de sauter par-dessus le trou.

MODIFIER UNE RÉSERVE DE DÉS

Si rien d'autre n'a d'impact sur l'issue de la tâche entreprise, la réserve de dés de base suffit pour effectuer le test. Mais dans l'univers varié et imprévisible de *Star Wars*, il n'est pas rare que d'autres paramètres interviennent, issus de l'environnement, par exemple. Les bourrasques provoquées par une brèche dans la coque d'un vaisseau peuvent handicaper n'importe quelle action, tandis qu'un pirate de l'espace immobile dont la silhouette se découpe dans la lumière constitue une cible bien plus facile. D'ailleurs, quand une action est assez importante pour que l'on constitue une réserve de dés, il y a de grandes chances pour que d'autres paramètres entrent en jeu.

Ces paramètres peuvent affecter ou modifier la réserve de dés de bien des façons. Le plus souvent, on ajoute des dés, on en améliore/dégrade, ou on en retire. Ces modifications peuvent être dues aux joueurs, au MJ, à l'environnement ou à la situation. De multiples

AUGMENTER, AMÉLIORER OU AJOUTER ?

Parfois, le MJ ne saura pas trop s'il doit augmenter le niveau de difficulté, ajouter des dés ou en améliorer. La difficulté est fondée sur la tâche elle-même, et non sur les circonstances qui lui sont liées. En règle générale, une fois fixée, la difficulté ne change pas, quel que soit le pourquoi du comment de la tâche entreprise.

Améliorer (et dégrader) des dés n'est habituellement nécessaire que si une règle ou une capacité l'exigent. Ce genre de situation découle de la capacité en question, rarement d'une décision du MJ.

Si les circonstances sont uniques, le MJ peut décider d'ajouter des dés de fortune ou d'infortune. Les dés ainsi ajoutés doivent refléter les éléments qui rendent cette tâche spéciale. En règle générale, si le MJ a le sentiment qu'un test de compétence s'accompagne de paramètres susceptibles d'en modifier l'issue, il doit sérieusement réfléchir à faire intervenir des dés de fortune ou d'infortune.

facteurs peuvent donc modifier notre réserve de dés, qu'il s'agisse d'un relief accidenté, d'un éclairage insuffisant, d'avantages tactiques, d'une contrainte de temps, d'un équipement de qualité, de talents, de capacités de carrière, de l'utilisation de points de Destin ou de blessures graves. La section qui suit décrit tout cela en détail.

Notez bien qu'un joueur doit modifier sa réserve de dés dans un ordre bien précis. Pour commencer, il constitue sa réserve de base. Après, on y ajoute des dés supplémentaires, puis on les améliore, ensuite on les dégrade, et enfin on en retire.

AJOUTER DES DÉS

On peut commencer par modifier la réserve de base en y ajoutant des dés qui reflètent l'environnement, mais également divers avantages et désavantages. Pour ce faire, on utilise principalement des dés de fortune et d'infortune. En règle générale, on ajoute à la réserve un dé de fortune ▢ pour chaque avantage susceptible d'aider le personnage à réussir, et un dé d'infortune ■ pour chaque désavantage ou obstacle.

Un simple dé de fortune ▢ suffit généralement à simuler les atouts conférés par de l'équipement utile, un laps de temps confortable, une position avantageuse ou l'effet de surprise. Si plusieurs avantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés de fortune à la réserve de base.

De même, un dé d'infortune ■ suffit généralement à refléter l'impact d'un effet préjudiciable ou gênant, comme un éclairage insuffisant, un matériel délabré, un environnement rigoureux ou de simples distractions. Si plusieurs désavantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés d'infortune à la réserve de base. Certes, **ces deux types de dés sont opposés, mais ils ne s'annulent pas**. Quand la situation justifie l'ajout de deux dés de fortune et d'un dé d'infortune, les trois dés ▢▢■ sont bel et bien mis dans la réserve.

L'utilisation de dés de fortune et de dés d'infortune est une ressource courante dont tous les joueurs peuvent user pour souligner des éléments importants de l'histoire. Les joueurs sont invités à décrire leurs actions en détail, et à faire remarquer les avantages et les désavantages susceptibles d'influencer une action donnée.

Du matériel de qualité peut ajouter des dés de fortune ▢ à une réserve, de même que certains talents reflétant un entraînement particulier adapté à la situation. Des manœuvres – viser, par exemple – font de même. À l'inverse, certains effets peuvent s'accompagner de dés d'infortune ■ – une blessure critique, par exemple – ou se traduire par un malus (outils de mauvaise qualité utilisés dans le cadre d'une tâche délicate).

Si les joueurs peuvent eux-mêmes suggérer l'ajout de dés de fortune ou d'infortune, c'est le MJ qui a le dernier mot en la matière, d'autant qu'il a tout le matériel nécessaire pour prendre ce genre de décision. Ce qui ne l'empêchera pas de faire preuve de bon sens en s'appuyant sur la scène et la description de l'action entreprise. Reportez-vous à l'encadré **Bons dés et mauvais dés** de la page 17 pour quelques exemples de situations à même de se traduire par l'ajout de dés de fortune ou d'infortune.

AMÉLIORER ET DÉGRADER LES DÉS

En plus des dés ajoutés à la réserve, certains effets de jeu convertissent les dés faibles en dés plus puissants, et vice versa. On peut donc *améliorer* un dé ou le *dégrader*. Les dés sont améliorés grâce au rang d'une compétence ou d'une caractéristique, ou encore lorsqu'un participant investit un point de Destin dans un test de compétence (cf. **Appliquer les caractéristiques et les compétences** page 27). Certains talents et capacités spéciales permettent également d'améliorer ou de dégrader des dés.

AMÉLIORER LES DÉS

L'amélioration de dés est un trait propre aux dés d'aptitude et aux dés de difficulté. Ce sont les seuls types de dés qui peuvent être améliorés. Quand un dé d'aptitude ◆ est amélioré, il est converti en dé de maîtrise ⬢. Quand un dé de difficulté ◆ est amélioré, il est converti en dé de défi ⬢.

AMÉLIORER ET DÉGRADER APTITUDE ET DIFFICULTÉ

Certaines règles permettent à un joueur d'améliorer ou de dégrader une réserve de dés, mais aussi d'augmenter la difficulté de la tâche. Par exemple, le talent Esquive permet d'augmenter la difficulté d'un test de combat d'une valeur précise. Quand on améliore ou dégrade une réserve, on convertit des dés d'aptitude ◆ en dés de maîtrise ⬢, ou des dés de maîtrise ⬢ en dés d'aptitude ◆. De même, quand on améliore ou dégrade la difficulté d'une réserve, on convertit des dés de difficulté ◆ en dés de défi ⬢, ou des dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◆.

Quand un effet ou talent permet d'améliorer un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆ concernés et les remplace par autant de dés de maîtrise ⬢ ou de défi ⬢. Quand un effet ordonne à un personnage d'améliorer des dés, les règles précisent toujours si cela concerne les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆.

AMÉLIORER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à améliorer plus de dés d'aptitude qu'il n'en a. Dans ce cas, il lui faut observer la procédure qui suit. Tout d'abord, il commence par déterminer le nombre de dés restant à améliorer. Ensuite, il utilise une amélioration pour ajouter un dé d'aptitude ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬢. Puis on répète l'opération jusqu'à ce que toutes les améliorations potentielles aient été appliquées.

Si le joueur doit convertir des dés de difficulté en dés de défi mais qu'il n'y a plus de dés de difficulté, la procédure est la même. Tout d'abord, il ajoute un dé de difficulté ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé de difficulté ◆ en dé de défi ⬢, etc.

DÉGRADER DES DÉS

Il s'agit également d'une opération spécifique, qui ne s'applique qu'aux dés de maîtrise et aux dés de défi. Quand un dé de maîtrise ⬢ est dégradé, il est converti en dé d'aptitude ◆. De même, quand un dé de défi ⬢ est dégradé, il est converti en dé de difficulté ◆.

Quand un effet ou talent dégrade un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés de maîtrise ⬢ ou de défi ⬢ concernés et les remplace par autant de dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆. Quand un effet ordonne à un personnage de dégrader des dés, les règles précisent toujours si cela concerne les dés de maîtrise ⬢ ou de défi ⬢.

DÉGRADER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à convertir plus de dés de maîtrise ⬢ en dés d'aptitude ◆, ou de dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◆, qu'il n'en a. Si tous les dés potentiels sont déjà dégradés, les dégradations restantes sont ignorées.

AMÉLIORATION CONTRE AUGMENTATION

Améliorer les dés de difficulté ◇ n'est pas synonyme **d'augmenter** la difficulté d'un test de compétence. Augmenter ou réduire la difficulté consiste à déterminer combien de dés de difficulté ◇ comprendra la réserve initiale (cf. page 25 pour plus de détails). L'amélioration, qui se traduit par la conversion de dés de difficulté ◇ en dés de défi ⬢, est généralement déclenchée par une capacité spéciale ou l'utilisation d'un point de Destin par l'un des participants.

AMÉLIORATIONS ET DÉGRADATIONS D'UNE MÊME RÉSERVE

Parfois, des capacités vous obligent à améliorer et à dégrader des dés de la même réserve. Dans ce genre de situation, appliquez les améliorations en premier lieu. Ensuite, occupez-vous des dégradations. C'est important, car la phase d'amélioration peut potentiellement ajouter des dés à la réserve globale.

RETIRER DES DÉS

Si certains effets ajoutent des dés de fortune □ ou des dés d'infortune ■ à la réserve, d'autres en retirent avant même que le jet ne soit effectué. Cela arrive le plus souvent lorsque les talents d'un personnage permettent de retirer des dés d'infortune ■, reflétant un niveau d'expertise qui donne la possibilité de se défaire de distractions et désavantages mineurs qui handicaperaient un personnage moins expérimenté. De la même façon, un adversaire accompli pourra parfaitement avoir un talent retirant des dés de fortune □ aux tests de compétence qui le visent.

Le talent ou la capacité concerné(e) précise les conditions dans lesquelles on peut retirer des dés, ainsi que leur nombre et leur type. Quand une capacité permet de retirer plus de dés d'un type qu'il n'y en a dans la réserve, on en enlève le maximum, mais la marge restante est ignorée.

On retire les dés une fois tous les autres dés ajoutés, améliorés et/ou dégradés.



INTERPRÉTER LA RÉSERVE

Après avoir lancé les dés de la réserve, les joueurs interprètent les résultats pour déterminer l'issue de l'action. La première chose à faire consiste à vérifier si le test de compétence se solde par une réussite ou un échec. Ensuite, on voit s'il y a des effets secondaires positifs, négatifs ou les deux. Que l'on se trouve à la surface d'une planète sous les bombes ou dans une salle d'interrogatoire impériale, presque tout peut arriver.

SUCCÈS ET ÉCHECS

Quand un test produit des succès ✲ et des échecs ▼, on compare le total de chacun. Chaque symbole ▼ d'échec annule un symbole ✲ de succès. Une fois les annulations effectuées, il restera dans la réserve un ou plusieurs succès ✲, un ou plusieurs échecs ▼, ou rien du tout. Les symboles restant après ces annulations sont appelés des symboles « nets ».

Souvenez-vous que les symboles ⊕ de triomphe comptent comme autant de symboles ✲ de succès en plus de leurs effets spéciaux. De même, les symboles ▽ de désastre comptent comme autant de symboles ▼ d'échec en plus de leurs effets spéciaux.

Si tous les succès ✲ et échecs ▼ de la réserve sont annulés, ou s'il reste des échecs ▼ nets, le test de compétence échoue. S'il reste au moins un succès ✲, le test de compétence est réussi. **N'oubliez pas : pour qu'un test de compétence soit couronné de succès, il doit rester au moins un symbole ✲ de succès dans la réserve de dés.**

AVANTAGES ET MENACES

Il est probable qu'un test de compétence produise aussi des avantages ↻, des menaces ⊛ ou les deux. Le joueur fait la somme des ⊛ et la compare à la somme des ↻. Les symboles d'avantage ↻ et les symboles de menace ⊛ s'annulent à raison d'un pour un. Une fois les annulations effectuées, il restera donc un ou plusieurs symboles d'avantage ↻, ou un ou plusieurs symboles de menace ⊛, à moins bien sûr que tous n'aient été annulés.

S'il reste un ou plusieurs symboles d'avantage ↻ nets, un effet secondaire bénéfique survient. À l'inverse, s'il reste au moins un symbole de menace ⊛, un effet secondaire négatif ou une complication se produit. Si tous les avantages ↻ et menaces ⊛ s'annulent, aucun effet supplémentaire n'est à prévoir. Un effet secondaire positif ou négatif peut survenir, quelle que soit l'issue de la tâche entreprise.

Avantages ↻ et menaces ⊛ servent à déclencher toutes sortes d'effets secondaires. Le joueur qui effectue le test de compétence choisit généralement comment utiliser l'avantage, qu'il s'agisse de déclencher un attribut d'arme, d'effectuer une manœuvre additionnelle ou d'éliminer du stress. Chaque arme, talent et équipement fait un usage différent des avantages ↻.

Les menaces ⊛ sont généralement utilisées par le MJ, qui impose des complications d'autant plus salées que le nombre de menaces ⊛ est important. Elles peuvent se traduire par différents types d'effets secondaires : la tâche demande plus de temps que prévu ; le personnage subit du stress, tombe ou est victime d'un effet lié à son environnement ; ou l'adversaire trouve une ouverture. Chaque talent, environnement et adversaire fait un usage différent des menaces ⊛.

Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous aux pages 210 et 211.

TRIOMPHES ET DÉSASTRES

Il existe deux symboles qui produisent des effets beaucoup plus importants que les autres. Triomphes ⊕ et désastres ▽ sont des cas spéciaux, dont le fonctionnement diffère légèrement de celui des autres symboles. Contrairement aux succès ✲ et aux échecs ▼, ou encore aux avantages ↻ et aux menaces ⊛, ils ne s'annulent pas complètement et se traduisent par des effets secondaires particulièrement heureux ou malheureux.

Notez bien ceci : un test de compétence peut produire à la fois des triomphes ⊕ et des désastres ▽. Dans ce cas, **les deux résultats sont interprétés distinctement**. Comme pour les menaces, un test de compétence peut être couronné de succès et s'accompagner d'un désastre, de même qu'il peut échouer et s'accompagner d'un triomphe. Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous aux pages 210 et 211.

TRIOMPHE ⊕

Un symbole de triomphe ⊕ a deux effets. Tout d'abord, un tel symbole compte comme un succès ✲. Ensuite, il s'accompagne d'un effet secondaire bénéfique lié à la tâche. Beaucoup d'armes et de talents disposent d'effets qui peuvent justement être déclenchés par des triomphes. Le scénario et le MJ peuvent aussi avoir leur mot à dire en la matière. Il est important de bien garder à l'esprit que si un symbole de triomphe ⊕ ajoute un succès ✲ à la réserve, la présence d'un ou plusieurs ⊕ ne garantit pas la réussite du test.

On peut voir le triomphe comme un super avantage. En effet, un seul ⊕ peut déclencher un attribut d'arme ou provoquer une blessure critique, alors qu'il faut plusieurs avantages pour parvenir aux mêmes effets. De même, là où un avantage permet seulement d'éliminer du stress, un triomphe permet de soigner une blessure.

DÉSASTRE ▽

Un symbole ▽ de désastre a lui aussi deux effets. Tout d'abord, il compte comme un échec ▼. Ensuite, il s'accompagne d'un effet secondaire négatif lié à la tâche, comme une sérieuse complication. Les capacités d'adversaires, l'environnement et la suite de la rencontre peuvent en tirer parti. Autrement, c'est le MJ qui

l'interprète en fonction de la situation. Il est important de bien garder à l'esprit que si un symbole ⛛ de désastre ajoute un échec ▼ à la réserve, la présence d'un ou plusieurs ⛛ ne signifie pas automatiquement que le test est raté.

On peut voir le désastre comme une super menace. En effet, un seul ⛛ peut déclencher des effets nécessitant normalement l'utilisation de plusieurs menaces. Autrement, un désastre peut transformer du stress en blessures, ou encore se traduire par un élément d'équipement qui casse, une arme qui s'enraye ou tombe à court de munitions, ou, en cas d'échec, par une grenade qui explose dans la main de son lanceur.

DES POSSIBILITÉS INFINIES

Entre les échecs et les succès, la myriade d'effets secondaires possibles découlant des avantages, menaces, triomphes et désastres, rares sont les tests de compétence qui se ressemblent. Il existe donc des centaines d'issues possibles pour chaque tâche entreprise. Un personnage peut atteindre une réussite extraordinaire sans la moindre complication, ou encore s'en sortir tout juste avec quelques avantages, modérés néanmoins par un désastre. De même, dans son malheur, un personnage qui obtient un échec pourra bénéficier d'avantages, peut-être même d'un triomphe, ou se retrouver dans une situation proprement catastrophique en cumulant un échec, des menaces, et pourquoi pas un désastre.

Ce simple éventail d'issues possibles permet de décrire des scènes uniques et mémorables. Dans le feu de l'action, tout peut arriver : un tir unique visant un destroyer stellaire impérial peut toucher un élément vital et provoquer sa destruction. Joueurs et MJ sont invités à saisir toutes ces occasions pour imaginer toutes les façons dont les symboles peuvent contribuer au déroulement du récit. Les détails qu'ils y ajouteront feront tout le sel de l'action.

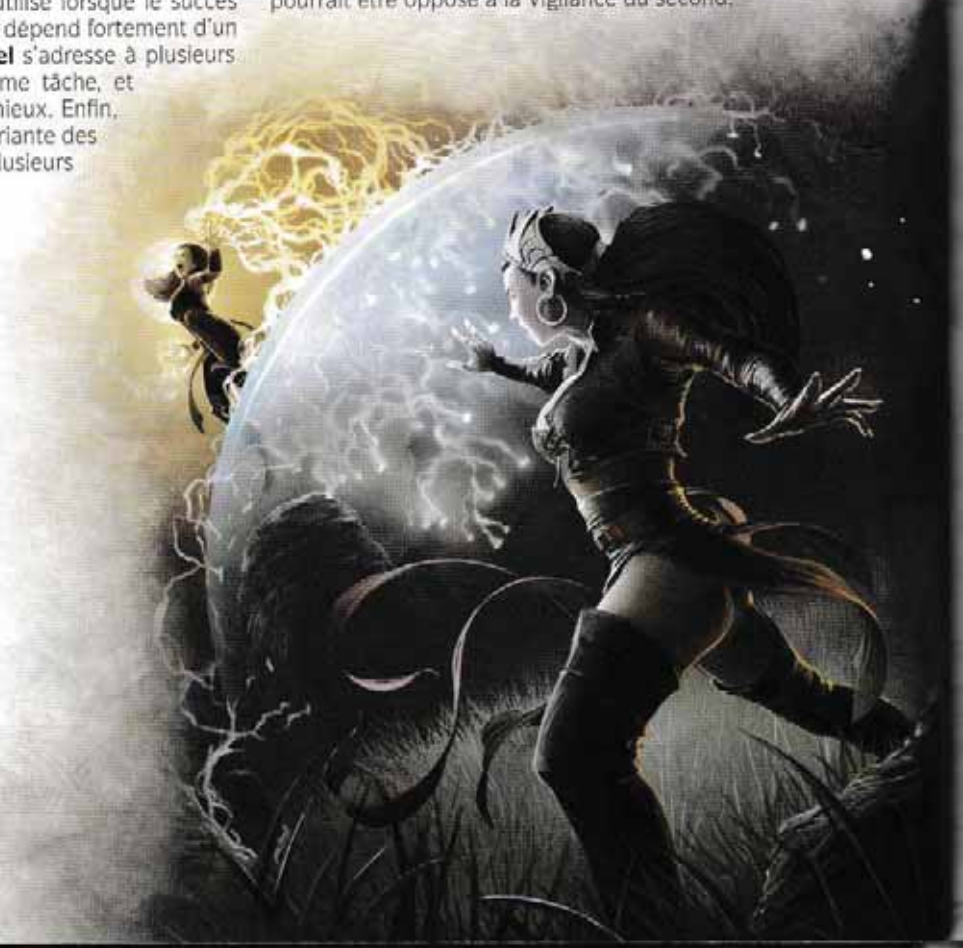
AUTRES TYPES DE TESTS

Le test de compétence standard qui s'appuie sur la réserve de dés de base permet de résoudre la majorité des tâches entreprises en cours de partie. Certaines situations nécessitent cependant une approche légèrement différente. Les personnages sont-ils impliqués dans des négociations cruciales, rivalisant avec de multiples factions ? Ou s'efforcent-ils d'échapper aux griffes des agents impériaux qui les talonnent ? En plus du test standard, **Force et Destinée** s'appuie sur des tests opposés, des tests concurrentiels et des tests assistés.

Le **test opposé** est souvent utilisé lorsque le succès ou l'échec de la tâche entreprise dépend fortement d'un adversaire. Le **test concurrentiel** s'adresse à plusieurs personnages qui tentent la même tâche, et permet de voir qui s'en sort le mieux. Enfin, le **test assisté** est une simple variante des autres tests, au cours duquel plusieurs personnages collaborent.

TESTS OPPOSÉS

Parfois, certaines tâches s'avèrent plus difficiles, tout simplement parce que quelqu'un tente activement de s'opposer au personnage. De même, l'issue d'une tâche peut être influencée par un tiers tentant de se jouer d'un personnage. Par exemple, une Sentinelle ment à un gouverneur impérial et lui affirme qu'elle n'a rien à voir avec la récente disparition d'un holocron de sa collection personnelle. Dans ce cas, le test de Tromperie de la première pourrait être opposé à la Vigilance du second.



Ce genre de test concerne les personnages dont l'action s'oppose directement à celle de quelqu'un d'autre, ou qui cherchent à passer inaperçus.

À l'instar des tests standard, les tests opposés ajoutent des dés de difficulté ◆ et parfois de défi ● à la réserve du test de compétence. Mais plutôt que de leur assigner un niveau de difficulté, on compare les valeurs de caractéristique et de compétence des deux adversaires.

La réserve de dés du personnage actif est constituée de dés d'aptitude ◆, probablement convertis pour partie en dés de maîtrise ⬡ : ils dépendent de sa caractéristique et de sa compétence, comme d'ordinaire. L'adversaire introduit alors des dés de difficulté ◆ et des dés de défi ● dont le nombre dépend, pareillement, de sa compétence et de sa caractéristique appropriées. Le nombre de dés de difficulté ◆ est égal à la plus haute valeur des deux, tandis que la seconde valeur indique le nombre de ces dés convertis en dés de défi ● (cf. **Améliorer des dés**, page 30).

EXEMPLE : TESTS OPPOSÉS

Par exemple, Kaveri Ra l'Errante Togruta tente de traquer un nexu sans se faire repérer par la bête. Kaveri a une Agilité de 4 et une Discrétion de 2, ce qui lui confère une réserve de base de quatre dés d'aptitude, dont deux sont convertis en dés de maîtrise (◆◆⬡⬡ au total). Le nexu en question a 2 en Ruse et 1 en Perception. Kaveri ajoute donc deux dés de difficulté au test, et l'un d'eux est converti en dé de défi (◆● au total). Si aucun autre facteur n'entre en ligne de compte, la réserve de dés est donc la suivante : ◆◆⬡⬡◆●.

TESTS CONCURRENTIELS

Il arrive que de multiples personnes tentent de parvenir au même but au même moment, ou tout simplement de déterminer qui s'en sort le mieux. Quand plusieurs personnages entreprennent une même tâche et qu'il faut déterminer qui la réussit le premier ou le mieux, ou qu'il faut tout simplement en préciser l'issue, ils effectuent un test concurrentiel.

Prenons l'exemple de deux personnages qui se livrent à un concours de bras de fer amical dans leur vaisseau. Chacun d'eux a le même objectif : remporter le match en rabattant le bras de l'autre sur la table. On procède donc à un test concurrentiel pour voir qui gagne. On pensera aussi à plusieurs pilotes qui empruntent un itinéraire d'entraînement à travers les astéroïdes pour voir qui le boucle le plus vite, ou à deux politiciens tentant de rallier une foule indécise à leur cause.

Le MJ commence par fixer le niveau de difficulté de la tâche, après quoi chacun des personnages impliqués effectue un test de compétence. Il est important de bien noter le nombre de succès ✲ que chacun obtient alors, car c'est celui qui en a le plus qui remporte le test. Si nul ne réussit le test, personne ne l'emporte et c'est le match nul. Si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de ✲, il faut départager les participants.

Si les avantages ☋ et triomphes ⊕ s'appliquent tout à fait normalement dans ce genre de situation, ils confèrent un atout supplémentaire. En effet, si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de succès ✲ nets, c'est celui qui a le plus de triomphes ⊕ qui l'emporte. S'il n'est toujours pas possible de les départager, alors le vainqueur est celui qui a obtenu le plus d'avantages ☋.

S'ils sont encore à égalité, le test se solde par un match nul. Dans ce cas, il incombe au MJ de déclarer le vainqueur, de préciser les conséquences d'un échec collectif, de refaire effectuer un nouveau test concurrentiel ou de trouver un autre moyen.

EXEMPLE : TESTS CONCURRENTIELS

Par exemple, Belandi la Consulaire Mirialan et Pon le Guerrier Nautolan essaient de convaincre un vendeur d'antiquités de leur céder un objet rare dont il ne possède qu'un unique exemplaire : un cristal d'Ilum. Chacun des PJ veut l'obtenir afin de l'installer dans le sabre laser qu'il est en train de construire. Le MJ part du principe que l'épreuve va se traduire par un **test de Commandement Difficile (◆◆◆)**. Belandi a 3 en Présence et 2 en Commandement, tandis que Pon a 2 en Présence et 1 en Commandement. Belandi obtient ✲☋☋. Malgré sa Présence inférieure, Pon obtient ⊕ ⚙ ⚙ ⚙. En dépit de l'égalité (car le ⊕ compte à la fois comme un succès et comme un triomphe), Pon l'emporte. Belandi doit résoudre ses deux ☋, tandis que Pon a trois ⚙ à encaisser. Bien que Pon ait gagné, le vendeur a pu voir à quel point il désirait le cristal et il a donc décidé d'en augmenter le prix. Dans le même temps, il est tombé sous le charme de Belandi et lui a accordé une réduction sur tout le reste de son stock…

TESTS ASSISTÉS

Certaines tâches sont tellement importantes ou compliquées qu'un peu d'aide ne peut pas faire de mal. Heureusement, les personnages peuvent – et devraient – s'entraider. Lorsque le déroulement de la partie est purement narratif, cela ne pose aucun problème. Le joueur doit simplement expliquer comment son personnage participe à la tâche. Si l'explication se tient, le MJ peut valider l'action. Il existe deux types d'assistance : qualifiée et non qualifiée.

ASSISTANCE QUALIFIÉE

L'aide que l'on apporte est plus efficace quand on dispose d'un point de vue bien informé ou d'une solide expérience. Quand un personnage doté d'une caractéristique ou d'une compétence plus élevée en aide un autre, la réserve de dés peut s'appuyer sur la caractéristique de l'un et la compétence de l'autre.

EXEMPLE : ASSISTANCE QUALIFIÉE

Belandi la Consulaire aide Kaveri l'Errante à effectuer un test d'Astrogation pour calculer les coordonnées d'hyperespace. Kaveri a 2 en Intelligence et 3 en Astrogation, tandis que Belandi a 4 en Intelligence et 0 en Astrogation. La joueuse de Kaveri décide d'utiliser le 4 en Intelligence de Belandi et son 3 en Astrogation. La réserve de dés de base du test est la suivante : ◆⬡⬡⬡.

ASSISTANCE NON QUALIFIÉE

Si celui qui offre son aide n'a pas une caractéristique ou une compétence plus élevée, le MJ peut ajouter un ■ à la réserve de dés (l'aide offre tout de même un petit coup de pouce).

EXEMPLE : ASSISTANCE NON QUALIFIÉE

Par la suite, Belandi a besoin de l'aide de Kaveri pour s'occuper des blessures d'un camarade. Belandi a 4 en Intelligence et 2 en Médecine, alors que Kaveri a 2 en Intelligence et aucun rang en Médecine. Kaveri n'est pas d'un grand secours et ajoute juste un dé de fortune au test de compétence de Belandi, ce qui se traduit par la réserve suivante : ◆◆⬡⬡■.

RESTRICTIONS

Le MJ peut énoncer certaines conditions pour que l'aide prenne effet. Pour aider à soigner une plaie, encore faut-il être au côté du malade. Pour aider à traduire un vieil holocron, il faut bien évidemment avoir accès à l'artefact.

En règle générale, un seul personnage peut fournir son aide. Toutefois, dans certaines situations, le MJ pourra en autoriser davantage. Dans ce cas, un seul personnage peut mettre sa caractéristique ou sa compétence à disposition. Les autres ajoutent simplement un ■ au test.

ASSISTANCE ET TIMING

Lors des combats et des rencontres structurées, lorsque l'initiative et l'ordre dans lequel les protagonistes agissent sont très importants, on peut offrir son aide avec la manœuvre « assister », qui permet à un personnage de bénéficier de l'aide d'un allié engagé à son prochain test de compétence. L'aide ne vaut que jusqu'à l'activation suivante du personnage qui bénéficie de l'assistance.

Pour plus de détails sur cette manœuvre, reportez-vous au **Chapitre VII : Combat et conflits**.



AUTRES ÉLÉMENTS CLÉS

Même dans les situations les plus épouvantables, les personnages joueurs sont capables de surmonter l'adversité et d'affronter tous les défis sans sourciller. Qu'ils soient capables d'ignorer des blessures qui auraient eu raison du commun des mortels, de manipuler la Force ou de faire appel à leur expérience pour manifester une compétence extraordinaire, les personnages joueurs sont à part. Cette section décrit un certain nombre des facteurs qui les distinguent, parmi lesquels les talents, les points de Destin, l'expérience et le développement, mais aussi des attributs dérivés comme les seuils de blessure et de stress.

TALENTS

Là où les compétences représentent tout ce que les personnages ont pu apprendre au cours de leur vie, les talents ressemblent davantage à des capacités spéciales. Ils regroupent divers tours, techniques et trucs que les personnages ont découverts au fil de leur carrière, et sont parfois le reflet de leur détermination. Chaque talent est une capacité spéciale distincte offrant un réel avantage au personnage dans certaines situations. Maintenir un vieux cargo rouillé en état de marche avec un mélange de détermination et de bricolage, pousser des alliés à affronter l'orage de Force invoqué par un adepte démenti du côté obscur, ou savoir où frapper un rancor enragé pour le faire chuter : voilà quelques exemples de ce que les talents permettent de faire.

Si les caractéristiques et les compétences ont un caractère universel – chaque personnage a accès à six caractéristiques, et tout le monde a accès à toutes les compétences – les talents sont beaucoup plus personnels. Chaque carrière est définie par une série de talents uniques regroupés sous la forme d'une arborescence. Les diverses arborescences incarnent les spécialités de chaque carrière et permettent de bien distinguer les personnages empruntant des carrières spécifiques.

Les talents sont répartis en plusieurs catégories et sont actifs ou passifs. En règle générale, le joueur doit déclarer l'utilisation d'un talent actif pour que son personnage puisse s'en servir. Certains talents actifs s'accompagnent d'un coût ou d'une condition : investir un point de Destin, subir du stress, ou utiliser le talent dans le cadre d'une action d'attaque. Les autres talents sont passifs, ce qui signifie qu'ils sont utilisables en permanence et n'ont pas besoin d'être activés. Les talents passifs confèrent constamment leurs avantages ou se déclenchent automatiquement dans certaines circonstances.

Certains talents relèvent d'une série de talents affiliés. Il peut s'agir de versions améliorées, ou de talents choisis à plusieurs reprises et dont les effets se cumulent. Dans le premier cas, la version améliorée écrase et remplace la précédente. Dans le second, le talent s'accompagne d'un rang par sélection, ce qui accroît ses effets.

La majorité des talents sont spécifiques à la profession d'un personnage. Les arborescences représentent l'expérience qu'un personnage accumule au fil de ses aventures. Les arborescences sont divisées en cinq niveaux, les derniers offrant des capacités étonnantes. Certains talents apparaissent au sein de plusieurs spécialités, mais à différents niveaux ou coûts.

Pour plus de détails sur les talents et leur utilisation en jeu, reportez-vous au **Chapitre IV** : **Talents**.

POINTS DE DESTIN

Les PJ sont d'une tout autre étoffe que la plupart des PNJ qui peuplent la galaxie. Non seulement ils ont accès à des compétences et des talents spéciaux qui les aident à triompher de l'adversité, mais ils sont étroitement liés au destin. Le destin est cette étincelle de génie qui différencie les héros des gens du commun, leur offrant une place à part entière dans les événements qui agitent la galaxie, pour faire d'eux des personnages joueurs. Au fil de leurs aventures, les PJ seront témoins des interventions du destin, pour le meilleur comme pour le pire. Le destin peut se manifester de façon positive et offrir un avantage temporaire ou donner un coup de fouet aux capacités d'un PJ. Mais il peut aussi être de très mauvais augure, et leur compliquer sérieusement la vie.

Ce concept, et la faculté qu'ont les joueurs d'user de cette ressource et de l'influencer, sont représentés par les points de Destin, étroitement liés à la Force, qui elle-même sature la galaxie d'énergie obscure et lumineuse. C'est d'ailleurs ainsi, entre autres, que la Force imprègne et guide les personnages.

Les points de Destin constituent une ressource pouvant être investie par les joueurs ou le MJ à diverses fins. Par exemple, on peut s'en servir pour améliorer des dés d'aptitude ou de difficulté, mais aussi pour déclencher certains talents et autres capacités spéciales.

LA RÉSERVE DE DESTIN

À l'instar de la Force, le destin possède un côté lumineux et un côté obscur. Les points de Destin du côté lumineux jouent en faveur des personnages, tandis que ceux du côté obscur leur mettent des bâtons dans les roues et sont utilisés par le MJ pour compliquer et compromettre leurs actions. Mais le côté obscur et le côté lumineux sont à l'image des deux faces d'une pièce : ils luttent pour trouver l'équilibre, subissant les forces de leur homologue tout en exploitant ses faiblesses. Lorsque la réserve de Destin lumineux diminue, celle du côté obscur grossit, et vice versa.

PRÉPARER LA RÉSERVE DE DESTIN

Pour constituer la réserve de Destin, chaque joueur incarnant un PJ lance un dé de Force ⬡ au début de chaque partie (le MJ n'en lance donc pas). L'ensemble des résultats des dés de Force constitue la réserve de Destin initiale de cette séance de jeu. Par exemple, si un joueur obtient un symbole du côté lumineux (◯), il ajoute un point de Destin du côté lumineux à la réserve

de cette partie. De même, si un joueur obtient deux symboles du côté obscur (●●), il ajoute deux points de Destin du côté obscur à la réserve.

Dès lors, la taille de la réserve de Destin ne changera pas de la partie. Au début de la séance de jeu suivante, les joueurs constitueront une nouvelle réserve dont les points de Destin (et leur nombre) ne seront pas forcément les mêmes. Si la taille de la réserve de Destin est fixe pour toute la partie, le nombre de points de Destin obscurs et lumineux disponibles peut changer fréquemment au gré des actions des joueurs et du MJ qui y feront appel.

GARDER TRACE DES POINTS DE DESTIN

Avec les jetons disponibles dans les sets de dés spéciaux du jeu de rôle *Star Wars*, il est facile de garder trace des points de Destin (mais vous pouvez aussi vous servir d'autres types de jetons, de pions, etc.). Les jetons double-face sont particulièrement bien adaptés. Dans l'idéal, une face colorée représente les points de Destin du côté lumineux, et l'autre les points de Destin du côté obscur.

DE L'UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

Les joueurs et le MJ peuvent faire appel au destin en utilisant les points de Destin de la réserve. Il y a plusieurs façons de les dépenser, mais les personnages joueurs ne peuvent dépenser que les points de Destin du côté lumineux, tandis que le MJ ne peut dépenser que ceux du côté obscur.

Quand un joueur dépense un point de Destin du côté lumineux, ce dernier est transformé en point de Destin du côté obscur une fois l'action en cours résolue. De même, quand le MJ dépense un point de Destin du côté obscur, ce dernier est transformé en point de Destin du côté lumineux. La conversion se déroule après la résolution de l'action durant laquelle le point de Destin a été utilisé, ce qui empêche les joueurs ou le MJ de dépenser un point tout juste converti. Si le destin est un allié puissant, il a ses limites. Un joueur ne peut dépenser qu'un point de Destin du côté lumineux par action, aussi est-il conseillé de bien réfléchir avant de faire appel au destin. La même restriction s'applique au MJ.

La section qui suit explique en détail l'utilisation des points de Destin. Sauf indication contraire, ces options sont ouvertes aux joueurs et au MJ.

UNE MAIN SECOURABLE

Tous les personnages peuvent faire appel au destin pour bénéficier d'un coup de pouce au test de compétence qu'ils sont sur le point d'effectuer. Un joueur peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer un dé de sa réserve de dés de départ (et donc convertir ce dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬡). De la même façon, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer un dé de la réserve de dés d'un de ses PNJ. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 28.

FAIRE MONTER LES ENCHÈRES

Le destin peut également servir pour se mettre à l'abri. Les personnages peuvent y faire appel pour compliquer le test de compétence d'un adversaire. Un joueur peut ainsi dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer un dé de difficulté d'un test de compétence d'un PNJ (et donc convertir ce dé de difficulté ◆ en dé de défi ●). De son côté, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer un dé de difficulté de la réserve de dés d'un PJ. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 28.

CAPACITÉS SPÉCIALES ET TALENTS

De puissants talents permettent aux personnages qui dépensent des points de Destin de produire différents effets. Par exemple, un Conseiller doté de Présence saisissante peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour éliminer un nombre de points de stress égal à sa Présence. Il en existe d'autres utilisations ; pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque talent.

CHANCE ET DEUX EX MACHINA

Le destin peut aussi être utilisé par les joueurs pour ajouter des « faits » et du contexte à la narration. Le MJ le fait déjà en menant le récit, mais cette utilisation des points de Destin permet aux joueurs d'intervenir directement.

Imaginez les personnages qui se posent sur une planète qu'ils croyaient dotée d'une atmosphère respirable, pour y découvrir qu'une fuite au complexe minier a rendu l'atmosphère toxique. Un des joueurs propose de dépenser un point de Destin, avant d'ajouter : « *T'as eu le nez creux de prendre ces respirateurs la dernière fois qu'on est passés en cale sèche, Arkhan.* » Bien qu'aucun joueur n'ait jusqu'alors pensé à se munir de respirateurs, c'est une bonne idée, qui va dans le sens du jeu. Si le MJ est d'accord, le point de Destin est dépensé et les propos du joueur sont avérés : il y a bien des respirateurs à bord.

De même, un joueur peut dépenser un point de Destin de cette manière pour trouver un ultime stimpack en ratissant une infirmerie, ou proposer un élément de relief derrière lequel son personnage pourra plonger pour s'abriter.

L'utilisation narrative des points de Destin est un excellent moyen d'impliquer les joueurs et de faire progresser le récit. Notez tout de même que c'est au MJ de décider ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas. Les joueurs ne doivent pas abuser de cette utilisation des points de Destin. Plus leurs propositions seront invraisemblables ou grotesques, plus le MJ limitera leur utilisation des points de Destin. Pour finir, cette forme d'utilisation des points de Destin donne aux joueurs le sentiment de participer activement au jeu *et* au récit, ce qui constitue en soi la récompense de leur créativité et de leur interprétation. Si l'utilisation du point de Destin remplit cet objectif, le MJ doit sérieusement songer à l'autoriser.

FLUX DES POINTS DE DESTIN

Les joueurs et le MJ sont invités à faire régulièrement appel au destin, pour créer une sorte de va-et-vient permanent au fil de la partie. Bien que les joueurs puissent théoriquement « bloquer » tous les points de Destin pour empêcher le MJ d'en utiliser contre eux, cela va à l'encontre de l'esprit du système de jeu et de l'univers. Les joueurs qui mobilisent les points de Destin risquent d'avoir affaire à un MJ qui recourra à d'autres méthodes pour leur mettre la pression et les obliger à reconsidérer leur position. Le MJ pourra d'ailleurs leur rappeler qu'ils disposent de points de Destin s'ils sont confrontés à un adversaire très coriace.

Les personnages joueurs sont étroitement liés au sort de la galaxie, et le destin jouera tantôt en leur faveur, tantôt en leur défaveur, au fil de leurs aventures. Utilisés avec sagesse, les points de Destin créent de la tension et rendent de simples tests beaucoup plus importants en ajoutant un élément de drame à l'action, ou en fournissant le petit coup de pouce dont les joueurs ont besoin en cas de coup dur.

LES LIMITES DE LA CHANCE

Le destin est puissant, mais il ne faut pas en abuser. Le destin doit aussi être utilisé avec sagesse ; chaque joueur ne peut investir qu'un point de Destin dans un test. Si un joueur décide d'investir un point de Destin pour convertir un dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬢, par exemple, il ne peut pas en utiliser un autre pour déclencher un de ses talents. Le MJ peut lui aussi utiliser un point de Destin par test de compétence. Il est donc possible que le joueur et le MJ utilisent du Destin sur un même test de compétence, sans réussir à faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Le joueur actif (le joueur ou le MJ qui constitue la réserve de dés pour une action) est toujours le premier à pouvoir utiliser un point de Destin. Une fois sa décision prise, l'autre partie impliquée dans le test (le joueur visé, ou le MJ dans le cas d'un PNJ) peut faire de même s'il le souhaite. Par exemple, si le MJ annonce qu'il va utiliser un point de Destin pour convertir un dé d'aptitude en dé de maîtrise dans le cadre d'une attaque contre un PJ, le joueur de ce PJ a la possibilité d'utiliser un point de Destin à son tour, pour convertir un dé de difficulté ◆ de la réserve d'attaque du PNJ en dé de défi ● ou pour déclencher un talent.

EXPÉRIENCE ET DÉVELOPPEMENT

Après avoir survécu à tout ce que leur infligent l'Empire et le côté obscur de la Force, les personnages joueurs sont susceptibles d'apprendre de leurs succès et de leurs erreurs, afin de s'améliorer en préparation de défis encore plus redoutables. L'expérience est le principal moyen pour les joueurs de façonner leurs personnages à leur idée. Chacun commence avec une réserve de points d'expérience de départ pouvant être dépensée à la création de personnage pour apprendre des compétences, améliorer des caractéristiques ou acquérir des talents. Lors d'une campagne, les joueurs reçoivent à chaque partie des points d'expérience, qu'ils peuvent aussi dépenser pour faire évoluer leurs compétences, talents et attributs.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec une somme de points d'expérience (XP) qui dépend de leur espèce. Les points d'expérience dépensés à la création de personnage sont de même nature que ceux qui sont gagnés plus tard. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création de personnage, il les conserve et peut s'en servir par la suite. Pour plus de détails sur la dépense de ces points d'expérience reportez-vous au **Chapitre II : Création de personnage**, page 102.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Augmenter d'un point une caractéristique coûte le rang ainsi obtenu multiplié par dix. À la création de personnage, aucune caractéristique ne peut dépasser 5. Au cours du jeu, aucune ne pourra dépasser 6. Les caractéristiques ne peuvent être achetées avec des points d'expérience qu'à la création de personnage. Une fois le jeu commencé, on ne peut les augmenter qu'avec des talents précis de haut niveau. Pour plus de détails sur l'augmentation des caractéristiques, reportez-vous à la page 102.

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES

Chaque compétence s'accompagne de 5 rangs. Un personnage peut déjà en avoir acquis plusieurs gratuitement grâce à sa carrière et à sa spécialité. Les personnages peuvent en obtenir de nouvelles ou en développer à la création de personnage. Quels que soient l'espèce et les bonus de carrière, aucune compétence ne peut dépasser le rang 2 à la création de personnage.

Le coût des compétences de carrière et des compétences hors carrière n'est pas le même. Augmenter d'un rang une compétence de carrière coûte cinq fois le rang obtenu. Dans le cas d'une compétence hors carrière il faut ajouter 5 points d'expérience à ce total. Les personnages peuvent acheter des rangs de compétence à la création de personnage et plus tard.

ACQUISITION DE TALENTS

Chaque personnage choisit ses talents parmi ses arborescences de talents, qui découlent généralement de ses choix de spécialités. Un personnage ne peut acheter que les talents auxquels il a droit : ceux de la première ligne (chacun coûte 5 points d'expérience), puis ceux qui sont directement reliés aux talents qu'il possède déjà. Le coût d'un talent est variable et dépend de la ligne sur laquelle il se trouve. Un même talent n'aura pas forcément le même coût pour des personnages ayant choisi des spécialités différentes. Les personnages peuvent acheter des talents à la création de personnage et plus tard.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque personnage commence avec une spécialité découlant de sa carrière. Toutefois, les personnages peuvent en acheter d'autres, qui leur donneront accès à toutes sortes de compétences et de talents. Il n'y a pas de limites au nombre de spécialités que peut avoir un personnage.

L'acquisition d'une spécialité permet au personnage de dépenser des points d'expérience dans l'arborescence de la nouvelle spécialité, en plus de celles auxquelles il a déjà accès. En outre, presque toutes les spécialités s'accompagnent d'au moins une compétence de carrière. Ces compétences comptent désormais comme des compétences de carrière pour le personnage. Les personnages peuvent acheter des spécialités de n'importe quelle carrière. Acheter une spécialité de carrière coûte 10 fois le nombre total de spécialités dont on disposera une fois qu'on l'aura acquise. Pour acheter une spécialité hors carrière, il faut y ajouter 10 points d'expérience.



ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs sont déterminés par les choix effectués à la création de personnage ou au fil de la campagne. Certains de ces attributs peuvent changer fréquemment au cours du jeu, ou être modifiés par les talents, l'équipement et autres capacités spéciales.

SEUIL DE BLESSURE

Le seuil de blessure représente la quantité de dégâts physiques qu'un personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience. Les blessures sérieuses peuvent même entraîner des blessures critiques. On peut les soigner avec la compétence Médecine, mais cela peut prendre du temps (les droïdes dépendent de la compétence Mécanique).

Le seuil de blessure de départ d'un personnage dépend de son espèce et de sa Vigueur. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Vigueur n'entraîne pas une augmentation du seuil de blessure. Pour cela, il faut se tourner vers un talent, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le seuil de stress représente la pression qu'un personnage peut supporter avant d'être étourdi, hébété ou tout simplement neutralisé. Le stress représente les « dégâts » mentaux ou psychologiques. On l'endure mieux que les blessures et on s'en sert même pour déclencher certaines capacités. Heureusement, les personnages éliminent le stress plus vite que les blessures.

Le seuil de stress de départ d'un personnage dépend de son espèce et de sa Volonté. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Volonté n'entraîne pas une augmentation du seuil de stress. Pour cela, il faut se tourner vers un talent, comme Robustesse.

DÉFENSE

La défense détermine combien il est difficile de toucher un personnage en combat. Les personnages ont une défense à distance et une défense au corps à corps. La valeur par défaut est de 0 dans les deux cas. Quand la valeur de défense d'un personnage apparaît simplement sous le terme « Défense », sans qu'il soit fait de différence entre la distance et le corps à corps, c'est que la même valeur s'applique dans les deux cas.

En règle générale, on gagne de la défense en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (en s'abritant, par exemple). Certains talents augmentent aussi la valeur de défense des personnages.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La valeur d'encaissement permet à un personnage de réduire les dégâts qu'il subit. Elle est soustraite des dégâts infligés au personnage. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en points de blessure, appliquées au seuil de blessure de la victime.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Vigueur entraîne **bel et bien** une augmentation de la valeur d'encaissement. Les bonus découlent habituellement du port d'une armure, mais certains talents augmentent aussi la valeur d'encaissement.



II

CRÉATION DE PERSONNAGE

« Il y en a un autre. »

– Yoda

Force et Destinée prend place durant les jours sombres où un Empire maléfique s'efforce d'éradiquer tous ceux que la Force touche de près ou de loin. S'ils veulent survivre, les individus qui y sont sensibles n'ont d'autre choix que de rester cachés. En jeu, certains personnages peuvent tenter de retrouver des informations perdues, puis se jeter à corps perdu dans les courants de la Force. D'autres soutiendront jusqu'au bout qu'ils n'ont absolument aucun talent paranormal. Quelles que soient les croyances des PJ, leurs capacités innées risquent d'attirer une attention malvenue. Ceux chez qui cette énergie mystique est puissante sont poussés à s'opposer à l'Empire Galactique, par conviction ou tout simplement pour survivre.

Tous les êtres vivants de la galaxie ou presque sont susceptibles de manifester une affinité envers la Force. Avant de commencer à s'occuper de chiffres et de matériel, les joueurs et le maître du jeu sont invités à discuter du concept central de leur campagne et à s'interroger sur ce qui rassemble un groupe de personnages joueurs sensibles à la Force.

CRÉER UN HÉROS

La création d'un personnage de **Force et Destinée** se déroule en quelques étapes simples, résumées dans les pages suivantes puis détaillées dans le reste de ce chapitre. Elle permet aux joueurs de se lancer rapidement. Pour créer son personnage, chaque joueur a besoin d'un crayon, d'un exemplaire de ce livre de règles et d'une feuille de personnage (voir en fin d'ouvrage). Des dés à dix faces, ou d10, s'avèrent utiles pour obtenir des résultats sur certaines tables. Enfin, sans être indispensables, quelques feuilles de brouillons seront les bienvenues.

La création de personnage s'appuie sur un système d'achats de points, ce qui signifie que chaque joueur dispose d'un certain nombre de points d'expérience, ou XP, à investir dans les différents aspects de son avatar. L'espèce et la carrière du personnage déterminent ses caractéristiques et ses compétences de départ, ainsi que les points d'expérience qu'il pourra dépenser. Une fois ces choix fondamentaux effectués, les joueurs utilisent leurs points d'expérience pour améliorer les caractéristiques de leur PJ, pour lui acheter des compétences, pour obtenir des talents et, pourquoi pas, pour débloquer d'autres arborescences de talents.

CONCEPT DE PERSONNAGE

Ce chapitre explique comment définir les contours d'un personnage en termes techniques, à l'aide de chiffres et de règles. Toutefois, le noyau central du personnage, son idée directrice, doit provenir du joueur. Tous les participants au jeu doivent commencer par imaginer un *concept*, la graine d'où naîtra leur héros. Leur personnage est capable de manipuler la Force et sillonne la galaxie de *Star Wars*... mais encore ? Est-ce un vieil ermite, un ancien Jedi qui s'est battu pour défendre la galaxie mais s'est retiré et a laissé ses compétences se flétrir avec le temps ? S'agit-il d'un jeune homme naïf qui grandit dans une ferme de la Bordure Extérieure ? Il n'a peut-être même pas conscience du pouvoir qu'il contrôle, et les aventures qu'il va vivre vont lui donner une chance de progresser pour devenir le héros qui sauvera peut-être la galaxie.

Au tout début de cette phase de création, les joueurs et le maître du jeu sont invités à discuter des personnages en détail. Si le MJ a une trame de campagne précise en tête, il est par exemple libre d'imposer des restrictions dans le choix des espèces, ou d'exiger que le groupe dispose de certaines compétences. Il peut signaler que sa campagne, se déroulant exclusivement sur les Mondes du Noyau, fera peu appel à la compétence Survie. Une autre campagne, centrée sur la Guerre civile galactique, se concentrera davantage sur les combats que sur la diplomatie. Ces deux axes ont un effet sur les compétences souhaitables autour de la table de jeu. Parfois, le MJ accepte d'ajuster sa campagne en fonction des souhaits des joueurs. De leur côté, ils seront probablement ravis de cette occasion d'affiner leur idée de base. Toutes les informations partagées à ce stade permettent aux joueurs et au maître du jeu de travailler ensemble à la création de personnages qui collent aux histoires envisagées dans la campagne.

Notez que si certains concepts de personnage conviennent davantage à une campagne donnée, un concept est rarement « faux ». Les jeux de rôle fonctionnent mieux lorsque tout le monde est prêt à travailler en collaboration. Les critiques constructives émises au cours de la création de personnage conduisent à une expérience de jeu plus satisfaisante, tout comme les compromis significatifs acceptés par les joueurs. Les membres du groupe devraient se montrer ouverts aux idées des autres. Travailler tous ensemble pour faire émerger les aspects les plus amusants et les plus divertissants de personnages bien différents peut constituer un excellent moyen de créer des liens qui dureront pendant toute la campagne.

ÉTAPES DE CRÉATION

La création d'un personnage passe par dix étapes résumées ci-après, avant d'être détaillées un peu plus loin dans ce même chapitre.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'HISTORIQUE

Tous les personnages commencent par une idée. Le joueur souhaite-t-il incarner un chevalier plein de nobles idéaux qui s'efforce de sauver les pauvres et les opprimés ? Un chaman issu d'une région arriérée qui dispose de pouvoirs mystiques ? Un guerrier redoutable et redouté ? Avant de commencer la partie, le joueur doit consacrer quelques minutes à réfléchir au personnage qu'il désire construire, et cela passe par son histoire. D'où vient le personnage ? Qu'est-ce qui l'a poussé à quitter son ancienne vie pour mener une existence aventureuse ? Quand a-t-il compris qu'il entretenait un lien avec la Force ?

Les circonstances de la jeunesse du personnage influencent certainement la manière dont il a mûri ainsi que ses objectifs, tout comme celles de sa première rencontre avec la Force. Le paisible héritier d'une grande fortune, qui vivait dans le luxe sur les Mondes du Noyau, ne verra certainement par la vie de la même manière qu'un garçon de ferme misérable de la Bordure Extérieure.

Vous trouverez davantage d'informations sur la manière de développer l'histoire du personnage à partir de la page 45.

ÉTAPE 2 : DÉTERMINER LA MORALITÉ

Lorsque vous créez un personnage de **Force et Destinée**, la définition de sa Moralité est une décision clé, qui intervient très en amont. Les individus sensibles à la Force doivent réfléchir soigneusement aux implications de leurs choix, car ceux-ci se reflètent dans la manière dont ils emploient leurs capacités liées à la Force. La Moralité mesure si le personnage est « bon » ou « mauvais ». La Moralité de départ d'un personnage est susceptible d'affecter d'autres décisions prises plus tard lors de la création, comme le type de personnage joué, la moralité globale du groupe, sans oublier les compétences, les caractéristiques et le matériel de départ du personnage.

La Moralité est présentée en détail à partir de la page 48.

ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

La Force interagit avec tous les êtres vivants, quel que soit leur monde natal. Beaucoup de ceux qui répondent à son appel sont poussés à voyager dans la galaxie, interagissant avec d'autres espèces. Une fois que le joueur a défini la Moralité de départ de son personnage, il choisit son espèce. Cette décision fixe les valeurs de départ de ses caractéristiques, la Vigueur, l'Agilité, l'Intelligence, la Ruse, la Volonté et la Présence. Des caractéristiques secondaires, comme les seuils de blessure et de stress, en découlent. De plus, certaines espèces disposent de capacités innées qui les « typent » encore davantage. Bien sûr, une fois l'espèce choisie, on ne peut plus en changer.

Les diverses espèces proposées dans **Force et Destinée** sont détaillées à partir de la page 54.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET UNE SPÉCIALITÉ

Les étapes 4 et 5 vont de pair, mais représentent deux choix bien distincts qui vont façonner le personnage : sa carrière et ses spécialités.

CARRIÈRE

Après avoir choisi l'espèce de son personnage, le joueur doit décider de sa carrière parmi les six choix possibles. La carrière choisie reflète l'approche philosophique du personnage face aux défis qu'il doit surmonter. Elle représente un archétype large, regroupant des compétences et des capacités apparentées. Chaque carrière peut être explorée par l'intermédiaire de plusieurs spécialités, qui partagent la même série de compétences initiales et se concentrent sur des talents similaires.

Le choix d'une carrière définit la nature principale de la formation, de l'éducation et de l'expérience professionnelle du personnage. Le but n'est pas de le limiter, mais plutôt d'orienter ses choix en matière de compétences et de talents, ainsi que de suggérer le rôle dans lequel il pourra exceller au sein du groupe. Il faut voir la carrière comme un archétype, une structure de départ autour de laquelle le personnage va se construire.

Chaque carrière dispose de six compétences associées. Chacune d'elle doit être inscrite sur la feuille de personnage en tant que « compétence de carrière ». Au cours de cette étape, le joueur choisit trois d'entre elles, pour lesquelles il reçoit un rang gratuit sans avoir à dépenser de points d'expérience. Le joueur ne peut pas choisir deux fois la même compétence.

En jeu, les compétences de carrière sont moins coûteuses à améliorer que les autres. Le PJ ne peut pas changer de carrière en jeu, pas plus qu'il ne peut changer d'espèce. Notez que toutes les carrières donnent au personnage une valeur de Force de 1.

Les six carrières proposées dans **Force et Destinée** sont détaillées à partir de la page 63.

SPÉCIALITÉS

Si la carrière constitue la structure de base de l'édifice, les spécialités peuvent être perçues comme les matériaux qui permettent de l'étoffer et de lui donner son caractère unique. Comme leur nom l'indique, les spécialités sont des centres d'intérêt à l'intérieur d'une carrière. Elles sont liées à la philosophie d'ensemble de celle-ci, mais adoptent une approche différente, centrée sur un aspect précis de la carrière. Par exemple, si la carrière d'un Guerrier tourne autour du combat en général, sa spécialité As de l'espace met l'accent sur le combat spatial, et sa spécialité Chevalier shii-cho se concentre sur les combats au sabre laser.

Chaque spécialité est associée à une arborescence de talents unique, qui n'est accessible qu'à ceux qui ont opté pour cette spécialité. Celle-ci donne également accès à des compétences de carrière, diminuant le coût en point d'expérience des rangs dans ces compétences. **Chaque personnage a accès à une spécialité à sa création sans avoir à dépenser de points d'expérience. Cette spécialité doit appartenir à la carrière précédemment choisie.**



La spécialité octroie au personnage quatre compétences de carrière supplémentaires. Elles doivent être indiquées comme telles sur la feuille de personnage si elles n'y figurent pas déjà. Au cours de cette étape, le joueur choisit deux des quatre compétences de carrière supplémentaires de cette première spécialisation, et y ajoute un rang sans avoir à dépenser d'expérience. La même compétence ne peut pas être choisie plus d'une fois. Souvenez-vous que même si le personnage achète des spécialités supplémentaires à l'Étape 6, sa « première » spécialité est celle qu'il a choisie lors de cette étape. C'est donc la seule qui accorde un rang gratuit au personnage dans deux compétences de carrière.

Les spécialités sont détaillées dans la description de leurs carrières associées, à partir de la page 67. Vous trouverez la liste complète des talents page 136 et suivantes.

ÉTAPE 6 : INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le choix de l'espèce a défini la réserve initiale d'expérience du personnage. Cette « monnaie » permet de l'améliorer en augmentant ses caractéristiques et ses rangs de compétence, en recevant des talents, en prenant une nouvelle spécialité ou même en gagnant de nouveaux pouvoirs de la Force. Les joueurs peuvent dépenser leurs points comme bon leur semble, ce qui veut dire que deux personnages joueurs partageant une même espèce, une même carrière et une même spécialité seront sans doute bien différents l'un de l'autre. Au cours du jeu, les personnages gagneront d'autres points d'expérience, au gré de leurs succès. Ces points serviront à acquérir de nouveaux rangs de compétence, des spécialités, des pouvoirs de la Force et des talents.

Vous trouverez des informations sur les barèmes de points d'Expérience page 102.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Voici une étape dont l'ordre doit forcément être respecté, certaines données ne pouvant être déterminées et notées qu'une fois les compétences et les talents du personnage entièrement choisis. On compte quatre attributs dérivés : le seuil de blessure, le seuil de stress, la défense et la valeur d'encaissement.

Vous trouverez plus de détails sur ces valeurs et la manière de les calculer page 104.

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES MOTIVATIONS

La Motivation d'un personnage est ce qui le pousse à agir et à vivre des aventures. Chez les individus sensibles à la Force, elle a souvent un rapport avec cette dernière, car elle les guide et les motive autant qu'elle façonne la galaxie autour d'eux. Dans certains cas, la Motivation primaire d'un personnage est une pure croyance philosophique. D'autres PJ se concentrent sur des objectifs plus concrets, souvent associés au désir d'aider leurs proches, leur famille ou leurs alliés. Une minorité opte pour une cause qu'ils espèrent servir leur vie durant, quitte à en changer si elle cesse d'être pertinente.

On compte trois catégories de Motivation : Ambition, Cause et Foi. Chacune est divisée en plusieurs manifestations possibles. Si le maître du jeu en convient, il est en outre possible pour le joueur d'élaborer sa propre Motivation.

La Motivation joue un rôle important dans la progression du personnage. S'il est joué en accord avec celle-ci, il recevra des points d'expérience supplémentaires à la fin de la partie.

Les Motivations sont présentées à partir de la page 105.

ÉTAPE 9 : CHOISIR L'ÉQUIPEMENT ET L'APPARENCE

Maintenant que l'essentiel du personnage est défini, notamment son espèce, son historique, sa carrière et sa spécialité, le joueur peut s'attacher aux détails qui le décrivent. Sa taille, son poids, sa couleur d'yeux et de cheveux, sa coiffure ou la couleur de ses cornes ou de ses tentacules, sa pigmentation, sa corpulence, ses signes particuliers comme les cicatrices ou les tatouages, ainsi que la manière dont il s'habille forment un ensemble de détails descriptifs qui doivent être définis de manière narrative. Ces informations peuvent (et souvent, doivent) être reliées aux choix précédents du joueur : par exemple, un personnage doté d'un score élevé en Vigueur est sans doute plus costaud que la moyenne, et un PJ qui a grandi sur une planète désertique a peut-être la peau tannée par un soleil impitoyable.

Chaque personnage commence le jeu avec 500 crédits à dépenser en armes, armure et matériel, au choix du joueur.

Vous trouverez plus d'informations sur cette étape page 107.

ÉTAPE 10 : DÉTERMINER LES RESSOURCES DU GROUPE

À la fin de la Guerre des Clones, les Jedi ont été éliminés de la galaxie. Au cours des années suivantes, tous ceux qui pratiquaient la Force ont dû cacher leurs capacités ou faire face à des conséquences meurtrières. Les informations liées à cette énergie mystique, surtout celles qui sont codées dans les holocrons, représentent un outil d'apprentissage vital pour tout individu désireux d'apprendre les secrets des Jedi. Le groupe peut également commencer avec un vaisseau, ou même avec un mentor. Cette ressource, partagée par le groupe, fait partie des choses qui en rassemble les membres.

Vous trouverez plus de détails sur les ressources de départ à partir de la page 109.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'HISTORIQUE

La Force imprègne toute la galaxie, des très cosmopolites Mondes du Noyau aux avant-postes reculés de la Bordure Extérieure. Ceux qui entendent son appel viennent de partout et sont de toutes origines. Cela donne au joueur une infinité de possibilités lorsqu'il s'agit de choisir l'historique de son personnage.

La jeunesse d'un initié de la Force conditionne pour une part importante l'attitude et la philosophie qui seront les siennes à l'âge adulte. Les PJ ayant profité d'une éducation complète, qui ont eu l'occasion d'interagir avec des individus issus d'autres mondes ou d'autres civilisations, se montreront probablement plus ouverts d'esprit que ceux qui ont grandi dans une culture unique. Ceux qui proviennent de planètes primitives, où la nourriture de la journée dépend du succès de la chasse, perçoivent sans doute le monde d'une manière bien différente de ceux qui ont grandi dans un environnement de haute technologie.

Si la Force était un élément important de la culture du personnage, il la vénère peut-être, ou du moins la considère avec respect. Ailleurs, ce fluide mystique est traité comme un mythe lointain et poussiéreux. Tous les PJ viennent de quelque part, et le récit de leurs origines aura sans doute des répercussions sur leurs choix de Moralité, de carrière et de Motivation.

Les caractéristiques d'un personnage n'ont pas besoin de refléter directement son historique. Celui-ci est là pour lui conférer de la profondeur et jeter sur sa personnalité et son tempérament un éclairage que ses compétences, ses talents et ses capacités liées à la Force ne suffisent pas à offrir. Connaître l'origine d'un PJ aide souvent à définir ses objectifs, ainsi que la manière dont il les poursuivra.

ARRIÈRE-PLAN CULTUREL

L'arrière-plan culturel du personnage structure nombre de ses décisions. Il aide à déterminer quelles compétences il possède en début de partie, ainsi que la façon dont il résoudra les défis. Si le PJ a l'habitude de vivre sur un monde primitif, il ne cherchera sans doute pas des solutions technologiques. Si, dans sa jeunesse, toutes les ressources étaient précieuses, son attitude envers la richesse et le gaspillage différera certainement de celle d'un individu né dans un environnement plus privilégié.

Si le personnage est issu du monde natal de son espèce, le choix de cette dernière suggère certaines réponses. Toutefois, des variations culturelles entre différents centres de population ne sont pas rares sur la plupart des planètes. De plus, le PJ peut aussi avoir grandi dans un monde colonial, complètement différent de la planète d'origine de son espèce, au milieu d'une culture étrangère.

À L'AISE AVEC LA TECHNOLOGIE

La plupart des mondes de la galaxie bénéficient d'un haut niveau de sophistication technologique. Les droïdes et l'HoloNet sont des outils d'usage quotidien pour une bonne partie des individus. Sur de nombreuses planètes, appareils à répulseurs et vaisseaux spatiaux sont d'une grande banalité, et les personnages se sentent certainement à l'aise avec ces engins fantastiques. La plupart des adultes originaires de ces mondes ont reçu une éducation qui comportait de solides bases en ingénierie et en sciences « dures ». Ce niveau de familiarité avec la technologie est considéré comme la norme dans la galaxie civilisée.

La plupart des Mondes du Noyau et ceux de la Bordure Extérieure appartiennent à cette catégorie. Même les colonies et les planètes-frontières sont peuplées d'individus familiarisés avec les technologies galactiques standard, et ce, même lorsque ces dernières y sont rares ou indisponibles. Ces planètes font partie de la communauté galactique. Lorsqu'ils veulent éviter la technologie, leurs résidents doivent faire un effort délibéré.

ORIGINAIRE D'UNE PLANÈTE PRIMITIVE

Des mondes et des civilisations isolées subsistent dans la Bordure Extérieure et les Régions Inconnues. Même lorsque leurs habitants connaissent l'existence d'autres planètes, ils n'ont pour la plupart qu'un accès limité à la technologie. Certaines cultures, où qu'elles se trouvent dans la galaxie, décident d'éviter la technologie ou les interactions avec d'autres mondes. Leurs membres éprouvent souvent une profonde révérence pour la nature. D'autres estiment simplement qu'il est néfaste de dépendre d'une technologie trop avancée, jugée corruptrice au-delà des outils les plus rudimentaires.

Un personnage issu d'un monde primitif manque souvent d'une compréhension complète des capacités de la technologie. Certains s'attendent à ce que n'importe quel objet soit capable de n'importe quoi. D'autres rejettent l'utilité des outils et préfèrent accomplir certaines tâches manuellement. L'attitude du personnage envers le matériel est souvent fonction de sa loyauté envers la civilisation de son monde natal. S'il la vénère, il sera peut-être réticent à apprendre les techniques d'une autre société ou à employer ses outils.

PARMI LES RARES PRIVILÉGIÉS

Même sur les mondes riches, certains sont privilégiés. Quant aux planètes où les besoins de base sont difficiles à assurer, on y trouve toujours des gens qui ne manquent de rien. Pour les enfants, une vie privilégiée est généralement un accident de naissance. Leur famille a souvent mérité, d'une manière ou d'une autre, son rang et son style de vie, mais eux ont eu la chance de naître au bon endroit, et en bénéficient immensément.

Les personnages dotés de cet historique ont eu accès à des opportunités inaccessibles à la majorité. Il s'agit généralement d'une éducation poussée, à laquelle s'ajoute parfois la possibilité de voyager et d'interagir avec d'autres cultures. Cet historique colore l'attitude du personnage envers l'argent et les biens matériels. Certains choisissent de les abandonner et regardent de haut ceux qui s'y cramponnent.

AU MILIEU DES PAUVRES ET DES AFFAMÉS

Sur certaines planètes, les ressources sont si rares que tout le monde doit se battre pour obtenir le minimum vital. Dès leur petite enfance, les misèreux sont censés contribuer de manière significative aux chances de survie de leur famille. Même les mondes où les ressources abondent abritent des sous-cultures où certaines familles vivent dans le dénuement et ignorent de quoi sera fait leur prochain repas.

Les individus qui souffrent d'un besoin perpétuel parviennent souvent à accepter cette situation comme la norme. Ils apprennent à vivre avec ce qu'ils ont, et survivent ainsi jusqu'à la fin de leurs jours. Certains cèdent à l'obsession des biens matériels et consacrent tout leur temps à en accumuler. Quelle que soit leur attitude, les personnages sortis de la pauvreté passent souvent beaucoup de temps à évaluer et à gérer leurs ressources. Lorsque quelqu'un n'est pas sûr qu'il trouvera de quoi manger aujourd'hui, il apprend vite à être prudent. À l'inverse, certains misèreux peuvent aussi se montrer exceptionnellement *im*prudents. Après tout, ils n'ont rien à perdre.



L'EXPÉRIENCE DE LA FORCE

L'environnement natal d'un personnage et les circonstances de sa jeunesse jouent un rôle important dans sa manière d'envisager le monde, et peuvent avoir un impact sur la sélection de ses compétences. L'attitude de leur société d'origine vis-à-vis de la Force modèle la vie de ceux qui sont sensibles à sa présence. Selon sa culture, la sensibilité d'un personnage à cette énergie mystique peut être une bénédiction ou un horrible secret qu'il cherche à dissimuler à tout prix. Cette attitude initiale aura sans doute un impact important sur le choix des talents de la Force étudiés par le personnage, ainsi que sur la somme d'efforts investis dans leur développement.

UNE ANTIQUE RELIGION

Il y a plus de vingt ans, le Chancelier suprême Palpatine a éradiqué l'Ordre Jedi. Avant cet événement, les Chevaliers Jedi étaient des figures dont tout le monde avait entendu parler, mais que peu de gens côtoyaient un jour. Pour la majorité des habitants de la galaxie, ils étaient un minuscule groupe de pacificateurs et de guerriers séparés de la société, pas des individus abordables que l'on croise tous les jours.

Après la purge, les rares personnes qui avaient eu l'occasion de travailler avec les Jedi, les membres du gouvernement de la galaxie, se sont ralliés au responsable de leur liquidation. Certains ont accepté l'idée que l'Ordre était un culte dangereux qui avait failli renverser les autorités. D'autres ont décidé que le meilleur moyen de survivre au sein d'un Empire Galactique expansionniste était d'oublier que les Jedi avaient existé. Ceux qui ont refusé de suivre l'une ou l'autre de ces voies ont disparu dans le silence lorsqu'ils ont attiré l'attention du Bureau de la Sécurité Impériale. Hors de la capitale, bien des créatures n'avaient jamais vu un Jedi ni assisté à l'utilisation de la Force. Pour eux, se convaincre que la Force était un canular était facile, et les membres de l'Ordre n'étaient plus là pour les détromper.

De nos jours, l'Empire Galactique s'efforce inlassablement d'anéantir les dernières rumeurs et les dernières légendes concernant l'existence des Jedi. Bien des sujets de l'Empereur s'imaginent que la Force est une fable obsolète. Les citoyens qui ont la capacité de l'utiliser ne reconnaissent presque jamais leurs talents innés pour ce qu'ils sont. Les manifestations de leurs capacités sont perçus comme de la chance, la faveur des esprits ou des dons naturels. La plupart nient vigoureusement tout lien avec la Force et soutiennent qu'elle n'influence en rien leurs compétences et leurs capacités. Apprendre à s'ouvrir à elle et à employer ses dons de manière volontaire sera sans doute une étape centrale du développement initial du personnage.

UN DEVOIR TRADITIONNEL

Même à l'apogée de l'Empire, la Force joue encore un rôle culturel majeur sur certains mondes. Dans les cultures les moins sophistiquées, les individus sensibles à ce fluide occupent parfois des postes dominants. Certains sont chamans ou conseillers spirituels. D'autres rejoignent un ordre pendant leur enfance et y suivent une formation rigoureuse. Devenus adultes, ces apprentis ne se voient guère offrir d'autre choix que de mettre leur éducation en application. La capacité à manipuler la Force leur donne l'obligation morale de s'en servir pour aider leur culture et, plus largement, le reste de la galaxie. De tels personnages peuvent se montrer altruistes dans leurs prises de décision, et seront confrontés aux conséquences de ce sacrifice de soi accompli par instinct.

UN POUVOIR PRAGMATIQUE

Les personnages qui reconnaissent leur potentiel dans la Force ne sont pas toujours prêts à accepter le bagage spirituel qui l'accompagne. Certains voient leurs capacités et leurs talents comme des outils dont ils peuvent se servir afin d'améliorer leur vie ou d'accomplir leurs objectifs. Ils peuvent les aider dans leur carrière ou leur permettre de transformer le monde conformément à leur philosophie personnelle.

Beaucoup rejettent l'idée que la Force est fondamentalement bonne ou mauvaise, et affirment avec insistance que les conséquences concrètes d'un échec ou d'un succès sont plus importantes que ses retombées spirituelles. De tels personnages n'ont ni plus ni moins de chance d'accomplir des actions qui peuvent être classées comme « bonnes » que des actes « mauvais ». Toutefois, dans leur esprit, leur préférence pour un certain choix moral est indépendante des pouvoirs qu'ils manient. Cela peut devenir problématique si, par exemple, un personnage estime que sa colère vertueuse est une motivation raisonnable. Un tel PJ risque de flirter en permanence avec le côté obscur sans jamais s'en rendre compte.

La découverte des philosophies et des histoires associées à la Force joue un rôle important dans l'histoire des personnages qui optent pour ce passé, qu'ils les rejettent ou les acceptent. Tôt ou tard, le PJ apprendra la vérité sur la Force. Adoptera-t-il ce savoir, ou persévérera-t-il sur la voie qu'il a choisie ? Dans les deux cas, une intéressante opportunité de développement se présente au joueur.

UNI À LA FORCE

Certains adeptes sont si profondément ancrés dans la Force qu'elle influence leurs moindres actions. Ils perçoivent le monde à travers elle, et elle leur souffle toutes leurs pensées. Souvent, leur éducation a comporté une solide initiation aux philosophies de la Force. Lorsqu'ils agissent, c'est avec une vénération délibérée pour son côté lumineux (ou obscur).

Une telle connaissance, interdite par l'Empire, est désormais très difficile à obtenir, mais ce n'est pas impossible. Si le joueur opte pour cet historique, son personnage a peut-être été élevé par l'un des derniers survivants des purges anti-Jedi. Avant de mourir, ce maître lui a transmis une part de ses connaissances. Le PJ peut aussi avoir croisé le chemin de quelqu'un qui avait des raisons de connaître l'Ordre et ses savoirs. Un ancien soldat de la République ou un sénateur compatissant, ancien ami des Jedi, voire un allié qui travaillait avec eux sans être sensible à la Force, ont pu survivre aux purges impériales et transmettre ce qu'ils savaient. Il est également possible que le personnage soit l'un de ces individus, et qu'en vieillissant, il se soit rendu compte qu'il pouvait lui-même puiser dans le pouvoir de la Force.

RÉPONDRE À L'APPEL

La manière dont les personnages appréhendent l'origine et la nature de leurs mystérieux pouvoirs importe peu. Tôt ou tard, quelque chose va les pousser à quitter leur ancienne vie et à chercher l'aventure dans la galaxie. D'innombrables facteurs peuvent provoquer ce tournant, mais voici déjà quelques possibilités.

FUIR L'EMPIRE

L'Empire traque les utilisateurs de la Force avec enthousiasme et diligence. Le personnage a trahi le secret de son affinité avec elle, peut-être en anticipant les pensées de quelqu'un, ou en arrêtant le crash d'un speeder par la seule puissance de son esprit. Quelle qu'en soit la raison, le personnage est désormais poursuivi par des agents impériaux. S'il ne quitte pas son ancienne vie, il sera liquidé.

LE DÉSIR DE COMPRENDRE

Ayant compris qu'il disposait de pouvoirs inconnus, le personnage tente de creuser la question. Une simple recherche sur sa planète natale, ou via l'HoloNet, n'a rien donné. S'il veut en apprendre davantage, il doit partir dans la galaxie dans l'espoir de découvrir des informations sur ses étranges capacités.

UN GRAND POUVOIR IMPLIQUE...

L'Empire répand le mal à travers toute la galaxie. Certains sont incapables de rester passifs devant ce spectacle. Le personnage sait qu'il a reçu un don rare. Le gaspiller alors que des innocents souffrent serait le comble de l'irresponsabilité.

DES CAPACITÉS REDOUTABLES

Certains personnages voient dans leurs dons étranges le signe d'une formidable destinée. Être capable d'accomplir des actes apparemment impossibles les place clairement au-dessus de la populace. Quitter leurs anciennes vies n'est que le premier pas sur une route qui les conduira à détenir le pouvoir suprême dans l'univers. S'en serviront-ils pour le bien ou pour le mal ? Cela reste à voir.

ÉTAPE 2 : DÉTERMINER LA MORALITÉ

En termes simples, la Moralité est la mesure du bien et du mal. L'univers de *Star Wars* a ses nuances de gris, mais au bout du compte, il reste manichéen. La Moralité situe le personnage sur l'échelle du bien et du mal. Cette jauge mesure ses actions, ses pensées et ses attitudes, ainsi que la manière dont il a aidé, blessé ou nui à son entourage. Par ailleurs, le caractère d'un personnage modèle et guide sa Moralité. Ses forces et ses faiblesses émotionnelles peuvent donc influencer sa Moralité et vice versa. Plus important encore, la Moralité d'un personnage joue sur son usage de la Force, et inversement. Autrement dit, la Moralité est de loin la caractéristique la plus importante de **Force et Destinée**.

Lors de la phase de création, les joueurs caractérisent leur personnage en lui choisissant une carrière, des spécialités et des compétences, mais aussi en déterminant sa Moralité. Certains de ses aspects changeront avec le temps, permettant à leur héros de devenir quelqu'un de meilleur ou de pire au cours de ses aventures. D'autres restent fixes et continuent à influencer ses pensées et ses actions tout au long de sa vie.

Au cours d'une campagne, la Moralité définit en grande partie la personnalité du PJ. Elle a également un effet radical sur sa relation avec la Force. Les individus qui infligent de la souffrance sans raison, qui prennent des décisions égoïstes, qui sont mus par la colère ou la peur, ainsi que ceux qui recherchent la puissance et la gloire pour eux-mêmes risquent tous de succomber au côté obscur de la Force. En revanche, ceux qui restent en paix avec eux-mêmes, qui sacrifient leur bien-être pour aider les autres et qui cherchent à améliorer l'existence de leur prochain plutôt que de tirer des avantages égoïstes de leur pouvoir peuvent devenir des parangons du côté lumineux.

QU'EST-CE QUE LA MORALITÉ ?

Dans **Force et Destinée**, chaque personnage joueur dispose d'une Moralité, une valeur qui mesure s'il est « bon » ou « mauvais ». Elle évolue au fil de la campagne au gré de ses choix et de ses actions. De plus, à chaque Moralité correspondent une force et une faiblesse émotionnelles qui aident à définir la personnalité du héros. Ces traits de personnalité sont la clé de sa Moralité, car ils affectent grandement ses décisions morales.

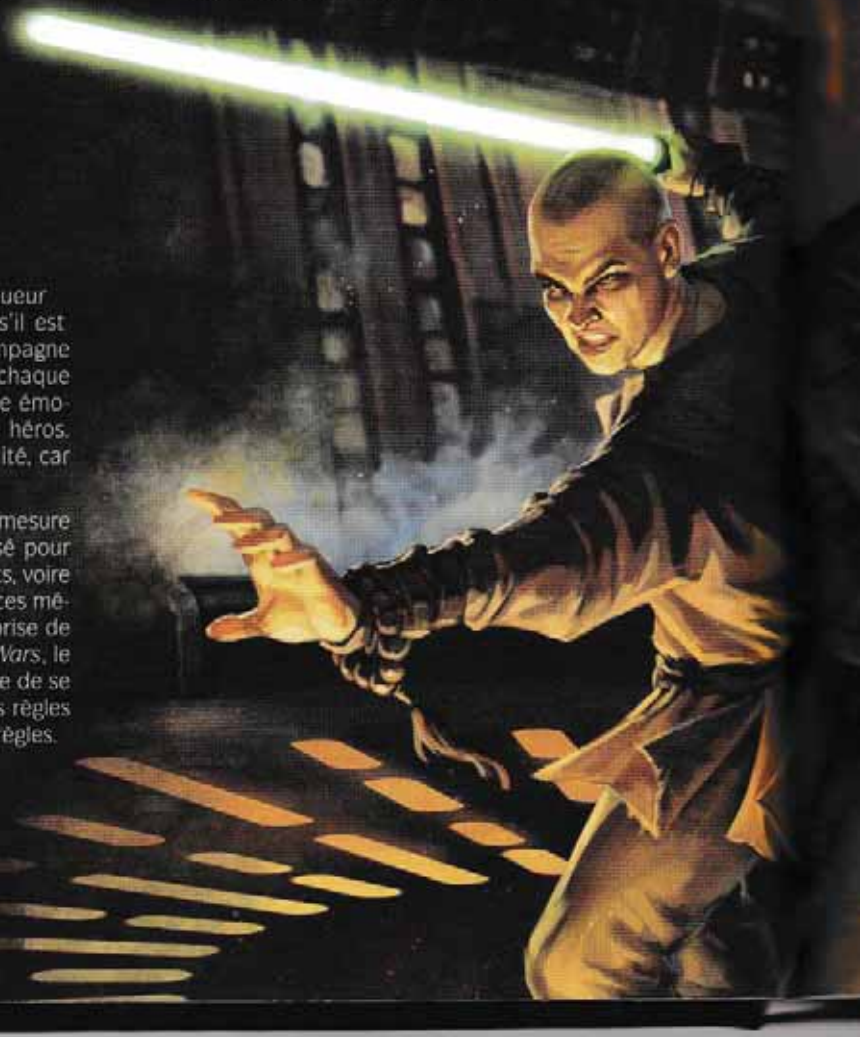
En termes de jeu, la Moralité est une valeur qui mesure la morale du personnage. Ce système a été pensé pour encourager les joueurs à faire des choix intéressants, voire risqués, et pour apporter un soutien et des bénéfices mécaniques à un élément foncièrement narratif : la prise de décisions concernant le bien et le mal. Dans *Star Wars*, le côté obscur de la Force est bien réel. Il est possible de se laisser envahir par le mal, puis de se racheter. Les règles de Moralité inscrivent tout cela dans le cadre des règles.

Attention, ce système n'est pas conçu pour engendrer d'interminables disputes entre les joueurs sur ce qui est « bien » ou non, et sur le besoin éventuel de pénaliser tel personnage pour telle action. En fait, il est prévu pour éviter ces écueils par deux moyens. *Primo*, le système présente des guides clairs quant aux actions qui risquent d'avoir un impact défavorable sur la Moralité du personnage (cf. page 324). Secundo, il comporte un élément aléatoire, ce qui veut dire que les joueurs ne sauront jamais avec certitude si leurs choix moraux vont pénaliser leurs personnages en cours de partie.

Le joueur peut choisir la Moralité de son personnage à partir de la **Table 2-1 : Moralité**, page 50. Chaque entrée présente une force et une faiblesse émotionnelles que le personnage peut adopter. Ces deux aspects joueront souvent un rôle capital dans ses décisions.

Le joueur a également la possibilité de lancer un dé de pourcentage pour déterminer aléatoirement sa Moralité. La table est conçue pour que forces et faiblesses émotionnelles se répondent, mais il est possible d'effectuer un premier jet pour déterminer la force émotionnelle du personnage, puis un second pour sa faiblesse. Cela peut créer d'intéressantes combinaisons, qui représentent des opportunités de roleplay pour les joueurs créatifs.

Certains joueurs arriveront peut-être à cette étape en ayant déjà en tête des forces et des faiblesses émotionnelles précises, correspondant au concept de leur personnage. Avec la permission du MJ, ils peuvent créer une entrée inédite dans le tableau de Moralité, imaginée sur mesure pour leur personnage.



MORALITÉ PARTAGÉE

Il est tout à fait possible que deux personnages ou plus partagent les mêmes forces et les mêmes faiblesses émotionnelles. Le plus souvent, cela signifie simplement qu'ils ont des passés et des dispositions d'esprit compatibles, même s'ils viennent de planètes ou de cultures différentes. Leurs méthodes pour atteindre leurs objectifs peuvent être identiques ou très éloignées. Cela donne une chance aux personnages de se compléter lorsqu'ils travaillent ensemble. Bien sûr, par moments, des personnages dotés de Moralités identiques peuvent choisir des routes différentes pour atteindre leurs objectifs. L'adoption de méthodes peu ou pas compatibles est susceptible de générer d'intéressantes discussions.

La Moralité d'un personnage est décrite de deux manières :

- **Une force, une faiblesse et leurs descriptions** : elles n'ont pas d'effets techniques particuliers. Au lieu de cela, elles présentent une explication sur laquelle le joueur peut s'appuyer pour développer la personnalité et le tempérament de son PJ.
- **Une valeur** : elle représente le degré de moralité du personnage et détermine sa relation avec les côtés lumineux et obscurs de la Force. La valeur de Moralité peut varier entre 1 et 100. Les éléments mécaniques associés à ces variations sont présentés page 51.

MORALITÉ DE DÉPART DES PERSONNAGES

Il est possible que les personnages aient déjà connu une vie aventureuse avant le début de la première partie. Ils ont peut-être déjà commencé à explorer leur relation avec la Force. Toutefois, l'occasion de se rallier au côté lumineux ou au côté obscur de la Force ne s'est pas encore présentée. À ce stade, ils ont sans doute commis de bonnes et de mauvaises actions. Bien qu'ils puissent être fondamentalement corrects, ils ne sont certainement pas parfaits.

Initialement, chaque personnage commence avec une Moralité de 50. Toutefois, pour représenter leurs expériences précédentes dans la galaxie, ils peuvent décider de modifier leur Moralité de base. Lors de la création du personnage, chaque joueur peut choisir l'une des options suivantes :

- **Gagner +10 XP à la création**. Ceux-ci s'ajoutent aux XP de départ déterminés par le choix de l'espèce. Ce gain peut être dépensé pour augmenter caractéristiques et compétences, acheter des talents, choisir une nouvelle spécialité ou des pouvoirs de la Force. Vous trouverez des détails sur la manière de dépenser les XP page 102.
- **Gagner +2 500 crédits à la création**. Cet argent peut être dépensé dans le matériel de départ du personnage ou économisé pour servir en jeu. La dépense des crédits de départ est couverte page 107.
- **Gagner +5 XP et +1 000 crédits à la création**.
- **Augmenter ou diminuer la Moralité de départ du PJ de 21**. Cela lui donne la possibilité d'entrer en jeu avec une Moralité de 29 ou de 71. Vous trouverez des détails sur les seuils de Moralité page 52.



TABLE 2-1 : MORALITÉ

d100	Force émotionnelle	Faiblesse émotionnelle
01-08	**Bravoure** : la bravoure du personnage est remarquable. Qu'il charge un rancor en furie ou qu'il s'engouffre dans un immeuble en flammes pour sauver des innocents, il est toujours prêt à prendre des risques pour sauver autrui.	**Colère** : il n'est pas toujours bon d'avoir le sang chaud. Le personnage est prompt à se fâcher, et quand il ne peut pas résoudre un problème de manière directe, la frustration peut le rendre fou de rage.
09-16	**Amour** : le personnage a un cœur immense. Ses amis et ses amours y tiennent une place toute particulière, mais il apprécie la plupart des gens qu'il rencontre. Son amour des autres le rend charmant, affable et tolérant.	**Jalousie** : lorsqu'il n'est pas donné de manière altruiste, l'amour risque de tourner à la jalousie. Si ses sentiments ne lui sont pas rendus, l'amour du PJ tourne à l'envie, à moins qu'il ne jalouse simplement les succès ou les biens des autres.
17-24	**Prudence** : le personnage fait preuve d'une prudence admirable. Il préfère toujours examiner une situation nouvelle sous tous ses angles avant de prendre une décision. Ce goût de la réflexion a sans doute sauvé ses amis à de nombreuses reprises.	**Peur** : la ligne qui sépare la prudence de la peur est mince. Parfois, le personnage passe tellement de temps à évaluer les risques qu'il en oublie d'agir. À d'autres moments, la prudence le pousse à fuir avant que le danger ne se présente, alors qu'une action plus déterminée aurait été récompensée.
25-32	**Enthousiasme** : le personnage est toujours prêt à essayer quelque chose de nouveau. Il approche toutes les tâches, mêmes banales, avec passion. Il n'est pas du genre à se perdre en analyses, de peur de rater une formidable opportunité.	**Témérité** : bien sûr, parfois, cinq minutes de réflexion vous évitent de commettre une grosse erreur. Le personnage a eu l'occasion de s'en apercevoir dans la douleur. À force d'être téméraire, il s'est retrouvé dans des situations dangereuses ou à la merci d'individus plus calculateurs.
33-40	**Compassion** : pour le personnage, les souffrances d'autrui sont importantes, et il souhaite aider ceux qu'il rencontre. Sa compassion peut le pousser à se sacrifier afin d'aider ceux qui en ont besoin.	**Haine** : dans une galaxie cruelle et impitoyable, la compassion risque de se changer en haine envers les gens ou les situations qui font souffrir autrui. Un personnage dont l'esprit est dévoré par la haine risque de mettre du temps à redevenir lui-même.
41-48	**Pitié** : le personnage se montre miséricordieux envers ses ennemis. Il les traite de manière juste et honorable. Il épargne ceux qui sont sans défense, aide un ennemi impuissant et n'abuse pas de la situation lorsqu'il est en position de force.	**Faiblesse** : où s'arrête la pitié et où commence le refus de s'engager dans la lutte contre le mal ? Le personnage risque de laisser de mauvaises choses se produire parce qu'il lui était trop difficile de prendre position.
49-56	**Curiosité** : Le personnage se sent poussé à apprendre des choses nouvelles, à chercher et à découvrir des informations inédites, à mieux connaître et comprendre ce qui l'intéresse.	**Obsession** : parfois, s'il n'est pas tempéré par la raison, un centre d'intérêt menace de tourner à l'obsession. Le personnage se laisse emporter par son besoin de découvrir des informations, de remplir un objectif ou même de vaincre un rival. Il risque d'ignorer tout le reste tant qu'il n'y sera pas parvenu.
57-64	**Fierté** : la fierté peut être une émotion puissante, qui pousse le personnage à accomplir des actions impressionnantes. Il cherche à être le meilleur, et prend plaisir dans ce qu'il sait faire.	**Arrogance** : de toutes les émotions, la fierté est peut-être celle qui bascule le plus facilement vers une forme plus sombre. L'arrogance ressemble à la fierté, mais la satisfaction devant ses propres succès est remplacée par le mépris devant les échecs des autres. Réussir ne suffit pas, le personnage s'attend aussi à ce que les autres échouent.
65-72	**Indépendance** : le personnage veut être autonome. Il ne compte pas sur les autres pour agir en son nom. Refusant d'être un fardeau pour autrui, il veut être capable de faire face à tout ce qu'il rencontre.	**Froideur** : si le personnage n'est pas prudent, son indépendance peut tourner à l'isolement. Dans ce cas, il ne désire plus seulement agir par lui-même, il en vient à se désintéresser des autres. S'ils ne peuvent pas s'aider eux-mêmes, pourquoi les aiderait-il ?
73-80	**Ambition** : un personnage ambitieux se fixe un but élevé et s'acharne à l'atteindre. Plus la tâche est difficile, plus le personnage est désireux de l'accomplir, et plus le triomphe est grand quand il finit par y arriver.	**Cupidité** : un personnage ambitieux est exactement aussi altruiste que ses objectifs. Ceux qui recherchent les plaisirs de ce monde, la richesse, le pouvoir ou de simples confort personnels risquent de voir leur ambition se ternir et se changer en cupidité.
81-88	**Justice** : le personnage souhaite se montrer juste et réfléchi dans sa vie et dans ses interactions avec autrui. À chaque occasion, il tente de faire le choix le plus objectif, sachant que la justice a plus de chance d'entraîner des conséquences positives que la sympathie ou toute autre réponse émotionnelle.	**Cruauté** : très souvent, les gens cruels justifient leurs actes par la justice. Si le personnage cesse de tempérer la justice par l'empathie et la compréhension, il fera beaucoup de mal aux autres... et se sentira en droit de le faire. Tôt ou tard, il en arrivera à savourer la souffrance d'autrui, tout en conservant l'illusion de faire des choix « justes ».
89-96	**Discipline** : une rigoureuse discipline physique et mentale vient naturellement au personnage. Ses choix ne sont jamais improvisés, et toutes ses actions sont précises et réfléchies. Ceux qui pensent qu'il est possible de le pousser à agir de manière imprudente se trompent lourdement.	**Obstination** : s'ils ne se méfient pas, les personnages disciplinés risquent de tomber dans le piège de l'obstination. Un obstiné refuse de considérer une autre action que celle qu'il a choisie, et refuse d'admettre que quelqu'un d'autre a peut-être trouvé une meilleure solution.
97-00	Tirez deux fois sur la table. Le personnage a plusieurs forces et faiblesses émotionnelles.	

LA MORALITÉ DANS LE JEU

Les implications de la Moralité vont bien au-delà des premières expériences du personnage avec la Force. Pendant toute son existence, un adepte de la Force doit sans cesse veiller à ce que ses actions restent cohérentes avec son éthique personnelle. Les décisions qui respectent le code moral d'un PJ lui offrent parfois des récompenses qui ont un effet technique mesurable. Les actions qui l'enfreignent, au contraire, réduisent la Moralité du personnage, ce qui peut avoir des répercussions à long terme.

MORALITÉ DÉCLENCHÉE

La Moralité déclenchée est une règle optionnelle que le maître du jeu peut utiliser s'il veut que les choix moraux d'un PJ occupent le devant de la scène pendant une session de jeu. Les règles concernant le déclenchement de la Moralité se trouvent au **Chapitre IX : Le Maître du Jeu,** page 323. Si le MJ s'en sert, un personnage peut recevoir des occasions narratives de jouer ses forces et ses faiblesses émotionnelles, et voir sa Moralité augmenter ou diminuer sensiblement à la fin d'une mission.

LA MORALITÉ ET LES CONFLITS

Pendant la partie, chaque joueur est responsable de la gestion de la Moralité de son personnage. Celle-ci peut augmenter ou diminuer au cours de la campagne, au fur et à mesure que le personnage progresse et devient un parangon du côté lumineux... ou menace de basculer dans le côté obscur.

La Moralité d'un personnage a une chance d'évoluer à la fin de chaque session de jeu, en fonction de ses actions en cours de partie. C'est le **Conflit** qui détermine si elle augmente ou diminue.

Le Conflit est une ressource que les PJ accumulent en cours de partie, au gré de leurs choix et de leurs actes. Plus un personnage accumule de Conflit, plus sa Moralité risque de diminuer en fin de session de jeu. Chaque joueur tient le compte du Conflit de son propre PJ. Cette information est publique, autrement dit accessible à ses camarades. Un joueur peut suivre son score de Conflit en le notant sur sa feuille de personnage ou en le matérialisant par des pièces de monnaie, des jetons ou des perles de couleur.

Les PJ gagnent du Conflit quand :

- Ils se servent de résultats du côté obscur pour générer des points de Force afin d'activer un pouvoir ou un talent de la Force.
- Ils accomplissent certaines actions narratives.
- Ils obtiennent certains résultats lors d'un test de peur.

Chaque fois qu'un personnage se sert d'un ou plusieurs résultats du côté obscur ● pour générer des points de Force ◑, il gagne 1 point de Conflit par résultat du côté obscur ● utilisé (de plus, il peut souffrir d'autres pénalités, comme du stress).

Le personnage risque également de gagner du Conflit s'il accomplit des actions immorales définies par le MJ. Des actes graves, comme prendre des vies, peuvent engendrer un grand nombre de points de Conflit. Le MJ doit toujours informer le joueur à l'avance lorsque les actions de son personnage menacent de générer du Conflit. Il n'a pas besoin de lui révéler le nombre exact de points de Conflit qui risquent de s'abattre sur le personnage, mais il peut lui donner une idée de la gravité du problème. Vous trouverez davantage d'informations sur la manière de recevoir du Conflit en accomplissant des actions page 324.

Lorsqu'un personnage sensible à la Force rate un test de peur, le MJ peut choisir de lui infliger un nombre de points de Conflit égal à la difficulté du test à la place des pénalités habituelles. Générer un ▽ sur un test de peur entraîne systématiquement ce résultat, et peut également avoir d'autres effets. Reportez-vous à la page 327 pour plus de détails.

Au cours d'une session de jeu, un PJ peut obtenir entre 0 et 10 points de Conflit, voire davantage. Lorsqu'elle se termine, chaque joueur fait le compte de ses points de Conflit et lance 1d10. Si le résultat est inférieur au nombre de points de Conflit gagnés pendant la session de jeu : il soustrait de sa Moralité la différence entre le résultat du dé et son nombre de points de Conflit. Si le résultat du dé est supérieur à la quantité de points de Conflit qu'il a accumulés : il ajoute à sa Moralité la différence entre le résultat du dé et son nombre de points de Conflit. Si le résultat du dé est égal au nombre de points de Conflit gagnés, sa Moralité reste stable.

EXEMPLE

À la fin de la session de jeu, Marianne compte les points de Conflit qu'elle a accumulés. Elle en a 3. Elle lance 1d10, et obtient 1. La Moralité de son personnage diminue de 2 points. Si elle avait fait 6, sa Moralité aurait augmenté de 3 points.

Une fois que le joueur a déterminé l'augmentation ou la diminution de la Moralité de son personnage, sa valeur de Conflit retombe à zéro. Les PJ ne commencent donc jamais une session de jeu avec un arriéré de points de Conflit.

ENGAGER UNE MORALITÉ DÉCLENCHÉE

En plus des changements narratifs qu'elle apporte, la règle optionnelle de la Moralité déclenchée engendre des effets mécaniques lorsqu'elle est utilisée. Si le MJ déclenche la Moralité du personnage, et si celui-ci réussit à impliquer sa Moralité déclenchée dans l'aventure, cela modifie le gain ou la perte de Moralité en fin de session de jeu. Lorsque le joueur détermine si sa Moralité augmente ou diminue en lançant 1d10 et en y soustrayant son Conflit (voir ci-dessus), il double la valeur obtenue. Par exemple, si le personnage a 2 points de Conflit et qu'il obtient un 8 sur le d10, sa Moralité devrait augmenter de 6. Mais si la Moralité du PJ a été déclenchée, elle augmente de 12, et non de 6.

REVENIR DU CÔTÉ OBSCUR

Prêter allégeance au côté obscur implique des choix raisonnés et répétés. Dans le même esprit, les personnages qui souhaitent renouer avec la lumière doivent se concentrer et agir de manière cohérente pendant une longue période.

Si la Moralité d'un personnage tombe en dessous de 30, il devient un adepte du côté obscur de la Force, et le reste même si sa Moralité remonte au-dessus de 30 par la suite.

Un PJ devenu adepte du côté obscur n'a qu'un moyen de se racheter et de revenir du côté lumineux : il doit faire remonter sa Moralité au-dessus de 70. Lorsque sa Moralité franchit ce seuil, le personnage est racheté. Techniquement, il est de nouveau un adepte du côté lumineux. Il le reste même si sa Moralité retombe en dessous de 70 par la suite (en revanche, s'il retombe en dessous de 30 en Moralité après s'être racheté, il redevient un adepte du côté obscur).

Notez que ces étapes techniques ne décrivent pas tout le processus. La rédemption du personnage devrait également comporter un important aspect narratif. Le MJ et le joueur devraient travailler ensemble pour façonner l'histoire de la pénitence et de la guérison du personnage. Celui-ci risque de devoir accomplir des tâches pour se racheter aux yeux de ses compagnons, rechercher le pardon de ceux à qui il a fait du tort, ou même accomplir un sacrifice héroïque pour corriger une partie des conséquences de son allégeance envers le côté obscur.

Les joueurs doivent se souvenir que cette rédemption n'est pas simple, même en termes techniques. Pour atteindre une Moralité de 70, le PJ doit prendre sur la durée des décisions qui lui évitent de gagner davantage de Conflit, mais il doit aussi s'interdire d'utiliser des ○ pour générer des ◐, car chaque ◐ généré par des ○ crée du Conflit.

La rédemption se mérite.

LES CAS OÙ LA MORALITÉ NE DEVRAIT PAS AUGMENTER

Généralement, les joueurs résolvent les questions liées à la Moralité de leur personnage en fin de session, mais parfois, ce n'est pas souhaitable.

Si un joueur n'était pas présent pendant cette session de jeu, son personnage ne devrait pas avoir l'occasion d'augmenter sa Moralité. Dans le même esprit, si le personnage n'a rien pu faire de la partie, peut-être parce qu'il était neutralisé d'une manière ou d'une autre, sa Moralité ne devrait pas changer. C'est le cas, par exemple, si le personnage a passé toute la session de jeu dans le coma ou à récupérer dans une cuve à bacta. Ces cas sont très rares et, en règle générale, si le joueur veut que la Moralité de son personnage évolue, il doit avoir l'occasion de gagner du Conflit (même si cela ne se produit pas).

LES SEUILS DE MORALITÉ

À leur création, la plupart des PJ sont des adeptes du côté lumineux de la Force. Certains ont peut-être fricoté avec le côté obscur plus tôt dans leur carrière, alors que d'autres adhéraient sans réserve à leur code moral. Quoi qu'il en soit, ils restent des adeptes du côté lumineux jusqu'à ce que leur Moralité tombe sous le seuil du côté obscur.

LE SEUIL DU CÔTÉ OBSCUR

Si la Moralité d'un personnage tombe en dessous de 30, il franchit le seuil du côté obscur. Cela fait de lui un adepte du côté obscur, un événement qui aura des conséquences narratives importantes sur son histoire. Celles-ci doivent être déterminées par le MJ, ou par le MJ et le joueur travaillant de concert. Devenir un adepte du côté obscur entraîne également plusieurs conséquences techniques :

- Le personnage génère des points de Force ◑ grâce aux résultats du côté obscur ●.
- La présence du personnage dans le groupe modifie la réserve de points de Destin de départ.
- Le **seuil de** stress du personnage peut diminuer et son **seuil de** blessure augmenter.

Le passage du côté obscur exerce une influence capitale sur la façon dont le PJ génère des points de Force lors des tests. Lorsqu'il lance des dés de Force ○ pour générer des points de Force ◑, le personnage doit se servir des résultats du côté obscur ● au lieu d'avoir recours aux résultats du côté lumineux ○. Cette règle fonctionne de la même manière que celle qui gouverne la génération de points de Force ◑ par un utilisateur ordinaire à partir de résultats du côté lumineux ○, comme décrit dans **Tests de pouvoir**, page 280. Cela signifie également que si l'utilisateur du côté obscur de la Force souhaite se servir de résultats du côté lumineux ○ pour générer des points de Force ◑, il doit retourner un point de Destin et subir autant de points de stress que de points de Force ◑ générés de la sorte.

De plus, tant que le personnage reste du côté obscur, sa présence influence la réserve de points de Destin du groupe. Au début de chaque session de jeu, une fois que tout le groupe a lancé les dés pour générer des points de Destin, le joueur retourne un point de Destin du côté lumineux vers le côté obscur. S'il n'y a pas de points de Destin du côté lumineux à retourner, sa présence n'a aucun effet.

L'allégeance au côté obscur diminue également le seuil de stress de l'utilisateur de la Force. Cela reflète la dépendance du personnage envers le Conflit. Dans le même temps, son seuil de blessure augmente, car il résiste mieux à la souffrance.

- Lorsque la Moralité du personnage tombe en dessous de 20, le seuil de stress de l'utilisateur du côté obscur diminue de 1 et son seuil de blessure augmente de 1.
- Si le score de Moralité du personnage tombe en dessous de 10, le seuil de stress de l'utilisateur du côté obscur est une nouvelle fois diminué de 1, et son seul de blessure est encore augmenté de 1, pour un total de 2 augmentations/diminutions en tout.

Un personnage reste un utilisateur du côté obscur de la Force même si son score de Moralité remonte au-dessus de 30. Un PJ peut chercher la rédemption et tenter de rejoindre le côté lumineux. Cette démarche est décrite dans l'encadré **Revenir du côté obscur**, page précédente.

SEUIL DE PARANGON DU CÔTÉ LUMINEUX

Les personnages qui restent fidèles à leur Moralité sur une longue période en retirent des bénéfices supplémentaires. Si le score de Moralité d'un personnage dépasse 70, il devient un véritable champion du bien et un parangon de la Force. Cela ne change pas grand-chose du point de vue des règles, mais cette évolution rapporte certains avantages qui l'aideront lors de ses prochaines aventures.

Tant que le score de Moralité du personnage reste au-dessus de 70, au début de chaque session de jeu, lors de la génération de la réserve de Destin, le personnage y ajoute un point de Destin du côté lumineux avant que les joueurs ne lancent le dé pour déterminer leurs points de Destin de départ. De plus, si son score de Moralité continue à augmenter, il gagne les avantages suivants :

- Tant que son score de Moralité demeure au-dessus de 80, le parangon du côté lumineux de la Force voit son seuil de stress augmenter de 1.
- Tant que son score de Moralité demeure au-dessus de 90, le parangon du côté lumineux de la Force voit son seuil de stress augmenter d'un point supplémentaire, pour un total de 2.



ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

La Force relie tous les êtres vivants et un nombre illimité d'espèces évoluent parmi les milliards de planètes de la galaxie. Le choix qui s'offre aux joueurs est donc théoriquement illimité. Qu'il s'agisse des humains, omniprésents, ou des Togrutas, beaucoup plus rares, tous sont égaux devant la Force et tous y sont reliés à leur manière. Certaines cultures entretiennent un lien intrinsèque avec cette énergie mystique, y compris, pour certaines, avec son côté obscur. D'autres considèrent toute association avec la Force comme une abomination. Ces deux approches, et d'innombrables positions intermédiaires, jouent potentiellement un grand rôle dans l'invention de l'historique du personnage.

Cette section présente huit espèces présentes dans l'univers de *Star Wars*. Toutes ont produit un ou plusieurs représentants chez qui la Force était puissante. Certains ont même siégé au Conseil des Jedi. Bien sûr, les joueurs et le maître du jeu sont libres d'envisager des alternatives. Ceux ayant accès aux autres gammes *Star Wars* peuvent décider de choisir parmi les espèces présentées dans **Aux Confins de l'Empire** et dans **L'Ère de la Rébellion**. Les seules espèces à éviter sont celles qui s'avèrent incapables d'employer les talents et les pouvoirs de la Force, comme les droïdes. Dans la mesure où incarner un utilisateur de la Force représente une bonne part de l'expérience de **Force et Destinée**, cela handicaperait le PJ.

CHOISIR UNE ESPÈCE

Chaque joueur doit choisir l'espèce de son personnage, avant même sa carrière. Cependant, ces deux choix vont de pair et exercent une grande influence sur l'histoire du PJ. Chaque espèce a ses particularités, ses capacités et ses caractéristiques, qui influent sur l'étape suivante de la création de personnage : le choix de la carrière. L'espèce fixe les valeurs initiales des caractéristiques, comme Vigueur ou Ruse, ainsi que les points d'expérience de départ (XP). Les joueurs se servent de leur allocation d'XP pour modifier les caractéristiques de leur personnage ou pour acquérir des compétences et des talents adaptés à son historique et à sa carrière.

Souvenez-vous que les XP de départ permettent de retoucher les caractéristiques, alors ne vous sentez pas obligé de choisir une espèce juste parce que vous appréciez ses caractéristiques de base. Par ailleurs, un personnage ne se définit pas complètement par elles. Une bonne interprétation appuyée sur la narration donne plus d'allure à un PJ qu'une série de chiffres.

CÉRÉEN

Les Céréens sont une espèce bien reconnaissable. Ils ressemblent aux humains, mais leur boîte crânienne très allongée, presque conique, est caractéristique. Elle abrite un grand cerveau binaire (deux cerveaux étroitement reliés). En raison de cette particularité, les Céréens sont capables de suivre plusieurs trains de pensées à la fois, et jouissent de capacités mentales extraordinaires. En tant qu'espèce, ils sont également connus pour l'attention qu'ils portent aux détails et pour une tendance culturelle à la contemplation.

Physiologie : les Céréens sont des mammifères à l'anatomie proche de celle des humains. Les différences les plus notables sont la présence d'un crâne allongé et conique pour loger leur structure cérébrale binaire, ainsi qu'une paire de cœurs qui améliore leur circulation. Ils disposent en revanche d'une coordination motrice légèrement moins efficace que celle des humains.

Les Céréens manifestent un dimorphisme sexuel inhabituel. Il naît vingt fois plus de femmes que d'hommes. De plus, ces derniers vieillissent plus rapidement. En conséquence, les Céréennes sont de loin les plus nombreuses sur leur monde.

LES LANGUES DANS FORCE ET DESTINÉE

Les langues ont toujours été un élément d'ambiance de premier plan dans *Star Wars*. Les grognements des Wookies, les pépiements des droïdes astromech et les grondements gutturaux des barons du crime hutts rappellent à chacun que l'univers de *Star Wars* est gigantesque et abrite d'innombrables espèces et cultures. C'est pour cela que presque toutes les espèces de **Force et Destinée** ont leur propre langue et que certaines, très variées comme les humains, peuvent en pratiquer beaucoup.

Malgré tout, ces langues ne doivent pas créer une barrière entre les gens. L'univers de *Star Wars* propose de nombreux outils pour interpréter les langues, comme les droïdes de protocole capables d'employer six millions de formes de communication. Par ailleurs, beaucoup d'individus s'expriment en basic, la langue galactique que presque tout le monde comprend à défaut de la parler.

La section réservée à chaque espèce précise la langue qui lui est propre. Néanmoins, tous les PJ comprennent le basic. Les PJ ne sont pas obligés de noter les différentes langues qu'ils parlent. Chaque PJ peut comprendre les autres membres du groupe. Par ailleurs, le MJ s'efforcera par tous les moyens de rendre les individus rencontrés par les PJ compréhensibles. Par exemple, un des PJ pourrait parler la langue de l'individu, et vice versa. Ils peuvent aussi avoir un droïde de protocole sous la main, à moins que tout le monde ne parle le basic. La seule exception à cette règle, c'est si l'incompréhension fait justement partie de l'histoire. Dans les autres cas, les langues ne devraient pas gêner le récit.

Société : la culture cérêenne est basée sur la préservation des régions sauvages de leur monde natal et sur une vie en harmonie avec la nature. La méditation joue un rôle central dans l'existence des Cérêens, souvent en conjonction avec les cristaux kasha. Ces pierres les aident à se calmer et à purifier leur esprit, et ceux qui s'en servent exploitent mieux leurs énergies naturelles.

Sans doute en raison du déséquilibre entre les sexes, la société cérêenne est essentiellement matriarcale. Le gouvernement est dirigé par un président qui travaille avec un Conseil des Anciennes. Les décisions sont prises après de longues discussions au cours desquelles les problèmes sont disséqués sous différents angles, avec un effort concerté pour tendre vers l'objectivité. Une fois que le conseil a pris sa décision, elle est définitive, sans aucune possibilité d'appel. Les Cérêens, profondément convaincus de leur infaillibilité, considèrent que le Conseil a toujours raison. Il reste néanmoins possible de réviser une décision si les circonstances changent ou si des faits nouveaux apparaissent.

La tradition joue un grand rôle dans la vie des Cérêens, en commençant par leur nom. Ternaire, il dérive de ceux de leurs parents et grands-parents. Leur style vestimentaire, établi au fil des siècles, est également très traditionnel. Nombreux sont ceux qui apprennent à manier le shyarn, une antique épée courbe. Les duellistes se concentrent souvent sur un style de combat très artistique et stylisé qui leur sert à libérer leur agressivité. Certains affirment que cette catharsis joue un rôle clé dans la préservation d'une société paisible.

Monde d'origine : Cérêa est un monde de la Bordure Médiane aux fortes tendances isolationnistes. Historiquement, c'était un paradis verdoyant. Lors de la Guerre des Clones, Cérêa a opté pour la neutralité. En revanche, la planète a accueilli de nombreux réfugiés, les installant dans des enclaves, ce qui créa de fortes pressions démographiques et déclencha des chocs culturels. Depuis la guerre, Cérêa s'efforce de rester isolée du reste de la galaxie.

Langue : tous les Cérêens apprennent le basic en plus de leur propre langue. Le cérêen utilise des arrêts glottaux et comporte de nombreux mots composés, qui peuvent être très longs.

Perception de la Force : les Cérêens manifestent une prédisposition culturelle pour la médiation et la contemplation, ce qui a certainement joué un rôle dans leur tendance à se lier à la Force. Leur talent pour l'analyse leur confère également un degré d'intuition qui ressemble à la précognition maîtrisée par certains utilisateurs de la Force. Les légendes suggèrent que certains Jedi cérêens particulièrement accomplis se sont montrés capables d'utiliser leur cerveau binaire pour explorer simultanément les côtés lumineux et obscur de l'énergie mystique.

LES CITADELLES DES ÉTRANGERS

Après la bataille de Cérêa et la mise à mort du Maître Jedi cérêen Ki-Adi-Mundi, abattu par ses propres troupes au cours des purges Jedi, la planète s'est repliée sur elle-même afin de soigner ses blessures. Historiquement, les Cérêens ont tendance à se méfier des étrangers.

Les représentants de ce peuple ont toujours tenté de préserver l'harmonie, à la fois avec leur environnement et entre eux. En conséquence, ils limitent la quantité de technologie à laquelle ils ont recours dans leur vie quotidienne, surtout si elle peut nuire à l'écologie de leur planète. Les Cérêens font également l'impossible pour limiter l'impact des étrangers sur leur monde. Les immigrants sont donc dirigés vers les Citadelles des Étrangers. Ces vastes structures dominent le paysage avoisinant. À l'intérieur de leurs quartiers étroits et encombrés, les non-Cérêens sont libres de vivre sans respecter les règles strictes de leurs hôtes concernant la technologie d'outre-ciel et la pollution. Il va de soi que cette attitude a permis aux Citadelles de devenir des paradis du vice et du crime.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 13 + Volonté
- **Expérience de départ** : 90 XP
- **Capacité spéciale** : les Cérêens commencent le jeu avec 1 rang en Vigilance. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Traitement binaire** : les Cérêens considèrent toutes les compétences de Connaissance comme des compétences de carrière.

HUMAINS

Les humains sont la forme de vie intelligente la plus répandue dans la galaxie. Leur exceptionnelle capacité d'adaptation leur a permis d'essaimer sur la plupart des mondes habitables. Des cultures humaines ont exploré une grande partie de la galaxie et ont fondé de nombreuses colonies.

Physiologie : les humains sont des mammifères omnivores qui respirent de l'oxygène. Ils sont capables de se nourrir d'un grand nombre de produits animaux et végétaux. Leur métabolisme leur permet de s'adapter à une vaste palette d'environnements, et ils ont recours à des vêtements (et à la technologie) pour améliorer leur capacité à survivre et à prospérer dans toutes sortes d'endroits. Les hommes mesurent en moyenne un peu



Céréen Humain Kel Dor Mirialan

moins de deux mètres. Les femmes sont un peu plus petites. Leur peau est presque dépourvue de pilosité, et leur pigmentation varie du blanc cassé à un marron très sombre. La couleur de leurs cheveux est plus variée, partant de nuances de jaune et de rouge pour arriver à un noir profond.

Société : les humains sont trop répandus dans la galaxie pour constituer une entité unique. Cette espèce présente une diversité culturelle extraordinaire. Des humains vivent sous pratiquement tous les systèmes politiques connus ou imaginables. Leurs attitudes économiques ou sociologiques varient considérablement entre les endroits où les humains vivent en paix et ceux où ils sont en guerre avec d'autres espèces... ou avec d'autres factions humaines.

Monde d'origine : l'origine exacte de l'humanité a été perdue depuis bien longtemps. Beaucoup d'érudits pensent qu'elle provient des Mondes du Noyau, peut-être de Coruscant. Toutefois, l'humanité a adopté le vol spatial il y a fort longtemps, et fondé des colonies sur tous les mondes habitables où elle en avait la possibilité. Des cultures humaines existent désormais sur d'innombrables planètes.

Langue : les cultures humaines ont inventé le basic, et beaucoup l'utilisent. Toutefois, certaines pratiquent des dialectes dérivés du basic ou des langues entièrement différentes.

Perception de la Force : l'humanité fait preuve d'une large gamme d'attitudes envers la Force. Certains rejettent complètement son existence, d'autres insistent pour voir son influence absolument partout. Des attitudes extrêmes coexistent souvent à l'intérieur des contraintes d'une seule culture planétaire. Pour l'heure, l'attitude brutale de l'Empire galactique envers la Force colore la perception de la plupart des humains.

UNE GALAXIE D'HUMAINS

Même dans un univers aux planètes et aux étoiles innombrables, abritant potentiellement des millions d'espèces, on rencontre des humains presque partout. Certains affirment avoir été les premiers à s'aventurer dans les ténèbres de l'espace avant l'aube de la République. À en croire cette légende, ces précurseurs étaient de vaillants explorateurs qui ont colonisé le reste de la galaxie à l'époque où la plupart des autres espèces apprenaient à tailler des silex. D'autres, notamment les pionniers du vol spatial comme les Duros, affirment les humains ont juste tendance à se propager à toute vitesse et à fourrer leur nez là où ils n'ont rien à faire.

LE BARAN DO

Des milliers d'années avant que Dorin ne prenne conscience de l'existence de la République Galactique, les Kel Dors avaient découvert le pouvoir de la Force et inventé leur propre tradition. Un groupe de mystiques aussi puissants que compétents, les Sages du Baran Do, étudia la Force afin d'être en mesure de prédire les dangers qui menaceraient leur peuple. Les Sages mettaient l'accent sur la capacité à voir les événements, qu'ils se déroulent dans le passé, dans l'avenir ou sur des terres lointaines. Très vite, ils devinrent une ressource précieuse pour les enquêteurs criminels, ainsi que des conseillers de confiance des dirigeants de Dorin. Leurs capacités prédictives aidèrent la planète à échapper à des catastrophes naturelles, à des famines, à des crises diplomatiques et même à des guerres.

Avec la venue de la République et de l'Ordre Jedi, l'influence du Baran Do diminua. Beaucoup de Kel Dors sensibles à la Force rejoignirent les Jedi, et les rangs des Sages diminuèrent rapidement. À l'époque de la Guerre des Clones, la plupart des Kel Dors avaient oublié l'existence du Baran Do, et les rares qui en avaient entendu parler n'était pas certains que les Sages aient transmis leur savoir à l'époque moderne. Peut-être est-ce une bénédiction déguisée. L'Empire traque les individus sensibles à la Force dans toute la galaxie, et l'obscurité est une excellente défense.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 110 XP
- **Capacité spéciale** : les humains commencent le jeu avec un rang dans deux compétences hors carrière de leur choix. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de leur personnage.

KEL DOR

Réputés pour être une espèce paisible et modérée, les Kel Dors se reconnaissent aux lunettes de protection et au respirateur qu'ils doivent porter hors de leur environnement natal. En dépit de leur nature tranquille, ils sont connus pour leur profond sens de la justice et pour leur volonté de l'appliquer, au besoin par la force.

Physiologie : les Kel Dors sont des mammifères presque entièrement glabres qui mesurent en moyenne 1,70 m. L'atmosphère de Dorin, leur monde natal, est composée d'hélium et de gaz rares. Pour évoluer dans d'autres environnements, ils sont obligés de porter des masques filtrants. Ceci, combiné à leur résistance naturelle, peut leur permettre de survivre brièvement dans le vide, une capacité extraordinairement utile.

Par ailleurs, leurs yeux noirs sont adaptés à la faible luminosité et aux conditions atmosphériques de Dorin, et lorsqu'ils s'aventurent dans le reste de la galaxie, ils doivent porter des lunettes amplificatrices et protectrices. Un organe extrasensoriel très développé se trouve à l'arrière de leur crâne, étroitement lié à leur cerveau. La peau des Kel Dors varie de l'orange pâle au rouge profond.

Société : les Kel Dors sont étroitement liés à leurs familles étendues. Plusieurs générations choisissent souvent de vivre ensemble. Cela leur offre la possibilité de partager la responsabilité de l'éducation des jeunes et de demander conseil aux anciens. Souvent, des familles entières partagent une carrière commune, ce qui peut déboucher sur une entreprise familiale qui perdure au fil des générations.

La société kel dor est fortement influencée par les progrès de la technologie. Leurs besoins très spécifiques les ont poussés à créer des systèmes environnementaux. Cela inclut des appareils individuels, mais aussi des dispositifs à grande échelle, adaptés à un grand nombre d'environnements.

La justice est rapide et sûre sur Dorin. Les agents de sécurité sont prompts à offrir leur aide à ceux qui en ont besoin, mais ils n'aiment guère les lenteurs administratives. Ils interprètent les questions légales et morales de façon très manichéenne, en ignorant les éventuelles circonstances atténuantes.

Monde d'origine : Dorin se trouve dans la Région d'Expansion. En raison de sa position entre deux trous noirs, elle est restée isolée du reste de la galaxie jusqu'à quelques siècles avant le début de la Guerre civile galactique. L'atmosphère de Dorin est composée d'hélium et d'un gaz encore non identifié, propre à ce système. Les niveaux d'oxygène de Dorin sont assez bas pour imposer une assistance respiratoire à la plupart des étrangers qui s'y rendent.

Langue : dès leur enfance, les Kel Dors apprennent le Kel dorien et le basic. Ils parlent basic comme un locuteur natif, et lorsqu'ils sont hors de leur monde, ils s'expriment rarement en Kel dorien. Leur langue natale est plus facile à parler et à comprendre lorsqu'ils respirent l'atmosphère de Dorin.

Perception de la Force : le lien qu'entretiennent les Kel Dors avec la Force remonte à bien avant leur arrivée sur la scène galactique. Pendant des millénaires, les Sages de l'obscure tradition du Baran Do ont servi de conseillers aux chefs des Kel Dors. En s'appuyant sur la privation sensorielle pour gagner une meilleure compréhension de

la Force, ils ont raffiné des compétences qui, plus tard, ont été pratiquées par les Jedi les plus talentueux. La plupart des Kel Dors ont les yeux noirs, mais ceux qui sont étroitement liés à la Force arborent souvent des yeux argentés, ce qui peut s'avérer extrêmement dangereux dans le climat actuel. Depuis l'avènement de l'Empire, plus d'un Kel Dor sensible à la Force, identifié à cause de ses yeux inhabituels, a été abattu par des agents impériaux.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Kel Dor commencent le jeu avec un rang en Connaissance (éducation). Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 en Connaissance (éducation) lors de la création de personnage.
- **Vision dans l'obscurité** : lorsqu'ils effectuent des tests de compétence, les Kel Dors peuvent retirer jusqu'à ■■ imposés par l'obscurité.
- **Besoins atmosphériques** : les Kel Dors doivent porter des masques spéciaux pour respirer et voir en dehors de leur environnement natal. Un personnage kel dor commence le jeu avec un masque respiratoire filtrant, et traite l'oxygène comme une atmosphère dangereuse dotée d'une valeur de 8 (voir page 220). Toutefois, les Kel Dors peuvent survivre jusqu'à cinq minutes dans le vide sans souffrir de ses effets.

MIRIALAN

Les Mirialans sont une espèce presque humaine originaire de la planète Mirial. Leur culture se caractérise par une foi profonde, teintée de respect, en la destinée des individus. Les Mirialans pratiquent une forme de tatouage rituel pour représenter la manière dont ils ont surmonté les obstacles que la vie a placés devant eux.

Physiologie : les Mirialans sont extrêmement proches des humains. Leur différence la plus voyante est leur couleur de peau, qui varie du vert à un vert-jaune plus pâle. Leurs cheveux sont noirs ou châtains, et leurs yeux présentent toutes les couleurs humaines, plus le jaune, l'orange et le rouge. Étant en moyenne plus rapides et agiles que les humains, ils sont considérés comme des experts en arts martiaux.

Société : la culture mirialane se définit par ses convictions religieuses. Ses membres estiment que le destin d'un individu est défini par ses décisions et ses actes. Ses choix actuels s'ajoutent aux précédents pour définir son sort final. Comme leurs réactions aux circonstances représentent l'intégrité d'une personne, les Mirialans leur donnent une forme visuelle. Tout événement important de la vie de l'un d'entre eux est illustré par un tatouage sur son visage, ses mains ou un autre endroit visible. Au fur et à mesure que les Mirialans vieillissent, les motifs deviennent de plus en plus complexes et détaillés. Les formes géométriques et le positionnement des tatouages dessinent une représentation visuelle de la vie de chaque Mirialan, et suggèrent le rôle que cet individu est susceptible de jouer dans l'avenir de la planète.

Les Mirialans ne cachent rien de leur passé, ce qui induit un certain degré de stratification dans leur société. Ceux qui ont remporté des succès autrefois sont automatiquement reconnus et appréciés, et reçoivent de nouvelles occasions de briller. Par contraste, ceux qui font de mauvais choix au début de leur existence ont peu de chances de se rattraper, puisque toute personne qui rencontre un Mirialan sait quelles ont été ses erreurs et ses fautes. Ceux qui ont pris un mauvais départ ont souvent l'impression d'être forcés de suivre une route qui ne débouche que sur une triste fin. Toutefois, d'autres puisent dans leur foi la motivation nécessaire pour changer de vie. Certains estiment que leurs erreurs doivent leur servir de leçon pour relever d'autres défis.

Monde d'origine : Mirial se trouve près de la Voie Hydienne, pas très loin du Secteur Corporatif. C'est un monde froid et sec, qui a forcé les Mirialans à se dépasser juste pour survivre. Avant la Guerre des Clones, la Fédération du Commerce se servait de la dépendance de Mirial aux importations pour garder sa population sous contrôle.

Langue : le mirialan est la langue natale de Mirial, même si la plupart des membres de l'espèce apprennent également le basic pendant leur scolarité.

Perception de la Force : la religion des Mirialans est basée sur une compréhension limitée de la Force cosmique, qu'ils assimilent au destin. Même ceux qui ne sont pas capables d'interagir directement avec la Force ont foi dans le destin et le reconnaissent comme la puissance qui guide leur vie. Pour cette raison, les Mirialans éprouvent un profond respect envers ceux qui savent employer cette énergie mystique. Avant la Guerre des Clones, il y avait toujours au moins un Jedi mirialan présent au temple Jedi.

LES MARQUES DES MIRIALANS

Un lexique complet des tatouages mirialans et de leurs sens possibles dépasserait les capacités de mémorisation de la plupart des autres espèces. Même les Mirialans n'en apprennent pas la totalité, en partie à cause des interactions subtiles entre la position et l'emplacement des différentes formes géométriques. Une variation infime d'espacement ou de positionnement sur le visage d'un individu est susceptible de modifier complètement le sens d'une série de tatouages. Cela assure que les Mirialans peuvent arborer toute l'histoire de leur vie sur leurs visages, mais aussi que très peu de non-Mirialans peuvent la déchiffrer.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 11 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Mirialans commencent le jeu avec 1 rang en Sang-froid et un 1 rang en Calme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de personnage.

NAUTOLAN

Les Nautolans sont des humanoïdes amphibies originaires de Glee Anselm. Ils sont connus pour leur nature optimiste et empathique, ainsi que pour apprécier les activités du quotidien. Bien qu'ils soient généralement paisibles, ils sont forts et résistants.

Physiologie : les Nautolans sont une espèce humanoïde d'origine aquatique capable de respirer sous l'eau. Leurs doigts et leurs orteils palmés les aident à nager. Un réseau cartilagineux dense se combine à un endosquelette osseux pour les rendre exceptionnellement résistants. Les longs tentacules verts qui ornent leur tête sont des organes sensoriels qui leur permettent de détecter des phéromones des individus à proximité et de faire ainsi preuve de grandes capacités empathiques. Leurs grands yeux noirs sont adaptés aux eaux les plus troubles. En dépit de leur origine marine, les Nautolans sont capables de survivre longtemps sur la terre ferme.

Ils sont ovipares et sortent de l'œuf sous forme de têtards. Leurs bras, leurs jambes et leurs tentacules occipitaux apparaissent au cours de leur seconde année, au moment où ils atteignent en gros la taille d'un nourrisson humain. Leurs membres ne sont pas encore assez solides pour supporter leur poids sur la terre ferme, aussi passent-ils une grande partie de leur enfance dans l'eau.

Société : un Conseil des Anciens élu forme le gouvernement central des implantations nautolannes. Sur Glee Anselm, des représentants de chaque habitat coopèrent pour former un gouvernement central. Le titre d'Ancien est une simple marque de respect, car les représentants sont élus selon leur mérite et non en fonction de leur âge.

Les Nautolans s'accouplent pour la vie et se montrent très fidèles envers leurs familles. Le père et la mère contribuent également à l'éducation des jeunes. Historiquement, les parents arrangeaient les mariages de leurs enfants, mais de nos jours, cette coutume a tendance à disparaître.

L'humeur des Nautolans reflète souvent celle des êtres intelligents les plus proches, en raison de la sensibilité aux phéromones de leurs filaments. En termes très généraux, les membres de cette espèce sont heureux et pleins d'entrain, surtout lorsqu'ils ont la possibilité de se consacrer à leurs centres d'intérêt. Toutefois, lorsqu'ils sont confrontés à la colère et au désespoir, ils ont tendance à refléter les mêmes sentiments.

Monde d'origine : Glee Anselm est une planète de la Bordure Médiane comprenant de nombreux environnements aquatiques. Les rares terres émergées y prennent la forme d'archipels. Bien que les Nautolans aient évolué dans les océans de ce monde, une autre espèce sans lien avec eux, les Anselmi, s'est établie sur les terres émergées. Des combats incessants pour la possession de la terre ont fait des Anselmi des guerriers. Cela a conduit à de nombreux conflits pendant toute l'histoire de la planète.

Langue : les Nautolans parlent le nautila, qui a été créé pour être utilisé sous l'eau. À l'air libre, il s'avère pratiquement impossible à prononcer. De plus, il dépend en partie de phéromones qui doivent être disséminées dans l'eau en parallèle avec les sons. Par conséquent, tous les Nautolans apprennent à parler une autre langue, souvent le basic ou l'anselmi.

Perception de la Force : de nombreux Nautolans reconnaissent la signification de la Force, et il y a eu de nombreux Jedi nautolans. Toutefois, la Force ne joue pas un rôle central dans leur culture.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 11 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 9 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : Les Nautolans commencent le jeu avec un rang en Athlétisme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Amphibie** : les Nautolans peuvent respirer sous l'eau sans malus, et ne souffrent jamais de pénalité de mouvement lorsqu'ils se déplacent dans l'eau.

LES COMBATS AVEC LES ANSELMI

L'évolution a conduit les Nautolans à partager leur planète avec une autre espèce intelligente. Ce cas n'est pas isolé. Certaines espèces, comme les Utai et les Pau'ans, ont évolué pour vivre en harmonie. Les Nautolans et les Anselmi n'ont pas eu cette chance.

Les Anselmi sont une espèce terrestre sur une planète océanique. Toute leur histoire est une suite de guerres intestines pour le contrôle des rares terres émergées disponibles. De leur côté, les Nautolans se sont développés paisiblement sous les eaux. Lorsqu'ils se sont adaptés à un style de vie amphibie, leur nombre et leur force naturelle leur ont donné l'avantage face à des Anselmi affaiblis. Après des siècles de conflits, ils dominent Glee Anselm, laissant leurs voisins marginalisés et déchirés par des guerres intestines.

TOGRUTA

Les Togrutas sont une espèce carnivore humanoïde originaire de la planète Shili. Ils sont faciles à reconnaître, en raison de leurs tentacules crâniens et de leurs montrals, des pseudo-cornes. Seuls les Togrutas qui présentent un certain esprit d'indépendance – un trait assez rare chez eux – voyagent en dehors de leur monde.

Physiologie : les Togrutas sont des mammifères humanoïdes presque glabres, qui mesurent en moyenne 1,70 mètre. Leur peau est généralement de couleur vive, rouge ou orange, et la plupart des individus arborent des marques blanches sur tout le corps. Leur tête s'orne de trois, ou plus rarement de quatre tentacules. Deux sont généralement drapés à l'avant de leur corps, et le troisième pend derrière. Au-dessus de cette parure, deux montrals creux servent à une forme d'écholocalisation primitive, qui améliore encore leurs sens aiguisés.

Société : les Togrutas ont évolué à partir de créatures qui chassaient en meute, et leur société reste marquée par cet héritage. Une vie urbaine émerge peu à peu, mais la majorité des individus habitent encore de denses villages communaux établis dans les vallées cachées et les bois profonds de Shili, où ils vivent en harmonie avec la nature. Tous les membres de la communauté sont censés apprendre à travailler avec les autres membres de leur meute, participant ensemble au succès du groupe.

Les Togrutas n'éprouvent guère de sympathie pour ceux qui ne contribuent pas au bien de la société. Néanmoins, la plupart reconnaissent que dans le monde moderne, les contributions peuvent être diverses, allant de la fabrication d'outils utiles à la capacité de distraire la meute par des chants et des contes. C'est particulièrement vrai dans les villes en expansion de Shili, où des esprits vifs sont plus précieux que des bras musclés.

La plupart des Togrutas considèrent l'excès d'individualisme comme une déviance. Dans de nombreux cas, ce trait est quand même récompensé, car les individus à la personnalité marquée peuvent obtenir des postes d'autorité au sein des communautés. Certains étrangers ont noté que l'acceptation des individualistes par les Togrutas était directement fonction de leur succès et de la valeur de leur contribution à l'ensemble de la société. Les Togrutas indépendants qui ne parviennent pas à réussir parmi leur peuple ont tendance à voyager en dehors de leur monde, le reste de la galaxie se montrant souvent plus tolérant que leurs congénères.

Monde d'origine : Shili se situe dans la Région d'Expansion, près de la Voie Hydienne. Son environnement naturel se compose de beaucoup de brousse et de forêts denses. Dans les deux cas, l'herbe turu est présente, et ses couleurs rouge et blanche rejoignent la coloration des Togruta. La faune de la planète comporte de nombreuses proies et prédateurs, y compris le sauvage akul. Dans le passé, des tribus entières de Togrutas collaboraient pour vaincre leurs proies, et elles incorporaient des portions de leurs victimes dans leurs garde-robes.

Depuis qu'ils ont pris conscience de l'existence d'une société galactique, de nombreux Togrutas ont voyagé hors de leur monde pour fonder des colonies. Libérées d'une partie des traditions de leur monde d'origine, celles-ci ont suivi des voies culturelles très différentes. La colonie d'artisans de Kiros, par exemple, se concentre sur l'expression créative et la coexistence pacifique, et ses citoyens font preuve d'un degré d'individualité supérieur à la moyenne de l'espèce. Les mœurs et le comportement des Togrutas coloniaux diffèrent parfois sensiblement de ceux de leurs cousins de Shili.

Langue : les Togrutas ont appartenu à l'Ancienne République pendant des milliers d'années. Tous parlent le togruti, leur langue natale, mais la plupart apprennent le basic. Le togruti utilise des trilles qui prennent des sens différents selon la position des tentacules du locuteur.

Perception de la Force : les Togrutas n'ont pas de tradition indigène de la Force, mais de nombreux membres de cette espèce ont quitté leur monde pour rejoindre l'Ordre Jedi. Les érudits Jedi estimaient que les Togrutas présentaient une forte affinité avec la Force. Cela se traduit par une perception spatiale exceptionnelle, qui joue un grand rôle dans la manière dont ils réagissent à leur environnement.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Togrutas commencent le jeu avec 1 rang en Perception. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création du personnage.
- **Instincts de la meute** : Lorsqu'ils accomplissent la manœuvre « assister », les Togrutas ajoutent ☐☐ au lieu de ☐.

LES TROPHÉES DES TOGRUTAS

Traditionnellement, les chasseurs togrutas s'emparent des dents d'un akul après l'avoir vaincu. Ils les marient avec des pierres et des métaux précieux pour en faire des bijoux, souvent des coiffes. Certains Togrutas qui voyagent outre-monde adaptent cette pratique et prélèvent des trophées sur leurs adversaires.

Cette pratique donne parfois l'impression aux individus les moins bien informés que les Togrutas sont des sauvages. Il s'agit d'une grave erreur, et ils s'en rendent souvent compte à leur détriment.

TWI'LEK

Les Twi'leks sont présents dans toute la galaxie, surtout dans ses recoins les plus mal famés. Ce dernier détail est largement dû au fait que l'espèce vend ses jeunes comme esclaves depuis des milliers d'années. Les Twi'leks sont facilement reconnaissables à leurs tentacules céphaliques jumeaux, également appelées *lekku* ou *tchun-tchin*.

Physiologie : les Twi'leks sont une espèce omnivore, glabre et humanoïde. Leurs longs lekkus sont préhensiles et remplissent d'autres rôles, à la fois organes sensoriels et espace de stockage additionnel pour les souvenirs. Leur peau lisse est de couleur variable. Sa teinte est généralement associée à leur lignée ou à leur clan. L'épiderme de certains individus est naturellement rayé. Leurs yeux orange ou jaunes leur offrent une vision nocturne exceptionnelle, et leurs doigts souples se terminent par des ongles qui ressemblent à des griffes.

Société : la société twi'lek est bâtie autour d'une structure de clans ancestraux. En l'absence d'un gouvernement planétaire central, chaque cité twi'lek est aux mains d'un clan dirigeant formé de cinq Twi'lek mâles. Chaque groupe de chefs est né pour assumer ce rôle. Le clan dirigeant gouverne la cité jusqu'à la mort de l'un de ses membres. Les survivants sont alors déposés et la génération suivante prend sa place. Ces rôles étant héréditaires, chaque nomination est l'objet de rivalités féroces.

L'entrée des Twi'leks dans la société galactique s'est produite peu après la découverte du rôle médical – et récréatif – du minerai de ryll. À cette époque, les habitants de Ryloth n'avaient pas découvert le vol spatial. En partie à cause de cette faiblesse, leur monde a été dominé par les Hutts, qui se sont emparés des mines et de la production de ryll. Cela a rapidement conduit à l'implication des Twi'leks dans le commerce des esclaves.

Les Twi'leks sont généralement considérés comme des manipulateurs rusés, multipliant les subterfuges au service de leur clan et d'autres causes. En revanche, ils ne sont pas spécialement amateurs de confrontations et préfèrent éviter de prendre position sur un problème lorsque c'est possible.

Monde d'origine : Ryloth est un monde de la Bordure Extérieure situé le long de la Passe Corellienne. Son environnement est extrême : étendues enneigées, déserts brûlants et saisons violentes. La majorité de la population habite la mince région tempérée. Pendant des millénaires, les esclaves furent la principale exportation de Ryloth. En conséquence, on trouve des Twi'leks dans toute la galaxie, et la plupart n'ont jamais visité leur monde d'origine.

Langue : la langue principale des Twi'leks est le ryl, et dans leur grande majorité, ils la parlent couramment. Par ailleurs, ils peuvent communiquer en se servant de leur



lekkus. Leurs tentacules servent à accentuer les phrases prononcées, mais aussi à « parler » une langue des signes silencieuse. En raison de leur présence dans la galaxie, la plupart des Twi'leks connaissent le basic, et ceux qui participent au trafic des esclaves maîtrisent invariablement le hutt.

Perception de la Force : les Twi'leks n'ont pas foi en la Force au sens religieux, ni de traditions indigènes qui y soient liées. Toutefois, on estime que les conversations entre les Twi'leks qui se servent de leurs lekkus ont des connotations religieuses. Certains érudits versés dans le savoir des Jedi supposent que les lekkus présentent une sensibilité innée à la Force. Cela suggère que les Twi'leks ont un lien limité avec cette énergie mystique, même s'ils ne le reconnaissent pas en tant que tel.

L'ESCLAVAGE ET LES TWI'LEKS

Pour une grande partie de la galaxie, « esclavage » et « Twi'leks » sont synonymes. À la grande honte de nombreux Twi'leks, les esclaves sont l'une des principales exportations de leur monde natal, et beaucoup de leurs compatriotes participent à ce trafic répréhensible. Beaucoup naissent esclaves. Certains le deviennent loin de Ryloth, d'autres sont vendus enfants par leur planète natale. Sous le contrôle de l'Empire, l'esclavage des Twi'leks s'est encore étendu. Le régime impérial n'a aucun problème à encourager passivement cette pratique déplorable en ne la réprimant pas. Leur captivité définit souvent le reste de la vie de ceux qui s'échappent. Certains anciens esclaves profitent simplement de leur liberté, d'autres s'embarquent dans des croisades personnelles pour libérer les autres de cette existence ingrate.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 11 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Twi'leks commencent le jeu avec 1 rang en Charme ou en Tromperie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser 2 rangs dans la compétence choisie à la création du personnage.
- **Habitants du désert** : lorsqu'ils effectuent des tests de compétence, les Twi'leks peuvent retirer ■ dû à l'aridité ou à la chaleur.

ZABRAK

Pour la couleur de peau et le physique, les Zabraks ressemblent aux humains, mais ils s'en distinguent facilement grâce à leurs cornes vestigielles. Ils sont renommés pour leurs prouesses martiales et leur assurance innée.

Physiologie : la physiologie des Zabraks est similaire à celle des humains, avec quelques différences notables, par exemple un second cœur et une meilleure résistance à la douleur. Leurs cornes vestigielles émergent à la puberté. Elles sont le signe que l'individu s'approche de sa maturité, et donc de son rite de passage à l'âge adulte. La pigmentation des Zabraks couvre une large gamme de teintes allant de l'ivoire au presque noir en passant par les bruns. Certains ont des cheveux, mais la plupart sont complètement chauves. Leurs yeux peuvent être des mêmes couleurs que ceux des humains, plus le jaune, le rouge et l'orange.

Société : lorsqu'ils ont accompli leur rite de passage, les Zabraks arborent des tatouages faciaux. Ceux-ci sont généralement composés de lignes fines et de dessins élégants, basés sur la tradition familiale. D'autres optent pour des créations personnelles ou y incorporent la représentation d'événements significatifs.

Les Zabraks sont réputés pour leur indépendance et leur confiance en eux. Les conditions difficiles qui prévalent sur leur monde d'origine, Iridonia, les ont rendus prompts à se mesurer les uns aux autres, voire à se battre. Les différentes cultures des Zabraks laissent toutes une place aux arts martiaux. Le « zhaboka », un long bâton terminé par des lames, est une arme culturelle importante. Historiquement, les combattants s'en servaient à dos de reek, des montures de guerre. La combinaison de leur détermination et de leurs prouesses au combat rend les Zabraks extrêmement résistants à la domination impériale.

Leurs tendances guerrières s'accompagnent d'une réputation de fabricants d'armes exceptionnels. Ils produisent à la fois des armes de mêlée traditionnelles et des blasters fiables. Ces armes ne sont pas fabriquées en série, mais on arrive à en trouver dans toute la galaxie (parfois parce que les Zabraks ont entrepris d'armer discrètement des espèces opprimées).

Monde d'origine : les Zabarks sont originaires d'Iridonia, un monde de la Bordure Médiane. Il est largement hostile à la vie, avec des conditions météo féroces, des mers acides et une impressionnante batterie de prédateurs. Ses habitants le quittent volontiers pour émigrer vers d'autres planètes. En conséquence, de nombreux Zabraks s'identifient davantage à leur colonie qu'au monde natal de leur espèce. Ces colonies sont disséminées dans toute la galaxie. Certaines se trouvent sur des mondes métropolitains majeurs, d'autres se limitent à des enclaves dans des lieux improbables, comme les colonies montagnardes de Dathomir. Sur cette dernière planète, les Zabraks mettent l'accent sur les tendances guerrières de leur culture à l'exclusion de tous ses autres aspects, et ils ont tendance à être plus violents et plus redoutables que leurs cousins d'autres mondes.

Langue : la langue natale des Zabraks d'Iridonia est le zabraki. Toutefois, en raison de leur longue association avec la civilisation galactique, presque tous parlent le basic.

Perception de la Force : les Zabraks sont entrés en contact avec le côté obscur de la Force avant même de

maîtriser suffisamment le voyage interstellaire pour établir leurs propres colonies. Les anciens Sith ont engagé de nombreux mercenaires zabraks pour servir dans leurs armées. Le Haut-conseil zabrak a d'ailleurs beaucoup profité de ces contrats, et un degré de sauvagerie apprécié des Sith est entré dans la culture martiale de l'espèce. Il a été conservé bien après la disparition des Seigneurs Noirs.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP

LE ZHABOKA

Traditionnellement, les Zabraks se battent à l'aide d'un long bâton, le zhaboka. Sous sa forme moderne, il mesure deux mètres de long et est muni d'une poignée centrale. Chaque extrémité est une lame métallique en duracier trempé. Les Zabraks sont formés à son utilisation, que ce soit à pied ou sur le dos d'un reek, leur monture de guerre traditionnelle.

- **Capacité spéciale** : les Zabraks commencent le jeu avec un rang de Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser 2 rangs dans cette compétence à la création de personnage.
- **Apparence effrayante** : les Zabraks ajoutent automatiquement à tous leurs tests de Coercition.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET UNE SPÉCIALITÉ

Les premières phases de la création d'un personnage déterminent ses origines. Au cours des deux étapes suivantes, nous allons nous concentrer sur la manière dont il a orienté sa vie au gré de ses décisions. Les joueurs doivent choisir la carrière de leur personnage, ainsi que sa spécialité de départ (notez que le PJ pourra adopter des spécialités supplémentaires à l'étape 6, puis au cours de ses aventures). Ces deux choix reflètent à la fois les capacités naturelles du personnage et ses objectifs dans la vie.

Les joueurs devraient se pencher sur chaque carrière, ses spécialités et ses arborescences de talents avant de prendre leur décision. Celle-ci doit se baser à la fois sur les capacités disponibles initialement et sur celles qui nécessiteront un investissement important en points d'expérience par la suite. Plus tard, les personnages auront la possibilité d'acheter des spécialités hors de leur carrière, mais cela représente un gros investissement en points d'expérience, une dépense qui ne s'entreprend pas à la légère. Il est de très loin préférable de s'informer dès maintenant en s'assurant que la carrière choisie offre des capacités qui, selon le joueur, conviennent à son personnage.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

Une *carrière* représente l'approche générale du personnage par rapport à sa vie et aux défis qu'elle lui lance. Certains individus optent pour les confrontations physiques, d'autres se concentrent sur la connaissance ou sur les manipulations sociales. Une *spécialité* raffine cette approche initiale. Beaucoup d'individus sensibles à la Force se forment pour devenir des Guerriers, mais parmi eux, il est possible de faire la distinction entre ceux qui s'efforcent de maîtriser les combats au sabre laser et ceux qui se concentrent sur le pilotage d'un chasseur spatial.

Il est important de se souvenir que la carrière du personnage ne changera jamais. Elle reflète sa personnalité profonde. Ainsi, son approche face aux défis et aux confrontations restera cohérente, même si le PJ apprend d'autres techniques et d'autres occupations grâce à une ou plusieurs spécialités. Un grand nombre de choix et d'accomplissements du personnage reposent sur le choix de sa carrière, qui peut être la cause de ses triomphes ou de ses échecs à venir.

Prenons l'exemple d'Obi-Wan Kenobi. C'est un Gardien. Au début de sa carrière, il s'est concentré sur ses talents de duelliste, pensant que c'était le meilleur moyen de servir l'Ordre Jedi. Pendant la Guerre des Clones, il devint un général accompli et un négociateur compétent. Enfin, après s'être caché de l'Empire Galactique, il a appris à survivre dans les déserts de Tatooine.

Ces rôles peuvent tous être expliqués par la décision d'Obi-Wan de suivre différentes spécialités de la carrière de Gardien. Pendant ses années de Padawan, le jeune Jedi s'est concentré sur les prouesses au sabre laser en tant que Défenseur soresu. Ensuite, au début de la Guerre des Clones, il n'a pas eu le choix, il a dû mener des unités au combat et négocier des traités, des activités associées aux Pacificateurs. Enfin, lorsqu'il a entrepris de vivre en ermite loin de la civilisation, il a suivi la voie du Protecteur.

Les personnages n'ont pas besoin d'avoir plusieurs spécialités. Beaucoup de joueurs repèrent une voie qui leur paraît idéale et la suivent jusqu'au bout,

devenant particulièrement efficaces dans un domaine précis. D'autres adoptent une approche plus large, allant parfois jusqu'à adopter des spécialités extérieures à leur carrière.

CHOISIR UNE CARRIÈRE

Choisir une carrière n'est pas qu'une histoire de chiffres. D'autres éléments, plus subjectifs, doivent être pris en compte. En effet, les joueurs ne forment pas un tout homogène : ils trouvent des plaisirs différents dans des styles de jeu très variés. Deux questions cruciales permettent de simplifier le choix de la carrière.

QUEL RÔLE ?

La plupart des campagnes bénéficient grandement de personnages dotés de passés variés. Cette approche permet à chaque PJ d'occuper le devant de la scène lorsque le défi du moment correspond à ce qu'il sait faire. Bien sûr, un groupe composé de personnages qui se complètent n'émerge pas forcément « juste par hasard ». Pour faciliter sa naissance, les joueurs doivent discuter de leur choix entre eux et avec le maître du jeu.

Une autre technique consiste à construire la campagne autour d'un groupe dont les membres partagent tous la même carrière. Les personnages appartiennent peut-être tous à la même tradition de la Force. Dans ce cas, ils peuvent suivre les enseignements d'un maître commun et partager la même philosophie. Toutefois, cette approche s'avère souvent limitée et atypique. Dans la plupart des cas, les joueurs préfèrent se confronter à l'univers à partir de styles de jeu différents, et l'un des meilleurs moyens d'y parvenir reste de varier les carrières.

Les questions suivantes pourront vous aider dans le choix de votre carrière :

- **Est-ce un combattant ?** Les techniques de la Force peuvent faire de n'importe quel personnage un combattant compétent, et toutes les carrières comportent une spécialité liée au sabre laser qui renforce encore leurs prouesses martiales. Bien entendu, la carrière de Guerrier se concentre principalement sur la violence. Errants et Gardiens font de bons combattants, mais ils adoptent des approches différentes. Certaines spécialités d'Errant tendent vers le combat à distance, et certaines spécialités de Gardien l'orientent vers la résistance et l'endurance.
- **Est-ce un négociateur ?** Au temps de l'Ancienne République, les Jedi étaient souvent requis pour résoudre les conflits, négocier et maintenir la paix. Les pouvoirs mentaux simplifient ce genre de mission, mais les solutions à long terme viennent de l'empathie et de la logique. Les Mystiques s'avèrent particulièrement doués dans ce domaine, mais les Consulaires et les Gardiens disposent également de techniques efficaces.
- **Est-ce un intellectuel ?** Certains adeptes de la Force peuvent absorber et retenir d'énormes quantités d'information grâce à une combinaison de discipline mentale et de méditation. Ces capacités représentent une ressource précieuse sur le terrain, surtout en l'absence d'holocron. Les Consulaires sont les plus à même de maîtriser un grand nombre de champs d'étude, même si les Sentinelles sont aussi douées dans ce domaine.
- **Est-ce un infiltrateur ?** Que le conflit soit physique ou social, une reconnaissance bien menée pose les fondations de la victoire. Un personnage capable d'enquêter discrètement sur une organisation peut découvrir des informations capitales. Si les Sentinelles sont les plus discrètes en milieu urbain, les Errants s'avèrent plus compétents dans les régions moins civilisées.
- **Est-ce un explorateur ?** La galaxie est immense et grouille de vie. Bien des mondes sont peuplés et civilisés, mais d'autres restent inconnus, ou sont occupés par des peuples primitifs. Leurs missions peuvent conduire les personnages dans ces environnements. Dans ce cas, un Errant a l'occasion de briller, mais certains Mystiques maîtrisent également des techniques utiles.
- **Est-ce un adepte du travail en équipe ?** Le succès d'une mission compte davantage que la gloire personnelle. S'ils travaillent ensemble, ceux qui manient la Force peuvent transformer la culture galactique. Les Gardiens sont souvent les maîtres du travail en équipe, mais les Consulaires suivent parfois des voies similaires.

Ces questions peuvent aussi aider le joueur à choisir sa spécialité, car le choix de la carrière restreint ses possibilités de spécialisation. Bien choisir à ce stade peut faciliter les étapes suivantes.

QUELLE HISTOIRE ?

La conclusion d'une campagne de jeu de rôle est rarement apparente lors de la création des personnages. Des décisions prises en jeu engendrent souvent des conséquences majeures, et propulsent l'intrigue dans des directions qui surprennent même le maître du jeu.

De leur côté, les personnages peuvent évoluer, et ce qu'ils finissent par devenir n'a souvent plus beaucoup de rapport avec ce qu'ils étaient à leurs débuts. Des individus partis de rien peuvent devenir des héros fameux comme Luke Skywalker, ou de terribles ennemis comme Dark Vador. Des personnages séparés de leur tradition de la Force, comme Obi-Wan Kenobi, parviennent quand même à devenir des maîtres éminents. Au fur et à mesure que la campagne se développe, les personnages évoluent, s'adaptent et changent. Le choix d'une carrière apporte une fondation, mais il ne dicte pas la suite.

Le passé et la formation des personnages donnent les bases de leur implication dans l'histoire. Pendant les étapes restantes de leur création, puis plus tard, en cours de jeu, les PJ s'affineront peu à peu. Leurs spécialités se combineront à d'autres améliorations pour définir leurs capacités. La manière dont les joueurs emploieront tous ces atouts déterminera le destin final des personnages à la fin de la campagne.

CEUX QUI N'UTILISENT PAS LA FORCE

Force et Destinée se concentre sur les personnages dotés d'une affinité avec la Force. Pour cette raison, toutes les carrières offrent une valeur de Force de 1. Certains joueurs auront peut-être envie d'incarner des PJ qui ne sont pas sensibles à la Force. Une solution possible consiste à estimer que ces personnages nient leurs capacités ; ils sont persuadés que les effets étranges qui se manifestent parfois sont le fruit d'une capacité naturelle et pas du tout issus de pouvoirs mystiques. Le Maître de jeu peut également autoriser les joueurs à piocher dans les carrières et les spécialités présentées dans **Aux Confins de l'Empire** et dans **L'Ère de la Rébellion**, ainsi que dans les suppléments de ces deux gammes. Cela soulève un problème : les personnages dépourvus d'une valeur de Force auront plus de mal à interagir avec le système de Moralité présenté page 48. Les joueurs peuvent l'utiliser, mais faute de pouvoirs de la Force, ils n'ont pas accès à l'un des moyens clés par lequel les PJ gagnent du Conflit. Les Maîtres du jeu qui décident d'autoriser des carrières dépourvues de valeur de Force devraient envisager d'employer les systèmes d'Obligation ou de Devoir présentés dans les autres jeux de rôle *Star Wars*.

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Le choix de la spécialité affine juste le choix de la carrière. Une fois que le joueur a parcouru les descriptions et les arbres de talents, trois questions peuvent l'aider à prendre sa décision.

COMMENT LE PERSONNAGE A-T-IL APPRIS CETTE SPÉCIALITÉ ?

Souvent, il est préférable de lier la spécialité initiale du personnage à son historique. Dans bien des cas, les joueurs choisissent la carrière de leur PJ en fonction des goûts de ce dernier ou de l'environnement de sa jeunesse. Un personnage issu d'un monde primitif a peu de chance de commencer le jeu comme un As de l'espace ou un Artisan tourné vers la technologie. En sens inverse, grandir sur Coruscant ne prédispose pas à devenir un Visionnaire ou un Arpenteur.

QUE FAIT LE PERSONNAGE ?

Savoir sur quoi se concentre le personnage peut faciliter le choix de sa spécialité, surtout si l'on examine en parallèle les capacités des autres membres du groupe. En début de campagne, il est souvent efficace de pousser chaque PJ à se spécialiser dans une compétence particulière (qui doit *aussi* intéresser le joueur). Le choix d'une spécialité peut donc être effectué en fonction de l'accès qu'elle procure à une compétence ou à des talents donnés. Les compétences qui forment le cœur d'une carrière sont accessibles à tous ceux qui l'adoptent, mais chaque spécialité insiste sur des manières différentes de les utiliser. Ces styles différents peuvent devenir un moyen clé de développer la personnalité du PJ.

QUE VEUT DEVENIR LE PERSONNAGE ?

Parfois, savoir ce que va devenir un personnage aide à déterminer sa spécialité initiale. Par exemple, même si les PJ débutants ne commencent pas le jeu avec un sabre laser, un joueur qui désire que son personnage devienne un redoutable combattant avec cette arme peut opter pour une spécialité liée à son maniement. Elle ne lui apportera pas de capacités immédiatement utilisables, mais ce genre d'achats réfléchis s'avère payant une fois que le personnage a grandi et mûri.



LE CONSULAIRE

RÔLE DU CONSULAIRE

Le Consulaire s'efforce d'atteindre la paix et l'harmonie au moyen de discours positifs. Ceux qui suivent cette carrière essaient d'éviter les conflits physiques lorsque c'est possible. Ils ont foi en la Force pour faire naître un minimum de compassion chez tous les individus. Ils estiment qu'une discussion ou une négociation se révèlent toujours plus efficaces qu'un conflit pour résoudre un problème. Toutefois, si la violence pour la violence est néfaste, parfois, il faut agir face au mal. Un Consulaire est fier de savoir quand il faut parler pour la paix, et à quel moment le temps des paroles est terminé.

Les personnages qui suivent cette carrière ne sont pas les Consulaires Jedi de la République déchue, mais ils ont adopté une partie de leur philosophie et de leurs pratiques. Pendant la guerre civile galactique, les Consulaires sont une espèce relativement rare. L'Empire « négocie » depuis une position de force militaire écrasante et ne voit pas l'intérêt d'une approche pacifique.

Par contraste, l'Alliance Rebelle a beaucoup plus besoin de Consulaires. Au fur et à mesure que de petits groupes de résistants entraient en contact les uns avec les autres, le besoin de négociateurs capables de bâtir les fondations d'une alliance s'est fait jour. Les Consulaires ont aidé à rassembler les combattants de la liberté, unissant des groupes aux passés et aux aspirations différents et leur trouvant une cause commune contre l'injustice.

L'Alliance Rebelle est désormais une entité bien établie, mais elle a toujours besoin de Consulaires. Poursuivre la lutte contre l'Empire exige l'aide d'un grand nombre de groupes. Les Consulaires travaillent avec des gouvernements planétaires, ou même avec d'importantes corporations, afin de procurer à l'Alliance l'équipement nécessaire pour faire grandir la Rébellion. De plus, ils s'efforcent de persuader des mondes de prendre le risque de rejeter le joug impérial.

Les six compétences de carrière du Consulaire sont **Calme**, **Commandement**, **Connaissance (culture)**, **Connaissance (éducation)**, **Négociation** et **Sang-froid**.

Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Consulaire commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**



Bien sûr, tous les Consulaires ne jouent pas un rôle sur la scène galactique. En fait, beaucoup s'emploient à résoudre des disputes plus proches de leur domicile, dans leurs villages ou au sein de gouvernements planétaires. La plupart considèrent qu'il est aussi important d'aider deux familles qui se déchirent à trouver la paix que de convaincre une planète entière de se joindre au combat contre l'Empire.

Les personnages débutants, surtout ceux qui ont conscience de leurs capacités liées à la Force, ont de fortes chances d'avoir appris leurs techniques auprès de traditions relativement obscures. Quant aux PJ qui ignorent leurs dons, ils n'en sont pas moins des négociateurs hautement compétents, et sans doute des leaders dans les domaines politique, religieux ou économique. Tous ces individus peuvent exploiter leurs capacités liées à la Force au cours de leurs activités sans même le savoir. Cela vous donne la base d'un personnage qui ne possède des techniques de la Force, tout en dépendant d'elles.

SPÉCIALITÉS DE CONSULAIRE

Ceux qui optent pour cette carrière doivent choisir au moins l'une de ces spécialités. Toutes emploient des techniques différentes, mais restent fidèles à l'objectif global du Consulaire : forger la paix et la compréhension tout en se dressant contre le mal et l'injustice.

DISCIPLE NIMAN

Parfois, les discussions ont beau être menées par un négociateur accompli, elles tournent court. Au temps de la République, beaucoup de diplomates Jedi étaient formés à l'usage du sabre laser pour réagir à ce genre de situation. Aujourd'hui, les Consulaires qui souhaitent les imiter peuvent se concentrer sur l'autodéfense et gagner une connaissance pratique du combat au sabre laser en suivant la voie du Discipline niman.

Un Disciple niman reçoit les compétences de carrière supplémentaires **Commandement**, **Négociation**, **Sang-froid** et **Sabre laser**. S'il s'agit de sa première spécialité, deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit, sans dépense de points d'expérience. Un tel personnage reste centré sur l'idée de travailler avec des groupes d'individus afin d'arriver à un accord pacifique, mais il reconnaîtra aisément que la route qui y conduit peut être dangereuse. Ces compétences lui servent donc à survivre au mieux dans un environnement truffé de pièges.

En raison de la nature compatissante des Consulaires, cette voie se concentre sur la défensive, couplée à des techniques de négociation. En général, les façons de combattre associées mettent l'accent sur la défense et la survie plutôt que sur l'attaque. De plus, comme les Consulaires insistent sur la discipline mentale et le contrôle de soi, le Disciple niman pousse très loin l'intégration de ses capacités de la Force dans son style de combat. Il fait de la Force son alliée pour vaincre ses ennemis.

GUÉRISSEUR

Les Consulaires choisissent souvent cette carrière à cause de leur sens de la compassion. Chez beaucoup d'entre eux, il s'exprime par un désir de soigner les blessés et de guérir les malades. Convaincu qu'aider les individus est aussi important que d'aider toute la civilisation galactique, un Guérisseur se forme pour cela.

Les Guérisseurs reçoivent les compétences de carrière supplémentaires **Connaissance (éducation)**, **Connaissance (xénologie)**, **Médecine** et **Sang-froid**. S'il s'agit de leur première spécialité, deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit, sans dépense de points d'expérience.

Pour beaucoup de médecins, les problèmes du corps sont la seule chose qui doive être guérie. Ils soignent les blessures de manière clinique et détachée. Un Guérisseur, par contraste, est guidé par la compassion et par son affinité avec la Force. Elles lui dictent une approche globale, holistique, de la médecine. De nombreux Guérisseurs apprennent des techniques liées à la Force pour augmenter les capacités de guérison naturelles du corps, transformant parfois une blessure mortelle en quelque chose de relativement bénin. Ils s'efforcent aussi d'apaiser et de guérir les plaies de l'esprit aussi complètement que les dégâts physiques.

Beaucoup de Guérisseurs éprouvent de fortes réticences philosophiques à employer la violence. Ils consacrent une grande partie de leur vie à essayer de soigner des blessures et se montrent très réticents à en infliger. En conséquence, ceux qui se vouent exclusivement à cette spécialité ont peu de chance de gagner des capacités liées au combat. Toutefois, certains prennent le temps de développer des techniques défensives, car ils estiment qu'elles sont particulièrement nécessaires dans les situations dangereuses.

SAGE

De nombreux Consulaires connaissent une vérité universelle : la connaissance, c'est le pouvoir. Comprendre une situation peut vous donner un avantage décisif, et c'est tout aussi vrai sur le champ de bataille que lorsque l'on résout une dispute ou que l'on négocie un accord. Reconnaissant que l'information apporte un immense avantage à ses alliés et à lui-même, le Sage s'emploie à comprendre le monde qui l'entoure. Il utilise ensuite ces connaissances pour changer les cœurs et les esprits d'autrui afin d'atteindre ses objectifs.

À la fois érudit et diplomate, le Sage gagne les compétences de carrière supplémentaires **Astrogation**, **Calme**, **Charme** et **Connaissance (culture)**. S'il s'agit de sa première spécialité, deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit. Les Sages considèrent la connaissance et la compréhension comme la base de la paix et de l'harmonie à long terme.

Ils sont convaincus que la haine surgit souvent de l'ignorance. Lorsqu'un individu en vient à apprécier les raisons profondes des pratiques et des croyances d'un autre, il lui devient plus facile de l'accepter et de ressentir de la compassion pour lui.



FORME VI DU COMBAT AU SABRE LASER : NIMAN

Même à l'apogée de l'Ordre Jedi, ses membres ne disposaient pas tous du temps ou de la passion nécessaire pour se consacrer à la maîtrise du combat au sabre laser. Le style niman était le plus employé par ceux qui désiraient pousser leurs études dans des domaines sans rapport avec le combat. Moins précis et physiquement moins exigeant que les autres formes, il reste très efficace en raison de son utilisation en conjonction avec d'autres techniques de la Force.

Les pratiquants du style niman apprennent à employer leurs capacités télékinétiques pour repousser leurs adversaires ou les attirer à portée de sabre laser. Cette tactique fonctionne particulièrement bien face à un groupe d'ennemis. Ceux qui l'étudient apprennent aussi à se battre avec deux sabres laser, ce qui les rend encore plus efficaces face à des adversaires multiples.

Certains chercheurs s'égarent dans leurs recherches, consumés par l'obsession des faits bruts, et aveugles au malheur des faibles et des opprimés. Les Sages restent en contact avec ceux qui les entourent grâce à la Force vivante. Elle leur donne un moyen d'ancrer leurs études, de mettre ce qu'ils apprennent en perspective et de garder l'esprit ouvert sur la manière dont leurs connaissances peuvent aider autrui.

HISTOIRES DE CONSULAIRES

Les Consulaires peuvent apparaître presque partout dans la galaxie. Souvent, ceux qui ont échappé à la souffrance manifestent une profonde compassion envers ceux qui restent dans le besoin. Même des individus au passé agréable peuvent ressentir le besoin ardent d'aider les infortunés. La Force guide parfois ces aspirants, poussant la bonne personne à suivre instinctivement la voie du Consulaire.

- **Devoir** : certains de ceux qui endossent le rôle de Consulaire le font parce qu'ils estiment que personne d'autre n'est capable d'accomplir cette tâche aussi bien qu'eux. Souvent, c'est caractéristique d'un personnage qui reconnaît son affinité naturelle avec la Force. De tels individus savent à quel point leurs capacités sont rares, et ils ressentent l'obligation morale de devenir Consulaires et de se vouer à la Force.
- **Compassion** : les personnages présentant une affinité avec la Force sont souvent doués d'une forte empathie. Ils ressentent la souffrance de ceux qui les entourent et reconnaissent parfois les troubles émotionnels de très loin. Cette sensibilité naturelle conduit nombre d'entre eux à essayer de réconforter les autres, car ils ne tolèrent tout simplement pas l'idée que d'autres êtres puissent souffrir. De tels personnages font l'impossible pour aider leur prochain. Dans certains cas, ils travaillent dur pour apprendre les capacités nécessaires. D'autres agissent de manière plus impulsive, se rendant à un endroit où ils peuvent proposer leur aide et se fiant entièrement à la Force pour les guider.
- **Compréhension** : après avoir passé leur vie à étudier une situation, certaines personnes sont consumées par le désir d'avoir l'occasion de mettre leurs connaissances en pratique. Ce souhait se réalise parfois, lorsque le personnage découvre qu'il dispose de connaissances capitales susceptibles de transformer une situation. Les intellectuels capables de convertir leur savoir en action peuvent devenir des Consulaires, surtout s'ils sentent que c'est la Force qui les a poussés à choisir leur domaine d'étude. Dans certains cas, leur affinité naturelle avec la Force les guide vers une situation où ils peuvent mettre leurs connaissances à profit.
- **Espoir** : la Force est présente dans toute la galaxie, même dans les lieux les plus sombres. Parfois, les individus qui vivent dans la pire des misères peuvent être inspirés et changer leur monde. Ceux qui présentent une affinité avec la Force parviennent parfois à ignorer leurs difficultés, et osent rêver à une vie meilleure. En exploitant leurs liens avec la Force, ils parviennent parfois à convaincre leurs voisins d'ignorer leur antagonisme et de travailler ensemble pour le bien de tous. Une série de négociations dans des conditions aussi extrêmes suffira peut-être à lancer un personnage sur la voie des Consulaires.

Consulaire : arborescence de Disciple niman

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid
Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Négociation, Sang-froid, Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 5

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 5

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de 1.
COÛT 5

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF
Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.
COÛT 10

TECHNIQUE NIMAN
Lorsque le personnage effectue un test avec la compétence Sabre laser, il peut se servir de sa Volonté à la place de sa Vigueur.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de 2.
COÛT 10

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 10

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

PERCEPTION DES ÉMOTIONS
Ajoutez □ à tous les tests de Charme, de Coercition et de Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 15

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 15

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF
Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.
COÛT 15

SUM DJEM
Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ± ou ❍ ❍ pour désarmer votre adversaire.
COÛT 20

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 20

RAPPROCHEMENT
Entreprenez l'action Rapprochement : effectuez un test de combat de Sabre laser (Volonté) contre une cible de gabarit 1 à portée moyenne, en y ajoutant un nombre de ⬡ qui ne doit pas être supérieur à votre Valeur de Force. Dépensez ◑ pour rapprocher la cible d'un niveau de distance ou pour ajouter ✲ au test.
COÛT 20

RECENTREMENT
Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ASSAUT DE LA FORCE
Dépensez ± ou ❍ ❍ ❍ sur un test de combat manqué de Sabre laser (Volonté) pour accomplir immédiatement une action du pouvoir de la Force Déplacement en tant que manœuvre.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force
COÛT 25

RECENTREMENT AMÉLIORÉ
Subissez 1 point de stress pour effectuer Recentrement au prix d'une broutille.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Consulaire : arborescence de Guérisseur

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid
Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (éducation), Connaissance (xénologie), Médecine, Sang-froid

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.
COÛT 5

TRANSE REVIGORANTE
Engagez ⎔. Pour chaque rencontre complète où ⎔ reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.
COÛT 5

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 5

THÉRAPEUTE
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.
COÛT 5

THÉRAPEUTE
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.
COÛT 10

THÉRAPEUTE
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de 1.
COÛT 10

TRANSE REVIGORANTE
Engagez ⎔. Pour chaque rencontre complète où ⎔ reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.
COÛT 10

TRANSE REVIGORANTE
Engagez ⎔. Pour chaque rencontre complète où ⎔ reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de 1.
COÛT 15

SOINS EXPERTS
Quand vous soignez un allié, dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de blessure égal à vos rangs en Connaissance (xénologie).
COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 15

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.
COÛT 20

TRANSE REVIGORANTE AMÉLIORÉE
Lorsque vous éliminez des blessures avec Transe revigorante, effectuez un test de Résistance pour éliminer une blessure critique. La difficulté du test est égale au niveau de gravité de la blessure critique.
COÛT 20

AURA APAISANTE
Lorsqu'un adversaire cible le personnage avec un pouvoir de la Force, réduisez les ◑ générés de 1.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de 2.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

MÉDECIN-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Médecine.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

AURA APAISANTE AMÉLIORÉE
Dépensez une manœuvre et subissez 2 points de stress pour étendre l'effet d'Aura apaisante à un nombre d'alliés égal à votre Volonté, situés à portée courte, jusqu'au début du tour suivant.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Consulaire : arborescence de Sage

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid
Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Calme, Charme, Connaissance (culture)

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

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 5

CHERCHEUR
Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de 1.
COÛT 5

BEAU PARLEUR
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une 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 10

CHERCHEUR
Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.
COÛT 10

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 10

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 10

INFO PRÉCIEUSE
Une fois par rencontre, accomplissez une action Info précieuse : effectuez un **test de Connaissance Moyen** (◆◆). S'il est réussi, ajoutez ± au test de compétence d'un allié pendant la rencontre.
COÛT 15

BEAU PARLEUR
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une 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 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 15

HARMONIE AVEC L'UNIVERS
Une fois par session de jeu, méditez puis accomplissez l'action Harmonie avec l'univers : effectuez un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆). S'il est réussi, ajoutez ◯ à tous les tests des pouvoirs de la Force au cours de la prochaine rencontre. Si le test d'Astrogation est réussi avec un ⚙, ajoutez ● à la place.
COÛT 15

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de 1.
COÛT 20

ESQUIVE PRÉVENTIVE
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rompre le contact avec un ennemi en tant que broutille hors tour.
COÛT 20

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 20

SÉRÉNITÉ
Lorsque vous éliminez du stress à la fin de la rencontre, vous pouvez ajouter ⎔ par point de Valeur de Force. Vous récupérez un point de stress supplémentaire par ◑ généré.
COÛT 25

LA FORCE EST MON ALLIÉE
Une fois par session de jeu, vous pouvez subir 2 points de stress afin d'accomplir une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre.
COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ
Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer un test de Calme ou de Négociation.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

L'ERRANT

Les six compétences de carrière de l'Errant sont **Connaissance (xénologie)**, **Distance (armes lourdes)**, **Pilotage (espace)**, **Pilotage (planétaire)**, **Survie** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **L'Errant commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**



LE RÔLE DE L'ERRANT

Souvent, les utilisateurs de la Force se sentent poussés à sillonner la galaxie, afin d'aider ceux qui en ont besoin et de s'opposer aux adeptes du côté obscur. Beaucoup se concentrent sur les centres urbains et les villes, mais parfois le besoin s'avère aussi grand à la périphérie de la civilisation galactique. Un adepte de la Force désireux de voyager dans des environnements sauvages a une chance unique de soulager leurs habitants de la pauvreté, de la disette et des épidémies. Il peut aussi découvrir de nouvelles techniques de la Force dans la nature, y rencontrer de futurs adeptes à former ou y mettre un terme à des menaces qui, sans lui, se propageraient sans être remarquées. Un Errant doit être capable d'accomplir tout cela et bien d'autres choses, et ce, sans aucun soutien.

Les Errants adoptent généralement une vue très pragmatique de la Force. Opérant indépendamment, ils considèrent qu'il s'agit d'un des outils de leur arsenal, mais pas le seul. Pour un Errant, il est capital de se montrer à la fois préparé et flexible. Dans les régions isolées, les outils adaptés à ses besoins sont rares ou introuvables. Il doit donc tirer le meilleur équipement possible de ce qui est disponible. Dans certains environnements, cela l'oblige à découvrir des informations sur une faune et une flore encore inconnues. La Force peut devenir son atout le plus fiable : en plus d'être souple d'utilisation, elle l'aide à choisir ce dont il a besoin parmi tout ce qu'il a sous la main, puis à l'exploiter au mieux.

Pour les Errants, le maître mot est « adaptation ». Certains suivent les directives de la Force, laissant le hasard et le destin leur montrer leurs destinations et leurs compagnons de voyage. D'autres évoluent au sein de groupes plus importants, qu'il s'agisse d'agents gouvernementaux, de chasseurs de primes, d'émissaires ou de marchands itinérants. La variété des tâches impose à chaque Errant de se tenir prêt à réagir rapidement à une situation changeante, et à exploiter au mieux les outils dont il dispose.

SPÉCIALITÉS D'ERRANT

Toutes les spécialités des Errants se concentrent sur leur capacité à survivre dans des environnements sauvages et hostiles. De bien des manières, elles sont centrées sur le besoin que peut éprouver un individu de se placer au sommet de la chaîne alimentaire. Elles reflètent aussi la capacité intrinsèque du personnage à survivre seul.

ARPENTEUR

Peu de gens sont aussi doués qu'un Arpenteur pour explorer une planète et découvrir ses secrets. La combinaison de leur formation et de leurs talents de la Force leur permet de mener une enquête rapide et complète, même dans des conditions très difficiles. Un Arpenteur est capable de survivre des mois dans un environnement sauvage, vivant sur le pays avec un minimum de matériel et peut-être un compagnon animal. En effet, grâce à la Force, certains Arpenteurs sont capables de se lier à une bête, communiquant mentalement avec elle, percevant par ses sens et dirigeant même ses actions.

Un Arpenteur reçoit **Distance (armes légères)**, **Médecine**, **Résistance** et **Survie** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences s'ajoutent à celles de l'Errant et améliorent la capacité du PJ à opérer seul. L'ajout de Médecine est surtout là pour le bénéfice du personnage, mais il peut s'avérer utile pour aider d'éventuels associés.

Certains Arpenteurs ont adopté cette spécialité parce qu'ils se sont découvert un talent pour la survie en solitaire. C'est surtout vrai d'un individu sensible à la Force qui a grandi sur une planète peu ou pas civilisée. Si sa petite communauté était entourée de territoires sauvages, le personnage a certainement passé une grande partie de sa jeunesse à explorer cet environnement, sans oublier de faire ami-ami avec la faune locale. Les capacités naturelles des Arpenteurs les conduisent souvent à occuper une position importante dans leur tribu. Ils se chargeaient peut-être de sécuriser les alentours, d'entretenir les pistes nécessaires à la survie d'une communauté agricole... ou de toute autre activité dont les résidents avaient besoin.

D'autres Arpenteurs optent pour cette spécialité parce qu'ils préfèrent les animaux aux êtres « intelligents ». Grâce à leurs capacités liées à la Force, certains parviennent à établir une communication efficace avec ces esprits animaux. Ils apprécient la sincérité et la nature directe des créatures sauvages.

BRETTEUR ATARU

Lorsque l'on évolue seul dans un environnement hostile, tous les affrontements doivent être résolus rapidement et de façon décisive. Les planètes isolées sont rarement pourvues d'installations médicales. Il arrive même parfois qu'un explorateur soit le seul être intelligent d'une planète. Dans ces circonstances, la moindre égratignure peut s'avérer fatale. Si un conflit devient nécessaire, il est préférable de le résoudre vite, en prenant un minimum de risques, plutôt que de se battre longuement en augmentant la probabilité d'être blessé. Le Bretteur ataru adopte cette approche, se lançant au combat de toutes les fibres de son être.

Un Bretteur ataru acquiert **Athlétisme**, **Coordination**, **Perception** et **Sabre laser** comme compétences de carrière additionnelles. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Le style ataru dépend beaucoup de la capacité du bretteur à évaluer une situation, puis à se servir de ses muscles pour exploiter au mieux son environnement. Ainsi, il acquiert tous les avantages disponibles sur son adversaire. Ces capacités, combinées aux attaques rapides qui caractérisent l'art martial ataru, abrègent les combats au maximum.

Un Bretteur ataru doit éprouver une confiance totale dans son talent, se montrer extraordinairement athlétique et se tenir prêt à consacrer toute son énergie à un affrontement très bref. Engagé dans une bataille physique, il combat sans remords, mais aussi sans souci de sa sécurité. Chacun de ses mouvements est conçu pour infliger une série de coups rapides destinés à déborder l'adversaire sous une multitude d'angles. Cette offensive féroce et implacable est aussi sa meilleure défense, et souvent la seule. En effet, la plupart du temps, ses adversaires sont si occupés à se protéger qu'ils n'ont plus le temps de l'attaquer.

Ce style d'attaque acharné présente des défauts. En effet, si l'ennemi ne succombe pas rapidement, le Bretteur ataru risque de s'épuiser. Un individu capable de survivre à l'assaut initial d'un tel personnage peut devenir son pire cauchemar.

CHASSEUR

De nombreux prédateurs rôdent dans les régions sauvages de la galaxie. Certains animaux se jettent sur tout ce qui peut être digéré. Par ailleurs, certains individus sont tout simplement des tueurs sanguinaires. De tous les adeptes de la Force, les Chasseurs s'avèrent particulièrement doués pour traquer, affronter et tuer ce genre d'adversaire, surtout lorsqu'il se cache dans la nature, à l'écart de la civilisation.

Un Chasseur reçoit **Coordination**, **Discrétion**, **Distance (armes lourdes)** et **Vigilance** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Les Chasseurs ont besoin de surprendre leurs proies, de se déplacer en terrain difficile et d'être sans cesse attentifs à leur environnement. Beaucoup apprennent à se battre avec des armes à distance, afin de se montrer capables d'atteindre leurs cibles les plus éloignées.

La plupart des Chasseurs débutent dans leur carrière en se concentrant sur les animaux. Rares sont ceux qui sont motivés par la soif de sang ou la volonté de prouver leur valeur. Leur lien avec la Force les conduit souvent à faire la différence entre les prédateurs qui chassent par nécessité et ceux qui se montrent activement malfaisants. Un Chasseur n'interfère normalement pas avec le cycle de la vie, mais il est toujours prêt à restaurer

FORME IV DE COMBAT AU SABRE LASER : ATARU

La « forme de l'Agression » apparaît au non-initié comme une suite de bonds et de plongeons si rapides qu'ils en deviennent indistincts. Ce style de combat au sabre laser est épuisant, même pour des combattants capables d'augmenter leur vitesse et leur endurance grâce à la Force. En conséquence, son efficacité est maximale dans des combats brefs, où l'attaquant arrive à déborder rapidement les défenses de son adversaire.

En dépit des apparences, l'ataru est une forme très structurée, bâtie autour de nombreuses techniques soigneusement raffinées. En combinant les différents mouvements qu'il a appris, le Jedi se déplace selon trois axes, frappant l'adversaire sous des angles imprévus. Toutefois, comme il consacre toute son attention à attaquer férocement, le bretteur a beaucoup plus de mal à se défendre contre plusieurs ennemis.

l'équilibre en éliminant un prédateur qui tue gratuitement et détruit des habitats naturels. Hélas, ces intelligences animales viles et perverties trouvent leur équivalent chez certains individus. Trop souvent, le Chasseur se voit forcé de traquer des proies intelligentes, et ce gibier peut s'avérer exceptionnellement dangereux.

HISTOIRES D'ERRANTS

Les Errants se caractérisent par leur préférence pour le travail en solitaire ainsi que par leurs dons pour la survie dans des environnements hostiles. Bien qu'il existe des exceptions à cette règle, à l'origine, ils ont souvent dû se débrouiller seuls.

- **Exploration** : le désir d'être le premier à visiter un nouvel endroit et d'y découvrir quelque chose de neuf peut parfois vous consumer. Certains Errants s'intéressent à ce domaine professionnel avec l'espoir d'y devenir célèbres ou d'y faire fortune. D'autres sont simplement fascinés par l'idée d'expériences complètement nouvelles. Blasés par la vie civilisée, ils rêvent des régions sauvages et inexplorées de la galaxie, loin d'une normalité qui, à leurs yeux, est banale et ennuyeuse.
- **Seul survivant** : la capsule de survie de l'Errant s'est peut-être écrasée sur un monde isolé alors qu'il était enfant. Un désastre s'est peut-être produit dans sa colonie, à moins que le personnage n'ait été séparé de son peuple pendant une migration tribale. Dans tous les cas, il a appris à se débrouiller loin de la civilisation dès son enfance. Grâce à sa sensibilité à la Force, il a fait mieux que survivre : il a prospéré dans la solitude. Très vite, il est devenu capable d'évoluer dans cet environnement aussi bien que n'importe quel animal indigène. Même après avoir renoué avec la civilisation, l'Errant apprécie toujours de s'en éloigner.
- **Le monde naturel** : les villes offrent une multitude de commodités et de liens sociaux, mais une splendeur très différente attend ceux qui visitent les régions sauvages. Ces environnements attirent un certain type d'individus, peu importe qu'ils aient grandi en ville ou dans la nature. Certains PJ découvrent que ces lieux reculés conviennent à leurs talents de la Force, et tentent d'y vivre ou d'y travailler, en tout cas d'y passer autant de temps que possible. Apprécier les beautés de la nature et les joies de la solitude loin des pressions de la vie civilisée peut véritablement métamorphoser un individu.
- **Fuite** : des propriétaires d'esclaves et des tyrans martyrisent leurs victimes dans toute la galaxie. Beaucoup d'enfants vivant dans la terreur préfèrent fuir loin de la société plutôt que de supporter cette existence. Un individu sensible à la Force qui se sort d'une telle situation développera sans doute des talents qui lui permettront de survivre puis de prospérer dans la nature. Avec les animaux pour alliés et les étendues sauvages pour garde-manger, le PJ peut devenir un véritable seigneur de la solitude. Même une fois qu'il aura repris contact avec la civilisation, il reviendra vivre dans la nature dès qu'il en aura l'occasion.

Errant : arborescence d'Arpenteur

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Distance (armes légères), Médecine, Résistance, Survie

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

ŒIL AIGUISÉ
Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.
COÛT 5

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■■ à tous les tests pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.
COÛT 5

VIVACITÉ
Vous ne subissez pas les malus habituels pour vous déplacer en terrain difficile.
COÛT 5

ŒIL AIGUISÉ
Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.
COÛT 10

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 10

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX
Lorsque vous effectuez des tests pour maîtriser ou dresser des animaux, ajoutez-y un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ◑ pour ajouter ✲ ou ⟲ au résultat.
COÛT 15

LIEN AVEC LES ANIMAUX
Développez un lien à long terme avec un animal unique dont le gabarit est inférieur à la moitié de votre valeur de Force, arrondie à l'entier inférieur.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

ESPRIT FURTIF
Ajoutez □ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposant est immunisé contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 15

CONNEXION PSYCHIQUE
Effectuez l'action Connexion psychique. Engagez ⎔. Tant qu'il reste engagé, vous pouvez communiquer avec l'animal lié à longue portée, et voir et entendre par ses sens.
COÛT 20

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 20

DÉPLACEMENT ÉCLAIR
Subissez 2 points de stress pour accomplir la broutille Déplacement éclair : ajoutez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force au prochain test. Après avoir agi, vous pouvez dépenser ◑◑ pour accomplir une manœuvre de Déplacement additionnelle.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

DOULEUR PARTAGÉE
Vous pouvez accomplir la broutille Douleur partagée lorsque l'animal lié souffre d'une blessure. Le nombre de points de blessure subis par l'animal est réduit de moitié, mais le personnage subit un nombre de points de blessure égal à ceux que l'animal a éliminées de la sorte.
COÛT 25

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 25

BAROUDEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Résistance ou de Survie.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Errant : arborescence de Bretteur ataru

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Coordination, Perception, Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

CONDITIONNÉ

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

COÛT 5

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

RESSORT

Une fois par round, si vous êtes assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.

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 broutille.

COÛT 5

ESQUIVE

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

COÛT 10

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 10

TECHNIQUE ATARU

Lorsque vous effectuez un test employant la compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Agilité au lieu de Vigueur.

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

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

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

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

COÛT 15

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 15

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous parez une attaque qui a généré ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙, une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.

COÛT 15

ESQUIVE

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

COÛT 20

PIQUÉ DU CHAUVE-FAUCON

Entreprenez l'action Piqué du chauve-faucon. Effectuez un test de combat au Sabre laser (Agilité) contre une cible à portée courte, en y ajoutant un nombre de ⬡ inférieur ou égal à votre valeur de Force. En cas de réussite, vous pouvez dépenser ◑ pour vous retrouver au contact de la cible. Vous pouvez aussi dépenser ◑ pour ajouter ↻ au test.

COÛT 20

DÉLUGE DE COUPS

Accomplissez la manœuvre Déluge de coup : subissez 1 point de stress pour que votre prochain test de combat au Sabre laser (Agilité) de ce tour gagne l'attribut Jumelé à un niveau égal à votre valeur de Force au moment du test.

COÛT 20

CONDITIONNÉ

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

COÛT 20

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

LANCER DE SABRE

Entreprenez l'action Lancer de sabre : effectuez un test de combat au Sabre laser en tant qu'attaque à distance à portée moyenne. Ajoutez un nombre de ⬡ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Vous devez dépenser ◑ et réussir à toucher la cible. Vous pouvez dépenser ◑ pour que l'arme revienne dans votre main.

COÛT 25

SÉRÉNITÉ

Lorsque vous éliminez du stress à la fin de la rencontre, vous pouvez ajouter ⬡ par point de Valeur de Force. Vous récupérez un point de stress supplémentaire par ◑ généré.

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Errant : arborescence de Chasseur

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Coordination, Discrétion, Distance (armes lourdes) et Vigilance

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 5

CHASSEUR
Ajoutez ■ par rang de Chasseur à tous les tests concernant les interactions avec des bêtes sauvages et des animaux (y compris les tests de combat). Ajoutez +10 par rang de Chasseur aux blessures critiques contre les bêtes sauvages et les animaux.
COÛT 5

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 10

CHASSEUR
Ajoutez ■ par rang de Chasseur à tous les tests concernant les interactions avec des bêtes sauvages et des animaux (y compris les tests de combat). Ajoutez +10 par rang de Chasseur aux blessures critiques contre les bêtes sauvages et les animaux.
COÛT 10

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez ■ par rang de Sens surdéveloppé aux tests de Perception.
COÛT 10

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive instinctive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 15

ŒIL AIGUISÉ
Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.
COÛT 15

CHASSEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Perception ou de Vigilance.
COÛT 15

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez ■ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 20

POINT FAIBLE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse.
COÛT 20

SIXIÈME SENS
Augmentez votre défense à distance de 1.
COÛT 20

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 20

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive instinctive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

TIR INTUITIF
Lorsque vous effectuez un test de combat de Distance (armes légères) ou Distance (armes lourdes), ajoutez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Vous pouvez dépenser ◐ pour ajouter ✲ ou ☋.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LE GARDIEN



Les six compétences de carrière du Gardien sont **Calme**, **Corps à corps**, **Pugilat**, **Résistance**, **Sang-froid** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Gardien commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

RÔLE DU GARDIEN

Ceux qui suivent la carrière de Gardien sont mus à la fois par la compassion et par le sens des responsabilités. Ils estiment que leur affinité avec la Force leur donne le pouvoir – et l'obligation – d'aider les faibles et les opprimés. Les Gardiens se montrent brusques et directs, utilisant leurs prodigieuses capacités de combat et leur autorité naturelle pour intervenir directement partout où l'on a besoin d'eux.

La plupart des Gardiens affichent une pointe d'arrogance, une froide confiance en eux associée à un air de noblesse et de supériorité. Cette attitude est souvent légitime : les Gardiens s'avèrent capables de remporter des batailles face à des forces écrasantes, et d'y survivre. Leur formation martiale, presque entièrement tournée vers la défense et la résistance, les rend aussi solides que le granit. Des hordes d'ennemis se brisent sur le Gardien comme autant de vagues sur un rocher, laissant des survivants épuisés et ouverts à des contre-attaques dévastatrices.

Seules, ses prouesses au combat seraient déjà impressionnantes, mais le Gardien y ajoute un lien avec la Force qui le porte à éprouver une grande compassion pour ses protégés. Cette combinaison fait de lui bien autre chose qu'une simple brute. Le style de combat défensif du Gardien rejoint sa préoccupation pour la vie. Plutôt que d'effectuer des mouvements agressifs, il donne à ses ennemis toutes les chances de se rendre et d'opter pour une solution pacifique. Toutefois, s'ils attaquent, le Gardien leur montre rapidement qu'ils ont commis une terrible erreur.

Dans bien des cas, un Gardien s'installe dans une région précise. Il peut s'agir d'un groupe de planètes au sein d'un secteur ou, plus modestement, d'un quartier dans une ville. Un tel individu qui se concentre sur une région peut en devenir le défenseur, mais cette position repose sur sa perception de son devoir et ne s'accompagne d'aucune autorité officielle. Les Gardiens assument rarement un pouvoir politique. Ils préfèrent agir en accord avec leur sens moral, guidé par la Force, pour s'assurer que tous ceux qui se trouvent sous leur protection sont traités comme il se doit.

D'autres Gardiens voyagent au gré de la Force, aidant tous les nécessiteux et les opprimés qu'ils croisent. Beaucoup semblent se déplacer sans but, laissant le hasard décider de leurs mouvements. Presque toujours, ils tombent sur des individus qui ont désespérément besoin d'aide.

SPÉCIALITÉS DE GARDIEN

Chacune des spécialités du Gardien se concentre sur une manière différente d'utiliser la Force pour aider les autres. Ces trois voies sont différentes mais complémentaires, et un Gardien accompli peut tirer des enseignements des trois spécialités.

DÉFENSEUR SORESU

Souvent, un Gardien se met délibérément en danger pour aider les autres. Les Protecteurs ne connaissent pas de rivaux lorsqu'il faut préserver autrui. Le Défenseur soresu, quant à lui, maîtrise l'art de l'autodéfense. Sabre laser en main, il peut repousser des hordes d'ennemis ou tenir bon face à une grêle de tirs de blaster, survivant à tout.

Un Défenseur soresu reçoit les compétences de carrière supplémentaires **Connaissance (culture)**, **Sabre laser**, **Sang-froid** et **Vigilance**. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il peut choisir deux d'entre elles, qui gagnent un rang gratuit, sans que le joueur ait besoin de dépenser de points d'expérience. Avec cette combinaison de compétences, le PJ peut rester vigilant en permanence, repérer les menaces et rester résolu face au danger.

Les Défenseurs soresu dépendent de la Force pour les guider à travers les périls. Leurs techniques reposent presque entièrement sur l'utilisation optimale de leurs armes comme outils défensifs. De bien des manières, ce style se rapproche de la précognition, car la Force guide ceux qui le pratiquent, les aidant à renvoyer une attaque ou à s'écarter du chemin d'un assaut. Ceux qui n'ont pas conscience de leur potentiel dans la Force peuvent s'inspirer de ces techniques pour devenir des experts en arts martiaux, mais les véritables Défenseurs soresus doivent être sensibles à cette énergie mystique.

PACIFICATEUR

Il y aura toujours des tyrans dans la galaxie et des infortunés pour gémir sous leur botte. Certains Gardiens optent pour l'action directe et entreprennent de renverser les despotes par la force armée. D'autres voient des guerres ravager des planètes et blesser les faibles et les innocents. Ils interviennent pour les défendre, et imposent la paix à la pointe de leur sabre laser. Ces Gardiens sont souvent connus sous le nom de Pacificateurs.

Un Pacificateur reçoit **Commandement**, **Perception**, **Pilotage (planétaire)** et **Sang-froid** comme compétences de carrière supplémentaires, et si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang dans deux d'entre elles. Cette combinaison de compétences permet au PJ de reconnaître les menaces, puis d'y répondre efficacement et sans tarder. Un Pacificateur compétent doit être capable de déléguer des tâches à ses alliés tout en se réservant les défis dans lesquels il brille particulièrement.

La plupart des Pacificateurs n'endossent ce rôle qu'après avoir été forcés d'adopter une position d'autorité, parfois à plusieurs reprises. En raison de leurs personnalités naturellement protectrices, ces Gardiens souhaitent faire tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger leurs amis. Souvent, ils décident que la solution consiste à devenir le meilleur chef possible, mais c'est leur sens des responsabilités qui leur dicte ce choix plutôt qu'une volonté de pouvoir.

Les personnages qui suivent la voie du Pacificateur limitent rarement leurs activités à une seule région. Une fois un endroit pacifié ou un tyran renversé, le Pacificateur se lance dans un nouveau défi. Ses amis combattants de la liberté l'accompagnent et serviront sous ses ordres. Sous l'ombre de l'Empire, les Pacificateurs ne manquent pas de causes à servir.

PROTECTEUR

La compassion pousse souvent les Gardiens à protéger ceux qui ne peuvent pas s'aider eux-mêmes. Les Protecteurs veillent à ce que ces innocents ne souffrent jamais. Peu d'ennemis s'avèrent plus résistants qu'un Protecteur, et encore plus rares sont ceux qui parviennent à franchir sa garde pour attaquer ceux qu'il défend. Même si ses protégés sont touchés, il possède des connaissances médicales de base pour les soigner.

Un Protecteur reçoit **Athlétisme**, **Distance (armes légères)**, **Médecine** et **Résistance** comme compétences de carrière supplémentaires, et si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang dans deux d'entre elles sans avoir à dépenser d'expérience. Cette combinaison de compétences permet au PJ d'aider ceux qui en ont besoin pendant une crise. Elles se marient aux talents du Protecteur de manière à ce qu'il reste capable de préserver ses protégés sans cesser d'être efficace.

Les Protecteurs pourraient être considérés comme des gardes du corps, mais leurs efforts se limitent rarement à un seul individu. De fait, ils ont plutôt tendance à défendre les faibles à grande échelle. Souvent, ils servent d'urgentistes, employant leurs connaissances médicales pour stabiliser les blessés sur le champ de bataille. Dans d'autres occasions, ils protègent des réfugiés ou d'autres victimes fuyant des situations terribles, et tiennent bon jusqu'à ce que ces innocents retrouvent la sécurité. Lorsqu'un Protecteur défend une personne seule, c'est sans doute parce qu'elle est gravement menacée, peut-être par un autre utilisateur de la Force.

FORME III DU COMBAT AU SABRE LASER : SORESU

Le soresu, également connu comme « la forme de Résistance », est un style de combat au sabre laser qui se concentre sur les manœuvres défensives. Les Jedi qui s'entraînent à suivre cette forme passent beaucoup de temps plongés dans une méditation profonde. Ceux qui le maîtrisent se considèrent comme l'œil du cyclone du combat. De cette position, ils peuvent aisément renvoyer les attaques qui les visent.

Le soresu est adapté à l'interception des tirs de blaster aussi bien qu'à la parade des sabres laser d'adversaires multiples. Lorsqu'il pratique cette technique à un haut niveau, le Jedi entre dans un état précognitif. Il sait quel mouvement précis va lui servir à réfléchir chaque attaque. Cependant, du fait qu'ils sont mieux préparés à se défendre, les adeptes du soresu connaissent des limitations en ce qui concerne les contre-attaques.

Certains Protecteurs apprennent à maîtriser leurs capacités alors qu'ils servent dans l'armée ou dans les forces de l'ordre. Les techniques de la Force sont susceptibles de se manifester spontanément alors qu'ils s'efforcent de mettre leurs compagnons à l'abri. C'est particulièrement vrai pour ceux qui ne reconnaissent pas leur lien avec la Force. Grâce à elle, ils parviennent soudain à sauver un allié d'une manière apparemment inexplicable. Toutefois, lorsque ces individus réalisent qu'ils disposent d'un pouvoir, ils doivent faire un choix : vont-ils poursuivre leur carrière et garder le secret, ou plutôt renoncer à leur ancienne vie pour explorer leurs nouvelles capacités ?

HISTOIRES DE GARDIENS

Motivés par une inextinguible soif de justice et d'équité à l'échelle de la galaxie, les Gardiens peuvent apparaître dans pratiquement tous les environnements. Bien qu'ils soient souvent forts physiquement, ils mettent leurs muscles au service de ceux qui en ont besoin, plutôt que de s'en servir comme un moyen d'imposer leurs croyances aux autres.

- **Justice** : les Gardiens viennent souvent de cultures ou de communautés où les inégalités sont patentes. Un jour, alors qu'il ne s'y attend pas, le personnage puise instinctivement dans la Force pour renverser un tyran ou améliorer le sort des malheureux. Ensuite, il passera sans doute sa vie à mener croisade après croisade contre l'injustice, s'efforçant toujours d'offrir son aide à ceux qui ne peuvent pas s'aider eux-mêmes.
- **Altruisme** : la plupart des Gardiens se montrent très sûrs d'eux, mais sont aussi prêts à agir sans crainte des conséquences qui les attendent. Tout au long de leur vie, ils ont prouvé qu'ils étaient capables de relever les défis les plus dramatiques. En raison de leurs triomphes passés – et de leur lien avec la Force – l'idée de courir des risques personnels extrêmes, qui paraîtraient inacceptables à d'autres, ne les bouleverse pas. Ils savent qu'ils sont les seuls à pouvoir aider autrui dans des situations terribles, et passent à l'action en n'écoutant que leur altruisme. Toute leur formation et toutes leurs études se concentrent sur l'idée d'aider les autres.
- **Zèle** : l'enthousiasme joue un rôle central dans la vie et les choix de certains Gardiens. Les personnages qui voient leurs prises de risque couronnées de succès s'habituent peu à peu à la sensation du danger et au doux parfum de la victoire. Pour un individu qui a l'habitude de se rire du danger, parcourir la galaxie pour redresser des torts et sauver des infortunés peut devenir extrêmement tentant. Les Gardiens qui se lancent dans cette carrière pour cette raison ont parfois besoin que leurs alliés et compagnons les guident vers des solutions modérées. Autrement, ils finissent par se retrouver débordés en dépit de tous leurs avantages.
- **Vagabondage** : certains Gardiens, peu nombreux, sont envahis d'un immense désir de découvrir la galaxie. Cette combinaison peut être positive, car leurs voyages sont ponctués d'occasions d'employer leurs capacités pour soulager les souffrances. D'innombrables planètes et une infinité de persécutés attendent d'être délivrés d'une multitude d'oppresseurs. Pour beaucoup de Gardiens, les voyages ne s'achèvent jamais, car ils méditent sur la Force et la laissent les conduire là où l'on a besoin d'eux.

Gardien : arborescence de Défenseur soresu

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance
Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (culture), Sabre laser, Sang-froid, Vigilance

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 5

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 5

TECHNIQUE SORESU
Lorsque vous effectuez un test avec votre compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Intelligence au lieu de Vigueur.
COÛT 10

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 15

PARER (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous parez une attaque qui a généré ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙, une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.
COÛT 15

CERCLE DÉFENSIF
Entreprenez la manœuvre Cercle défensif. Effectuez un **test de Sabre laser Difficile (◆ ◆ ◆)**. Le personnage, plus un allié à portée courte par ✲, gagne X en défense jusqu'au début du tour suivant, X étant égal à 1 + 1 par ☹ ☹.
COÛT 15

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 20

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 20

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 20

PARER (ULTIME)
Si vous n'avez pas effectué de test de combat pendant ce round, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Parer.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

DÉVIER (AMÉLIORÉ)
Quand vous déviez un tir qui a généré ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙, une fois l'attaque initiale résolue, vous pouvez toucher une cible à portée moyenne, infligeant les mêmes dégâts que le tir initial.
COÛT 25

TRAQUENARD
Entreprenez l'action Traquenard. Effectuez un **test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (◆ ◆ ◆)**, en lançant un nombre de ⬡ inférieur ou égal à votre valeur de Force. S'il est réussi, 1 cible à portée courte ne peut attaquer que vous pendant un round. Dépensez ◑ pour étendre les effets à 1 cible supplémentaire pendant 1 round.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Gardien : arborescence de Pacificateur

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez ☐ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent ☐ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.

COÛT 5

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

COÛT 5

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

COÛT 5

POIGNE
Retirez ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.

COÛT 5

POIGNE
Retirez ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.

COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

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

COÛT 10

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

COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

COMMANDEMENT RENFORCÉ
Lorsque vous effectuez un test de Commandement, ajoutez un nombre de ⎔ qui ne doit pas être supérieur à votre Valeur de Force. Dépensez ◑ pour ajouter ✲ ou ☋ au résultat.

COÛT 15

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez ☐ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent ☐ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.

COÛT 15

OFFICIER SUPÉRIEUR
Entreprenez l'action d'Officier supérieur : effectuez un **test de Commandement Moyen (◆◆)**. Un nombre d'alliés égal à votre Présence peut exécuter une manœuvre immédiate à condition de subir chacun 1 point de stress.

COÛT 15

NERFS D'ACIER
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

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

COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)
L'action d'Officier supérieur affecte un nombre d'alliés égal au double de votre Présence, et vous pouvez dépenser ± pour permettre à un allié (qui subit alors 1 point de stress) d'exécuter une action gratuite à la place.

COÛT 20

ASSAUT GLOBAL
Si un test de combat raté génère ± ou ☋☋☋, vous pouvez les dépenser pour effectuer une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre. Le pouvoir doit cibler vos alliés.

COÛT 25

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

COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

MENEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Calme ou de Commandement.

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Gardien : arborescence de Protecteur

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance
Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Distance (armes légères), Médecine, Résistance

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

GARDE DU CORPS
Une fois par round, entreprenez la manœuvre Garde du corps pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

PROTECTION DE LA FORCE
Entreprenez la manœuvre Protection de la Force : subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à vos rangs de Protection de la Force. Augmentez votre encaissement du nombre de ⎔ engagés jusqu'au début du tour suivant. Subissez 1 point de stress par tour où un ⎔ reste engagé.
COÛT 10

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 10

THÉRAPEUTE
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.
COÛT 10

SECRETS INFIRMIERS
Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.
COÛT 10

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 15

SECRETS INFIRMIERS
Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.
COÛT 15

VIGILANCE ACCRUE
Les alliés à portée courte ajoutent ■ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux ■■.
COÛT 15

RECENTREMENT
Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.
COÛT 15

CERCLE DE PROTECTION
Lorsqu'un allié au contact est touché, vous pouvez employer Parer ou Dévier comme une broutille pour contrer ce coup.
COÛT 20

PROTECTION DE LA FORCE
Entreprenez la manœuvre Protection de la Force : subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à vos rangs de Protection de la Force. Augmentez votre encaissement du nombre de ⎔ engagés jusqu'au début du tour suivant. Subissez 1 point de stress par tour où un ⎔ reste engagé.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

GARDE DU CORPS
Une fois par round, entreprenez la manœuvre Garde du corps pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.
COÛT 20

RECENTREMENT
Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)
Une fois par partie, lorsqu'un allié protégé par la manœuvre Garde du corps est touché, vous êtes touché à sa place.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LE GUERRIER

Les six compétences de carrière du Guerrier sont **Athlétisme**, **Calme**, **Corps à corps**, **Perception**, **Pugilat** et **Survie**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Guerrier commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**



LE RÔLE DU GUERRIER

Le sabre laser symbolise les utilisateurs de la Force dans bien des esprits, mais certains se consacrent entièrement à sa pratique afin de devenir des experts du combat. Ces individus redoutables sont les Guerriers.

Les Guerriers sont des combattants spécialisés qui se servent de la Force pour améliorer leurs considérables prouesses martiales. Qu'ils se trouvent sur le siège du pilote d'un chasseur spatial, brandissent un sabre laser sur un champ de bataille ou foncent blaster au poing, les Guerrier brillent dans toutes les formes de combat.

À en croire les légendes, l'Ordre Jedi est né lorsque des guerriers ont appris à intégrer des techniques de la Force dans leur entraînement physique. Cette association subsiste même en l'absence des gardiens de l'Ancienne République. La Force endurcit ceux qui en ont besoin, et les Guerriers excellent à l'utiliser. Ils deviennent une manifestation physique de cette énergie mystique, prêts à triompher de tous leurs adversaires.

Toutefois, le principal atout du Guerrier peut aussi devenir sa plus grande faiblesse : l'agressivité constante ouvre la voie vers le côté obscur. Un sage doit admettre que si la violence a sa place, elle ne doit pas être la seule réponse. Un Guerrier peut infliger des dégâts à la fois considérables et ciblés. Toutefois, même des attaques bien appliquées risquent d'engendrer des conséquences à long terme. Pour cette raison, il doit savoir reconnaître les moments où il est souhaitable de ne pas attaquer. Parmi les Guerriers, certains considèrent que leur jugement est l'aspect le plus important de leur formation.

Ces individus proviennent d'un vaste éventail de cultures et d'environnements. Les conflits physiques sont aussi répandus dans les mondes avancés et à première vue pacifiques du Noyau que dans les sociétés moins civilisées de la Bordure Extérieure. Les styles de combat et les outils employés changent, mais les motivations et les résultats restent souvent similaires. Au bout du compte, les Guerriers doivent se montrer prêts à risquer leur vie pour triompher des menaces qui pèsent contre eux et ceux qui leur sont chers.

SPÉCIALITÉS DE GUERRIER

Chacune de ces voies se concentre sur un aspect différent du combat. Avec l'aide de la Force, le Guerrier peut appliquer sa connaissance instinctive des conflits à tous les affrontements dans lesquels il se retrouve impliqué.

AGRESSEUR

L'Agresseur se fie à la peur pour intimider l'adversaire afin qu'il se rende ou batte en retraite. Coriace et dangereux, il est capable d'infliger des dégâts considérables à ses adversaires, tout en survivant à toutes leurs attaques. Son attitude, mélange de confiance en soi et de menace, transmet un premier message à ses ennemis. Certains Agresseurs espèrent qu'elle suffira à les pousser à faire machine arrière sans se battre, mais d'autres se laissent aller à savourer la peur qu'ils inspirent.

Un Agresseur reçoit **Coercition**, **Connaissance (pègre)**, **Distance (armes légères)** et **Système D** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences permettent aux Agresseurs de reconnaître les bravades des criminels pour ce qu'elles sont. Elles les aident aussi à mater ces prédateurs en leur faisant comprendre qu'un personnage sensible à la Force est beaucoup plus effrayant et bien plus puissant que tout ce qu'ils ont déjà affronté.

À l'écoute de la Force, certains de ceux qui optent pour cette spécialité emploient leurs capacités pour intimider leurs adversaires et les pousser à se rendre afin de ne pas avoir à tuer sans nécessité. Ils capitalisent sur leurs dons et apprennent les techniques indispensables pour ne causer que le minimum de dégâts nécessaire. Il est important de se montrer précis, car toute vie a de la valeur pour la Force.

Cependant, face à un ennemi irrécupérable, l'attitude de l'Agresseur se modifie. Toutes les barrières tombent et il entreprend d'écraser son adversaire sous une pluie de coups dévastateurs. Souvent, la cible préfère fuir plutôt que de combattre. Les récits des survivants – et parfois des alliés de l'Agresseur – ajoutent à sa réputation, ce qui simplifiera d'autant l'intimidation des prochains ennemis qui feront leur apparition.

CHEVALIER SHII-CHO

L'antique style de combat au sabre laser du shii-cho fut, dit-on, la première forme martiale apprise par les Jedi et leurs prédécesseurs. Elle se concentre sur les bases du combat au sabre et emprunte de nombreux aspects à d'autres techniques de combat à l'épée. Les Chevaliers shii-cho modernes reconnaissent la force de la simplicité et se concentrent le cœur de l'escrime. Ils ignorent les manœuvres spectaculaires au profit des fondamentaux : bloquer, parer, frapper.

Un Chevalier shii-cho reçoit **Athlétisme**, **Coordination**, **Corps à corps** et **Sabre laser** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences donnent aux Chevaliers une base solide dans tout ce qui a trait aux conflits physiques. Habitués à manier toutes les armes, ils sont naturellement souples et athlétiques. Cela les aide non seulement à éviter les attaques, mais aussi à frapper efficacement lorsque leur cible est désavantagée.

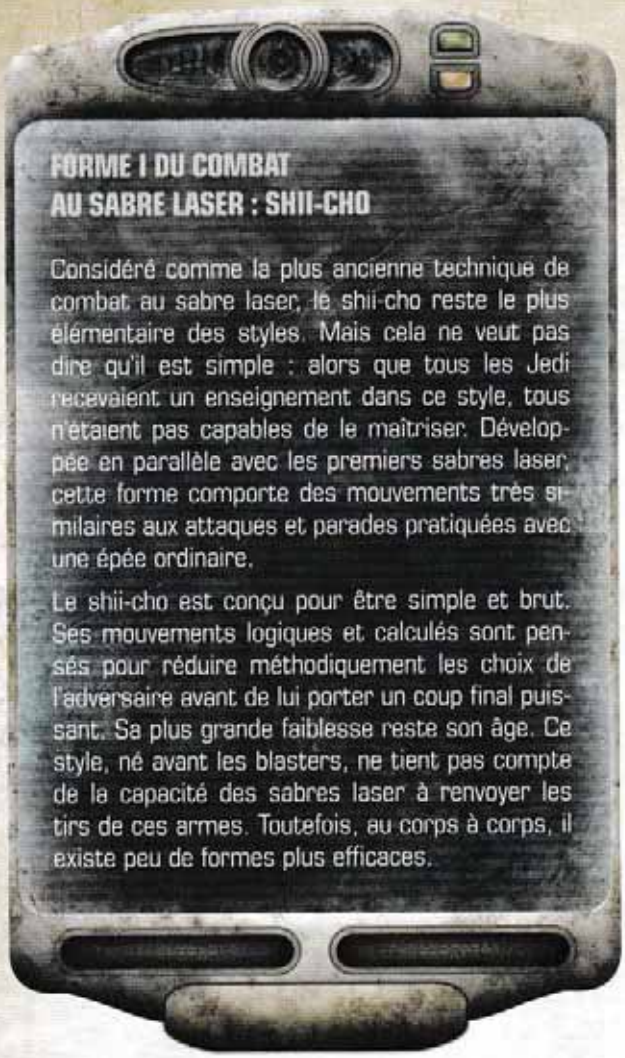
Les adeptes de cette voie se préoccupent rarement des apparences ou de l'élégance. Seules comptent la précision des coups et l'objectif ultime : la victoire. Pour eux, lorsque l'on dispose de bases solides, il devient possible de s'y référer dans toutes les situations. Si des vies sont en jeu, leur attention se concentre sur l'exécution traditionnelle de leurs manœuvres : s'en servir pour contrer l'adversaire tout en restreignant ses choix.

AS DE L'ESPACE

Les pilotes de chasseurs spatiaux participent avec enthousiasme à l'une des formes de combat les plus dangereuses qui soient. Ils attaquent des vaisseaux capitaux à bord d'appareils dont les boucliers et les blindages – lorsqu'ils en ont – n'offrent pratiquement aucune résistance contre les tirs de leurs adversaires. À défaut, ils comptent sur la Force pour les protéger. Les individus sensibles à cette énergie mystique et qui savourent les périls du combat spatial finissent par adopter la spécialité As de l'espace.

Un As de l'espace reçoit **Astrogation**, **Artillerie**, **Mécanique** et **Pilotage (espace)** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences lui apportent les bases nécessaires au pilotage d'un chasseur spatial en combat. Les adeptes de la Force qui les acquièrent s'intéressent généralement aux vaisseaux monoplaces, dans lesquels ils officient à la fois comme pilote et canonnier.

Ces batailles ont beau se livrer à bord d'un véhicule, elles s'avèrent physiquement épuisantes. En dépit de toutes les améliorations technologiques imaginables, pour rester efficaces, les pilotes doivent encaisser des changements brutaux de direction ou de terribles accélérations. Ils doivent aussi se tenir prêts à porter un coup fatal au bon moment, et ce, en endurant des conditions physiques extrêmes.



FORME I DU COMBAT AU SABRE LASER : SHII-CHO

Considéré comme la plus ancienne technique de combat au sabre laser, le shii-cho reste le plus élémentaire des styles. Mais cela ne veut pas dire qu'il est simple : alors que tous les Jedi recevaient un enseignement dans ce style, tous n'étaient pas capables de le maîtriser. Développée en parallèle avec les premiers sabres laser, cette forme comporte des mouvements très similaires aux attaques et parades pratiquées avec une épée ordinaire.

Le shii-cho est conçu pour être simple et brut. Ses mouvements logiques et calculés sont pensés pour réduire méthodiquement les choix de l'adversaire avant de lui porter un coup final puissant. Sa plus grande faiblesse reste son âge. Ce style, né avant les blasters, ne tient pas compte de la capacité des sabres laser à renvoyer les tirs de ces armes. Toutefois, au corps à corps, il existe peu de formes plus efficaces.

TALENTS DOTÉS D'UN COÛT DE CONFLIT

Certains talents font subir du Conflit au début de chaque session de jeu au personnage joueur qui les possède. Le savoir qui y est associé est assez sinistre pour que leur seule possession tente le PJ et le pousse vers le côté obscur. Ces talents sont identifiés par le symbole suivant dans leur nom :

■ NOM DU TALENT

HISTOIRES DE GUERRIERS

La violence conduit les personnages sur la voie du Guerrier. Pour certains, c'est une capacité naturelle due à leurs dons physiques ou à leurs talents de la Force. Pour d'autres, elle est devenue le seul choix possible à cause d'un passé tragique.

- **Discipline** : certains individus éprouvent un désir naturel de violence et de combat. Chez de nombreuses espèces, l'évolution a créé un besoin pour ce genre d'exercice physique. Pour d'autres, les arts martiaux forment un élément central de la culture. Au bout du compte, interagir avec la civilisation galactique contraint ceux qui sont dotés de telles tendances à se contrôler en permanence. Pour beaucoup, trouver un moyen d'employer cette énergie et ces émotions s'avère indispensable s'ils veulent vivre dans une société « civilisée ». Certains s'embarquent sur la voie du Guerrier à la recherche d'une telle soupape de sécurité et découvrent que cette voie leur convient.
- **Vengeance** : la violence engendre souvent la sauvagerie. Des enfants qui ont vu leurs amis, ou même leurs protecteurs, souffrir aux mains d'autrui jurent parfois de venger ces drames. Les individus sensibles à la Force qui ont affronté ce genre de défis dans leur enfance peuvent passer une grande partie de leur vie à aiguiser leurs capacités physiques ou liées à la Force afin d'assouvir leur vengeance.
- **Survie** : même au sein d'une civilisation urbaine, il reste des quartiers où la brutalité fait loi. Dans ces lieux, les dominants sont des prédateurs urbains, aussi dangereux que les fauves qui occupent le sommet de la chaîne alimentaire d'un monde frontalier. Parmi ceux qui ont souffert entre les mains de ces monstres, certains admettent que le seul moyen de les vaincre est de devenir un combattant encore plus redoutable qu'eux. Les adeptes de la Force qui ont traversé de telles épreuves orientent leurs talents vers la violence et l'intimidation, car pour eux, elles représentent le seul moyen de s'en sortir.

Guerrier : arborescence d'Agresseur

Compétences de carrière : Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie

Compétences de carrière supplémentaires : Coercition, Connaissance (pègre), Distance (armes légères), Système D

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

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

COÛT 5

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition 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

EFFRAYANT
Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 10

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

COÛT 10

PROIE FACILE
Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 10

PERCEPTION TACTIQUE
Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■ ■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 10

EFFRAYANT
Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 15

TERRIFIANT
Entreprenez l'action Terrifiant : effectuez un **test de Coercition Difficile (◆◆◆)**, ajoutez un nombre de ⬡ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Désorientez une cible à portée moyenne par ✲. Dépensez ❍ ❍ pour étendre la durée, et dépensez ◑ pour immobiliser une cible affectée.

COÛT 15

COUP HANDICAPANT
Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

TERRIFIANT (AMÉLIORÉ)
Réduisez la difficulté du test de Terrifiant à **Moyenne (◆◆)**. Vous pouvez dépenser ± pour étourdir une cible affectée.

COÛT 20

PROIE FACILE
Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 20

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

COÛT 20

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

EFFRAYANT
Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 25

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

COÛT 25

CONTRE TOUTE ATTENTE
Lorsque vous êtes neutralisé, accomplissez l'action Contre toute attente : effectuez un **test de Résistance Difficile (◆◆◆)** avec autant de ⬡ que votre valeur de Force. Vous guérissez d'autant de points de blessure que de ✲, et vous pouvez dépenser ◑ pour ajouter ✲.

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Guerrier : arborescence d'As de l'espace

Compétences de carrière : Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie
Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace)

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR
Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.
COÛT 5

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 5

ESQUIVE INTUITIVE
Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ⎔ reste engagé.
COÛT 10

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 10

PLEINS GAZ
Entreprenez une action de Pleins gaz : effectuez un **test de Pilotage Difficile (◆◆◆)** pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de tours égal à votre Ruse.
COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR
Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.
COÛT 15

BOUCHE D'ENTRÉE
Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

FRAPPE INTUITIVE
Lorsque vous effectuez un test de combat avec une arme à l'échelle planétaire, ajoutez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ◑ ◑ pour ajouter ✲ ou .
COÛT 20

COUP DE POUCE DU DESTIN
Une fois par partie, ajoutez ■■ à n'importe quel test.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 20

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

DIFFICILE À VISER
Le véhicule ou le vaisseau que vous pilotez est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ESQUIVE INTUITIVE
Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ⎔ reste engagé.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Guerrier : arborescence de Chevalier shii-cho

Compétences de carrière : Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie
Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Coordination, Corps à corps, Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 10

CONDITIONNÉ
Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress issus d'une chute de 1 point par rang de Conditionné.
COÛT 10

ADVERSAIRES MULTIPLES
Ajoutez □ aux tests de Sabre laser, Pugilat et Corps à corps lorsque vous êtes au contact avec plusieurs adversaires.
COÛT 10

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

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 broutille.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF
Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.
COÛT 15

FINE LAME
Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer un test de Sabre laser ou de Corps à corps.
COÛT 20

BALAYAGE DU SARLACC
Augmentez la difficulté d'un test de Sabre laser d'un cran pour accomplir l'action Balayage du Sarlacc. Vous pouvez dépenser ⟲ ⟲ pour toucher des cibles au contact supplémentaires.
COÛT 20

PARER (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous parez une attaque qui a généré ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙, une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.
COÛT 20

SUM DJEM
Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ± ou ⟲ ⟲ pour désarmer votre adversaire.
COÛT 20

RECENTREMENT
Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.
COÛT 25

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 25

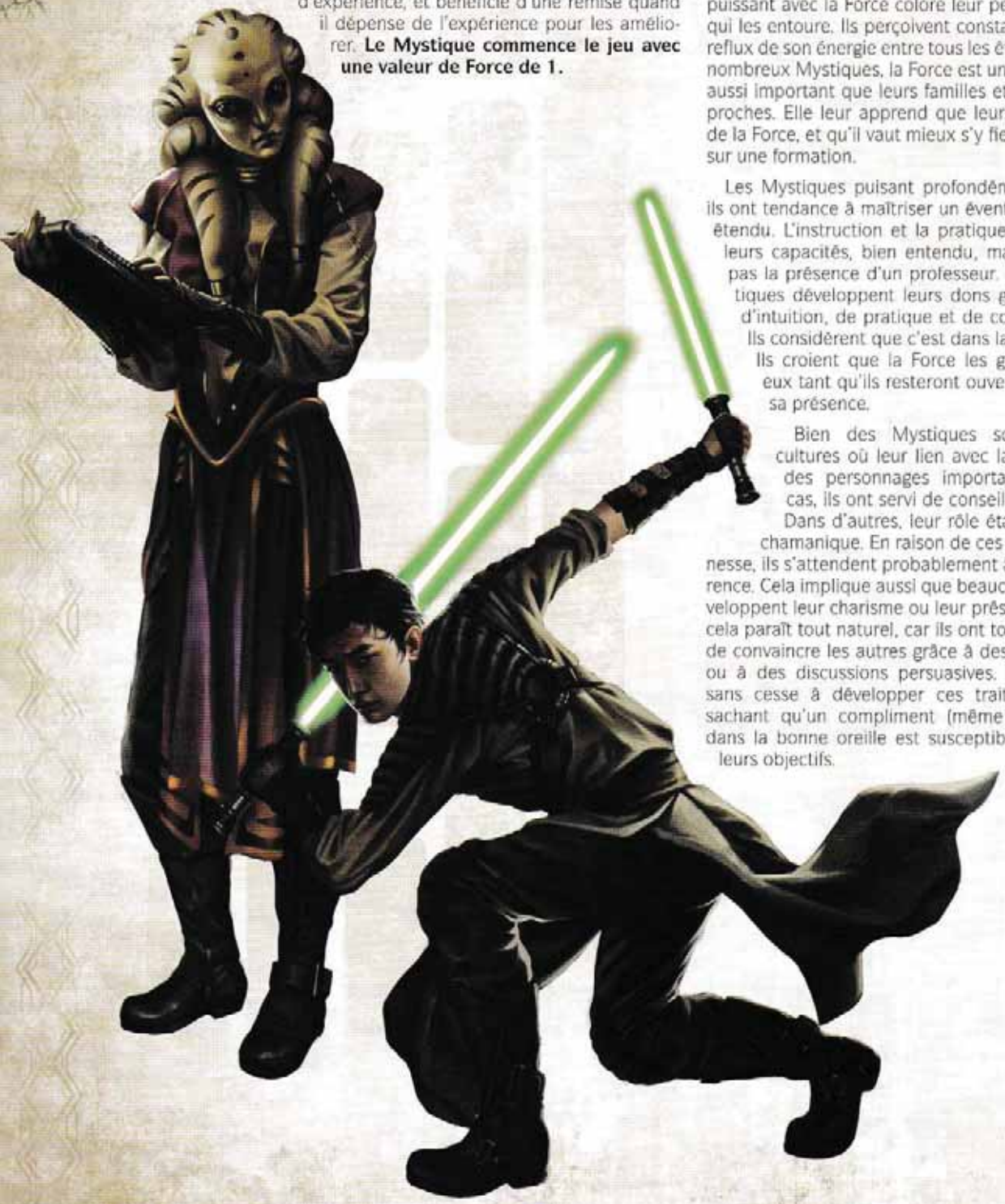
ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LE MYSTIQUE

Les six compétences de carrière du Mystique sont **Charme**, **Coercition**, **Connaissance (culture)**, **Connaissance (Bordure Extérieure)**, **Perception** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Mystique commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**



RÔLE DU MYSTIQUE

Les personnages qui suivent la carrière de Mystique sont généralement nés pour accepter ce rôle. Depuis l'époque où ils ont ouvert les yeux pour la première fois, un lien puissant avec la Force colore leur perception du monde qui les entoure. Ils perçoivent constamment le flux et le reflux de son énergie entre tous les êtres vivants. Pour de nombreux Mystiques, la Force est un guide et un mentor aussi important que leurs familles et leurs amis les plus proches. Elle leur apprend que leurs instincts émanent de la Force, et qu'il vaut mieux s'y fier que de se reposer sur une formation.

Les Mystiques puisant profondément dans la Force, ils ont tendance à maîtriser un éventail de pouvoirs très étendu. L'instruction et la pratique peuvent améliorer leurs capacités, bien entendu, mais toutes n'exigent pas la présence d'un professeur. De nombreux Mystiques développent leurs dons grâce à un mélange d'intuition, de pratique et de connexion à la Force. Ils considèrent que c'est dans la nature des choses. Ils croient que la Force les guide et veillera sur eux tant qu'ils resteront ouverts et conscients de sa présence.

Bien des Mystiques sont originaires de cultures où leur lien avec la Force a fait d'eux des personnages importants. Dans certains cas, ils ont servi de conseiller ou de magistrat. Dans d'autres, leur rôle était plus religieux ou chamanique. En raison de ces expériences de jeunesse, ils s'attendent probablement à une certaine déférence. Cela implique aussi que beaucoup d'entre eux développent leur charisme ou leur présence. Pour certains, cela paraît tout naturel, car ils ont toujours été capables de convaincre les autres grâce à des paroles tranquilles ou à des discussions persuasives. D'autres travaillent sans cesse à développer ces traits de personnalité, sachant qu'un compliment (même mensonger) glissé dans la bonne oreille est susceptible de faire avancer leurs objectifs.

SPÉCIALITÉS DE MYSTIQUES

Chaque spécialité de la carrière de Mystique est liée à l'emploi de la Force et du charisme, qu'il soit naturel ou travaillé. Leur assurance et leur confiance en eux leur viennent de la Force. Par son entremise, les Mystiques se savent capables de guider autrui vers la conclusion désirée.

CONSEILLER

Tous ceux qui sont doués dans les voies de la Force n'aspirent pas à diriger autrui. En fait, certains estiment qu'une position d'autorité les mettrait en danger d'abuser de leurs capacités spéciales. Afin de ne pas être corrompus par le pouvoir, ils préfèrent servir de Conseillers. D'autres pensent que leurs conseils sont trop précieux pour être limités à une planète ou à une région. Ils errent dans les étoiles, dispensant les recommandations de la Force partout où ils vont. Des personnages sensibles à la Force, socialement compétents et en phase avec l'une ou l'autre de ces philosophies, seront bien adaptés à la spécialité de Conseiller.

Un Conseiller reçoit **Charme**, **Négociation**, **Système D** et **Tromperie** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est sa première spécialité, il peut choisir deux d'entre elles et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Cette combinaison de compétences permet aux conseillers d'adopter une approche très pragmatique lorsqu'ils s'emploient à offrir les avis de la Force à autrui. Un Conseiller accompli peut analyser rapidement les risques d'une situation puis, grâce aux outils dont il dispose, influencer les parties impliquées de manière à atteindre rapidement l'objectif souhaité. Avec les mêmes techniques, un individu moins scrupuleux peut devenir un redoutable arnaqueur. Les Conseillers devraient s'en souvenir et chercher à éviter de devenir ce genre d'individu.

Certains Conseillers se rattachent à un gouvernement planétaire, l'aidant à façonner un État de droit et veillant à ce que ses citoyens soient traités avec justice et équité. De nombreux dirigeants populaires gardent de sages Conseillers à portée de main, afin que leurs politiques fassent un maximum de bien au plus grand nombre. D'autres Conseillers choisissent des rôles moins prestigieux, agissant parmi les pauvres et les désespérés. Ils s'efforcent de guider des individus dans le besoin, assurant parfois le salut de ceux qui avaient perdu tout espoir.

DUELLISTE MAKASHI

La présence et l'art de la mise en scène associés aux Mystiques se reflètent naturellement dans la voie du duelliste. Pour le pratiquant du makashi, dominer un combat par sa présence est tout aussi important que de le maîtriser par ses prouesses martiales, et les Duellistes makashi représentent l'expression ultime de cet art.

Les Duellistes makashi gagnent **Calme**, **Charme**, **Coordination** et **Sabre laser** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est la première spécialité du personnage, le joueur peut choisir deux d'entre elles et leur attribuer un rang supplémentaire sans dépenser de points d'expérience. Cette combinaison de compétences reflète le don pour la mise en scène et la présentation qui sont étroitement associés à l'art du duel. Un véritable Duelliste makashi se bat toujours avec grâce et élégance, sans jamais montrer le moindre signe de tension et en conservant un contrôle total sur ses expressions et ses moindres mouvements.

Certains de ses détracteurs affirment que le Duel makashi est un style de dandy prétentieux, mais ses adeptes s'avèrent de redoutables combattants. Ses détracteurs oublient un peu vite que la forme makashi a été développée pour se battre contre des adversaires armés de sabres lasers. En son cœur se trouve un objectif : affronter un ennemi doté d'une épée ou d'un sabre laser et le tuer. Un véritable Duelliste makashi ne perd jamais cet objectif de vue. Toutes ses feintes et ses gestes extravagants sont des moyens pour l'atteindre. Des mouvements calculés pour épuiser l'adversaire et retourner ses attaques – surtout s'il n'est pas prêt à se battre contre un ennemi sensible à la Force – le rendent vite malade de frustration. Il s'épuise peu à peu, jusqu'à ce que le Duelliste trouve une faille et l'exploite.

Le moteur de cette technique de combat est la force de la personnalité du Duelliste makashi bien plus que sa forme physique. Des éléments du style personnel du combattant servent à désorienter ou à distraire l'adversaire pendant la bataille. Parfois, un simple mot est aussi efficace qu'un geste pour égarer l'adversaire et l'ouvrir à un coup fatal.

VISIONNAIRE

Certains individus s'avèrent capables de rester ouverts en permanence à la présence de la Force, même lorsqu'ils sont confrontés à la routine de leur existence. Son influence leur apparaît dans des détails subtils. Pour eux, sa moindre oscillation revêt un sens profond et les avertit d'événements critiques dans l'avenir. Toutefois, la quantité d'informations qu'ils en retirent peut vite devenir écrasante, surtout dans des environnements où les êtres pensants sont nombreux. De nombreux Visionnaires optent donc pour une vie retirée, loin des villes et des métropoles surpeuplées.

Les Visionnaires reçoivent **Connaissance (culture)**, **Sang-froid**, **Survie** et **Vigilance** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est la première spécialisation du personnage, le joueur peut choisir deux d'entre elles et leur attribuer un rang supplémentaire sans dépenser de points d'expérience. Pour réussir, les Visionnaires doivent être capables de rester concentrés sur leur vie quotidienne sans jamais cesser d'observer la Force. Ils doivent apprendre à reconnaître un grand nombre de signes subtils, et accepter de vivre dans un environnement hostile, loin de la civilisation, pour s'épargner la surcharge d'informations.

De tous les individus sensibles à la Force, les Visionnaires sont sans doute ceux qui se sentent le plus guidés par elle. Ils y sont immergés en permanence, ils connaissent ses moindres frémissements et les suivent

FORME II DU COMBAT AU SABRE LASER : MAKASHI

Il fut un temps où la plupart des Jedi se concentraient sur les duels entre porteurs de sabres laser et employaient le style de combat makashi. Après la chute de l'Empire Sith, considéré comme inutile, ce style a perdu en popularité. Son mélange caractéristique de choix esthétiques et d'insistance sur la précision a conduit la plupart des observateurs à placer le makashi au premier rang des formes de combat en ce qui concerne l'élégance et le raffinement.

Les Duellistes makashis se battent avec un seul sabre laser, ou parfois avec un *shoto* dans l'autre main. L'équilibre et la précision sont au cœur de leur approche, et ils manient leur arme comme une extension de leur propre corps. La forme est vitale, car le combattant passe son temps à avancer et à reculer sur une ligne unique, les pieds alignés sur le corps. Des coups précis sont calculés pour pénétrer les défenses de l'adversaire, souvent en le désarmant au passage.

jusqu'à leur source pour empêcher un problème mineur de devenir une crise majeure. Ils sentent un événement qui se produit au loin et conseillent ceux qui les entourent afin qu'ils se tiennent prêts lorsque la crise les rattrapera. Les capacités des Visionnaires leur dévoilent souvent des bribes de l'avenir, les guidant vers les lieux et les gens qui auront le plus besoin de leurs conseils et de leur sagesse. Cela leur permet parfois d'être juste au bon endroit au bon moment pour accomplir un geste crucial.

Pour de nombreux Visionnaires, connaître le bon moment pour s'aventurer dans les régions civilisées représente un défi de taille. Comme cela perturbe leur sensibilité, ils risquent de manquer un signe très important. En conséquence, la plupart préfèrent rester autant que possible à l'écart de la société, se fiant à leurs alliés pour transmettre leurs messages. Cependant, rares sont ceux qui parviennent à transmettre un avertissement aussi efficacement que le Visionnaire qui, le premier, a senti un danger.

HISTOIRES DE MYSTIQUES

Les Mystiques proviennent souvent d'environnements isolés où ils ont pu affiner leurs capacités liées à la Force depuis leur plus jeune âge. La psychologie et la philosophie du Mystique s'avèrent souvent plus importantes que son histoire personnelle. Par essence, le cœur de son approche réside dans sa capacité à sentir le pouvoir de la Force et à communiquer son message aux autres.

- **Intuitions** : ceux qui entretiennent un lien puissant avec la Force perçoivent souvent le monde qui les entoure par ce prisme. Cette perspective alternative révèle parfois des informations invisibles au reste du monde. Que les autres admettent que ces individus étranges emploient la Force n'est pas si important, au fond. Ce qui compte, c'est qu'ils finissent par reconnaître leurs perceptions aiguisées puis finissent par s'y fier. Le talent particulier du personnage l'aiguille de fait vers une carrière de Mystique.
- **Héréditaire** : dans certaines cultures, un individu sensible à la Force joue le rôle capital de conseiller spirituel de toute une communauté. Parfois, cette position est héréditaire et se transmet de génération en génération. Dans d'autres cas, le personnage a peut-être été choisi parce qu'il a manifesté des signes précoces de ses talents inhabituels. Très souvent, ces religieux sont formés depuis le moment où ils savent marcher, afin d'être prêts à assumer leur position d'autorité dès le décès de leur prédécesseur. Cela risque de les cantonner à une carrière de Mystique, sans qu'ils aient jamais eu d'autre option.
- **Secrets** : l'information façonne les peuples et les sociétés. Sa maîtrise, ou son absence, gouverne autant les systèmes de croyances que les structures politiques. Dans certains cas, un individu sensible à la Force – et peut-être son professeur – peut être investi d'un savoir auquel l'ensemble de sa culture n'a pas accès. En s'initiant aux voies de la Force, le personnage découvre des données qui bouleverseraient cette culture s'ils venaient à être divulgués. Des restrictions imposées par sa formation, ou tout simplement la peur de cette transformation culturelle, peuvent le pousser à se taire. Cette approche peut avoir pour effet secondaire de lui révéler sa véritable vocation.
- **Présages** : au cours de méditations profondes, un individu sensible à la Force peut recevoir de brèves visions d'avenirs possibles, même s'il est dépourvu de toute formation. Ces visions risquent de jouer un rôle clé dans la vie du personnage, en particulier si elles semblent néfastes. Certains tentent de les fuir et d'échapper à leur destinée. D'autres s'efforcent de diriger leurs pairs afin de les amener à éviter les tragédies à venir. Dans les deux cas, lorsqu'il utilise la Force pour guider les autres sur la base de ses divinations, le personnage embrasse le style de vie d'un Mystique.

Mystique : arborescence de Conseiller

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Charme, Négociation, Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.
COÛT 5

RELATIONS
Une fois par session de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
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 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

RELATIONS
Une fois par session de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
COÛT 10

SAVOIR, C'EST POUVOIR
Une fois par session de jeu, lorsque vous effectuez un test, votre valeur de Force est considérée comme égale à vos rangs en Connaissance (Culture).
COÛT 10

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

BEAU PARLEUR
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une 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 15

BEAU PARLEUR
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une 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 15

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.
COÛT 15

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 20

CHARMEUR-NÉ
Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.
COÛT 20

PLAN B
Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre valeur de Ruse.
COÛT 20

PERCEPTION DES ÉMOTIONS
Ajoutez ■ à tous les tests de Charme, de Coercition et de Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

NERFS D'ACIER
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

PERCEPTION TACTIQUE
Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Mystique : arborescence de Duelliste makashi

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Calme, Charme, Coordination, Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

RÉSISTANCE AU DÉSARMEMENT
Subissez 2 points de stress pour éviter d'être désarmé ou de voir votre arme endommagée ou détruite.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 5

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 10

TECHNIQUE MAKASHI
Lorsque vous effectuez un test avec la compétence Sabre laser, vous pouvez utiliser votre Présence à la place de votre Vigueur.
COÛT 10

ENTRAÎNEMENT AU DUEL
Ajoutez □ aux tests de Corps à corps et de Sabre laser lorsque vous êtes au contact d'un seul adversaire.
COÛT 10

FEINTE
Dépensez ± ou ◐ ◐ ◐ d'une de vos attaques de corps à corps manquée. Améliorez autant de dés de difficulté que votre nombre de rangs de Feinte sur la prochaine attaque de l'adversaire qui vous prend pour cible.
COÛT 10

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

FEINTE
Dépensez ± ou ◐ ◐ ◐ d'une de vos attaques de corps à corps manquée. Améliorez autant de dés de difficulté que votre nombre de rangs de Feinte sur la prochaine attaque de l'adversaire qui vous prend pour cible.
COÛT 15

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

PRÉSENCE SAISISSANTE
Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre Présence.
COÛT 20

PARER (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous parez une attaque qui a généré ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙, une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF
Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

SUM DJEM
Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ± ou ◐ ◐ pour désarmer votre adversaire.
COÛT 25

COUP DE GRÂCE MAKASHI
Entreprenez l'action Coup de grâce makashi. Effectuez un test de combat de Sabre laser (Présence) contre une cible au contact, en ajoutant un nombre de ⬡ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ◑ pour ajouter +10 à toute Blessure critique qui en résulterait.
COÛT 25

TOUCHE MAKASHI
Une fois par rencontre, entreprenez l'action Touche makashi. Effectuez un **test de Sabre laser (Présence) Moyen** (◆ ◆). Un adversaire au contact subit un nombre de points de stress égal aux ✲ obtenus. Vous éliminez autant de points de stress.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Mystique : arborescence de Visionnaire

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (culture), Sang-froid, Survie, Vigilance

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ à tous les tests pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.
COÛT 5

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez □ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR
Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.
COÛT 10

ŒIL AIGUISÉ
Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.
COÛT 10

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez □ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

PERCEPTION DU DANGER
Une fois par partie, retirez ■ ■ à n'importe quel test.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

AVERTISSEMENT
Effectuez l'action Avertissement. Tous les alliés à portée moyenne augmentent leur défense de votre valeur de Force jusqu'à ce qu'ils agissent pendant la rencontre.
COÛT 15

ESQUIVE PRÉVENTIVE
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rompre le contact avec un ennemi en tant que broutille hors tour.
COÛT 15

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 20

PERCEPTION TACTIQUE
Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■ ■ au test de compétence d'un PNJ.
COÛT 20

LA FORCE EST MON ALLIÉE
Une fois par session de jeu, vous pouvez subir 2 points de stress afin d'accomplir une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre.
COÛT 20

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 20

RÉACTION ÉCLAIR
Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

MYSTIQUE-NÉ
Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de pouvoir de la Force.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LA SENTINELLE

Les six compétences de carrière de la Sentinelle sont **Connaissance (Mondes du Noyau)**, **Discrétion**, **Informatique**, **Magouilles**, **Perception** et **Tromperie**. Elle gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand elle dépense de l'expérience pour les améliorer. **La Sentinelle commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

LE RÔLE DE LA SENTINELLE

Toutes les villes ont leurs secrets, et si brillants qu'ils soient, tous les phares de civilisation abritent aussi des repaires de la pègre. Dans les bas-fonds, mécontents et truands abusent des plus faibles, commettent des crimes odieux et laissent misère et chaos dans leur sillage.

La plupart des agences de maintien de l'ordre tentent de combattre le crime sans violer les lois qu'elles sont censées faire respecter. Le comportement de leurs agents est donc encadré par des règles strictes. Même les institutions vouées à appliquer des lois maléfiques, comme l'Empire, imposent des codes de conduite à leurs séides. La Sentinelle, en revanche, invente ses propres règles.



Au temps de l'Ancienne République, les Sentinelles Jedi étaient des adeptes de la Force qui associaient l'expérience au combat et l'entraînement de la Force à une approche pragmatique de leurs devoirs. Elles avaient recours à la technologie et se servaient de techniques empruntées à la police, aux espions, aux collecteurs d'informations et même aux criminels. Se fiant à leur esprit vif et à leur ruse pour accomplir leurs tâches, elles trouvèrent vite leur vocation dans les bas-fonds des environnements urbains. Dans les rues, les Sentinelles luttaient contre les criminels en retournant leurs tactiques contre eux.

Une telle approche n'était pas sans risque. Évoluant aux limites de la loi, elles flirtaient sans cesse avec le côté obscur de leur propre morale. Elles devaient toujours garder un œil sur leurs propres actions, analysant la légitimité de chacune de leurs décisions. Les meilleures Sentinelles échappaient au côté obscur en cultivant une intelligence aiguisée et une ruse redoutable, qui leur permettaient d'examiner tous les aspects d'une situation impossible et de trouver une solution imprévue.

Bien que l'Empire ait depuis longtemps éliminé l'Ordre Jedi, et les Sentinelles Jedi avec lui, quelques personnes suivent encore ces principes. Lorsqu'ils découvrent leur potentiel caché, de nombreux individus sensibles à la Force vivant dans des régions urbaines adoptent inconsciemment les tactiques des Sentinelles.

Les personnages dotés d'un sens moral exigeant peuvent considérer que ces méthodes énergiques représentent un bon moyen d'enquêter sur des adversaires maléfiques et convaincus d'être au-dessus des lois. Pour amener ce genre d'adversaire devant la justice, il faut parfois adopter une approche contraire à l'éthique. S'ils sont commis pour limiter les excès d'un tyran, une Sentinelle peut sans mal justifier la tromperie, ou même des crimes mineurs.

SPÉCIALITÉS DE SENTINELLES

Les Sentinelles montrent leur pragmatisme dans toutes leurs spécialités. Elles emploient tous les moyens disponibles pour résoudre les défis, qu'ils soient physiques, mentaux ou sociaux.

ARTISAN

Certains utilisateurs de la Force présentent une affinité naturelle avec les productions d'objets technologiques. La Force leur permet de comprendre intuitivement leur agencement et leur fonction. Après tout, elle englobe tout dans la galaxie, y compris les choses non-vivantes comme les outils ou les machines. Les Artisans sentent sa présence et se servent de leur lien avec l'énergie mystique pour créer des merveilles d'esthétique et de précision. Un Artisan ne fabrique pas d'objets en série pour les vendre ou les distribuer. Chacune de ses créations est une véritable œuvre d'art, aussi personnelle que marquante.

Un Artisan reçoit **Astrogation**, **Connaissance (éducation)**, **Informatique** et **Mécanique** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Afin d'intégrer pleinement leurs capacités liées à la Force dans les objets qu'ils manipulent, les Artisans doivent d'abord acquérir une bonne connaissance de leur fonctionnement. Cela exige une éducation technique, centrée sur les principes de la technologie.

Dans les environnements urbains, les individus qui sont sensibles à la Force mais qui ne le savent pas ont tendance à suivre la voie de l'Artisan, tout simplement parce qu'ils se trouvent sans cesse au contact de la technologie. S'ils s'intéressent à la manière dont les choses fonctionnent et se réparent, leur talent pour la Force se développe naturellement dans cette direction. Lorsqu'ils se trouvent face à une machine en panne, ils identifient souvent le problème de manière intuitive et certains prétendent même que « la machine leur parle ». Quelques Artisans se conforment au stéréotype de l'inventeur désordonné, d'autres sont impeccablement organisés, ou s'efforcent de dissimuler leurs créations aux yeux des profanes.

EXPERT SHIEN

Un sabre laser est une arme redoutable. Lorsqu'il est manié avec puissance, même un adversaire capable de le parer risque de se laisser déborder. Par ailleurs, sa capacité à réfléchir les tirs de blasters permet de se débarrasser des ennemis à distance. Les Experts shien, passés maîtres dans la forme shien du sabre laser, exploitent la contradiction apparente entre ces deux utilisations. Ils savent que les véritables maîtres du sabre laser doivent posséder la ruse pour exploiter tout le potentiel de leur arme. Ils doivent se montrer intelligents et précis afin de renvoyer les attaques à distance de leur adversaire, mais aussi brillants et malins pour savoir quand déborder un adversaire par la force brute.

Un Expert shien reçoit **Athlétisme**, **Magouilles**, **Résistance** et **Sabre laser** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Afin de tirer parti de cette spécialité, le personnage doit être souple, mais aussi capable de distinguer l'approche la plus adaptée à un conflit physique donné. Athlétisme et Résistance sont cruciaux pour s'engager dans un combat prolongé, puis pour tenir la distance. Magouilles permet de repérer les sites de combat afin de mieux utiliser l'environnement contre son adversaire.

Lorsque c'est possible, un Expert shien prépare le champ de bataille longtemps à l'avance. Souvent, il prend le temps d'examiner plusieurs lieux possibles peu après son arrivée en ville. Une fois le combat commencé, il exploite soigneusement son environnement et déclenche des pièges préparés très à l'avance.

Un Expert shien continue à analyser la situation pendant tout le combat. Il exploite le décor à son avantage, sans cesser de s'interroger sur la meilleure manière d'employer sa formation et son sabre laser. Les paramètres changent de seconde en seconde, en réaction à l'armement, à la position et à l'attitude de l'ennemi.



FORME V DU COMBAT AU SABRE LASER : SHIEN

Là où d'autres styles de combat au sabre laser reposent sur la précognition ou l'agilité, le shien s'appuie sur la puissance, tempérée par la ruse. Les Jedi qui emploient cette forme sont souvent forts, mais la véritable caractéristique des maîtres de ce style reste un esprit vif. En effet, le shien repose sur l'idée de frapper quand votre adversaire ne s'y attend pas. Le coup peut être puissant, mais il doit surtout être imprévu.

Un adepte shien apprend à ne pas bloquer les tirs de blaster qui le visent mais à les renvoyer. Ainsi, l'arme de l'ennemi devient un outil pour l'utilisateur de la Force, et le porteur du sabre laser devient encore plus redoutable. De même, lorsqu'il est engagé au corps à corps, ce style permet de riposter puis de percer les défenses de l'ennemi par des coups violents.

Pour un Expert shien, la route de la victoire passe par un conflit prolongé, car il réagit à tous les coups de son adversaire par un contre rusé ou une frappe puissante.

OMBRE

Aux temps anciens de l'Ordre Jedi, les Sentinelles nettoyaient inlassablement les rues de la pègre galactique. Parmi elles, un petit groupe se consacrait à une menace bien plus redoutable. Ses membres s'entraînaient sans trêve pour découvrir et éliminer ceux qui, ayant basculé du côté obscur de la Force, se vouaient volontairement à la corruption. Ces Sentinelles, les Ombres, traquaient les Sith.

Pendant très longtemps, tout le monde a cru que les Sith avaient disparu pour de bon. Au fil des années, les Ombres Jedi ont renoncé à leurs activités ou se sont concentrées sur d'autres utilisateurs du côté obscur. Elles n'ont jamais réalisé que les Sith n'avaient pas été éliminés et se cachaient sous leur nez.

Maintenant que l'Ordre Jedi est détruit et qu'un Seigneur Noir des Sith gouverne l'Empire Galactique, ceux qui désirent suivre la voie de l'Ombre découvrent que les rôles sont reversés. Ils ne sont plus des enquêteurs clandestins au service de l'ordre établi, plongeant volontairement dans les marges de la civilisation galactique : c'est à leur tour d'être traqués. Même ainsi, les Ombres travaillent infatigablement depuis les recoins sombres. Il leur appartient de juger les criminels intouchables et les utilisateurs du côté obscur de la Force.

Une Ombre reçoit **Connaissance (pègre)**, **Discrétion**, **Magouilles**, et **Système D** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Du point de vue des Ombres, la tromperie et la discrétion jouent un grand rôle pour détecter leurs proies. Les organisations criminelles s'entourent souvent de secret, et des méthodes malhonnêtes s'avèrent parfois nécessaires pour les exposer à la lumière. Bien que leurs techniques soient souvent moralement discutables, les Ombres croient fermement que leurs triomphes justifient les outils qu'elles doivent employer.

Bien sûr, un initié passé du côté obscur peut devenir un adversaire redoutable pour elles. Un tel ennemi mobilise tous les talents d'une Sentinelle, qu'ils soient normaux ou liés à la Force. Pour éliminer un adversaire de cette envergure, il faut se servir de tous les outils et de toutes les ressources disponibles, quelles qu'elles soient.

HISTOIRES DE SENTINELLES

De tous les individus sensibles à la Force, les Sentinelles sont souvent les plus disposées à examiner et à employer des atouts sans liens directs avec elle.

- **Délinquant** : dans toutes les métropoles surpeuplées, des individus tombent... et manquent le filet de protection social. Des personnages dotés d'un tel passé ont dû endosser de lourdes responsabilités personnelles sans qu'on leur donne jamais leur chance, et ils ont bien vu que d'autres vivaient dans le luxe. Ils apprécient tous les objets qu'ils peuvent récupérer et en veulent à ceux qui ont eu la vie « facile ».
- **Prodige** : les personnages dotés d'un potentiel dans la Force trouvent souvent des moyens inhabituels d'exprimer ce talent, même s'ils ne réalisent pas d'où il provient. Chez certains, il prend la forme d'un don pour travailler avec les objets technologiques. Ils excellent lorsqu'il faut réparer des machines ou en inventer de nouvelles. Certains sont même considérés comme des experts galactiques dans un domaine précis.
- **Victime** : les quartiers défavorisés des grandes cités galactiques grouillent de petits tyrans. Nombre d'entre eux sont apparemment à l'abri des forces de l'ordre, et en profitent pour infliger d'innombrables cruautés aux malheureux qui vivent aux alentours. Des personnages ayant grandi dans ce genre d'environnement ont sans doute souffert d'un état de besoin permanent. Pendant leur enfance et leur adolescence, ils ont été les spectateurs de ces cruautés et ont rêvé d'y mettre un terme. Au passage, ils ont appris certaines des techniques des criminels. Maintenant, la Force est leur alliée, et ils peuvent s'en servir pour faire la différence.

Sentinelle : arborescence d'Artisan

Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie
Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Connaissance (éducation), Informatique, Mécanique

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 5

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez 1 point de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 5

ÂME DE MÉCANO
Vous êtes considéré comme ayant toujours les bons outils lorsque vous effectuez des tests de Mécanique.
COÛT 5

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE
Pour chaque rang de Génie de l'informatique, réduisez de 25 % le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 10

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez 1 point de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

INVENTEUR
Quand vous fabriquez de nouveaux objets ou modifiez des kits existants, ajoutez ▢ ou retirez ■ par rang d'Inventeur.
COÛT 15

IMPRÉGNATION
Entreprenez la manœuvre Imprégnation : subissez 1 point de stress et engagez ⎔ pour donner à une arme, une pièce d'armure ou un objet d'équipement une amélioration tant que le ⎔ reste engagé. Subissez 1 point de stress pour chaque round où le ⎔ reste engagé.
COÛT 15

BIDOUILLEUR-NÉ
Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Mécanique.
COÛT 15

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 15

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 20

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 20

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 20

FORTERESSE MENTALE
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 20

MAÎTRE ARTISAN
Une fois par round, vous pouvez effectuer la broutille Maître artisan : subissez 2 points de stress pour diminuer la difficulté du prochain test de Mécanique de 1, jusqu'à un minimum de **Facile** (◆).
COÛT 25

AMÉLIORATIONS INTUITIVES
Quand vous effectuez un test pour fabriquer ou réparer un objet, vous pouvez y ajouter un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ◑ ◑ pour augmenter les emplacements disponibles de 1, avec un maximum de +2.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

INTUITION TECHNOLOGIQUE
Entreprenez l'action Intuition technologique : effectuez un **test de Connaissance (éducation) Moyen** (◆ ◆) pour employer votre valeur de Force en tant que rang dans la compétence nécessaire pour employer un objet précis.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Sentinelle : arborescence d'Expert shien

Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie
Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Magouilles, Résistance et Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive instinctive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 5

CONDITIONNÉ
Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress issus d'une chute de 1 point par rang de Conditionné.
COÛT 5

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.
COÛT 5

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 5

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

TECHNIQUE SHIEN
Quand vous effectuez un test avec la compétence Sabre laser, vous pouvez employer Ruse à la place de Vigueur.
COÛT 10

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 10

PARER
Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.
COÛT 15

CONTRE-ATTAQUE
Quand une attaque vous manque et génère ▽ ou ⚙ ⚙, vous pouvez améliorer un dé de votre prochain test de Sabre laser (Ruse) contre cet adversaire.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

DÉVIER (AMÉLIORÉ)
Quand vous déviez un tir qui a généré ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙, une fois l'attaque initiale résolue, vous pouvez toucher une cible à portée moyenne, infligeant les mêmes dégâts que le tir initial.
COÛT 15

DÉVIATION DJEM SO
Après avoir utilisé Dévier, dépensez 1 point de Destin pour accomplir la manœuvre Déplacement comme une broutille hors tour afin de réduire la distance ou de vous retrouver au contact de votre adversaire.
COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 20

LANCER DE SABRE
Entreprenez l'action Lancer de sabre, effectuez un test de combat au Sabre laser en tant qu'attaque à distance à portée moyenne. Ajoutez un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Vous devez dépenser ◐ et réussir à toucher la cible. Vous pouvez dépenser ◐ pour que l'arme revienne dans votre main.
COÛT 20

DÉVIER
Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.
COÛT 20

AVALANCHE
Subissez 2 points de stress pour ajouter des dégâts égaux à votre Vigueur au prochain test de combat au Sabre laser effectué à ce tour.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

FRAPPE DÉSTABILISANTE
Entreprenez l'action Frappe déstabilisante : effectuez un test de combat au Sabre laser (Ruse) en ajoutant un nombre de ⎔ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ◑ pour ajouter ▼ au prochain test de combat de votre cible.
COÛT 25

DÉVIER (ULTIME)
Si vous n'avez pas effectué de test de combat au tour précédent, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Dévier.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Sentinelle : arborescence d'Ombre

Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie
Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (pègre), Discrétion, Magouilles, Système D

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ESPRIT FURTIF
Ajoutez □ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 5

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.
COÛT 5

CRAQUEUR DE CODES
Retirez ■ par rang de Craqueur de code aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 5

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 5

ACCOMPLI
Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.
COÛT 10

FORTERESSE MENTALE
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 10

VOILE
Dépensez 1 point de Destin. Vous êtes indétectable aux pouvoirs de la Force et vos propres pouvoirs passent inaperçus jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 15

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 15

ESPRIT FURTIF
Ajoutez □ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

INSAISISSABLE
Si vous êtes sous l'effet d'un pouvoir de la Force, entreprenez l'action Insaisissable : effectuez un **test de Tromperie Difficile (◆◆◆)** pour mettre un terme immédiat aux effets de ce pouvoir.
COÛT 20

CRAQUEUR DE CODES
Retirez ■ par rang de Craqueur de code aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 20

TROU DE MÉMOIRE
Une fois par session de jeu, entreprenez l'action Trou de mémoire. Effectuez un **test de Tromperie Difficile (◆◆◆)** pour être oublié par un nombre de PNJ égal à votre Ruse, situés au plus à portée moyenne.
COÛT 20

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 20

VALEUR DE FORCE
+1 à la valeur de Force.
COÛT 25

LEÇONS D'ANATOMIE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Intelligence à un coup.
COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

ÉTAPE 6 : INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

L'expérience est le principal moyen de faire évoluer les personnages. Les PJ commencent avec une réserve de points d'expérience (XP) de départ utilisable pour améliorer certains de leurs aspects. Ils en recevront d'autres au fil des parties de **Force et Destinée**, ce qui leur permettra de continuer à évoluer.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec un capital de points d'expérience découlant de leur espèce. Les XP utilisés lors de la création du personnage sont identiques à ceux qui seront distribués pendant le jeu. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création, ces points sont reportés sur la feuille de personnage et conservés pour une utilisation ultérieure, et s'ajoutent à ceux qu'il gagnera pas la suite.

BESOIN DE DAVANTAGE D'EXPÉRIENCE ?

Un joueur peut toujours augmenter l'expérience de départ de son personnage lorsqu'il détermine sa Moralité. Reportez-vous au paragraphe **Moralité de départ des personnages**, page 49.

L'expérience se dépense comme précisé ci-après. Vous en trouverez un récapitulatif sur la **Table 2-2 : Dépenser l'expérience de départ**.

AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES

Lors de la création du personnage, faire passer une caractéristique au rang suivant coûte 10 fois la valeur à atteindre. Par exemple, augmenter la Vigueur d'un personnage de 3 à 4 coûtera 40 XP.

Chaque augmentation doit être achetée séparément. Cela signifie que pour faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 5, il en coûtera 90 XP (40 pour passer de 3 à 4, puis 50 de 4 à 5).

Durant la création de personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Au cours du jeu, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 6. Les caractéristiques ne peuvent être améliorées avec de l'expérience qu'à la phase de la création de personnage, jamais ensuite (des talents spécifiques permettent cependant de les augmenter en jeu).

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque compétence est divisée en 5 rangs. Un personnage peut débuter avec 1 ou 2 rangs gratuits dans certaines compétences grâce à sa carrière et à sa spécialité de départ. On peut aussi en acquérir d'autres lors de la création de personnage. Sachez néanmoins que quels que soient l'espèce et les bonus de carrière d'un personnage, aucune compétence ne peut être supérieure au rang 2 lors de la création du personnage, sauf exceptions explicites.

TABLE 2-2 : DÉPENSER L'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Options	Coût	Limites lors de la création de personnage
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour augmenter vos caractéristiques. C'est l'unique occasion d'y parvenir en y consacrant des points d'expérience.	10 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément.	Une caractéristique est limitée à 5 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des rangs de compétence.	5 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément. (Chaque rang d'une compétence hors carrière coût 5 XP de plus).	Une compétence est limitée à 2 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter les talents de vos spécialités.	Dépend de la place du talent en question sur l'arborescence.	Seules les limites habituelles s'appliquent.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des pouvoirs de la Force.	L'achat initial coûte les XP indiqués dans la description du pouvoir. Le coût des améliorations du pouvoir dépend de leur place sur l'arborescence.	Seules les limites habituelles s'appliquent.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter de nouvelles spécialités.	10 fois le nombre de spécialités possédées une fois que la nouvelle sera acquise (les spécialités hors carrière coûtent 10 XP de plus).	Seules les limites habituelles s'appliquent.

Le coût d'une telle formation dépend de la nature de la compétence concernée, dite « de carrière » ou « hors carrière ». Normalement, le joueur a déjà coché ses compétences de carrière, qui découlent de sa carrière et de sa spécialité de départ.

Augmenter une compétence de carrière coûte 5 fois le rang à atteindre. Par exemple, améliorer une compétence de carrière du rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 5 XP. Améliorer une compétence de carrière du rang 1 au rang 2 coûtera 10 XP. Là encore, chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que pour parvenir au rang 2 à la création, il en coûtera 15 points d'expérience (5 pour l'augmenter de 0 à 1, puis 10 pour passer de 1 à 2).

Le personnage peut aussi acheter des rangs de compétence hors carrière. Chaque rang coûte 5 fois le rang à atteindre plus 5 XP supplémentaires. Par exemple, améliorer une compétence hors carrière du rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 10 XP, et la faire passer du rang 1 au rang 2 coûtera 15 XP. Chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que l'acquisition d'une compétence hors carrière au rang 2 coûte 25 XP à la création de personnage (10 pour la faire passer de 0 à 1, puis 15 de 1 à 2).

Les personnages peuvent acheter des rangs de compétence à la création, puis durant le jeu.

ACQUÉRIR DES TALENTS

Les talents sont à choisir dans les arborescences dont dispose le personnage, qui découlent habituellement de ses choix de spécialités. Si les arborescences permettent d'acheter des talents, elles s'accompagnent de règles et de restrictions.

Chaque arborescence de talent est découpée en quatre colonnes et cinq rangées, ce qui veut dire qu'elle propose vingt talents que peuvent s'offrir les personnages. Le coût de chacun dépend simplement de la rangée qu'il occupe. Ceux de la première, en haut de page, sont évidemment les moins chers et ne coûtent que 5 XP. Ceux de la rangée suivante en coûtent 10, puis 15, 20 et finalement 25 pour la cinquième et dernière rangée).

Notez que les talents sont reliés par un ensemble de traits. Les personnages ne peuvent acheter que les talents auxquels ils ont droit, c'est-à-dire tous ceux de la première rangée et tous ceux qui sont directement reliés par un trait à un talent qu'ils possèdent déjà.

Gardez bien en tête que chacune des vingt entrées d'une arborescence ne peut être achetée qu'une seule fois. Pour acheter à plusieurs reprises des talents accompagnés de rangs (des talents que l'on peut acheter plusieurs fois et qui offrent des effets cumulables), encore faut-il qu'ils apparaissent plusieurs fois sur l'arborescence de spécialité concernée. Dans certains cas, un personnage aura déjà appris un talent dans une spécialité, mais devra l'acheter une fois encore pour progresser dans l'arborescence d'une autre. S'il s'agit d'un talent accompagné de rangs, il devra l'acheter à nouveau (et gagnera alors un nouveau rang). Dans le cas contraire, on considérera qu'il l'a déjà acheté et il pourra poursuivre normalement sa progression dans l'arborescence de sa seconde spécialité.

Les personnages peuvent acheter des talents à la création, puis durant le jeu.



ACQUÉRIR DES POUVOIRS DE LA FORCE

Les pouvoirs de la Force – à ne pas confondre avec les talents de la Force – sont décrits en détail dans le **Chapitre VIII : La Force**, à partir de la page 282. Les personnages n'en reçoivent pas au départ, mais ils peuvent en acheter à l'aide de points d'expérience, que ce soit lors de la création de personnage ou ensuite.

Leur valeur de Force commence à 1. Elle ne peut pas être augmentée par l'expérience, ni à la création ni plus tard, mais certains talents la font progresser.

ACQUÉRIR DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque personnage commence avec une spécialité de carrière, ce qui ne l'empêche pas d'en acheter d'autres.

Quand un personnage s'achète une seconde spécialité, il s'ouvre une nouvelle arborescence de talents. De plus, chaque spécialité s'accompagne de quatre compétences de carrière supplémentaires. Le personnage ne gagne pas de rangs gratuits comme c'était le cas avec la première spécialité. Les personnages peuvent acheter n'importe quelle spécialité dans n'importe quelle carrière.

L'achat d'une spécialité de carrière supplémentaire coûte 10 fois le nombre total de spécialités que le PJ possédera avec la nouvelle. Ainsi, un personnage ayant une spécialité pourra s'offrir une seconde spécialité dans sa carrière pour 20 points d'expérience. S'il souhaite en acheter une troisième par la suite, il devra dépenser 30 XP de plus.

Les personnages peuvent aussi acheter des spécialités supplémentaires en dehors de leur carrière. Le calcul est le même, mais il faut y ajouter 10 XP. Ainsi, un personnage n'ayant qu'une spécialité pourra s'acheter une spécialité hors carrière pour 30 XP. S'il en avait déjà deux, la troisième spécialité hors carrière lui coûterait 40 XP.

CHEVALIER EN PUISSANCE

Les personnages créés à l'aide des règles présentées dans ce chapitre font leurs premiers pas sur la voie de la Force, mais ils sont loin de la maîtriser. Leur carrière ne leur rapporte qu'un choix limité de capacités, et la plupart se contenteront d'une seule spécialité. Cette approche rend le jeu accessible à des groupes qui découvrent le système de jeu, voire à des novices complets qui ignorent tout du jeu de rôle. Toutefois, certains groupes auront peut-être envie de débuter une campagne avec des personnages plus accomplis.

L'approche alternative « chevalier en puissance » plonge nos héros dans des situations plus compliquées. Ce niveau de jeu concerne des PJ accomplis, qui vont sans doute jouer un rôle important dans des conflits à l'échelle galactique. Il est pensé pour dépeindre des personnages qui ont déjà bénéficié d'une formation supplémentaire ou profité de l'expérience acquise, au point d'en devenir proches des Chevaliers Jedi d'antan. (Mais ils ne sont pas aussi puissants, afin de conserver une marge de progression !) À leur création, les personnages reçoivent 150 XP supplémentaires. Ces points ne peuvent pas être dépensés en caractéristiques, car ils reflètent la formation et les expériences de personnage plutôt que leurs capacités innées. Les joueurs peuvent cependant octroyer à leur PJ des compétences au-delà du rang 3.

De plus, les personnages construits avec cette approche reçoivent un sabre laser de base (voir page 176) ou 9 000 crédits de matériel de départ (y compris un véhicule, éventuellement).

Vous trouverez plus d'informations sur ce style de jeu page 322.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs découlent directement des choix effectués par le joueur à la création du personnage.

SEUIL DE BLESSURE

En gros, le **seuil de blessure** est la quantité de dégâts physiques que le personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience. Son seuil de blessure de départ est calculé en faisant la somme du seuil de blessure propre à son espèce et de sa Vigueur (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Vigueur ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de blessure passe alors par l'achat de talents, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le **seuil de stress** est la quantité de dégâts nerveux, psychologiques et mentaux, que le personnage peut subir avant d'être d'étourdi ou complètement neutralisé. Son seuil de stress de départ est calculé en faisant la somme de la valeur propre à son espèce et de sa Volonté (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Volonté ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de stress passe alors par l'achat de talents, comme Robustesse.

DÉFENSE

La **défense** représente la difficulté qu'on a à toucher le personnage au combat, que ce soit à cause de sa formation personnage ou des protections dont il dispose. Il en existe deux types : au corps à corps et à distance. La valeur par défaut d'un personnage est de 0 dans chacune.

On en gagne généralement en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (en se mettant à couvert, par exemple). Certains talents permettent aussi d'augmenter l'une des deux valeurs de défense.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La **valeur d'encaissement** permet de savoir combien de dégâts le personnage peut supporter avant d'être sérieusement blessé. On la soustrait simplement aux dégâts subis. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en autant de points de blessure, et appliqués au seuil de blessure du personnage.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Notez qu'elle doit augmenter si la Vigueur du personnage augmente elle aussi. On peut également l'améliorer en portant une armure ou en achetant des talents comme Endurant.

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LA MOTIVATION

La Motivation est un moyen de relier les éléments disparates qui composent un PJ pour en faire un tout cohérent. Elle sert à différencier les personnages dotés de carrières similaires en leur apportant des raisons d'agir distinctes. Souvent, la Motivation génère également un « fil rouge » qui réapparaîtra d'aventure en aventure, le personnage continuant à travailler pour atteindre un objectif élevé.

Les joueurs peuvent définir la motivation de leur personnage en s'aidant de la **Table 2 – 3 : Motivation aléatoire**. Si l'une d'elles paraît particulièrement adaptée au concept de leur PJ, ils sont libres de la choisir. Ils peuvent aussi lancer les dés et laisser le hasard trancher. Une fois la Motivation principale définie, les tables des pages suivantes permettent de l'affiner. Là encore, le joueur peut choisir ou lancer les dés. Bien entendu, si le MJ est d'accord, il peut aussi créer sa propre Motivation à condition qu'elle reste dans le ton de celles présentées ici.

Là où la Moralité a un effet mécanique précis, la Motivation est pensée pour ajouter de la profondeur lors de l'interprétation du personnage. Le joueur devrait s'efforcer de lier l'espèce, la carrière, la Moralité et l'historique de son personnage ensemble grâce à la Motivation, afin de créer une personnalité détaillée. Pour plus d'information sur la Motivation et son rôle en jeu, consultez le **Chapitre IX : Le Maître du Jeu.**

TYPES DE MOTIVATIONS

Il existe trois types de Motivations dans **Force et Destinée** : Ambition, Cause et Foi. Une fois cette grande catégorie définie, le joueur peut consulter la table correspondante dans les pages suivantes. Il peut alors lancer les dés ou adopter la Motivation qui lui convient. Les Motivations sont conçues pour offrir un large éventail d'options.



TABLE 2 – 3 : MOTIVATION ALÉATOIRE

d10	Type de Motivation
1 – 3	Ambition
4 – 6	Cause
7 – 9	Foi
10	Lancez une fois dans deux catégories au choix.

AMBITION

Un personnage doté de cette Motivation poursuit un objectif précis. L'Ambition est interne, souvent abstraite et parfois égoïste. Un personnage dont c'est le moteur veut s'améliorer d'une manière ou d'une autre, en gagnant de l'amour, du statut, du pouvoir ou des connaissances spirituelles. Le personnage doit définir l'objectif ultime du personnage ainsi que ses raisons d'agir.

CAUSE

De nombreux personnages se fixent un objectif précis et concret, auquel ils consacrent leur vie. Même des idées générales peuvent être divisées en étapes qui seront atteintes progressivement, l'une après l'autre. Les personnages voués à une Cause passent souvent toute leur vie à tenter de la servir. Lors des rares occasions où leur but est atteint, ils commencent à réfléchir au moyen de l'élargir ou de le préserver.

FOI

Les personnages qui optent pour cette Motivation ressentent une confiance profonde et durable envers l'une des facettes de l'existence galactique. Ils consacrent leur vie à propager leur croyance, dans l'espoir d'amener les autres à une compréhension similaire. Dans bien des cas, ce prosélytisme devient le cœur de leur vie. Dans d'autres, propager leurs idées compte moins que de les vivre et de les savourer.

LES MOTIVATIONS EN JEU

Les Motivations existent pour donner au joueur un cadre supplémentaire, afin de l'aider à mieux cerner la manière dont son personnage interagit avec le monde. Même si elles contribuent à établir les priorités du personnage, elles ne doivent pas devenir restrictives. Les Motivations aident à suggérer la réponse naturelle du personnage aux défis qu'il rencontre, elles ne la dictent pas. Sa réaction doit être colorée par d'autres facteurs, et rarement basée à cent pour cent sur sa Motivation.

TABLE 2 - 4 : AMBITION SPÉCIFIQUE

d10	Résultat
1	**Vengeance** : à un moment donné du passé du personnage, quelqu'un a commis un acte impardonnable à son encontre. Il cherche à se venger et a du mal à se concentrer sur autre chose.
2	**Richesse** : l'argent motive le personnage. Bien souvent, ses choix sont davantage basés sur la santé de son compte en banque que sur le bien et le mal.
3	**Pouvoir** : le personnage désire amasser pouvoir et autorité. Sa volonté de gouverner peut être altruiste ou despotique, mais dans les deux cas, il souhaite contrôler son sort et celui de ses proches.
4	**Devenir un Jedi** : même s'il ne sait pas au juste comment s'y prendre, le personnage rêve de devenir un Chevalier Jedi.
5	**Survie** : dans une galaxie où utiliser la Force revient à se condamner à mort, le principal souci du personnage est de sauver sa peau. Il est prêt à tout pour vivre un jour de plus.
6	**Gloire** : le personnage est attiré par les feux de la rampe. Il veut devenir célèbre grâce aux exploits qu'il ne manquera pas d'accomplir.
7	**Détruire les Sith** : grâce à des textes antiques ou à des recherches approfondies, le personnage a découvert l'existence des anciens ennemis des Jedi : les Sith. Il s'est juré de les vaincre et d'anéantir leur ordre, ou, au minimum, il s'efforce de leur nuire.
8	**Illumination** : le personnage recherche une révélation spirituelle ou intellectuelle. Il ne désire pas éclairer les autres, car il considère qu'un tel objectif est hautement personnel.
9	**Expertise** : le personnage veut exceller dans son domaine ou dans son travail, et s'entraîne sans cesse pour atteindre la perfection.
10	**Découverte** : les actes du personnage sont guidés par son désir de rechercher et de découvrir d'autres mondes, des connaissances ou des secrets merveilleux enfouis au milieu des innombrables étoiles de la galaxie. Plus que tout, il souhaite découvrir et expérimenter de l'inédit.

CHANGEMENT DE MOTIVATION

Avec le temps, les priorités du personnage risquent de changer. Parfois, un événement tragique le force à reconsidérer sa vie. Parfois, une série de frustrations mineures s'accumulent et bouleversent sa vision du monde. Bien sûr, si le joueur découvre qu'il n'apprécie plus la Motivation de son personnage, il est parfaitement en droit de la changer. Au bout du compte, changer de Motivation est simplement le produit d'une discussion avec le MJ, qui peut apporter ses idées. Ensuite, il ne reste plus qu'à procéder au changement. La nouvelle Motivation peut être choisie ou créée plutôt que tirée au hasard.

MOTIVATIONS SECRÈTES

Les joueurs sont libres de se communiquer les Motivations de leurs personnages ou de les garder secrètes. Les Motivations des uns et des autres peuvent parfois entrer en conflit. En ne les dévoilant pas, les joueurs créent des opportunités de roleplay tendu entre leurs personnages. En sens inverse, en partageant leurs Motivations, les joueurs mettent l'accent sur la coopération.

TABLE 2 - 5 : CAUSE SPÉCIFIQUE

d10	Résultat
1	**Liberté** : tous les individus devraient avoir l'occasion de prendre leurs propres décisions, pour le meilleur ou le pire, et avoir le droit de faire face aux conséquences, bonnes ou mauvaises, de leurs choix. Le personnage cherche à libérer les opprimés et les esclaves. Il combat les organisations qui promeuvent l'esclavage ou asservissent autrui.
2	**Restaurer les Jedi** : le personnage désire que l'Ordre Jedi renaisse de ses cendres, mais ce qu'il connaît de l'Ordre est peut-être imprécis... ou inexact. Peut-être a-t-il envie de devenir un Chevalier Jedi, ou simplement de restaurer leur présence dans la galaxie.
3	**Paix dans la galaxie** : la galaxie est déchirée par la guerre depuis des décennies. Le personnage souhaite de tout son cœur que la paix revienne et reconnaît que pour cela, des efforts concertés doivent être accomplis.
4	**Justice** : justice doit être rendue dans une galaxie profondément injuste. Le personnage cherche à rendre justice à ceux qui en ont besoin, à aider les victimes d'injustices et à redresser les torts.
5	**Arrêter la Rébellion** : l'Alliance Rebelle est une organisation de mécontents et de hors-la-loi qui combat le gouvernement légitime. Quelle que soit l'opinion du personnage concernant l'Empire, il aime encore moins l'Alliance et veut la voir neutralisée.
6	**Égalité** : tous les individus méritent d'être traités avec respect, comme des égaux, et ce, quel que soit leur degré de sophistication technologique. Lorsque le personnage est confronté à des inégalités flagrantes, il tente de les corriger.
7	**Aider les infortunés** : dans une galaxie où des événements cataclysmiques et des combats désespérés sont la norme, il est trop facile d'oublier les pauvres, les faibles et les opprimés. Le personnage tente d'être la voix de ceux qui n'en ont pas, et d'aider ceux qui ne peuvent rien par eux-mêmes.
8	**Libre entreprise** : un commerce ouvert et sans obstacles entre les cultures engendre des opportunités, des innovations et la compréhension. Les gouvernements n'ont pas à interférer dans ces interactions. Le personnage est prêt à y veiller.
9	**Renverser l'Empire** : l'Empire Galactique a engendré une civilisation basée sur l'injustice et la discrimination. Le personnage veut mettre un terme à sa tyrannie, peut-être en coopérant avec l'Alliance.
10	**Connaissance** : tous les individus méritent de recevoir une éducation qui leur donne une vue d'ensemble de la galaxie. Le personnage promeut la découverte et la vulgarisation du savoir dans l'espoir d'améliorer la vie de tout un chacun dans la galaxie.

TABLE 2 – 6 : FOI SPÉCIFIQUE

d10	Résultat
1	**Nature** : le personnage croit aux esprits des choses animées qui l'entourent. Qu'il s'en tienne à une approche chamanique ou qu'il les reconnaisse comme des facettes de la Force vivante, il respecte les esprits de la nature et leur adresse ses prières.
2	**Bonté du monde** : le personnage croit qu'au fond, tous les gens sont bons. Il estime qu'une fois rassemblés, la majorité des êtres de la galaxie pourra interagir au sein d'une civilisation globale, plus vaste que la somme de ses parties.
3	**Amis et famille** : le personnage a confiance dans ses proches et croit en eux. Il sait que contrairement aux idéaux ou aux religions étranges, ils le soutiendront toujours, et il ne manque pas de les soutenir en retour.
4	**Force cosmique** : le personnage comprend confusément que tout ce qui est arrivé, arrive et arrivera dans la galaxie fait partie de la Force. Elle guide la galaxie et les individus qui la composent. Les choses arrivent pour une bonne raison.
5	**Science et raison** : le personnage croit à la raison, au savoir et à la compréhension par la science. Tout, même la Force, a une explication et suit certaines règles, même s'il ne les comprend pas.
6	**Code des Jedi** : l'Empire s'efforce de supprimer la connaissance des Jedi, mais le personnage connaît le code de cet ordre antique. Estimant qu'il mérite sa foi et sa dévotion, il s'efforce de le suivre.
7	**Gouvernement impérial** : certes, l'Empire a commis des crimes, mais il a apporté l'ordre à la galaxie et reste préférable à une République corrompue. Le personnage estime que la survie de l'Empire Galactique est souhaitable.
8	**La Rébellion** : plus tôt l'Empire Galactique s'effondrera, mieux ce sera. Le personnage est fermement convaincu que l'Alliance Rebelle est dans son droit, et qu'elle fait le nécessaire pour libérer la galaxie d'une tyrannie.
9	**Code religieux** : il existe d'innombrables religions dans la galaxie, et le personnage adhère à l'une d'elles. Est-ce celle de sa famille ou de son peuple ? S'est-il converti récemment ? Dans tous les cas, il y est fidèle.
10	**Rien** : le personnage refuse de prêter foi à quelque chose qui le dépasserait soi-disant. La galaxie est un endroit chaotique et aléatoire, et il est son seul élément fiable.

ÉTAPE 9 : CHOISIR L'ÉQUIPEMENT ET L'APPARENCE

À ce stade, les aspects techniques et la personnalité du PJ sont solidement établis. Son apparence et son équipement sont les derniers éléments importants qui restent à définir. Tous deux se combinent pour ajouter des éléments visuels à la silhouette du personnage. Les joueurs devraient considérer cette étape comme une nouvelle occasion d'ajouter de la profondeur à leur création.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur dispose de 500 crédits avec lesquels il peut acheter le matériel de son choix. Reportez-vous au **Chapitre V : Matériel et équipement** pour découvrir la liste complète des possibilités qui s'offrent à eux. Notez que les personnages ne peuvent rien se procurer d'Illégal (I) sans l'accord du maître du jeu. Les PJ disposent également d'articles divers qui ne sont pas mentionnés sur la feuille de personnage. Cela vaut pour des souvenirs personnels comme un journal intime ou pour du petit matériel comme un chrono. Qu'ils aient ou non une valeur sentimentale, ces petits objets ont rarement un coût monétaire, et affectent peu les aspects techniques du jeu.

Les personnages sont libres de conserver une partie des crédits alloués à l'achat du matériel. De plus, une fois toutes les dépenses effectuées, le joueur lance 1d100 et ajoute l'équivalent en crédits à ses économies. Cela représente « l'argent de poche » dont dispose son PJ en début de campagne. Il pourra le dépenser dès la première partie. En revanche, notez que ces fonds supplémentaires ne peuvent pas servir à acheter du matériel avant le début de la partie.

DESCRIPTION PHYSIQUE

L'apparence d'un groupe de **Force et Destinée** sera probablement hétérogène. Les diverses espèces jouables sont dotées d'anatomies différentes, et même en leur sein, il existe une vaste gamme d'aspects et de couleurs. Les joueurs sont encouragés à se montrer créatifs et à doter leur personnage d'un physique qui reflète son caractère.

Une première étape importante consiste à se référer aux descriptions des différentes espèces. Les tentacules crâniens d'un Nautolan sont bien différents des lekkus d'un Twi'lek. Chaque espèce présente des particularités qui devraient jouer un rôle important dans la

À COURT D'ARGENT ?

Souvenez-vous qu'un joueur peut toujours augmenter les crédits de départ de son personnage lorsqu'il détermine sa Moralité. Reportez-vous au paragraphe **Moralité de départ des personnages**, page 49.

description du PJ. Toute variation notable par rapport à la norme de son espèce mérite d'être mentionnée, car elle servira à le distinguer de ses congénères.

Ensuite, souvenez-vous que la personnalité influe sur l'apparence. Un PJ particulièrement flamboyant s'habille certainement de manière voyante, et il a peut être opté pour des modifications corporelles : teinture, tatouages et autres altérations permanentes. En sens inverse, les personnages les plus conservateurs n'arborent que les modifications qui font traditionnellement partie de leur culture.

- **Taille, poids et carrure** : ces trois éléments dépendent pour une large part de l'espèce du personnage. Toutes celles présentées dans **Force et Destinée** mesurent entre 1,50 m et 2 m, les Céréens se situant dans le haut de cette fourchette et les Twi'leks plutôt vers le bas. Toutefois, de nombreuses variations existent. Les joueurs devraient rester raisonnables : un humain de 4 mètres ne serait pas crédible un instant. À cette réserve de bon sens près, ils sont libres de choisir ce qui leur convient. Leur personnage est-il mince, gros, musclé, grand, petit ou toute autre combinaison d'adjectifs ? S'ils ont besoin d'idées, les joueurs peuvent aussi s'inspirer de l'Agilité et de la Vigueur du personnage, deux caractéristiques physiques, pour modeler son apparence.
- **Cheveux, cornes et couleurs des yeux** : tous les peuples de la galaxie n'ont pas de cheveux, ou même d'yeux. Les Nautolans, les Twi'leks et les Kel Dors sont entièrement glabres. Les Céréens arborent une couronne de cheveux qui poussent à la base de leurs crânes coniques. Les Nautolans ont des yeux noirs sans pupilles. Toutefois, dans les espèces qui arborent des variations de couleurs d'yeux et de cheveux, le choix est presque illimité. Les joueurs sont libres de décider de la couleur des yeux et des cheveux de leur personnage compte tenu des normes de son espèce. Ils ont également la possibilité de choisir comment le personnage orne, décore ou accessoirise ces attributs.
- **Couleur de peau, d'écailles ou de fourrure** : la pigmentation de certaines espèces de **Force et Destinée** est très homogène. Ainsi, presque tous les Kel Dors arborent une peau orange-brun. D'autres, comme les humains ou les Twi'leks, présentent des carnations variées, du blanc albinos à toutes sortes de nuances de la couleur chair, en passant par des teintes plus étranges comme le bleu ou le vert. D'autres espèces, comme les Togrutas, sont dotées de motifs pigmentés. Fourrure ou poils varient encore davantage. Certains individus peuvent même les teindre. Selon leur tempérament, le résultat peut être subtil ou criard.
- **Cicatrices, tatouages et autres signes particuliers** : cette rubrique donne aux joueurs l'occasion de se montrer créatifs. En effet, toutes ces marques n'ont pas beaucoup de rapport avec la physiologie de leur personnage, et tout à voir avec son expérience et son historique. Un tatouage peut avoir une profonde signification culturelle pour le PJ... à moins qu'il ne se le soit fait faire sur un coup de tête après une longue nuit de beuverie dans une cantina. Ses cicatrices sont peut-être dues à une aventure palpitante, à des événements de son enfance ou à des accidents embarrassants qu'il préférerait oublier. Les personnages portent peut-être des piercings, des brûlures, des marques d'identification corporatiste ou gouvernementales implantées, des cybercircuits subdermiques... bref, tout ce que les joueurs trouvent intéressant.

PERSONNALITÉ

Voici un autre domaine où la créativité des joueurs peut s'exprimer pleinement. Le champ à traiter recouvre particularités, manies, habitudes, goûts et aversions et sur tous ces sujets, ils peuvent se montrer aussi concis ou détaillés qu'ils le désirent.

Le point fort et le point faible émotionnel du PJ, associés à sa Moralité, représentent un bon point de départ pour lui bâtir une personnalité. Ces choix constituent un solide noyau autour duquel construire un personnage intéressant et bien développé. Sa Motivation représente également un point de départ intéressant : après tout, ce qu'un personnage se sent poussé à accomplir en dit long sur sa manière d'agir. Moralité et Motivation peuvent être complémentaires afin de former une personnalité cohérente, mais ce n'est pas obligatoire. Le héros doté d'une personnalité et d'émotions qui entrent en conflit avec sa motivation est un thème dramatique classique. Si la faiblesse émotionnelle du personnage est la colère, mais que sa Motivation est d'instaurer la paix dans la galaxie, il sera déchiré entre ses idéaux et ses instincts, ce qui peut être très intéressant à jouer.

Une autre approche consiste à partir d'une base, par exemple les choix effectués dans le cadre de la Moralité, et de la laisser guider petit à petit la construction de la personnalité. Parfois, les personnalités les plus réussies naissent en cours de jeu, évoluant à partir de décisions prises naturellement. N'ayez pas peur de laisser de la place au personnage pour qu'il puisse grandir et changer !

ÉTAPE 10 : DÉTERMINER LES RESSOURCES DU GROUPE

Sous le joug de l'Empire Galactique, ceux qui sont sensibles à la Force doivent prendre des précautions extraordinaires pour éviter d'afficher leurs dons, ou même d'admettre leur existence. Sans l'Ordre Jedi pour les identifier et les éduquer dans leur jeunesse, certains ne sont même pas conscients de leurs capacités. Tous doivent se former eux-mêmes, apprenant les uns des autres, s'associant à d'obscures traditions de la Force ou étudiant des textes que l'Empire croit avoir détruits.

À ce stade, le groupe devrait avoir une idée de ce qui l'a réuni, puis a poussé ses membres à unir leurs forces contre la tyrannie. Choisir les ressources communes d'un groupe est un moyen de cimenter ce lien. Bien qu'elles ne constituent pas la seule raison pour laquelle les personnages travaillent ensemble, elles donnent un point de départ ou une excuse initiale pratique.

Lors de cette étape, les joueurs choisissent tous ensemble l'une des trois solutions proposées ci-dessous. Ils ont peut-être été formés par le même maître, ou ils appartiennent à la même communauté et ont découvert la Force ensemble. À moins qu'ils ne se soient rencontrés alors qu'ils s'efforçaient de suivre la piste d'une obscure relique des Jedi, comme un holocron. Le groupe peut également s'être formé parce que la Force et la destinée ont conspiré pour qu'ils se trouvent tous à bord du même vaisseau.

HOLOCRON JEDI

Les personnages sont en possession d'un holocron. Peut-être appartenait-il à l'un de leurs ancêtres, ou se trouvait-il dans une cache qu'ils ont découvert. Les informations qu'il contient les ont aidés à développer leurs capacités dans la Force, et elles leur ont sans doute donné en passant des informations sur la philosophie des Jedi. L'holocron ne sait pas tout : il ne conserve qu'une quantité d'informations limitées, sans doute filtrées par le point de vue d'un seul Jedi. Même ainsi, c'est une ressource précieuse.

Le groupe commence avec un holocron (voir page 190). Il est tout à fait ordinaire, et le seul bénéfice technique qu'il apporte consiste à donner accès à deux compétences qui comptent dès lors comme des compétences de carrière. Le maître du jeu peut les déterminer à l'aide de la **Table 2 – 7 : Compétences de l'holocron**, ou décider par lui-même quelle paire de compétences de carrière l'holocron ouvre aux personnages. Enfin, il peut également les choisir dans la **Table 3 – 1**, la liste des compétences, page 113.

VAISSEAU SPATIAL

Disposer d'un vaisseau permet au groupe de se faufiler sous les blocus impériaux ou d'éviter une foule de complications aussi déplaisantes que superflues. Les PJ peuvent s'en servir pour explorer d'étranges nouveaux mondes et voyager hors de l'espace connu.

Si le groupe choisit cette option, il commence le jeu avec un cargo léger G-9 Rigger, présenté page 262 (ou tout autre vaisseau spatial qui peut transporter tous les membres du groupe et coûte moins de 70 000 crédits).

TABLE 2 – 7 : COMPÉTENCES DE L'HOLOCRON

d10	Compétences
1	Connaissance (Bordure Extérieure) et Pilotage (espace).
2	Informatique et Perception.
3	Pugilat et Système D.
4	Mécanique et Distance (armes légères).
5	Astrogation et Artillerie.
6	Sang-froid et Médecine.
7	Connaissance (culture) et Sabre laser.
8	Calme et Coordination.
9	Magouilles et Vigilance.
10	Connaissance (xénologie) et Survie.

MENTOR

Les personnages ont été formés dans les voies de la Force par un mentor. Il s'agit peut-être d'un ancien Jedi en exil, ou même d'un Padawan qui n'a jamais achevé sa formation. Peut-être le mentor a-t-il atteint l'âge adulte après les Purges, auquel cas il s'est formé seul. Il appartient peut-être à une tradition de la Force différente de l'Ordre Jedi. Si oui, elle est certainement limitée aux membres d'une espèce particulière, et sans doute à une seule planète.

Le mentor ne voyage pas avec le groupe, et il appartient au MJ de décider s'il est vivant ou mort au début de la campagne. Dans le premier cas, il peut contacter ses disciples, leur donner des conseils ou les aider à se former. S'il est mort, il leur apparaît peut-être encore par l'intermédiaire de rêves et de visions. Dans les deux cas, il appartient au MJ de définir son espèce, son sexe, sa tradition de la Force et autres informations pertinentes. Notez toutefois qu'il existe pour faciliter la vie des personnages et les aider dans leurs aventures, pas pour dominer les parties et contrôler les actions du groupe.

Un mentor facilite l'obtention de pouvoirs de la Force. Lorsqu'un personnage achète la version de base de l'un des pouvoirs, il peut diminuer son coût de 5 XP. Cette réduction ne s'applique pas aux améliorations de ce pouvoir. Elle ne peut s'appliquer qu'en jeu, une fois que le personnage est terminé.





III
COMPÉTENCES

« Si tu passais plus de temps à pratiquer le sabre et moins à cogiter, tu pourrais rivaliser avec maître Yoda l'arme à la main. »

— Obi-Wan Kenobi

Dans **Force et Destinée** les personnages disposent de nombreuses occasions de participer à d'audacieuses scènes d'action comme piloter un chasseur stellaire au milieu d'un orage solaire ou éviter les pièges des profondeurs d'un ancien temple du mal. Ce sont les compétences qui déterminent s'ils arrivent à accomplir ces tâches ou pas.

La plupart des actions des personnages sont régies par des capacités développées au fil du temps, par l'apprentissage ou sur le tas. Chaque fois que l'on entreprend une action dont le succès n'est pas garanti, on fait appel aux compétences pour en déterminer l'issue. Certaines tâches sont si enfantines (ou bien le personnage est tellement compétent) que le maître du jeu n'aura même pas à demander un test. Dans d'autres cas, la tâche paraîtra si insurmontable que le joueur préférera peut-être s'y prendre différemment une fois ses chances évaluées. Dans tous les cas, chaque fois que l'échec est envisageable, le joueur devra compter sur les compétences de son personnage s'il veut arriver à ses fins.

Les valeurs de compétence, en coordination avec les caractéristiques, permettent ainsi de déterminer directement les dés d'aptitude et de maîtrise qui seront employés pour tenter une action donnée. Les capacités innées du personnage correspondent globalement aux caractéristiques, tandis que les compétences demandent entraînement et apprentissage. C'est ainsi que l'association de l'éducation et des aptitudes naturelles contribue aux chances de réussite et aux risques d'échec.

QUE REPRÉSENTENT LES COMPÉTENCES ?

Toutes les connaissances et les savoir-faire d'un personnage peuvent être considérés comme des compétences, mais la galaxie est vaste, et tout ce que l'on peut y apprendre n'a pas toujours sa place dans **Force et Destinée**. Le jeu propose donc une liste des compétences les plus utiles lors d'une aventure dans cet univers. Elle n'est sans doute pas exhaustive, mais constitue une base solide et sérieuse permettant de gérer quasiment toutes les situations possibles durant la partie.

Il y a trois catégories de compétences, correspondant en gros à leur domaine d'application. Les compétences de connaissance sont purement intellectuelles ; elles ne correspondent à aucune action, n'étant liées qu'au domaine de la compréhension. Les compétences

de combat traitent de la manière dont les personnages peuvent agir et réagir lorsque se présente une confrontation physique ; les autres compétences peuvent s'avérer utiles lors d'une altercation, mais les compétences de combat s'appliquent rarement sans violence. Enfin, toutes les compétences correspondant à des actions entreprises hors combat sont considérées comme des compétences générales.

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque fois qu'un personnage s'apprête à effectuer un test en vue d'une action, il constitue une réserve de dés. Il vérifie ensuite la caractéristique et la compétence concernées, la plus élevée des deux lui donnant le nombre total de dés d'aptitude à lancer. La plus faible, quant à elle, indique le nombre de ces dés qu'il convient d'améliorer, c'est-à-dire de convertir en dés de maîtrise. Un personnage qui n'a pas dépensé d'XP pour augmenter une compétence est « inexpérimenté ». L'intéressé a une valeur de 0 dans la compétence en question, et effectuera donc les tests correspondants sans améliorer un seul dé d'aptitude en dé de maîtrise.

Outre l'application purement mécanique de ces termes, il peut être intéressant de les considérer du point de vue narratif. Le moindre rang de compétence représente une étude ou un entraînement poussé. On peut estimer que dans toute la galaxie, la plupart des gens comptent sur leurs caractéristiques dès qu'ils sortent de leur domaine d'expertise. Ainsi, tout le monde ou presque peut se débrouiller aux commandes d'un speeder dans des conditions ordinaires, mais rares sont les individus qui disposent d'un rang en Pilotage (planétaire). Pour les tâches courantes de pilotage, la plupart comptent donc sur leur caractéristique Agilité.

En plus de la formation et de l'étude, chaque rang s'obtient généralement par une pratique dans des conditions exigeantes. Un personnage qui multiplie les journées passées à exécuter la même tâche sur une chaîne de montage de droïdes n'a aucune chance de progresser en Mécanique. À l'inverse, s'il travaille dans un atelier où sont régulièrement apportés des droïdes divers pour réparations après une exposition à des climats particulièrement rudes, il y a fort à parier qu'il va faire un bond dans cette même compétence.

Un personnage qui a 1 ou 2 rangs dans une compétence dispose de bonnes connaissances théoriques mais manque d'expérience pratique. Il a probablement achevé une formation officielle, a œuvré comme apprenti ou vient juste d'être embauché pour un emploi de base. À ce niveau, il connaît les rudiments de la compétence, mais n'est probablement pas conscient du gouffre qui le sépare des maîtres. Il peut s'acquitter de tâches rudimentaires, mais n'est pas à la hauteur des plus complexes.

Les rangs 3 et 4 indiquent un grand professionnel, qui a sérieusement développé sa compétence et peut prétendre en vivre. Il peut s'agir de médecins talentueux, de pilotes respectés, de voleurs plus futés que la moyenne. Ils savent ce qu'il leur reste encore à apprendre, mais sont capables d'assurer la plupart des tâches quand ils peuvent s'y préparer.

Rares sont ceux qui atteignent le rang 5. Il est toujours difficile d'apprécier à quel moment l'on devient maître dans une discipline, et ceux qui souhaitent se proclamer comme tels ne cessent de se remettre en question et de perfectionner la maîtrise de leur art. Les personnages ayant atteint ce degré d'expertise ont parfois une réputation qui dépasse largement le cadre de leur communauté. Ces personnes sont généralement passionnées, voire habitées par la compétence maîtrisée.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Cette section détaille toutes les compétences, définit leurs champs d'application et décrit les principales différences séparant celles qui peuvent paraître similaires. Des exemples sont en outre fournis pour illustrer comment une compétence donnée peut profiter des symboles d'avantage .

COMPÉTENCES « MAISON »

Si le maître du jeu le souhaite, il est possible d'ajouter de nouvelles compétences à une campagne. Elles seront souvent liées au domaine de la connaissance. Les six compétences de connaissance proposées ici correspondent aux plus passe-partout, mais une campagne axée sur un secteur donné de la galaxie ou un style de jeu particulier méritera peut-être quelques ajustements. De même, les parties qui s'intéressent à d'autres aspects de *Star Wars* peuvent nécessiter l'usage d'autres compétences générales. Si les personnages-joueurs se rendent régulièrement sur des mondes où le principal moyen de transport est assuré par des bêtes, on peut imaginer une compétence Dressage. S'ils sillonnent la galaxie en se faisant passer pour une troupe d'acteurs, Représentation peut être de mise. Avant d'ajouter de telles compétences, le maître du jeu doit tout de même s'assurer qu'elles sont essentielles à l'ambiance de la campagne et estimer si elles entreront souvent en jeu. Il ne faut pas oublier que chaque rang de compétence que les personnages devront acheter leur coûtera des XP qui auraient pu servir pour d'autres.

Lors de l'ajout d'une nouvelle compétence, le maître du jeu et les joueurs devront s'entendre pour décider quelles carrières et spécialités les proposeront. Dans certains cas, il pourra même être plus intéressant de retirer une compétence de base de la liste avant d'ajouter la nouvelle, afin de préserver le même niveau de souplesse entre les archétypes. Dans d'autres cas, une compétence plus globale pourra être accessible pour tout le monde, au prix d'une compétence de carrière.

TABLE 3-1 : LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Caractéristique	Type	Page
Artillerie	Agilité	Combat	129
Astrogation	Intelligence	Général	114
Athlétisme	Vigueur	Général	115
Bordure Extérieure	Intelligence	Connaissance	131
Calme	Présence	Général	116
Charme	Présence	Général	116
Coercition	Volonté	Général	117
Commandement	Présence	Général	118
Coordination	Agilité	Général	118
Corps à corps	Vigueur	Combat	129
Culture	Intelligence	Connaissance	132
Discrétion	Agilité	Général	119
Distance (armes légères)	Agilité	Combat	129
Distance (armes lourdes)	Agilité	Combat	130
Éducation	Intelligence	Connaissance	132
Informatique	Intelligence	Général	119
Magouilles	Ruse	Général	120
Mécanique	Intelligence	Général	121
Médecine	Intelligence	Général	121
Mondes du Noyau	Intelligence	Connaissance	132
Négociation	Présence	Général	122
Pègre	Intelligence	Connaissance	133
Perception	Ruse	Général	123
Pilotage (espace)	Agilité	Général	123
Pilotage (planétaire)	Agilité	Général	124
Pugilat	Vigueur	Combat	130
Résistance	Vigueur	Général	124
Sabre laser	Vigueur	Combat	131
Sang-froid	Volonté	Général	125
Survie	Ruse	Général	126
Système D	Ruse	Général	127
Tromperie	Ruse	Général	127
Vigilance	Volonté	Général	128
Xénologie	Intelligence	Connaissance	133

Il peut arriver qu'un personnage particulièrement chanceux obtienne plus de ✲ que demandé par la tâche entreprise. Chaque entrée propose des manières de traiter ces ✲ additionnels. Vous n'êtes pas tenu de les respecter, mais elles peuvent agrémenter vos parties. Le maître du jeu et les joueurs ont tout intérêt à collaborer pour inventer d'autres façons de convertir ces ✲ supplémentaires en scènes savoureuses et cohérentes.

CHOISIR SES COMPÉTENCES

Lors de la création du personnage, il est crucial que chaque joueur choisisse les compétences couvrant le domaine de prédilection de son personnage. Le Guerrier doit savoir manier son arme, le Consulaire négocier, le Pacificateur mener des hommes sans accroc. Tous les personnages ne doivent pas pour autant donner le rang maximal à leurs compétences principales, mais ceux qui ne leur accordent pas au moins un rang risquent de le regretter.

Les compétences sortant de ce cadre de base doivent elles aussi être choisies judicieusement. Celles qui sont liées à la profession du personnage sont sensiblement plus économiques que les autres. Les joueurs qui s'éparpillent en début de carrière risquent de découvrir que les sacrifices consentis pour cette polyvalence n'en valaient pas la peine. Les tâches et connaissances les plus simples ne requièrent généralement pas de jet de dés. Un Sage à la retraite n'a pas besoin d'être un pilote de talent si son speeder ne lui sert que pour les trajets réguliers et non pour des poursuites à tombeau ouvert.

À l'inverse, certaines compétences ont de grandes chances d'intervenir fréquemment durant les aventures du héros. Les blessures qui nécessitent un recours à Médecine sont courantes. Dans bien des situations, il peut s'avérer vital de se déplacer avec Discrétion. Dans d'autres, la survie du personnage pourra dépendre de sa Vigilance ou de son Athlétisme. Il est généralement dans l'intérêt du groupe de se concerter pour que les joueurs et le maître du jeu accordent leurs attentes concernant l'importance et le rôle de certaines compétences.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Cette catégorie représente la majorité des actions entreprises par les personnages. Dans certaines situations clés, le succès d'une mission dépendra de l'efficacité avec laquelle un héros saura tirer avantage de l'une de ces compétences. Bien que les compétences générales ne régissent pas les actions de combat, leur emploi avisé pourra faire la différence entre la vie et la mort.

ASTROGATION (INTELLIGENCE)

La galaxie compte des milliards d'étoiles en mouvement perpétuel les unes par rapport aux autres. Planètes et autres corps célestes gravitent sans cesse autour de ces astres. On compte aussi d'innombrables nébuleuses et anomalies astronomiques. Sillonner la galaxie exige une connaissance minimale de leur organisation et de leur composition. Il faut aussi disposer d'un naviordinateur à jour et au fait des nuances horaires et des mouvements relatifs entre tous ces éléments. La compétence Astrogation permet à un personnage de profiter de sa connaissance de la galaxie afin de programmer les coordonnées pour un saut en hyperespace.

- Chaque fois qu'un personnage souhaite programmer un naviordinateur pour un saut dans l'hyperespace, il doit au préalable recourir à Astrogation.
- Astrogation détermine la connaissance de base que le personnage a de la géographie galactique. Un test est de mise chaque fois qu'un personnage s'interroge sur les systèmes voisins.
- Si des personnages se retrouvent sur un système inconnu, ils peuvent consulter un naviordinateur et recourir à Astrogation pour identifier leur position.
- Astrogation représente également la connaissance des itinéraires en hyperespace dans toute la galaxie, ainsi que des divers commerces et artisanats qu'elle abrite.

La difficulté d'un saut dans l'hyperespace dépend du secteur ciblé et de la distance à parcourir. Atteindre un système proche selon un itinéraire établi se traduit généralement par un **test Facile (◆)**, la difficulté pouvant augmenter en fonction de différents facteurs dont le plus important est la précision des données de navigation. Reportez-vous à la page 252 pour plus de détails sur le voyage en hyperespace.

On peut recourir à des ✲ en sus de ceux qui sont demandés par le calcul du saut pour améliorer la précision de la destination. Un seul ✲ net permet d'atteindre le système ciblé sans incident, mais des succès supplémentaires pourraient directement mettre le vaisseau en orbite autour de la planète désirée. Il est aussi possible de convertir ces ✲ additionnels en réduction du temps de calcul, surtout quand le temps presse.

Les ❨❩ obtenus dans le cadre d'un test d'Astrogation servent généralement à réduire le temps de voyage. Pour les périples les plus longs, ils peuvent servir à identifier les escales les plus adaptées, où le vaisseau pourra se réapprovisionner et mener diverses affaires lui permettant de couvrir une partie des frais de voyage. Un ✦ peut permettre de réduire le temps de calcul au minimum, ou la durée du voyage. Il peut aussi dévoiler des renseignements précieux, comme un itinéraire qu'on ne soupçonnait pas, mais qui s'avérera bien plus favorable.

À l'inverse, les ⚙ obtenus lors d'un test d'Astrogation pourraient diminuer la précision du voyage en hyperespace, en accroître la durée, ou simplement occulter des détails importants lors de l'analyse de l'itinéraire ou des cartes galactiques. Les ▽ peuvent être interprétés comme les ⚙, mais avec davantage de sévérité, ou simplement déclencher un terrible incident, comme être expulsé de l'hyperespace pour se retrouver sur la trajectoire d'un astéroïde.

ATHLÉTISME (VIGUEUR)

Les héros mènent une vie mouvementée où les épreuves physiques se succèdent. Cela se traduit souvent par un affrontement contre un ennemi armé d'un blaster, mais il peut aussi s'agir d'une montagne à gravir, d'une rivière à traverser à la nage ou d'un gouffre à franchir d'un bond. C'est la compétence Athlétisme qui régit ces actions. Elle mesure la condition physique générale du personnage et son niveau d'entraînement. Ceux qui suivent une préparation spéciale, comme les experts en survie et les athlètes professionnels ont très souvent un rang élevé en Athlétisme.

- Tout ce qui concerne l'escalade, y compris le rappel et les manœuvres en cordée, est régi par la compétence Athlétisme. La difficulté de ces tâches se calcule en fonction de la surface gravie et des conditions météorologiques.
- Les personnages qui nagent dans des conditions difficiles doivent faire un test d'Athlétisme. L'état de l'eau – avec des facteurs comme les vagues, le courant et la marée – détermine la difficulté générale de la tentative.
- Les sauts en hauteur et en longueur des personnages se font par le biais d'un test d'Athlétisme. La pesanteur locale et la distance à franchir influent sur la difficulté.
- Tout personnage est capable de courir, mais les sprints et les courses prolongées impliquent des tests d'Athlétisme.

La difficulté des tests d'Athlétisme est définie par les conditions et le niveau d'exigence de la tâche. Si l'affaire est aisée et se fait dans des conditions normales, il n'y a aucune raison de demander un test. Une tâche plus délicate, comme un saut de plus de deux mètres ou une baignade prolongée, se traduira par autant de ◆ que la difficulté évaluée. Si les conditions corsent l'affaire (pluie battante, vents brutaux ou poursuite), un ou plusieurs ■ peuvent s'ajouter. Si ces éléments se cumulent, le test peut s'avérer sensiblement plus ardu. Quand les circonstances sont particulièrement défavorables (ouragan, surface glissante, etc.) ou que l'épreuve paraît surhumaine, les ● sont de mise.

Les ✲ obtenus permettent de réduire le temps de l'épreuve ou d'accroître la distance parcourue.

Les ↻ ↻ peuvent servir à octroyer une manœuvre supplémentaire au personnage à son tour, à condition qu'elle consiste à se déplacer ou à accomplir un acte physique. Reportez-vous à la page 206 pour plus de renseignements, en gardant à l'esprit que les personnages ne peuvent pas exécuter plus de deux manœuvres à leur tour. Les avantages peuvent également conférer des □ à d'autres tests physiques accomplis par des alliés durant ce round, ou ultérieurement par le personnage.

Les ⊕ obtenus lors d'un test réussi devraient permettre au personnage de briller par ses prouesses : il ne se contente pas de déplacer le rocher, il le lance comme un simple ballon lesté ; il se suspend à la corniche, certes, mais profite aussi de son élan pour se hisser d'un bond sur la plateforme, atterrissant sur ses pieds.

Étant donné qu'Athlétisme est généralement employé pour les actions physiques, les ⚙ et ▽ sont censés se traduire par des ennuis corporels. Les ⚙, quand elles ne sont pas nombreuses, provoquent du stress. S'il y en a beaucoup, le personnage s'effondre et peut même subir une blessure correspondant à une entorse ou des contusions. Un ▽ peut provoquer jusqu'à une blessure critique, déterminée aléatoirement ou choisie par le MJ selon le contexte.



CALME (PRÉSENCE)

Vivre sous l'Empire n'est jamais facile pour un être sensible à la Force. Savoir garder son calme et sa lucidité lorsque sa vie est en jeu est essentiel face à ce flux constant de périls en tous genres. Le personnage qui reste serein saura déterminer efficacement les priorités et résoudre les problèmes critiques avant les questions plus triviales. Ces individus sont également plus aptes à ne pas perdre leurs objectifs de vue et à ne pas se laisser influencer par des perturbations externes.

- Dans certaines situations de combat, l'Initiative d'un personnage peut découler de son Calme, par exemple lorsqu'il a tranquillement préparé son action (cf. page 204 pour plus de détails).
- Le Calme d'un personnage peut lui permettre de rester insensible aux mensonges qui animent les discussions. Il sert à résister à Charme et Négociation (cf. **Interactions sociales**, page 117, pour plus de détails).
- Lorsque quelqu'un cherche à se montrer trop aimable, c'est souvent pour noyer la vérité sous un flot de mondanités. Les personnages peuvent profiter de Calme pour voir clair dans ces flatteries et déceler la vérité.
- Un personnage qui pose soigneusement un piège pour surprendre son adversaire peut déterminer son initiative par un test de Calme, car c'est lui qui a tranquillement défini comment débutera la rencontre.
- Si plusieurs personnes sont engagées avec un PJ dans une discussion pour laquelle la chronologie des arguments importe, ce PJ pourra faire son jet d'initiative avec Calme et intervenir au moment le plus propice, s'il a mieux préparé son intervention.

On bénéficie rarement d'un ✲ excédentaire lors d'un test de Calme, car la compétence sert surtout en opposition à l'action d'autrui ou pour déterminer l'initiative, ce qui prend tous les ✲ en compte.

Un ❍ obtenu lors d'un test de Calme peut servir à éclairer davantage le personnage sur la situation concernée. Il pourra par exemple anticiper des complications ou identifier un objet qui pourrait s'avérer précieux contre son adversaire : un astéroïde sur une trajectoire dangereuse lors d'une poursuite spatiale, un agent de sécurité à proximité de la cible qu'il s'apprête à viser, la prédilection d'un magistrat pour un certain type de débat, etc.

Un personnage qui obtient un ⊕ à un test de Calme est non seulement resté imperturbable malgré le chaos environnant, mais a même su en tirer parti. Chaque ⊕ obtenu à un test de Calme permet au personnage d'éliminer 3 points de stress.

Certaines situations sont à ce point mouvementées qu'elles font perdre leurs moyens aux plus flegmatiques. Le MJ peut dépenser des ⊛ obtenues lors d'un test de Calme pour faire manquer un détail ou un événement au personnage. Ainsi, lorsqu'un personnage obtient une ⊛ à un duel, il est peut-être si bien concentré sur sa cible qu'il ne remarque pas l'allié de celle-ci qui dégaine son arme en marge de l'affrontement. Si la situation tourne mal, le personnage peut même aller jusqu'à perdre toute notion des circonstances, ce qui peut se traduire par une petite psychose traumatique. Le MJ peut convertir les ⛉ obtenus lors de tests de Calme pour étourdir le personnage, qui restera submergé par la confusion environnante pendant un round.

CHARME (PRÉSENCE)

Un personnage gâté par la nature pourrait presque sillonner la galaxie gratis, en profitant des bonnes dispositions de ceux qu'il séduira par son plus beau sourire et de belles paroles. Son charme naturel lui permet de cerner le milieu social et culturel de son interlocuteur pour mieux décocher le compliment qui fait mouche. Notez cependant que recourir à la compétence Charme demande de conserver une certaine sincérité. Celui qui ne compte pas se soucier de l'authenticité de ses flagorneries ferait mieux de s'intéresser à la compétence Tromperie. Reportez-vous à l'encadré **Interactions sociales**, page 117, pour plus de renseignements. Les politiciens, les représentants de commerce et les escrocs sont connus pour leur Charme.

- Persuader un individu de faire une exception ou d'agir à l'encontre de ses habitudes en usant de flatterie, de charme et de séduction nécessite généralement un test de Charme.
- Invoquer l'altruisme de quelqu'un (même si l'interlocuteur en est en fait dépourvu) demande souvent au personnage de recourir à Charme. Ces requêtes vont souvent amener la cible à se démener pour aider les personnages sans attendre de contrepartie.
- Pour la plupart des espèces, la séduction passe par Charme, mais si l'attrait affiché est entièrement factice, Tromperie est souvent plus appropriée.

Les tests de Charme sont souvent opposés au Calme du sujet, hormis lorsque le PJ tente de convaincre des groupes importants, auquel cas la difficulté est fixée. Bien entendu, les modificateurs circonstanciels peuvent s'appliquer en fonction du style vestimentaire du personnage, de son espèce et d'autres traits. Quand le résultat souhaité va directement à l'encontre des intérêts de la cible, on peut également ajouter un dé de difficulté ◆.

Quand le personnage tente d'influencer plusieurs personnes ou une cible déjà bien disposée à son égard, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de cibles et leur état d'esprit. Les foules qui penchent d'emblée contre l'issue souhaitée par le personnage entraînent forcément un test plus difficile, alors que prêcher des convaincus requiert moins de dés de difficulté ◆, voire aucun.

Quand le PJ obtient des ✲ supplémentaires lors d'un test de Charme, la cible peut lui apporter son soutien de nouveau, ultérieurement. Chaque ✲ ainsi converti offre au personnage une occasion supplémentaire où la cible sera de son côté.

INTERACTIONS SOCIALES

La violence ne résout pas tous les conflits. Il est même souvent dans l'intérêt d'un personnage de régler certaines situations à l'amiable.

Chaque fois qu'un personnage tente d'en convaincre un autre d'agir d'une certaine manière, un test d'Influence est de mise. Ces tests servent généralement à déterminer comment la cible réagit à cette tentative. Il s'agit souvent de tests opposés, sauf face à un groupe. Si le personnage l'emporte, la cible adopte son point de vue, du moins pour la durée de la scène. En cas d'échec, ses arguments n'ont pas su influencer son interlocuteur.

Si les personnages ont déjà eu affaire l'un à l'autre, des ■ ou □ peuvent s'ajouter au test. Si le sujet a déjà pu constater que le personnage était digne de confiance, il sera plus enclin à coopérer. À l'inverse, s'il a déjà été abusé par le PJ, la situation risque de s'avérer bien plus délicate.

Ce sont les différentes compétences qui vont déterminer comment le personnage va tenter d'influencer sa cible. Utilisez Charme pour persuader une cible en la « caressant dans le sens du poil », ou Coercition pour intimider et soumettre un adversaire. Tromperie fait intervenir le mensonge pour inciter le sujet à coopérer. Commandement illustre le recours à l'autorité (réelle ou fictive). Négociation consiste à obtenir quelque chose d'autrui en échange d'une contrepartie censée l'intéresser. La **Table 3-2 : Interactions Sociales** rappelle les oppositions entre compétences. Reportez-vous à la description de chacune de ces compétences sociales pour plus de détails.

TABLE 3-2 : INTERACTIONS SOCIALES

Compétence Active	Compétence Opposée
Coercition, Commandement, Tromperie	Sang-froid
Charme	Calme
Négociation	Négociation ou Calme

Les peuvent servir à affecter d'autres sujets que la cible initiale. Il peut s'agir de simples passants ou d'individus qui n'étaient pas directement impliqués, mais qui peuvent se montrer serviables à leur manière. En cas de , le joueur peut décider qu'un PNJ ciblé deviendra un personnage récurrent, enclin à assister son héros sur le long terme. La personne en question ne se joindra pas à l'équipe, mais offrira par exemple des tarifs préférentiels pour ses produits de contrebande, ou sera prête à divulguer certains secrets impériaux.

Les et , à l'inverse, ne feront qu'abîmer la réputation du personnage aux yeux de ceux qu'il tentait d'influencer. Les servent par exemple à réduire le nombre de personnes que le personnage peut convaincre ou à finalement braquer contre lui celles qui sont affectées. Le MJ peut utiliser les pour monter un PNJ contre le personnage au point d'en faire une sorte d'ennemi récurrent.

COERCITION (VOLONTÉ)

Pour certains, le seul moyen de se faire respecter consiste à se faire craindre. En effet, certaines personnes n'accordent de crédit qu'à ceux qu'elles redoutent. Quand un personnage tente de se faire obéir en usant de menaces ou d'intimidation physique, il se fonde sur cette compétence. Un Seigneur Sith ou un interrogateur impérial peut user de coercition pour briser les faibles et les forcer à accomplir leur volonté. Il arrive parfois que des personnes justes emploient cette compétence pour pousser leurs adversaires à se rendre plutôt que de verser leur sang. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 117, pour plus de renseignements. Les Sith, les dictateurs et les barons de la pègre sont connus pour leur propension à contraindre leurs sujets.

- Chaque fois qu'un personnage a recours à une menace, qu'elle s'accompagne ou non d'une agression, il fait appel à Coercition. La menace peut être implicite : un simple geste intimidant, comme montrer son arme, relève lui aussi de cette compétence.
- Quand une cible est interrogée ou influencée alors qu'elle est retenue physiquement, celui qui tente de prendre l'ascendant sur elle effectue un test de Coercition.
- La torture physique passe toujours par Coercition. La violence physique risque évidemment d'engendrer aussi du stress et des blessures chez le sujet, ce qui est à traiter indépendamment de la tentative de Coercition.

La Coercition se traduit par un test opposé au Sang-froid de la cible. Des modificateurs circonstanciels (le degré d'impuissance de la cible, ou encore l'étendue réelle de la menace que représente le PJ, qui risque parfois de se surestimer) peuvent affecter sensiblement la réserve de dés. Tenter de convaincre quelqu'un de trahir ses valeurs ajoute systématiquement un dé de difficulté ◆.

Quand le personnage tente d'intimider plusieurs personnes ou une cible qui le craint déjà, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de cibles et leur état d'esprit. Les foules qui sont déjà disposées à résister à l'autorité abusive entraînent forcément un test plus difficile, alors que contraindre des personnes déjà effrayées par le personnage requiert moins de dés de difficulté ◆, voire aucun.

Les ✲ obtenus aux tests de Coercition peuvent servir à infliger du stress à la cible, à raison d'un point de stress par ✲ ✲.

En dépensant , le personnage peut influencer d'autres sujets que la cible de départ. Il peut s'agir de simples passants ou d'individus qui n'étaient pas directement impliqués, mais qui peuvent être intimidés par ce qu'ils voient. Grâce à , le personnage peut anéantir la résistance de la cible. L'allégeance de cette dernière est alors celle d'un allié soumis. Ce nouveau fidèle peut être exploité pour l'obtention de renseignements, de privilèges ou de biens, voire servir d'espion chez l'ennemi. Si sa double allégeance est découverte, toutefois, sa nouvelle loyauté contrainte pourrait ne pas y survivre.

L'efficacité de l'intimidation et de la contrainte dépend avant tout de l'approche employée et de la force des arguments. Le MJ peut utiliser des et des pour minimiser le résultat d'une tentative de Coercition. Tout peut ainsi représenter un ressentiment croissant à l'égard du personnage. Que la tentative soit couronnée de succès ou non, le sujet peut éprouver de l'amertume vis-à-vis de celui qui le fait agir contre son gré. Les , quant à eux, peuvent être utilisés pour que le personnage révèle à la cible des détails compromettants sur ses objectifs ou ses ambitions. Ainsi, un personnage qui tente de contraindre une cible à lui livrer les codes de sécurité d'une base impériale pourrait laisser échapper des renseignements concernant la flotte rebelle en attente dans la région.

COMMANDEMENT (PRÉSENCE)

Les plus illustres des héros ont parfois eux aussi besoin du concours d'autrui pour servir leurs desseins. On sait bien que les pires scélérats s'entourent de légions de larbins pour perpétrer leurs crimes odieux. Savoir mener ses compagnons et fidèles peut jouer un rôle primordial dans la réussite d'une entreprise. Certains ne suivent que par crainte des représailles ou pour l'appât du gain, mais la plupart du temps, on s'associe à quelqu'un parce qu'on a foi en lui. La compétence Commandement permet d'inspirer un sentiment de confiance à son entourage. Politiciens, officiers militaires et barons de la pègre ne peuvent espérer réussir que s'ils savent diriger.

Commandement associe la faculté de prendre les bonnes décisions, et de rester ferme et déterminé ce faisant, à celle d'inspirer la loyauté et le respect à ses troupes (cf. **Interactions Sociales**, page 117, pour plus de détails).

- Quand les alliés d'un personnage sont en proie à la peur (cf. page 327), un test de Commandement de celui-ci peut leur permettre de reprendre le dessus.
- Lorsqu'il prend la parole en public, un personnage peut recourir à Commandement pour pousser une foule à l'action, souvent par des motivations politiques.
- Quand ses sbires se sont laissé abuser par la ruse d'un adversaire, le personnage peut consolider leur loyauté en réussissant un test de Commandement.

La difficulté des tests de Commandement dépend de la complexité des ordres que le personnage tente de donner, ainsi que de l'intelligence et du professionnalisme des sujets. Les instructions les plus sophistiquées et les sujets les plus insubordonnés ou stupides font grimper le nombre des dés de difficulté . Un ordre simple donné à un serviteur loyal n'en demandera que peu, voire aucun.

Lorsqu'un personnage tente d'imposer une action susceptible de blesser le sujet ou d'être contre sa nature ou ses intérêts, un test opposé est nécessaire. Le Commandement du personnage s'oppose alors au Sang-froid de la cible, selon les spécificités des instructions.

Les obtenus aux tests de Commandement peuvent servir à prolonger le soutien de la cible pour d'autres scènes à venir, ou à accroître son efficacité durant l'action présente.

Les peuvent servir à affecter des observateurs supplémentaires. Par un , le joueur peut décider que le PNJ ciblé devient un personnage récurrent qui décide de suivre fidèlement son héros. Il peut alors se joindre à son équipe et offrir ses services comme aide de camp.

Le MJ peut utiliser les générées par le test de Commandement pour atténuer l'efficacité des tâches requises (elles prennent plus de temps ou sont mal exécutées). Les peuvent servir à saper l'autorité du personnage, au point qu'il aura bien du mal à donner des ordres à la cible et aux témoins de sa tentative. S'il obtient plusieurs au même test, la cible peut devenir particulièrement problématique, soit parce qu'elle contestera d'emblée les futures instructions, soit parce qu'elle montera les autres contre le personnage.

COORDINATION (AGILITÉ)

Quand un personnage doit se rendre quelque part sans se faire remarquer, il doit souvent garder l'équilibre sur des surfaces instables, se glisser dans des trous de souris, voire se réceptionner depuis des hauteurs impressionnantes. Il faut, pour surmonter ces épreuves, un grand sens de l'équilibre et une souplesse exceptionnelle. Ces deux aptitudes dépendent assurément de qualités naturelles, mais on peut les développer par la pratique et l'exercice.

Chaque fois qu'un personnage doit se contorsionner, Coordination intervient pour constituer la réserve de dés. À noter que certaines espèces jouissent d'une souplesse supérieure innée. Cet atout est alors indiqué dans la description de l'espèce.

De nombreux Chasseurs et Ombres sont connus pour leur souplesse et leur grâce naturelles. Certains doivent régulièrement compter sur cette compétence pour survivre. Pour d'autres, elle représente un complément précieux à d'autres techniques.

- Un personnage peut tenter d'effectuer une roulade pour amortir une chute et réduire les dégâts qu'elle aurait occasionnés en réussissant une action de Coordination (cf. **Chutes**, page 221).
- Progresser sur une surface étroite, qu'il s'agisse d'une poutre ou d'une canalisation, demande beaucoup d'équilibre et un test réussi de Coordination.

- Les personnages peuvent recourir à Coordination pour se libérer d'entraves en se désarticulant jusqu'à s'extraire des liens.
- Se faufiler dans les méandres d'un conduit d'égout ou de ventilation, ou encore naviguer efficacement dans une glissière à ordures, demande de réussir un test de Coordination afin d'éviter une chute soudaine (ou pire encore, de se retrouver coincé).

Tout ✲ excédentaire lors d'un test de Coordination peut être converti pour accroître la distance parcourue durant l'action concernée ou pour diminuer le temps requis. Chaque succès ainsi utilisé (jusqu'à ✲ ✲ ✲ ✲) peut augmenter la distance de 25 %.

obtenus lors d'un test de Coordination peuvent octroyer une manœuvre supplémentaire au personnage durant son tour (mais en cours de rencontre, il reste limité à deux manœuvres par tour). Un obtenu à un test de Coordination permet éventuellement d'accomplir la tâche avec brio, soit de manière spectaculaire, soit en recevant d'autres bénéfices durant l'action. Exemple : au lieu de marcher sur une corde pour traverser un gouffre, le personnage peut la décrocher ou la couper, et s'en servir pour se balancer jusqu'à l'autre bord, privant ainsi ses poursuivants de ce moyen de passage.

Pour illustrer les désagréments qu'un personnage peut subir lors d'un test de Coordination, le MJ peut dépenser les générées pour le priver de sa manœuvre gratuite, et ce, pour un round par menace obtenue. Un représente une conséquence très douloureuse : le personnage peut subir une blessure si un intervient lors d'un test de Coordination, ou perdre du matériel très précieux.

DISCRÉTION (AGILITÉ)

Il arrive souvent qu'un personnage ait à mener une opération qu'il vaut mieux accomplir à l'abri des regards. Il est en effet possible que des personnes influentes (généralement des agents de l'Empire ou un dangereux adepte du côté obscur) ne voient pas ses activités d'un très bon œil, ou simplement qu'il cherche juste à éviter un chasseur de primes, à moins qu'il n'en soit un lui-même. Ce type d'entreprise dépend souvent en premier lieu du talent du personnage à passer inaperçu. C'est presque toujours la compétence Discrétion qui représente ces aptitudes.

- Toute Ombre qui pratique régulièrement l'intrusion physique doit maîtriser l'art de la discrétion. De même, tous ceux qui versent dans l'espionnage doivent savoir échapper à la vigilance d'autrui. Discrétion englobe également la capacité, si précieuse pour les Chasseurs, de se camoufler en milieu naturel.
- Échapper à la vigilance d'un adversaire dépend de Discrétion, même si les difficultés peuvent être modifiées par l'environnement et le matériel impliqué.
- Discrétion permet éventuellement de se fondre dans l'ombre ou de filer quelqu'un sans se faire remarquer.
- Les personnages tenteront peut-être de dissimuler des gens ou des objets, en les cachant réellement ou en trompant ceux qui les cherchent. La réussite de ces actions dépend de la compétence Discrétion.

La difficulté d'un test de Discrétion est directement liée aux aptitudes de celui à l'attention duquel on tente d'échapper : les espèces qui comptent davantage sur l'odorat, l'ouïe ou d'autres sens peuvent plus facilement être bernées par Discrétion dans certaines conditions climatiques ou par une diversion qui n'abuserait pas un instant celles qui dépendent avant tout de la vision.

Les tests de Discrétion s'opposent le plus souvent à Perception, à moduler selon que l'adversaire cherche activement le personnage qui se cache ou ignore sa présence.

Les ✲ excédentaires aux tests de Discrétion peuvent servir à aider les alliés qui accompagnent le personnage, ce dernier leur indiquant des détails qui auraient pu les compromettre.

Les peuvent servir à diminuer le temps demandé par la tâche en question. Le personnage trouve par exemple un meilleur abri qui lui permettra de se déplacer plus vite tout en restant caché, ou il parvient à détourner l'attention d'un observateur-clé, ce qui lui ouvre un raccourci vers sa cible. Si les circonstances s'y prêtent, le personnage peut profiter d'un pour trouver le moyen de distraire un adversaire pendant toute la scène, ce qui lui permettra de renoncer à toute discrétion pour pouvoir accomplir plus rapidement sa tâche.

Le MJ peut utiliser les produites par un test de Discrétion pour gêner le personnage dans sa tentative. Le héros devra par exemple surmonter un obstacle imprévu ou rester immobile plus longtemps. Le MJ peut ainsi accroître le temps demandé par l'action furtive de 25 % par . Le maître du jeu peut utiliser des pour que le personnage laisse une trace de son passage. Cela n'a pas d'incidence sur le succès ou l'échec du test de Discrétion, mais un objet, un indice ou autre piste permettra plus tard de retrouver l'identité du personnage, voire de découvrir ses intentions.

INFORMATIQUE (INTELLIGENCE)

La galaxie aurait bien du mal à tourner sans l'assistance constante de l'informatique. Partout, des dispositifs sont reliés et synchronisés par des ordinateurs et des cerveaux de droïdes. Ceux qui savent se servir de ces machines peuvent parfois profiter de leurs ressources ou éviter au mieux les systèmes sous contrôle informatique. Beaucoup de gens ne se rendent pas compte à quel point ils dépendent des ordinateurs et s'exposent aux manipulations de ceux qui en connaissent les ficelles. Ces derniers peuvent commettre toutes sortes de crimes au nez et à la barbe des plus crédules. Le simple fait de recourir à l'HoloNet pour se divertir ou communiquer passe forcément par voie informatique, surtout quand des forces extérieures interfèrent avec le système. Cette compétence régit également la réparation d'ordinateurs,



les mesures défensives contre les slicers et les procédures logicielles de base qui permettent aux systèmes et droïdes de tourner sans accroc.

- Tenter d'ouvrir une porte verrouillée, de prendre le contrôle d'un ascenseur ou de se jouer d'un système de sécurité passe par la compétence Informatique.
- Consulter les archives concernant une personne, surtout quand elles sont cryptées, demande d'outrepasser des sécurités informatiques et d'interpréter des structures codées et des liens externes.
- Quand un slicer a commis une intrusion dans un système informatique, la compétence permet de savoir ce qu'il a fait en identifiant les fichiers accédés ou modifiés.
- Pour altérer la programmation d'un droïde ou accéder à sa mémoire, il faut réussir un test d'Informatique.
- Les personnages qui souhaitent récupérer des données issues d'un système ayant subi des dommages physiques doivent effectuer un test d'Informatique.

La difficulté d'un test d'Informatique est calculée en fonction des défenses du système visé et de son niveau de sophistication face à une intrusion. S'infiltrer dans le réseau d'un tapcafé pour modifier une transaction est enfantin, mais celui d'un avant-poste militaire sera bien plus difficile d'accès et bien préparé contre les éventuelles tentatives de piratage. En général, plus les informations protégées par le système sont vitales, plus il devrait se révéler difficile d'en outrepasser les défenses.

Les ✲ excédentaires peuvent servir à réduire la durée de la procédure. Ils illustrent souvent la grande connaissance que le personnage possède du type de système ciblé.

Les ❍ peuvent être convertis en informations supplémentaires sur le système. Le personnage peut ainsi découvrir l'accès à d'autres éléments, au journal du propriétaire, ou déceler des protections particulièrement furtives. Une fois qu'il a trouvé de telles données, le personnage peut tenter d'y accéder par d'autres tests d'Informatique. Un ◈ peut servir à masquer toute trace de son effraction. Chaque ◈ peut être utilisé pour ajouter ● au test d'un autre slicer qui tenterait de détecter ou d'identifier ce qu'a fait le personnage.

Le MJ peut dépenser les ❍ générées par le test d'Informatique d'un personnage pour illustrer le fait qu'il n'a pas su dissimuler son passage dans le système. La sécurité informatique est alors alertée d'une intrusion, tandis que les slicers qui cherchent à analyser le passage du personnage peuvent ajouter □ à leur test correspondant pour chaque ❍ obtenue lors du test d'Informatique initial du personnage.

Les ▽ peuvent être dépensés par le MJ pour représenter le fait que le personnage a laissé des traces de son propre système dans l'ordinateur qu'il a tenté d'infiltrer. Pour chaque ▽ obtenu au test d'Informatique du personnage, le MJ peut ajouter □ aux tests d'Informatique d'un PNJ utilisant le système ciblé pour pirater l'ordinateur du personnage.

MAGOUILLES (RUSE)

Magouilles englobe toute une palette de compétences primordiales pour les actes criminels, allant des aptitudes physiques demandées par certaines actions illégales jusqu'à la maîtrise de diverses techniques. Nous parlons ici de faire les poches, de crocheter les serrures, d'entrer par effraction dans des locaux sécurisés et d'en ressortir, d'escamoter, de se déguiser, de poser des pièges et de se livrer à d'autres activités peu recommandables. À l'appréciation du MJ, certains tests de Magouilles peuvent s'associer à Agilité plutôt qu'à Ruse, quand l'acte repose davantage sur les qualités physiques.

- Quand un personnage tente de crocheter une serrure ou de faire les poches de quelqu'un, il fait souvent appel à Magouilles. Certains verrous électroniques passent par Informatique ou Magouilles, voire les deux.
- Une fois qu'un prisonnier s'est libéré de ses liens par le biais de Coordination, il va devoir compter sur Magouilles pour crocheter la serrure de sa cellule et se soustraire aux systèmes de surveillance sur lesquels il tombera.
- Identifier les vulnérabilités d'un système de sécurité relève pratiquement de l'intuition pour un personnage rompu aux secrets de Magouilles.
- Magouilles s'oppose souvent à la Perception de la cible. Quand le test n'implique pas directement un autre personnage, c'est la qualité de l'objet que l'on cherche à surmonter qui détermine la difficulté.

Un ou plusieurs ✲ obtenus à un test de Magouilles indiquent normalement que le personnage en apprend davantage sur son adversaire. Un voleur pourra ainsi mieux planifier son intrusion, par exemple, et éviter certains imprévus.

Un personnage peut se servir des obtenus pour identifier une autre cible potentielle ou acquérir d'autres objets. Exemple : les personnages parviennent bien à s'évader, mais en plus, ils découvrent l'endroit où leur adversaire conservait ses armes de collection. Un peut octroyer au personnage un bénéfice inattendu. Ce peut être la valeur de l'objet qui dépasse ses attentes ou la révélation de renseignements précieux. Si Magouilles servait à crocheter un verrou, le personnage peut concevoir un moyen systématique de le débloquer, en mettant la main sur la clé adéquate ou en en improvisant une avec les moyens du bord.

Quand un personnage obtient des à un test de Magouilles, le MJ n'aura qu'à le cueillir juste après sa tentative. Le héros sera plus ou moins en danger, en fonction du nombre de : plus elles sont nombreuses, plus il se fera pincer rapidement et plus les conséquences seront brutales. Le MJ peut utiliser les pour que le personnage laisse des preuves de son larcin : il fera par exemple tomber sa chevalière dans la poche de celui qu'il tentait de délester.

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

L'espace regorge de dangers. Un défaut du système de recyclage d'air peut mettre en danger tout un équipage, qui n'aura plus qu'à trouver un lieu sûr où atterrir. Un moteur hyperespace défaillant peut faire échouer tout le monde à une distance décourageante de tout chantier de réparation. Ceux qui acceptent ces dangers doivent avoir une foi inébranlable dans la qualité de leur vaisseau ou dans les aptitudes mécaniques de leur équipage. Toutefois, même dans ces conditions, la présence d'un mécanicien particulièrement talentueux peut sauver le navire d'une disparition certaine.

Les vaisseaux planétaires et atmosphériques, les droïdes et même les fidèles blasters peuvent céder au moment le moins opportun. Ces appareils emploient des technologies très variées, mais il reste des concepts de base que tout expert en la matière peut appliquer d'une machine à l'autre. La compétence Mécanique représente l'expérience nécessaire pour effectuer ces réparations. Elle joue un rôle critique pour les Artisans, mais s'avère également précieuse pour les pilotes et les assistants sur le terrain.

- Tout appareil ayant subi des dommages peut être réparé avec les bons outils et la compétence Mécanique.
- C'est cette compétence qui permet de réparer les droïdes.
- Un personnage peut recourir à Mécanique avant de procéder à une réparation, de manière à déterminer les pièces et outils nécessaires, ainsi que les coûts approximatifs. Ces renseignements peuvent s'avérer très utiles pour le personnage qui compte payer les réparations.
- Il arrive qu'un personnage dispose d'un vaste assortiment de pièces issues d'appareils endommagés. Dans ce cas, s'il tente d'en tirer une nouvelle machine, il devra recourir à la compétence Mécanique.

Le MJ peut décider qu'il est impossible de véritablement réparer un engin sans disposer de certains outils et pièces. Au lieu de cela, il peut se contenter d'imposer des ◆ supplémentaires, autorisant alors les bricolages provisoires.

Les ✲ excédentaires obtenus aux tests de Mécanique peuvent permettre d'accroître l'efficacité de l'opération ou de réduire la durée associée au test (de 10 à 20 % par ✲).

Les générés par un test de Mécanique peuvent indiquer des réparations particulièrement réussies, au point même que l'appareil bénéficie désormais d'une meilleure qualité que celle de départ. Cela peut se traduire par un ■ lors de l'utilisation de l'objet, voire octroyer l'attribut Bonne qualité à l'appareil pour la durée de la séance de jeu. Les peuvent conférer au dispositif une fonction supplémentaire, mais à usage unique. Il peut s'agir d'un accélérateur temporaire de moteur ou d'un tir de blaster plus puissant. Les détails de cette fonction sont dans tous les cas soumis à l'appréciation du maître du jeu. Les tests de Mécanique obéissent à certaines règles spéciales lorsqu'ils s'appliquent à des véhicules et des vaisseaux stellaires (cf. page 249).

Les obtenues aux tests de Mécanique représentent des réparations très médiocres ou provisoires. Le MJ peut faire en sorte que le dispositif en question connaisse des défaillances peu de temps après le test de Mécanique. Les peuvent servir à endommager encore plus l'appareil ou à entraîner le mauvais fonctionnement d'autres pièces.

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

Au cours de leurs voyages, les personnages finiront par subir des blessures. Les plus bénignes ne devraient pas demander d'intervention médicale, mais d'autres exigeront l'attention d'un professionnel. La compétence Médecine correspond à cette formation. Elle sert aussi bien à traiter les contusions et les coupures que les atteintes plus graves.

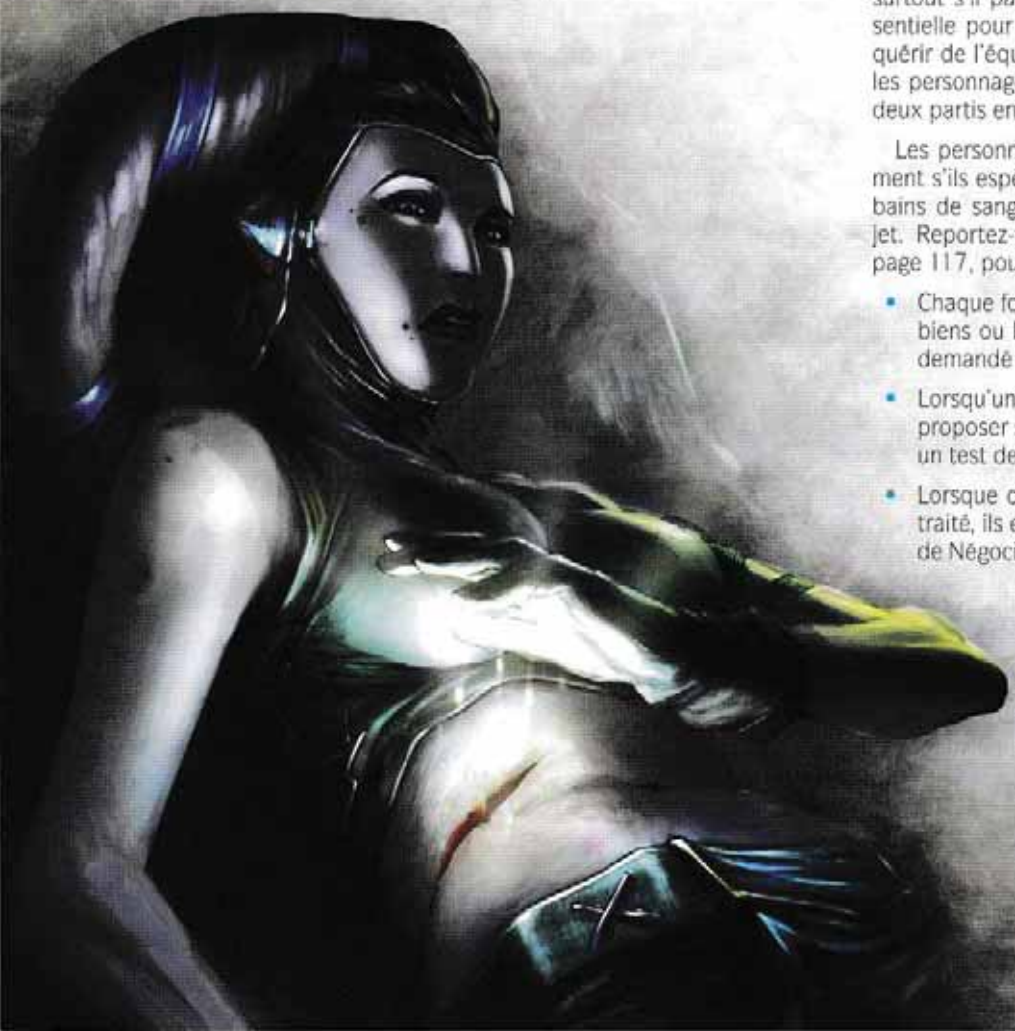
- Les premiers soins, y compris l'application d'un médipack, dépendent du niveau du personnage en Médecine. Les médipacks ont l'avantage d'être très faciles à utiliser, mais la gravité de la blessure peut corser les choses.
- Le traitement des intoxications passe par la compétence Médecine (de même que les tentatives d'empoisonnement). C'est également le cas pour l'utilisation des remèdes et des drogues.
- Des maladies contagieuses exotiques et divers parasites sévissent sur de nombreuses planètes. Un médecin qui a beaucoup voyagé connaîtra les symptômes et les traitements associés à ces affections locales.
- Les traitements plus lourds comme la chirurgie, les greffes cybernétiques et la psychothérapie, sont gérés par la compétence Médecine, mais nécessitent généralement du matériel médical et pharmaceutique supplémentaire.

La difficulté du test dépend avant tout de l'état de santé du patient (cf. **Table 3-3 : Difficulté des tests de Médecine**). En cas de réussite, la cible élimine un nombre de points de blessure égal au nombre de succès ✲, et élimine un nombre de points de stress égal au nombre d'avantages ❍.

À noter qu'un même personnage n'a droit qu'à un test de Médecine par semaine pour aider une personne à récupérer d'une blessure critique. Cette compétence n'est d'aucun secours pour les droïdes, qui peuvent néanmoins lui substituer Mécanique pour profiter de tests de soins similaires. Un personnage qui tente de soigner ses propres blessures augmente de ◆◆ la difficulté du test de Médecine.

TABLE 3-3 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

État de Santé	Test de Médecine
Nombre de points de blessure inférieur ou égal à la moitié du seuil de blessure.	**Facile (◆)**
Nombre de points de blessure supérieur à la moitié du seuil de blessure.	**Moyen (◆◆)**
Nombre de points de blessure supérieur au seuil de blessure.	**Difficile (◆◆◆)**
Récupérer d'une blessure critique.	Niveau de gravité de la blessure critique en question



Chaque ✲ obtenu à un test de Médecine soigne normalement 1 point de blessure, à hauteur du nombre de points de blessure dont souffre actuellement le sujet. Au-delà, les ✲ excédentaires n'ont pas d'effet en termes de jeu, mais peuvent représenter un traitement très professionnel.

Chaque ❍ peut servir à éliminer un point de stress. Les ⊕ obtenus lors du traitement d'une blessure critique peuvent également soigner des blessures supplémentaires, et vice versa.

Le MJ peut utiliser les ⊛ obtenus à un test de Médecine pour infliger du stress au sujet, ce qui illustre le choc de l'opération, ou pour accroître le temps demandé par la procédure. Un ▽ représente un accident fâcheux : le personnage a par exemple malencontreusement aggravé l'état du patient qu'il aidait à récupérer d'une blessure critique.

NÉGOCIATION (PRÉSENCE)

Souvent, le meilleur moyen d'obtenir la coopération d'une personne consiste à lui concéder ce qu'elle désire. L'art de la négociation revient à déterminer quelle part des attentes d'autrui il faut satisfaire pour recevoir un bien ou un service en contrepartie. Un maître négociateur peut ainsi s'en tenir aux sacrifices les plus anodins en échange d'avantages cruciaux, tandis qu'un novice paiera la marchandise bien plus cher qu'elle ne vaut, surtout s'il paraît aux abois. Cette compétence est essentielle pour tous ceux qui doivent régulièrement acquérir de l'équipement nouveau et se révèle vitale pour les personnages qui doivent jouer les médiateurs entre deux partis en guerre.

Les personnages auront besoin de négocier efficacement s'ils espèrent éviter les conflits sans provoquer de bains de sang. Négociation s'oppose au Calme du sujet. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 117, pour plus de détails.

- Chaque fois qu'un personnage souhaite acheter des biens ou louer des services, il doit acquitter le prix demandé ou recourir à la compétence Négociation.
- Lorsqu'un personnage souhaite vendre des biens ou proposer ses services, le prix final est déterminé par un test de Négociation.
- Lorsque deux individus concluent un accord ou un traité, ils effectuent un test opposé ou concurrentiel de Négociation. Le vainqueur se taille la part du lion.

Négociation se traduit généralement par un test opposé, contre le Calme ou la Négociation de la cible. Des modificateurs circonstanciels peuvent s'appliquer en fonction des relations passées entre les personnes concernées, ainsi que de l'attrait présenté par les biens ou services. Il est extrêmement rare que cette compétence n'engendre pas un test opposé, mais ce n'est pas impossible. Dans ce cas, le MJ est censé évaluer la difficulté selon les paramètres évoqués ci-dessus.

Les ✲ excédentaires peuvent accroître le profit réalisé par le personnage (de 5 % par ✲). Ils peuvent également servir à modifier les clauses de l'accord, de manière à ce qu'il couvre une plus longue durée ou permette d'acquérir plus de marchandises pour le même prix. Pour plus d'informations sur la façon de dépenser les ✲, reportez-vous aux règles du commerce page 158.

Les 🔱 obtenus lors d'un test de Négociation peuvent être convertis en autres faveurs de la part de la cible (concessions en cas de test raté, à-côtés s'il est réussi). En cas de ⚜, le joueur peut décider que le PNJ ciblé devient son interlocuteur commercial privilégié. Ce dernier pourra ensuite rechercher plus ou moins activement des marchandises qui intéressent le PJ ou faire part à d'autres clients de la qualité des services ou des biens offerts par son nouveau partenaire.

Les ⚙ peuvent servir à augmenter le prix des articles que le personnage souhaite acheter, à déprécier les marchandises qu'il tente de vendre ou à raccourcir la durée des accords qu'il négocie. Le MJ peut profiter d'un 🔻 pour saper les ambitions du personnage.

PERCEPTION (RUSE)

Les personnages doivent rester vigilants en toute circonstance, à l'affût du moindre indice annonçant un danger imminent ou un avantage à saisir. La compétence Perception représente cette conscience passive et constante de l'environnement. C'est grâce à elle qu'on remarque un signal discret ou un indice dissimulé et qu'on distingue certaines nuances sans les chercher activement. La compétence est cruciale dans ce quotidien dangereux où les joueurs évoluent, depuis les déserts sauvages d'un monde frontalier jusqu'à la jungle d'une cité tentaculaire.

Notez que Perception englobe tous les sens naturels des personnages. Les humains sans amélioration cybernétique n'en ont que cinq. Beaucoup d'autres espèces disposent toutefois d'autres moyens de percevoir l'environnement.

- Quand un personnage n'a pu prévoir un piège ou un guet-apens, il a parfois droit à un test de Perception pour éviter d'être surpris. Ce test peut éventuellement être opposé au test de Discrétion de l'adversaire.
- Les tests de Magouilles sont souvent opposés à la Perception de la cible.
- Perception peut intervenir chaque fois qu'un personnage a l'occasion de détecter un indice infime : une conversation à peine audible, l'odeur ténue d'un explosif, ou une drogue mélangée à une boisson.
- Perception peut servir lors de phases d'observation consistant à surveiller une cible à son insu, à distance.

Perception peut s'opposer à des compétences servant à dissimuler des objets ou des personnes, ou être assortie d'une difficulté fixée selon l'environnement. Le vacarme d'une usine peut étouffer une conversation, de même qu'une boisson épicée va masquer le goût du poison.

Les ✲ excédentaires obtenus aux tests de Perception peuvent révéler des détails supplémentaires. Le personnage reconnaît par exemple l'accent du locuteur ou les pigments employés pour l'élaboration d'un tableau contrefait, ou il détermine le nombre de personnes qui lui tendent une embuscade.

Un 🔱 peut servir à se souvenir de détails supplémentaires concernant l'élément remarqué. C'est peut-être parce qu'il a quelques connaissances dans un certain domaine que le personnage a remarqué quelque chose d'étrange. Un ⚜ peut servir à remarquer des détails qui pourront s'avérer utiles par la suite, et ainsi conférer un □ aux personnages lorsqu'ils auront affaire à l'élément en question.

Les ⚙ des tests de Perception peuvent être utilisés par le MJ pour taire un détail crucial de la situation ou de l'environnement. Un 🔻 peut servir à désinformer le personnage sur ce qui l'entoure ou sur la cible du test.

PILOTAGE (ESPACE) (AGILITÉ)

Ceux qui sont impliqués dans des conflits à l'échelle de la galaxie savent que leur capacité à piloter des vaisseaux est primordiale. Certains utilisent leur vaisseau spatial pour voyager vers des mondes inconnus et explorer des régions de l'espace abandonnées depuis longtemps. D'autres volent dans de petits chasseurs ou des navettes de patrouille, et combattent au moyen de lasers et de torpilles dans le vide glacial. Que l'équipage s'efforce d'éviter les tirs ennemis ou simplement d'éveiller l'attention, la réussite de l'entreprise dépend le plus souvent du talent de celui ou celle qui tient la barre.

Les actions les plus simples, comme les décollages et atterrissages routiniers, ne font pas appel à un test de Pilotage (espace). Mais quand une tempête de sable, un motivateur défaillant ou des tirs ennemis viennent compliquer l'affaire, les dés ont leur rôle à jouer.

- Chaque fois qu'au moins deux vaisseaux spatiaux rivalisent de vitesse, un test concurrentiel de Pilotage (espace) permet d'en déterminer l'issue.
- Les poursuites, qu'elles se déroulent au cœur d'une ceinture d'astéroïdes, dans un champ de bataille encombré ou en bordure d'une zone d'instabilité gravimétrique, se résolvent par le biais d'un test opposé de Pilotage (espace).
- Dans le cadre d'une bataille spatiale, les pilotes doivent souvent manœuvrer farouchement pour orienter leurs armes et leurs boucliers de la façon la

plus avantageuse possible. Quand des adversaires jouent des coudes sur ce point, le vainqueur est désigné par l'intermédiaire d'un test opposé de Pilotage (espace).

La difficulté d'un test de Pilotage (espace) est déterminée selon la complexité des manœuvres concernées, la sévérité des conditions de navigation et les défauts ou subtilités des commandes du vaisseau spatial.

Les ✲ excédentaires permettent au personnage d'avoir une meilleure notion de la situation ou de trouver un moyen de modifier son véhicule avantageusement, pour qu'il soit plus efficace à l'avenir.

Les ❍ générés par un test de Pilotage (espace) peuvent servir à révéler un point faible dans le style de conduite de l'adversaire ou un défaut de son véhicule, ce qui profitera au personnage lors de rounds ultérieurs de combat. Un ⊕ peut permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire tout en continuant à piloter le véhicule.

Si un joueur obtient ⚙ ⚙ lors d'un test de Pilotage (espace), le MJ peut attribuer un ■ aux tests de ses adversaires, pour illustrer une défaillance passagère de son engin. Un ▽ peut servir à infliger des dommages au vaisseau, les machines supportant mal les contraintes exercées par la piètre démonstration de pilotage du PJ durant ce test.

PILOTAGE (PLANÉTAIRE) (AGILITÉ)

Quand des personnages sillonnent la surface de l'un des nombreux mondes de la galaxie, ils s'éloignent souvent de leur vaisseau spatial. Des véhicules de taille plus réduite et mieux adaptés au milieu ambiant sont couramment employés pour ces transports. Il peut s'agir d'engins à répulseurs, d'appareils aériens ou de véhicules aquatiques. Quel que soit le mode de locomotion du véhicule (qu'il roule, glisse, plane, marche, vole ou flotte), son utilisation est régie par la compétence Pilotage (planétaire).



Quand les conditions de circulation et le climat sont normaux, les personnages ne sont pas tenus d'effectuer le moindre test de Pilotage (planétaire). On n'y a recours que dans les circonstances les plus problématiques. C'est le cas d'une poursuite à grande vitesse, d'un voyage sur une mer démontée, d'un trajet à bord d'un véhicule défaillant, ou d'une combinaison de toutes ces complications. Pour certains, cette compétence correspond à une passion et à un métier. Pour d'autres, il s'agit juste d'une nécessité quotidienne qui s'impose à eux.

- Quand un personnage prend les manettes d'un vaisseau de surface totalement nouveau pour lui, il doit réussir un test de Pilotage (planétaire) pour en déchiffrer les commandes de base.
- Chaque fois que deux personnages sont engagés dans une course à la surface d'un monde, le résultat est déterminé par un test opposé de Pilotage (planétaire).
- Quand un personnage en poursuit un autre ou est lui-même poursuivi, semer le poursuivant ou coller au train du fuyard se fait par l'intermédiaire d'un test opposé de Pilotage (planétaire).

La difficulté d'un test de Pilotage (planétaire) est déterminée selon la complexité des manœuvres concernées, la sévérité des conditions climatiques et les défauts ou subtilités des commandes du véhicule.

Les ✲ excédentaires permettent au personnage d'avoir une meilleure notion de la situation. Au lieu de cela, il peut trouver un moyen de modifier son véhicule avantageusement, pour qu'il soit plus efficace à l'avenir.

Les ❍ générés par un test de Pilotage (planétaire) peuvent servir à révéler un point faible dans le style de conduite de l'adversaire ou un défaut de son véhicule, ce qui profitera au personnage lors de rounds ultérieurs. Un ⊕ peut permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire tout en continuant à piloter le véhicule.

Si un joueur obtient ⚙ ⚙ lors d'un test de Pilotage (planétaire), le MJ peut attribuer un ■ aux tests de ses adversaires, pour illustrer une défaillance passagère de son engin. Un ▽ peut servir à infliger des dommages au véhicule, la machine supportant mal les contraintes exercées par la piètre démonstration de pilotage du PJ durant ce test.

RÉSISTANCE (VIGUEUR)

La galaxie ne va pas s'arrêter de tourner quand un personnage a besoin de s'accorder une pause. S'ils veulent atteindre leurs objectifs, les héros vont régulièrement devoir faire preuve de la persévérance requise pour affronter les pires situations. Ils devront souvent se priver de sommeil, affronter des climats impitoyables, et n'auront parfois rien à manger ou presque pendant plusieurs jours. Il leur arrivera peut-être aussi d'ingérer des substances toxiques, que ce soit fortuitement, en ramassant ce qu'ils espéraient être comestible, ou en subissant la perfidie d'un espion.

Résistance représente la capacité du corps à ne pas succomber à ces diverses menaces, et à supporter des conditions extrêmes. Quand un personnage effectue un test de Résistance, c'est souvent qu'il s'est engagé dans une situation qui aurait fait rebrousser chemin à la plupart des gens raisonnables.

- Quand un personnage tente de se passer de sommeil pendant une durée qui n'est pas conseillée pour son espèce, il doit réussir un test de Résistance pour rester éveillé.
- Si un personnage ingère une substance toxique, il a recours à Résistance pour en éviter les effets.
- Quand un personnage est exposé de façon prolongée à un environnement particulièrement inhospitalier (froid, chaleur, pollution, etc.), les conséquences peuvent en être atténuées par un test réussi de Résistance.
- La déshydratation et la malnutrition peuvent rapidement exténuer l'organisme : Résistance permet de s'en prémunir dans une certaine mesure.

La difficulté de tout test de Résistance dépend de la sévérité des effets que le personnage tente d'éviter. Se passer de sommeil pendant 24 heures n'ajouterait par exemple qu'un seul ◆, tandis que sillonner les plaines glacées de Hoth en plein blizzard s'assortirait d'une difficulté bien supérieure.

Les ✲ excédentaires des tests de Résistance permettent d'accroître les effets du succès, si bien que le personnage peut attendre plus longtemps avant de devoir se soumettre à un nouveau test.

Un 🔱 obtenu à un test de Résistance permettra au personnage et à ses alliés d'identifier un moyen de réduire la difficulté des prochains tests contre cette même menace. Obtenir un ⊕ peut éliminer trois points de stress, la détermination du personnage contre l'adversité s'avérant souveraine.

Le MJ peut dépenser les ⚙ générées par un test de Résistance pour accabler le personnage de pénalités à ses tests suivants. Les ▽ peuvent servir à infliger une blessure ou une blessure critique au personnage, qui résiste mal à ces conditions extrêmes.

SANG-FROID (VOLONTÉ)

Un être sensible à la Force ne parviendra jamais à maîtriser ses pouvoir, ni même à les utiliser, s'il est incapable de discipliner suffisamment son esprit. De plus, la galaxie regorge d'horreurs. Certaines, comme les rancors, les wampas et les dragons Krayt, sont des bêtes d'origine naturelle d'une violence inouïe, fruit de leur environnement. D'autres, comme l'Étoile Noire, ont été créées par des êtres intelligents et n'ont pour seule fonction que de semer terreur et destruction. Enfin, quelques-unes peuvent s'avérer surnaturelles, comme les vergences du côté obscur. Au fil de leurs aventures, les personnages croiseront souvent des créatures qui chercheront à les démembrer ou à les dévorer. Savoir garder son sang-froid pour réagir de la meilleure manière face à ces abominations relève de cette compétence, qui représente la capacité à surmonter ses instincts biologiques, et à ne pas s'abandonner à la panique comme le feraient d'autres, plus impressionnables.

Le Sang-froid permet de surmonter trahisons et menaces. Il sert aussi à résister à Coercition, Commandement et Tromperie (cf. **Interactions Sociales**, page 117, pour plus de détails).

Sang-froid joue également un rôle-clé dans le développement des facultés liées à la Force (cf. **Chapitre VIII : La Force**).

- Si un personnage est immobilisé par un feu nourri, il peut avoir besoin de réussir un test de Sang-froid pour agir normalement.
- Employer les pouvoirs de la Force, par exemple pour soulever un objet (ou un individu) ou influencer l'état émotionnel d'une personne, peut nécessiter la réussite d'un test de Sang-froid.
- Face à une créature terrifiante, c'est la compétence Sang-froid qui permet de tenir bon au lieu de s'enfuir.





- Il arrive qu'on vous fasse miroiter un accord trop beau pour être vrai. Résister à une telle tentation passe par Sang-froid.
- Savoir déceler les mensonges d'un beau parleur (et ne pas se laisser influencer) est souvent une question de Sang-froid.
- Sang-froid intervient souvent en opposition à l'action d'autrui (sans passer par un jet), si bien qu'il ne sera pas toujours possible d'obtenir de ✲ excédentaires. Toutefois, quand c'est le cas, on peut se servir d'un ✲ pour dégrader un ⬢ en ◇ à la prochaine action du personnage.

Les ☋ obtenus à un test de Sang-froid peuvent révéler certains indices sur la situation en cours. Le personnage note par exemple un point faible chez l'ennemi qui paraissait jusque-là implacable, ou décèle dans les tirs adverses une récurrence qui peut lui permettre de se mettre à l'abri. Souvent, le simple fait de voir un allié farouchement déterminé face à une menace suffit à vous galvaniser. Un ⊕ obtenu à un test de Sang-froid peut être converti en ■ pour un test de Sang-froid qu'un allié du personnage effectue au round suivant.

Le MJ peut se servir des ☋ des tests de Sang-froid pour miner le moral du personnage, en lui infligeant par exemple des malus à ses prochaines actions en situation critique. Les ▽ peuvent véritablement l'accabler. Il se retrouve alors incapable d'exécuter plus d'une simple manœuvre à son prochain round de combat.

SURVIE (RUSE)

Il n'est pas rare que les personnages s'aventurent à l'écart des mondes civilisés. C'est parfois un choix, mais il arrive aussi qu'ils échouent quelque part en cherchant du secours. Savoir reconnaître les périls d'un environnement naturel et en exploiter les ressources est du domaine de la compétence Survie.

Les personnages qui passent leurs années de formation sur des planètes restées à l'état sauvage y acquièrent souvent cette compétence, qui devient une seconde nature. D'autres peuvent l'apprendre par leur formation militaire. Certains en dépendent directement dans le cadre d'un métier qui leur demande de se rendre sur des mondes indomptés pour exploiter leurs richesses naturelles.

- Lorsqu'un personnage doit identifier des aliments comestibles, de l'eau potable ou des abris sûrs en environnement naturel, il se soumet à un test de Survie.
- Les personnages doués en Survie savent reconnaître les tendances climatiques, les signes d'un danger imminent, et savent comment se préparer à les affronter.
- Pister du gibier ou un individu recherché en milieu sauvage dépend de Survie.
- Survie représente également la capacité des personnages à maîtriser les animaux domestiques pour en faire des bêtes de somme ou des montures.

La difficulté d'un test de Survie dépend de l'environnement. Il faut notamment tenir compte de la biocompatibilité du monde avec le PJ, des conditions climatiques et des outils disponibles.

Les ✲ en excès par rapport à la difficulté du test de Survie peuvent servir à assister d'autres personnages dans cette épreuve. Sinon, le personnage peut aussi accumuler les vivres pour disposer de davantage de temps entre les tests.

Les ❍ peuvent être convertis en meilleure compréhension de l'environnement, rendant les tests de Survie ultérieurs plus faciles. Le personnage a peut-être repéré un point d'eau où les proies se retrouvent, une grotte abandonnée constituant un excellent abri ou un bosquet d'arbres fruitiers biocompatibles. Lors d'un pistage, un ❍ peut servir à apprendre un détail sur les proies, comme leur nombre et leur espèce, ou à mieux déterminer la fraîcheur de leurs traces. Les ⊕ lors d'un test visant à maîtriser un animal domestique peuvent rapprocher la bête du personnage au point d'en faire un compagnon loyal. Lors d'un pistage, un ⊕ peut être converti en indice capital concernant la cible ; sa destination, sa configuration, la présence de prisonniers ou de marchandises.

Le MJ peut profiter des ۞ obtenues aux tests de Survie pour dilapider les ressources vitales du personnage, qui a dû puiser dans sa nourriture pour appâter le gibier ou gaspiller du combustible en tentant de faire du feu. Les ▽ peuvent être convertis en blessures, en blessures critiques ou en stress élevé chez le personnage, qui résiste très mal aux contrées inhospitalières de ce coin perdu de la galaxie.

SYSTÈME D (RUSE)

La compétence Système D représente l'instinct que l'on développe en vivant dans les milieux louches. Il en est qui acquièrent cette capacité en étudiant et en singeant les moindres comportements de ceux qui ont vécu cette existence impitoyable, mais la plupart l'apprennent à l'école des bas quartiers. Quand un personnage a l'intention de prospérer parmi le réseau complexe de la pègre, il doit en apprendre la langue et identifier sans hésitation les rôles des divers acteurs.

- Quand un personnage cherche un receleur spécialisé en marchandise douteuse et en services illicites, il peut tenter de le trouver par l'intermédiaire d'un test de Système D.
- Système D représente l'instinct qui permet au personnage de détecter des indices dans l'expression et l'attitude de ceux qui œuvrent en marge des structures légales. Cela peut permettre de comprendre certaines références cachées dans les conversations.
- Lorsqu'on a affaire à des criminels ou à des éléments de la pègre, Système D permet de les approcher sans éveiller leur méfiance.

En général, Connaissance (Pègre) traite des renseignements et faits concernant le monde du crime. Système D régit plutôt la manière d'exploiter efficacement ces informations et d'agir dans un environnement de type criminel. Les ✲ gagnés aux tests de Système D peuvent servir à réduire le temps ou les fonds nécessaires à l'obtention de l'objet, du service ou des renseignements désirés.

Les ❍ peuvent révéler des rumeurs supplémentaires ou d'autres éléments qui pourront s'avérer utiles. Grâce à un ⊕, le personnage peut bénéficier durablement d'un contact sur le terrain, qui pourra lui confier régulièrement des informations plutôt fiables.

Le MJ peut se servir des ۞ générées par un test de Système D pour altérer les renseignements obtenus avec des rumeurs mensongères ou des exagérations typiques nées du bouche à oreille. Les ▽ peuvent représenter le fait que le personnage laisse échapper des détails le concernant ou ayant trait à ses objectifs, informations qui, en revanche, n'échapperont pas à ses adversaires.

TROMPERIE (RUSE)

Il arrive qu'un personnage ait besoin de convaincre autrui d'agir d'une certaine manière, mais qu'il soit à court d'arguments pour l'influencer. Dans une telle situation, un certain laxisme moral est parfois nécessaire. Que l'on souhaite que la personne achète quelque marchandise, accorde une faveur ou aille simplement voir ailleurs, l'art de mentir peut souvent faire la différence. Chaque fois que le mensonge intervient dans la tentative de persuasion, le personnage recourt à la compétence Tromperie. Les Conseillers, les Ombres et de nombreux marchands sans scrupules sont tous des maîtres en Tromperie. La compétence peut également être employée par des personnes qui n'appartiennent pas à ces sphères, mais celles-ci n'en feront pas le point central de leur évolution.

Celui qui cherche à duper tente d'abuser la perception de sa cible. Tromperie s'oppose au Sang-froid de celle-ci. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 117, pour plus de détails. Quand le personnage tente d'influencer plusieurs personnes ou une cible qui lui fait confiance, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de sujets ou leur état d'esprit (voire les deux). Les foules qui sont a priori portées à se méfier du personnage impliquent forcément un test plus difficile, alors que flouer ceux qu'on mystifie déjà requiert moins de dés de difficulté.

- Quand un personnage tente de tromper un acheteur ou un vendeur sur la valeur d'un objet pour en ajuster le prix à son avantage, il a recours à Tromperie.

- Chaque fois qu'un personnage cherche à distraire un adversaire par la ruse, même dans le cadre d'une confrontation physique, il peut recourir à Tromperie.
- S'il est poursuivi, un personnage peut utiliser Tromperie pour laisser une fausse piste, dans l'espoir d'égarer son limier et donc de gagner de l'avance.

Les ✲ obtenus lors d'une tentative de Tromperie peuvent servir à prolonger les effets du mensonge. Cela peut faire gagner du temps au personnage et lui permettre de repartir avant que la supercherie ne soit découverte. On peut aussi imaginer que la cible a moins de chances de démasquer l'imposture et devient même le parfait pigeon.

Les ❍ peuvent servir à accroître la valeur des marchandises ou services obtenus. La cible a néanmoins le sentiment d'avoir conclu un accord équitable avec le menteur. Un ⏚ peut suffire à convaincre la cible que son interlocuteur est parfaitement digne de confiance. Les tentatives de Tromperie ultérieures dont elle fera l'objet ne passent même plus par un test opposé, elles sont simplement assorties d'une difficulté de base dépendant de la nature du mensonge.

Une ⚙ obtenue à un test de Tromperie dévoile une partie du mensonge. La cible a peut-être l'impression qu'on lui a menti sans pouvoir mettre le doigt dessus, ce qui la rend méfiante vis-à-vis du personnage. Dans le cas de ▽, le même phénomène se manifeste, mais de manière plus aiguë : la cible, méfiante, partage ses doutes avec sa communauté et cela entache la réputation du personnage. Elle peut en outre prendre conscience d'avoir été bernée et retourner la situation à son avantage en glissant quelques fausses informations de son cru. Elle peut aller jusqu'à fournir du matériel défectueux en donnant le change.

VIGILANCE (VOLONTÉ)

En ces temps incertains, ceux qui sont toujours parés à affronter les diverses épreuves ont bien plus de chances de s'en sortir que ceux qui se contentent de suivre le flux en s'adaptant tant bien que mal. Cette capacité de réaction demande de la discipline et se traduit souvent par des réactions instantanées face aux événements imprévus. Les personnages qui doivent rester alertes parce que leur mode de vie l'exige excellent dans cette compétence. C'est le cas de ceux qui vivent dans des environnements inhospitaliers, qu'il s'agisse de jungles urbaines ou de milieux sauvages, mais aussi des soldats de carrière. Cette compétence est souvent associée à une grande confiance en soi.

- En situation de combat, lorsqu'un personnage n'a pas pris le temps de bien se préparer, Vigilance permet de déterminer l'Initiative.
- Vigilance représente la minutie avec laquelle le personnage s'est préparé pour les situations de crise imprévues. Chaque fois qu'il convient de savoir s'il dispose d'une certaine pièce d'équipement (de taille raisonnable), un test de Vigilance permet de déterminer s'il a pensé à s'en munir ou pas.
- Parfois, un personnage peut avoir une chance de découvrir fortuitement un important détail dans son environnement. Dans ce cas, le MJ peut demander au joueur d'effectuer un test de Vigilance afin que le personnage le remarque.

La difficulté des tests de Vigilance est généralement modifiée par la probabilité que l'événement se présente. Il est normal qu'un personnage se prépare à un guet-apens dans une ruelle enténébrée, mais beaucoup moins qu'il s'attende à subir un tremblement de terre au cœur de la nuit. Si le résultat d'un tel test est défavorable, le personnage est temporairement hors d'état d'agir, car il doit dans un premier temps tenter d'analyser la situation.

Tous les ✲ interviennent normalement dans le calcul de l'Initiative. Pour le reste, quand ce test a une importance vitale, les ✲ excédentaires indiquent que le personnage était particulièrement bien préparé pour ce type d'incident et qu'il a donc sous la main du matériel très utile et adapté à la situation.

Les personnages peuvent se servir des ❍ obtenus aux tests de Vigilance pour remarquer des détails de l'environnement qui pourraient les aider dans la scène en question. Il peut s'agir d'un abri inespéré, d'une échappatoire bienvenue ou d'un moyen de détourner l'attention de l'adversaire. Les ⏚ peuvent permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire au premier round de combat, sa méfiance naturelle l'ayant alerté sur la situation avant même qu'elle ne se présente. Reportez-vous à la page 205 pour plus de détails, en n'oubliant pas que les personnages ne peuvent exécuter plus de deux manœuvres à leur tour.

Le MJ peut profiter des ⚙ produites par les tests de Vigilance pour que le personnage rate un détail important de la situation ou de l'environnement, et donc qu'un atout potentiel lui échappe. Les ▽ peuvent empêcher un personnage d'effectuer plus qu'une simple manœuvre durant le premier round de combat.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Les compétences qui traitent essentiellement de l'affrontement physique sont catégorisées comme compétences de combat. Elles s'appliquent presque toujours sous une forme violente, mais pas forcément meurtrière. Vous trouverez plus de détails sur l'utilisation de ces compétences au **Chapitre VI : Combat et Conflits**. Le chapitre VI présente aussi des idées sur la manière dont un personnage peut convertir les ✲ excédentaires, mais aussi les ❍ et les ⏚ obtenus lors d'un test de compétence de combat. Y sont également traitées les façons dont le MJ peut dépenser les ⚙ et ▽ dans ces situations.

ARTILLERIE (AGILITÉ)

Certaines armes se révèlent parfois trop imposantes pour être portées par une seule personne. Si l'on veut donc s'en servir contre un adversaire, il faut qu'elles soient montées sur un véhicule, assemblées tant bien que mal à l'endroit souhaité ou intégrées au sein d'une fortification. Le transport des armes de ce type demande parfois une équipe entière, de même que leur assemblage et leur utilisation.

Les personnages sont rarement entraînés au maniement d'armes d'un tel calibre en dehors du cadre militaire, et à moins d'une accréditation officielle, leur acquisition n'est pas des plus simples. Seuls les mondes les plus dangereux abritent des prédateurs auxquels on ne peut répliquer raisonnablement que par des armes aussi puissantes. Artillerie s'applique aux canons lasers et aux torpilles à protons équipant les vaisseaux stellaires. Les systèmes encore plus encombrants, comme les tourelles de lasers lourds et les canons ioniques, se manipulent également grâce cette compétence.

- Quand un personnage pilote un chasseur stellaire, l'engin peut être doté d'armes montées selon une orientation fixe. Avant d'effectuer un test d'Artillerie, le pilote devra peut-être manœuvrer son chasseur pour bénéficier d'un angle de tir.
- Les personnages qui ont recours à Artillerie pour activer des armes montées sur tourelle devront peut-être retarder leur action en attendant qu'un pilote puisse orienter le véhicule de manière à ce que des cibles se retrouvent en ligne de mire.
- Les ordinateurs de visée et les systèmes automatiques les plus complexes sont souvent couplés à des armes de grande amplitude. La manipulation de ces appareils passe également par Artillerie.

Bien que la compétence Artillerie soit généralement employée pour faire feu avec les armes à distance adéquates, il est possible de l'utiliser de manière différente, au choix du MJ. La difficulté des tests d'Artillerie est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible ou par la différence de gabarits entre les appareils (en fonction de l'arme). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

CORPS À CORPS (VIGUEUR)

Toutes les armes à distance utilisent diverses munitions, pour la plupart très bruyantes. Elles sont souvent constituées de pièces fragiles et nécessitent un entretien régulier qui requiert des outils spécifiques. Par comparaison, la plupart des armes de corps à corps sont très bon marché, très silencieuses et ne demandent presque aucun entretien, ne nécessitant aucune source d'énergie si ce n'est la force physique du porteur.

Dans la majorité des cas, les dégâts infligés par les armes de corps à corps dépendent de la force du porteur, mais quelques-unes disposent de leur propre source d'énergie. Le principe de base reste toutefois le même. Un personnage qui maîtrise l'art de frapper avec une arme de corps à corps peut facilement s'adapter au maniement d'autres dispositifs de cette catégorie.

Toute formation militaire comprend au minimum un apprentissage des rudiments du combat au corps à corps. Par ailleurs, les personnages qui ont passé du temps sur des mondes primitifs apprennent parfois à se défendre avec ce type d'armes. Dans certains systèmes de la galaxie, les aristocrates se familiarisent également avec ces techniques dans le cadre de leur tradition culturelle.

Bien que la compétence Corps à corps soit généralement employée pour frapper avec des armes de contact, il est possible de l'utiliser de manière différente, au choix du MJ. La difficulté des tests de Corps à corps est **Moyenne (◆◆)** (difficulté de toutes les attaques au corps à corps), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

DISTANCE (ARMES LÉGÈRES) (AGILITÉ)

Souvent, les personnages préfèrent porter une arme qui peut être tenue efficacement à une main plutôt que de s'encombrer d'un engin plus imposant. Ce choix peut être dicté par la discrétion de l'arme, que l'on dissimule plus aisément, ou par une question de goût. Pour d'autres, il s'agit de libérer l'autre main afin de pouvoir, par exemple, piloter une speeder bike et tirer des coups de pistolet blaster en même temps.

Les armes que l'on classe dans cette catégorie sont très nombreuses. Il y a bien sûr toutes celles que l'on peut manier d'une seule main sans devoir bénéficier de quelque support que ce soit. On peut ainsi citer les innombrables pistolets, mais également les lances, les filets, les grenades et les détonateurs thermiques. Certaines sont petites, faciles à escamoter, tandis que d'autres ne peuvent servir qu'aux individus les plus forts.

La compétence Distance (armes légères) reflète l'adresse développée par le personnage, ainsi que sa capacité à évaluer l'incidence du vent, de la gravité et de la distance. Quand un expert dans ce domaine se présente sur une planète, il cherchera souvent à faire quelques essais pour se familiariser avec l'influence de l'environnement local sur ses tirs.

- La grande majorité des armes à distance légères infligent des blessures à leurs cibles. Celles qui peuvent infliger du stress sont indiquées comme telles et nécessitent souvent pour ce faire qu'on active spécifiquement ce mode de tir.
- Les personnages peuvent tenir une arme à distance légère dans chaque main ou porter une arme de corps à corps dont le maniement ne nécessite qu'une de leurs mains tandis que l'autre tient une arme à distance légère. Reportez-vous à la page 217 pour plus de détails.

Bien que la compétence Distance (armes légères) soit généralement employée pour faire feu avec les armes à distance adéquates, il est possible de l'utiliser de manière différente, au choix du MJ. La difficulté des tests de Distance (armes légères) est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible. Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI** : **Combat et Conflits**).

DISTANCE (ARMES LOURDES) (AGILITÉ)

Lorsqu'il s'agit de tirer sur une cible à distance, les armes tenues à deux mains offrent une assise plus stable que celles que l'on manipule à une main. Elles sont en outre dotées de canons plus longs, assurant des tirs précis sur de plus longues portées. Ces engins bénéficiant d'un plus gros gabarit, leurs concepteurs peuvent les doter d'une réserve de munitions plus importantes et en profiter pour les rendre bien plus puissants que les armes de taille plus réduite. Il en résulte des armes souvent plus meurtrières et plus précises.

Les fusils employés à travers la galaxie sont d'une grande variété. Certains ne sont que de simples armes à percussion, tandis que les blasters, très courants, se déclinent de la petite carabine aux grands modèles à canon long pour tireurs embusqués. Il existe également des armes très spécifiques, comme les arbalètes wookies. L'utilisation de toutes ces armes est rattachée à la compétence Distance (armes lourdes).

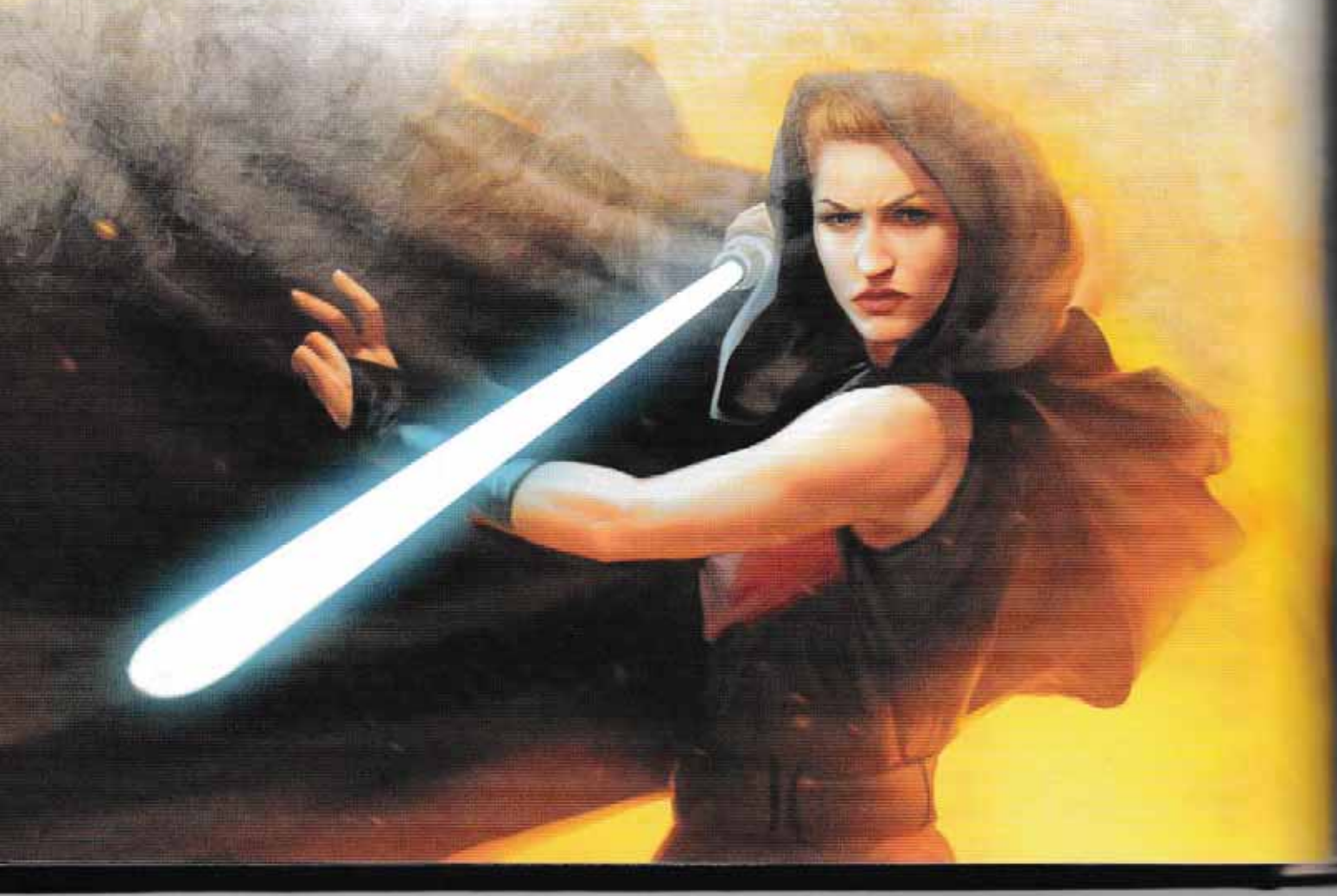
En dehors des combats, les armes liées à cette compétence sont largement employées pour la chasse, ce qui explique pourquoi elles sont bien plus courantes dans les mondes frontière que les armes à distance légères. Les personnages qui comptent beaucoup sur les compétences de survie en milieu sauvage préfèrent souvent la portée supérieure des fusils lorsqu'ils affrontent des prédateurs.

- Par défaut, les armes à distance lourdes infligent des blessures. Une sous-catégorie peut aussi infliger des dégâts étourdissants, comme le font certaines armes exclusivement étourdissantes.

Bien que la compétence Distance (armes lourdes) soit généralement employée pour faire feu avec les armes à distance adéquates, il est possible de l'utiliser de manière différente, au choix du MJ. La difficulté des tests de Distance (armes lourdes) est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible. Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI** : **Combat et Conflits**).

PUGILAT (VIGUEUR)

Il arrive dans certains affrontements physiques qu'un personnage cherche à neutraliser son adversaire sans véritablement le blesser. Il y a aussi des cas où une bagarre se déclare à l'improviste, laissant le personnage sans arme. Certaines personnes sont spécifiquement formées au combat à mains nues ou disposent d'armes naturelles qu'elles affectionnent pour ce type d'altercation. Dans ces circonstances, c'est la compétence Pugilat qui permet de résoudre les combats.



La plupart des personnages qui ont grandi dans un milieu hostile manifestent un certain talent pour le Pugilat. Toutes les espèces sauvages, notamment celles qui sont dotées d'armes naturelles, se servent de Pugilat quand elles sont impliquées dans un affrontement physique. Tout individu qui travaille dans l'armée ou dans les forces de l'ordre apprend des rudiments d'arts martiaux, ce qui est également régi par la compétence Pugilat, y compris les formes les plus sophistiquées et étranges. Les armes improvisées, en revanche, comme une bouteille ou un pied de table, renvoient à la compétence Corps à corps.

Bien que la compétence Pugilat soit généralement employée pour attaquer à mains nues ou aux moyens d'armes spécifiques (voir page 218), il est possible de l'utiliser de manière différente, au choix du MJ. La difficulté des tests de Pugilat est **Moyenne (◆◆)** (difficulté de toutes les attaques au contact), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Reportez-vous à la page 210 pour plus de détails.

SABRE LASER (VIGUEUR)

Les sabres laser et leurs dérivés ne sont semblables à aucune autre arme de combat rapproché dans la galaxie. Alors que toutes les autres disposent d'une lame ou d'une pointe fixée à un manche ou à une poignée, un sabre laser désactivé ressemble simplement à un court tube muni de commandes. Néanmoins, lorsqu'on l'active, il déploie en vrombissant une « lame » constituée d'énergie pure. Une telle arme est relativement difficile à manier, même pour un épéiste confirmé, et son utilisation requiert l'emploi d'un ensemble particulier de compétences.

Bien que la compétence Sabre laser soit normalement liée à la Vigueur, certains personnages peuvent obtenir des talents qui permettent de la lier à d'autres caractéristiques, comme Agilité ou Ruse. Ceci permet de représenter les différents styles de combat existants. Cette compétence sert également quand on essaie de manier un fouet laser, un shoto, un sabre d'entraînement ou les quelques autres variantes du sabre laser normal.

Bien que la compétence Sabre laser soit généralement employée pour attaquer au contact avec l'arme en question, il est possible de l'utiliser de manière différente, au choix du MJ. La difficulté des tests de Sabre laser est **Moyenne (◆◆)** (difficulté de toutes les attaques au contact), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

En règle générale, un personnage réagit en fonction de ce qu'il sait d'une situation donnée. Bien évidemment, on ne peut demander aux joueurs d'en savoir autant au sujet de l'univers du jeu que leurs personnages, qui, eux, y vivent. Cette compétence sert donc à combler ce manque. Elle permet au joueur de prendre des décisions dépendant d'informations dont dispose probablement son personnage.

Les ✲, ❍, ⊕, ⊛ et ▽ peuvent être convertis de manière semblable selon les compétences de Connaissance concernées. Les ✲ excédentaires indiquent que le personnage se souvient des informations souhaitées ou termine ses recherches plus vite que prévu, tandis que les ❍ peuvent servir à apprendre des détails secondaires sur la question. Les ⊕ apportent en revanche des renseignements qui peuvent s'avérer décisifs, comme une vulnérabilité de la bête étudiée dans le cas d'un test de Connaissance (Xénologie) ou des détails sur un conflit familial entre syndicats du crime dans le cas de Connaissance (Pègre). Le MJ peut se servir des ⊛ pour omettre un détail crucial sur le sujet concerné, tandis que les ▽ permettent carrément au MJ de désinformer le personnage, voire de lui mentir sur toute la ligne.

BORDURE EXTÉRIEURE (INTELLIGENCE)

Les systèmes de la Bordure Extérieure regorgent de mondes indépendants et offrent une incroyable variété d'espèces, de cultures et de systèmes politiques. Le spectre culturel est si étendu que les coutumes d'une planète ne se retrouvent pas forcément dans les autres systèmes de la Bordure Extérieure, même proches. Apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur cette région aux mondes épars et souvent mystérieux représente le travail de toute une vie, mais permet aussi de récolter de précieux renseignements sur toutes sortes de sujets.

- Quand un personnage a besoin de trouver une planète offrant une ressource ou un service donné parmi les systèmes de la Bordure Extérieure, il peut effectuer un test de cette compétence pour déterminer les choix les plus adaptés à sa situation.
- Lorsqu'il s'agit de définir le meilleur endroit où vendre des marchandises, un test de Bordure Extérieure permet de savoir où ces produits sont disponibles à un prix raisonnable et loin des yeux de l'Empire.
- Lorsqu'un personnage doit interagir avec un habitant d'un monde de la Bordure Extérieure, cette compétence peut servir à déterminer l'approche la plus convenable pour partir sur de bonnes bases relationnelles.

La difficulté des tests de Bordure Extérieure dépend de la notoriété du monde et des marchandises qu'on y recherche ou qu'on souhaite y vendre. Elle peut également être ajustée selon les détails de la question posée.

CULTURE (INTELLIGENCE)

Certaines portions de la galaxie sont habitées depuis plus d'un million d'années. Des innombrables civilisations qui ont émergé durant cette ère, beaucoup sont aujourd'hui éteintes. Au fil des siècles, certains récits concernant ces peuples ont évolué jusqu'à devenir des mythes et des légendes. La part de vérité qu'ils contiennent est souvent plus importante qu'on ne le soupçonne, à tel point qu'on peut parfois oublier l'incroyable potentiel que ces histoires recèlent. Les personnages férus de cultures oubliées et de légendes peuvent convertir leur passion en profession. Il arrive également qu'un individu découvre par hasard une relique associée à l'un de ces récits anciens, un objet dont la valeur pourrait largement dépasser ce que laisse présager son aspect. La compétence Culture s'avère aussi très utile dès qu'il est question de l'ancien Ordre Jedi et des savoirs liés à la Force.

- Chaque fois qu'un personnage tente de décrypter des écrits anciens ou d'en déterminer le contexte, un test de Culture s'impose.
- Les connaissances d'un personnage concernant la légende d'un héros antique sont représentées par la compétence Culture.
- Un test de Culture peut s'avérer nécessaire quand un personnage essaie d'apprendre de nouveaux éléments sur la tradition Jedi ou de maîtriser un pouvoir de la Force.

La difficulté d'un test de Culture dépend de la notoriété du sujet. Les légendes les plus connues ne demandent souvent aucun test, tandis que tout le monde ou presque a oublié les récits concernant une race éteinte depuis des millénaires.

ÉDUCATION (INTELLIGENCE)

Au sein de la plupart des espèces et cultures de la galaxie, savoir lire et écrire constitue un premier pas crucial vers l'âge adulte. Après cela, l'éducation de chacun se développe en couvrant d'autres domaines de savoir. En général, cela passe par des rudiments en mathématiques, en sciences et en technologie. Beaucoup se penchent également sur la philosophie, la politique et l'histoire galactique. À partir de là, étudier les diverses espèces et cultures dominantes permet de peaufiner un bagage général et d'interagir de manière appropriée avec d'autres civilisations.

- Chaque fois qu'un personnage doit interagir avec un représentant gouvernemental, un test d'Éducation peut lui permettre de déterminer la meilleure manière de procéder.
- Quand un personnage doit recourir à des notions scientifiques de base dans une analyse, son savoir dans ce domaine est représenté par la compétence Éducation.

Éducation correspond également à la compétence de Connaissance par défaut. Chaque fois qu'il se pose une question que l'on n'associe pas d'emblée à l'une des autres compétences de Connaissance, Éducation peut servir à illustrer les notions du personnage sur le sujet.

La difficulté des tests d'Éducation est souvent directement associée à la notoriété des informations en question. Les personnages qui disposent de documents liés au sujet sont censés bénéficier d'un bonus appréciable, mais cela ne les exempte en aucun cas d'une compréhension des principes de base.

MONDES DU NOYAU (INTELLIGENCE)

Les mondes les plus proches du Noyau galactique sont censés représenter le summum de la culture et de la civilisation de la galaxie. C'est en tout cas la perception de ceux qui habitent ces systèmes. Les traditions culturelles varient sensiblement d'un système à l'autre, y compris entre les planètes d'un même système. Certaines sont partagées par presque tous les mondes du Noyau, à quelques exceptions près. Un comportement qui passe pour parfaitement bienséant sur une planète peut être considéré comme grossier sur une autre, tout cela au sein d'une région pourtant culturellement avancée de la galaxie. De nombreux hypercouloirs relient les Mondes du Noyau aux autres secteurs de la galaxie. C'est ainsi que les visiteurs de contrées étrangères sont bien plus courants ici qu'ailleurs. Les Mondes du Noyau, véritables centres diplomatiques et commerciaux, maintiennent le contact entre des planètes éparpillées dans toute la galaxie.

- Quand un personnage doit identifier la planète d'origine d'un individu sans le lui demander, il peut effectuer un test de Mondes du Noyau pour reconnaître son accent, son style vestimentaire et autres traits associés à un monde donné.
- Lorsqu'ils ont affaire à un habitant des Mondes du Noyau, les personnages peuvent tenter un test de cette compétence pour savoir de quelle manière se comporter pour paraître courtois et ne pas le froisser.
- Les personnages spécialisés dans le transport de marchandises peuvent effectuer un test de Mondes du Noyau pour déterminer quels sont les meilleurs marchés pour l'achat ou la vente de tel ou tel produit. Ils peuvent aussi identifier les mondes où certains biens sont illicites.

La difficulté des tests de Mondes du Noyau est généralement proportionnelle à la rareté des renseignements en question. Il est bien plus facile de se souvenir des informations de base concernant Coruscant que d'un détail obscur ayant trait à une lune mineure.

PÈGRE (INTELLIGENCE)

Certains gouvernements sont sous l'emprise voilée de criminels, par le biais de machinations peu légales. En d'autres lieux, ce sont directement les barons du crime et leurs familles qui font office d'autorité. Quand la structure hiérarchique est plus traditionnelle, les éléments les plus douteux sont forcés d'agir dans l'ombre et la duplicité. Un personnage qui souhaite établir des contacts parmi la pègre devra d'abord comprendre dans toute leur subtilité les rôles et influences de ses membres, en sachant faire la part des choses suivant les planètes et les sociétés dans lesquelles ils agissent. Maîtriser une telle compétence peut s'avérer difficile.

- La compétence Pègre peut servir à déterminer quel monde proche est le plus adapté à un commerce illicite donné.
- Pègre peut également s'avérer utile quand un personnage souhaite anticiper les méthodes auxquelles un adversaire va recourir pour une activité criminelle précise.

Quand un lieu ou un individu sont notoirement criminels, il est plus facile de retrouver les renseignements recherchés. La tâche s'avère bien plus corsée quand la personne a tout fait pour masquer ses activités illégales.

XÉNOLOGIE (INTELLIGENCE)

Les motivations, les origines biologiques et les philosophies des espèces qui prolifèrent à travers la galaxie divergent grandement : l'objet du désir de l'une sera perçu comme parfaitement répugnant par une autre. Et au sein d'une même espèce, il suffit de changer de système pour découvrir des idéologies et usages sociaux complètement différents. Ceux qui ont appris à classifier les diverses espèces de la galaxie en retenant leurs traits distinctifs sont compétents en Xénologie. Quiconque doit régulièrement entrer en contact avec les occupants de divers mondes se doit d'être un expert de la discipline, en particulier lorsqu'il s'agit de prodiguer des soins à des membres d'autres espèces, car d'une race à l'autre, les différences physiologiques et anatomiques peuvent transformer un remède efficace en poison mortel. La connaissance des spécificités culturelles est également importante dans les contextes sociaux. Une stratégie commerciale adaptée aux Twi'lek peut s'avérer désastreuse face à un Wookie.

- Quand un personnage rencontre pour la première fois un membre d'une race donnée, un test de Xénologie réussi permet de déterminer la meilleure manière de se comporter. Cela peut notamment permettre d'éviter les faux pas rédhibitoires.
- Si un personnage doit porter assistance ou au contraire blesser un membre d'une autre espèce que la sienne, Xénologie peut l'aider à identifier ses maux ou à déceler ses vulnérabilités.
- Les diverses espèces n'ont pas les mêmes besoins en termes d'environnement et d'alimentation. Un test de Xénologie réussi permet à un personnage de proposer des choix appropriés à ses invités appartenant à d'autres espèces.

La difficulté des tests de Xénologie dépend à la fois de la régularité avec laquelle le personnage fréquente des membres de l'espèce concernée et de la rareté relative de celle-ci.





IV

TALENTS

« À 800 mètres, je mouchais les rats womp avec mon T-16 et ils n'avaient pas deux mètres de large. »

– Luke Skywalker

Dans une galaxie truffée de héros intrépides et d'ignobles scélérats, les personnages joueurs se distinguent par leurs capacités spéciales. Là où un personnage mineur pourrait renoncer face à l'adversité, on attend d'un héros qu'il domine l'ennemi et triomphe. Les talents sont un artifice de jeu permettant aux personnages de réaliser des exploits surhumains.

Il s'agit généralement de techniques spécialisées qu'un personnage a fini par maîtriser à force d'entraînement et d'étude approfondie. Autant dire qu'il aura plus de chances de succès s'il dispose des compétences et talents adaptés à la situation.

Il est important de préciser que les talents ont un champ d'application plus restreint que les compétences et répondent à des situations bien précises. Un personnage désireux d'utiliser une compétence dans une large variété d'applications fera sans doute mieux d'augmenter celle-ci plutôt que d'acquérir un talent. Pour autant, si le PJ se retrouve dans une situation où ses talents peuvent s'exprimer, il aura l'occasion d'accomplir de véritables exploits.

CATÉGORIES DE TALENTS

Il existe différentes catégories de talents. Certains sont spécifiquement associés à une compétence particulière ou à un groupe de compétences. Il s'agit généralement d'astuces que le personnage a apprises à mesure qu'il développait la ou les compétences en question. Dans bien des cas, ces talents représentent des raccourcis opérationnels, l'expérience qui permet de sauter certaines étapes en toute sécurité ou de savoir quelles procédures seront les plus efficaces. Les talents peuvent aussi exprimer des facilités innées à utiliser telle ou telle compétence. Il peut s'agir encore d'un processus mental particulier, d'un tour de main, ou d'un savoir-faire particulier.

Certains talents sont spécifiquement associés au combat et représentent des techniques que le personnage a appris à maîtriser par la pratique et l'expérience. Leur présence au sein d'une arborescence renforce la spécificité d'une spécialité. Les spécialités qui se concentrent sur les moyens d'éviter la confrontation physique comportent forcément moins de talents de combat que celles dont la nature est plus martiale.

Chaque spécialité a accès à des **talents de la Force** exclusivement réservés aux personnages qui y sont sensibles (cf. page 282 pour en savoir plus). Ils peuvent conférer de nouvelles aptitudes liées à cette énergie mystique ainsi que des bonus aux tests de compétence, ou simplement déclencher les mêmes effets que n'importe quel talent. Les personnages qui ne sont pas sensibles à la Force ne peuvent pas y recourir.

La plupart des arborescences de spécialités donnent accès à Entraînement. Il s'agit du seul moyen pour un personnage d'augmenter une valeur de caractéristique après sa création. En outre, dans **Force et Destinée**, il est possible d'accéder au talent Valeur de Force. Ce dernier permet à un personnage d'augmenter de 1 sa valeur de Force et constitue d'ailleurs le seul moyen d'y parvenir.

RANGS DE TALENT ET ACHAT D'UN MÊME TALENT À PLUSIEURS REPRISES

Certaines arborescences proposent plusieurs entrées pour un même talent, tout simplement parce que ce dernier peut être appris plusieurs fois. Quand des personnages apprennent un talent qu'ils connaissent déjà, ils gagnent un rang de plus. À quelques exceptions près, il n'y a pas de limite au nombre de rangs qu'un PJ peut acquérir dans un talent donné : il peut acheter autant de rangs que le nombre de fois où le talent apparaît dans les arborescences dont il dispose.

Les talents qui n'ont pas de rangs ne peuvent être acquis qu'une seule et unique fois. Si au cours de sa progression dans l'arborescence d'une spécialité, un personnage rencontre un talent sans rang qu'il a déjà obtenu par une autre spécialité, on le considère comme déjà acquis dans la nouvelle arborescence sans que le personnage doive dépenser de points d'expérience.

EXEMPLE : ACHETER DES TALENTS À RANGS

Sarenda, le personnage de Lucie, dispose de deux rangs de Parer grâce à l'arborescence de Défenseur soresu. Quand, par la suite, elle choisit l'arborescence de Chevalier shii-cho, elle obtient la possibilité d'acquérir quatre rangs supplémentaires en Parer, pour un total de six. Par ailleurs, si elle a déjà acquis le talent Parer (amélioré), qui n'a pas de rang, elle n'aura pas à dépenser d'XP pour lui quand elle le rencontrera dans sa nouvelle arborescence.

ARBORESCENCES DE TALENTS

Chaque fois qu'un joueur souhaite acquérir un nouveau talent pour son personnage, il doit d'abord s'assurer que le talent en question est accessible sur l'une de ses arborescences de spécialité. Un PJ doit débuter son cheminement sur l'arborescence à partir de la première ligne, située en haut de la page. Par la suite, pour prendre un nouveau talent, il lui suffit de suivre les traits qui relient les talents entre eux et de les acheter au fur et à mesure de cette « progression ». Notez néanmoins que pour certaines arborescences, on ne peut se contenter de descendre dans une même colonne, tout simplement parce qu'un talent n'est pas relié au suivant par un trait. Dans ce cas, le personnage doit d'abord s'offrir un talent situé dans une colonne adjacente et prendre un chemin détourné vers le talent souhaité.

DESCRIPTION DES TALENTS

Voici venu le moment de détailler les différents talents proposés dans **Force et Destinée**. Chaque entrée inclut les informations qui suivent :

- **Activation** précise si le talent est utilisable constamment (passif) ou si le personnage doit entreprendre une action pour l'activer (actif). Si l'activation est nécessaire, le type d'action demandé est précisé (voir **Actions**, page 209). Certains talents peuvent être activés au tour d'autrui. Dans ce cas, l'activation indique aussi « hors tour ».
- **Rangs** indique si un talent peut être acquis plusieurs fois (oui) ou seulement une fois (non).
- **Arborescences** recense les spécialités qui donnent accès à ce talent particulier. Notez que pour les talents à rangs, certaines arborescences permettent à un personnage d'acquérir plusieurs fois un talent donné.
- **Talent de la Force** indique qu'un personnage doit être sensible à la Force (avoir une Valeur de Force supérieure ou égale à 1) pour utiliser ce talent. Les mécaniques qui régissent les talents de Force sont présentées dans le **Chapitre VIII : la Force**. Certains de ces talents nécessitent d'utiliser des pouvoirs de la Force (décrits dans le même chapitre), d'employer le dé de Force ⎔ ou de dépenser des points de Force ◑. Notez qu'un personnage sans valeur de Force (non sensible à la Force) peut malgré tout acquérir un talent de la Force. Cependant, il lui est impossible d'y recourir ou d'en tirer un quelconque avantage.
- Le paragraphe final décrit les mécanismes de jeu impliqués dans l'utilisation de ce talent.

ACCOMPLI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Ombre

Le personnage choisit deux compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

ADVERSITÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : PNJ uniquement

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant ce personnage par rang d'Adversité.

ÂME DE MÉCANO

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Artisan

Talent de la Force. Quand il effectue des tests de Mécanique, on considère que le personnage a toujours l'outil adapté à sa tâche (cf. page 181).

AMÉLIORATIONS INTUITIVES

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Artisan

Talent de la Force. Quand il effectue un test visant à réparer ou à concevoir un objet n'étant ni un vaisseau spatial ni un véhicule, le personnage peut ajouter à sa réserve un nombre de ⬡ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Il peut dépenser ◑◑ pour augmenter de 1 le nombre d'emplacements disponibles de l'objet de manière permanente, jusqu'à un maximum de 2 emplacements supplémentaires. Cette amélioration ne peut s'effectuer qu'une seule fois par objet.

APLOMB

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : As de l'espace, Défenseur soresu, Pacificateur, Sage

Le personnage peut retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter les effets de la peur. S'il ne reste aucun dé de difficulté, le personnage n'a pas à effectuer de test de Sang-froid.

ARME EN MAIN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru, Chevalier shii-cho

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, dégainer ou rengainer une arme accessible au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre. Ce talent réduit aussi d'une manœuvre le temps nécessaire pour dégainer ou rengainer une arme qui en requiert habituellement plusieurs.

ASSAUT DE LA FORCE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Disciple niman

Talent de la Force. Après avoir raté un adversaire lors d'un test de Sabre laser (Volonté), le personnage peut dépenser ⊕ ou ❍ ❍ ❍ pour accomplir une action de pouvoir de la Force Déplacement au prix d'une manœuvre lors de ce tour (le personnage doit être encore capable d'exécuter des manœuvres, et ne peut toujours pas en accomplir plus de deux par tour).

Le personnage doit avoir acquis le pouvoir Déplacement pour l'utiliser dans le cadre de cette capacité.

ASSAUT GLOBAL

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Pacificateur

Talent de la Force. Chaque fois que le personnage échoue à un test de combat, il peut dépenser ⊕ ou ❍ ❍ ❍ pour effectuer une action de pouvoir de la Force au prix d'une manœuvre. Ce pouvoir doit viser un ou plusieurs alliés. Le personnage doit encore être capable d'exécuter des manœuvres, et ne peut toujours pas en accomplir plus de deux par tour.

AURA APAISANTE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Guérisseur

Talent de la Force. Lorsque le personnage a été visé par un pouvoir de la Force, réduisez de 1 le nombre total de ◑ obtenus par l'adversaire, jusqu'à un minimum de 0.

AURA APAISANTE (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Guérisseur

Talent de la Force. Le personnage subit 2 points de stress au prix d'une manœuvre pour étendre les effets d'Aura apaisante à un nombre d'alliés à courte portée égal à sa Volonté. Les effets subsistent jusqu'au début de son prochain tour.

AUTORITÉ NATURELLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Pacificateur

Le personnage ajoute □ par rang d'Autorité naturelle à tous ses tests de Commandement (et autres tests destinés à inspirer, rallier ou donner des ordres à un auditoire). En cas de succès au test, les membres de l'auditoire reçoivent également □ par rang aux tests de Sang-froid qu'ils devront effectuer au cours des prochaines vingt-quatre heures. Ce bénéfice n'augmente pas en fonction des rangs d'Autorité naturelle que possède le personnage.

AUX AGUETS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Arpenteur, Chasseur, Visionnaire

Le personnage retire ■ par rang d'Aux aguets aux tests de Perception et de Vigilance. Les tests visant à rechercher quelque chose dans une zone spécifique prennent moitié moins de temps que la normale. Des rangs supplémentaires d'Aux aguets ne modifient pas cette réduction de durée.

AVALANCHE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Expert shien

Talent de la Force. Une fois par round, quand il réussit une attaque de sabre laser, le personnage peut subir 2 points de stress pour en augmenter les dégâts d'un montant égal à sa Vigueur.

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS

Nom	Activation	Rangs
Accompli	Passif	Oui
Adversité	Passif	Oui
Âme de Mécano	Passif	Non
Améliorations intuitives	Passif	Non
Aplomb	Passif	Oui
Arme en main	Actif (broutille)	Non
Assaut de la Force	Passif	Non
Assaut global	Actif (manœuvre)	Non
Aura apaisante	Passif	Non
Aura apaisante (amélioré)	Actif (manœuvre)	Non
Autorité naturelle	Passif	Oui
Aux aguets	Passif	Oui
Avalanche	Actif (broutille)	Non
Avertissement	Actif (action)	Non
Balayage du sarlacc	Actif (action)	Non
Baroudeur	Passif	Oui
Baroudeur-né	Actif (broutille)	Non
Beau parleur	Actif (broutille)	Oui
Bénéfice du doute	Passif	Oui
Bidouilleur-né	Actif (broutille)	Non
Bouche d'entrée	Actif (broutille)	Non
Cartographie de la galaxie	Passif	Oui
Cercle de protection	Passif	Non
Cercle défensif	Actif (action)	Non
Charmeur-né	Actif (broutille)	Non
Chasseur	Passif	Oui
Chasseur-né	Actif (broutille)	Non
Chercheur	Passif	Oui
Chirurgien	Passif	Oui
Commandement renforcé	Passif	Non
Conditionné	Passif	Oui
Connaissances spécialisées	Actif (broutille)	Oui
Connexion psychique	Actif (action)	Non
Contre toute attente	Actif (action)	Non
Contre-attaque	Passif	Non
Coup de grâce makashi	Actif (action)	Non
Coup de pouce du destin	Actif (broutille)	Non
Coup éclair	Passif	Oui
Coup handicapant	Actif (broutille)	Non
Craqueur de code	Passif	Oui
Dégourdi	Passif	Oui
Déluge de coups	Actif (manœuvre)	Non
Déplacement éclair	Actif (broutille)	Non
Déviation djem so	Actif (hors tour)	Non
Dévier	Actif (hors tour)	Oui
Dévier (amélioré)	Actif (hors tour)	Non
Dévier (ultime)	Passif	Non
Difficile à viser	Passif	Non
Douleur partagée	Actif (hors tour)	Non
Dur au mal	Passif	Oui
Effrayant	Passif	Oui
Empathie avec les animaux	Passif	Non
Encerclé	Passif	Non
Endurance	Passif	Oui
Endurci	Passif	Oui
Entraînement	Passif	Oui
Entraînement au duel	Passif	Non
Entraînement défensif	Passif	Oui
Esprit furtif	Passif	Oui
Esquive	Actif (hors tour)	Oui
Esquive instinctive	Actif (manœuvre)	Oui
Esquive intuitive	Actif (manœuvre)	Oui
Esquive préventive	Actif (hors tour)	Non
Expert en discrétion	Actif (broutille)	Non
Feinte	Passif	Oui
Fine lame	Actif (broutille)	Non
Forteresse mentale	Actif (broutille)	Non
Frappe déstabilisante	Actif (action)	Non
Frappe intuitive	Passif	Non
Garde du corps	Actif (manœuvre)	Oui
Garde du corps (amélioré)	Actif (hors tour)	Non
Garde stratégique	Actif (manœuvre)	Oui
Génie de l'informatique	Passif	Oui
Harmonie avec l'univers	Actif (action)	Non
Imprégnation	Actif (manœuvre)	Non
Info précieuse	Actif (action)	Non
Insaisissable	Actif (action)	Non
Intimidant	Actif (hors tour)	Oui
Intuition technologique	Actif (action)	Non
Inventeur	Passif	Oui
Irrésistible	Passif	Oui
La Force est mon alliée	Actif (broutille)	Non
Lancer de sabre	Actif (action)	Non
Leçons d'anatomie	Actif (broutille)	Non
Lien avec les animaux	Passif	Non
Maître artisan	Actif (broutille)	Non
Mécanicien de précision	Passif	Oui
Médecin-né	Actif (broutille)	Non

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS (CONT.)

Nom	Activation	Rangs
Meneur-né	Actif (broutille)	Non
Mystique-né	Actif (broutille)	Non
Négociateur-né	Actif (broutille)	Non
Nerfs d'acier	Actif (broutille)	Non
Officier supérieur	Actif (action)	Non
Officier supérieur (amélioré)	Passif	Non
Parer	Actif (hors tour)	Oui
Parer (Amélioré)	Passif	Non
Parer (Ultime)	Passif	Non
Perception des émotions	Passif	Non
Perception du danger	Actif (broutille)	Non
Perception tactique	Actif (hors tour)	Non
Perspicace	Passif	Oui
Pilote chevronné	Passif	Oui
Piqué du chauve-faucon	Actif (action)	Non
Pisteur chevronné	Passif	Oui
Plan d'urgence	Actif (hors tour)	Non
Pleins gaz	Actif (action)	Non
Poigne	Passif	Oui
Point faible	Actif (broutille)	Non
Présence saisissante	Actif (hors tour)	Non
Proie facile	Passif	Oui
Protection de la Force	Actif (manœuvre)	Oui
Quelconque	Passif	Oui
Rapprochement	Actif (action)	Non
Réaction éclair	Actif (hors tour)	Oui
Réaction fulgurante	Passif	Oui
Recentrement	Actif (manœuvre)	Oui
Recentrement (amélioré)	Passif	Non
Récupération rapide	Passif	Oui
Relations	Actif (broutille)	Oui
Réparations solides	Passif	Oui
Résistance au désarmement	Actif (hors tour)	Non
Résistance héroïque	Actif (broutille)	Non
Ressort	Actif (broutille)	Non
Robustesse	Passif	Oui
Savoir, c'est pouvoir	Actif (broutille)	Non
Second souffle	Actif (broutille)	Oui
Secrets infirmiers	Passif	Oui
Sens surdéveloppés	Passif	Oui
Sérénité	Actif (manœuvre)	Non
Sixième sens	Passif	Oui
Slicer stratégique	Passif	Oui
Soins experts	Passif	Non
Subsistance	Passif	Non
Sum djem	Passif	Non
Technique ataru	Passif	Non
Technique makashi	Passif	Non
Technique niman	Passif	Non
Technique shien	Passif	Non
Technique soresu	Passif	Non
Terrifiant	Actif (action)	Non
Terrifiant (amélioré)	Passif	Non
Thérapeute	Passif	Oui
Tir intuitif	Passif	Non
Touche makashi	Actif (action)	Non
Transe revigorante	Actif (action)	Oui
Transe revigorante (améliorée)	Passif	Non
Traquenard	Actif (action)	Non
Trou de mémoire	Actif (action)	Non
Valeur de Force	Passif	Oui
Vigilance accrue	Passif	Non
Vivacité	Passif	Non
Voile	Actif (broutille)	Non



AVERTISSEMENT

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Visionnaire

Talent de la Force. Lorsque le personnage entreprend l'action Avertissement, tous ses alliés à portée moyenne augmentent leur défense au corps à corps et à distance d'un nombre égal à sa valeur de Force, et ce, jusqu'à ce qu'ils entament leur premier tour de la rencontre. S'ils ont déjà entamé ce tour, Avertissement n'a aucun effet.

BALAYAGE DU SARLACC

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Chevalier shii-cho

Talent de la Force. Pour entreprendre l'action Balayage du sarlacc contre une cible au contact, le personnage doit effectuer un test de Sabre laser en ajoutant 1 dé de difficulté à sa réserve. Il peut dépenser obtenus lors de ce test pour toucher une cible supplémentaire avec laquelle il est au contact. Il peut toucher d'autres cibles au contact tant qu'il peut dépenser les symboles supplémentaires nécessaires.

Lorsqu'il entreprend cette action, le personnage doit toujours viser en premier l'adversaire qui bénéficie du plus haut niveau de difficulté pour être touché et de la meilleure défense (si deux cibles ont les mêmes niveaux de difficulté et valeurs de défense, le MJ choisit laquelle sera visée en premier).



BARODUEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Arpenteur

Le personnage retire ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement ou d'un terrain particulier. Par ailleurs, il réduit de moitié le temps de voyage terrestre. Des rangs supplémentaires en Baroudeur ne modifient pas cette réduction de durée.

BARODUEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Résistance ou de Survie.

BEAU PARLEUR

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Conseiller, Sage

Quand un personnage acquiert ce talent, il choisit une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Lors des tests de la compétence choisie, il peut dépenser afin d'obtenir un nombre de supplémentaires égal à son rang de Beau parleur.

BÉNÉFICE DU DOUTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur, Conseiller
Le personnage retire ■ par rang de Bénéfice du doute à tous les tests de Coercition et de Tromperie qu'il entreprend.

BIDOUILLEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Artisan

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Mécanique.

BOUCHE D'ENTRÉE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : As de l'espace

Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, le personnage peut dépenser un point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif des grands vaisseaux pour cette attaque.

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : As de l'espace

Le personnage retire ■ par rang de Cartographie de la galaxie à tous les tests d'Astrogation. De plus, les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps. Des rangs supplémentaires en Cartographie de la galaxie ne modifient pas cette réduction de durée.

CERCLE DE PROTECTION

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Protecteur

Talent de la Force. Lorsqu'un allié au contact du personnage est touché suite à un test de combat, le personnage peut, au prix d'une broutille, utiliser Parer ou Dévier pour réduire les dégâts subis (même s'il n'est pas lui-même la cible du test de combat).

CERCLE DÉFENSIF

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Défenseur soresu

Talent de la Force. Lorsque le personnage manie un sabre laser, il peut entreprendre l'action Cercle défensif. Pour ce faire, il effectue un **test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, le personnage plus un allié par ✲ à courte portée augmentent leur défense à distance et au corps à corps de X jusqu'au début du prochain tour du personnage. X égale 1, plus 1 par ❍ ❍.

CHARMEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Conseiller

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Charme ou de Tromperie.

CHASSEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chasseur

Le personnage ajoute □ par rang de Chasseur à tous les tests concernant des interactions avec des bêtes sauvages et des animaux, y compris les tests de combat. Par ailleurs, il ajoute +10 par rang de Chasseur aux jets de blessures critiques contre des animaux.

CHASSEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Chasseur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Perception ou de Vigilance.

CHERCHEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Sage

Le personnage retire ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps. Des rangs supplémentaires en Chercheur ne modifient pas cette réduction de durée.

CHIRURGIEN

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Guérisseur

Quand le personnage effectue un test de Médecine pour aider un personnage à soigner des blessures, le patient élimine 1 point de blessure de plus par rang de Chirurgien.

COMMANDEMENT RENFORCÉ

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Pacificateur

Talent de la Force. Lorsqu'il effectue un test de Commandement, le personnage peut y ajouter un nombre de ⎔ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Il peut dépenser ◑ pour ajouter, au choix, ✲ ou ❍, au résultat.

CONDITIONNÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bretteur ataru, Expert shien, Chevalier shii-cho

Le personnage retire autant de ■ que de rangs de Conditionné à ses tests d'Athlétisme et de Coordination. Il réduit de 1 point par rang de Conditionné les dégâts et le stress subits suite à une chute.

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Sage

Quand le personnage acquiert ce talent pour la première fois, il choisit une compétence de Connaissance. Lorsqu'il effectue des tests avec cette compétence, il peut utiliser ⊕ afin d'obtenir un nombre de succès supplémentaires égal à son rang de Connaissances spécialisées.

CONNEXION PSYCHIQUE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur

Talent de la Force. Pour entreprendre l'action Connexion psychique, le personnage engage ⎔. Tant que ce dernier demeure engagé, le personnage peut communiquer mentalement avec l'animal auquel il est lié via le talent Lien avec des animaux. Il voit et entend ce que perçoit l'animal, et lors de rencontres structurées, il peut le diriger (voir Lien avec les animaux, page 147) jusqu'à une portée extrême.

CONTRE TOUTE ATTENTE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Agresseur

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, lorsque le personnage est neutralisé parce que son seuil de blessure est dépassé, il peut entreprendre l'action Contre toute attente (même si normalement le fait d'être neutralisé devrait l'empêcher d'entreprendre la moindre action). Il effectue un **test de Résistance Difficile (◆◆◆)** en ajoutant à sa réserve un nombre de ○ égal à sa valeur de Force. En cas de succès, le personnage soigne autant de points de blessure que de ✲. Le personnage peut dépenser des ◑ pour ajouter des ✲ au résultat.

CONTRE-ATTAQUE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert shien

Talent de la Force. Chaque fois que le personnage est la cible d'une attaque ratée, il peut dépenser ⚙ ⚙ ou ⚙ pour améliorer un dé de son prochain test de Sabre laser (Ruse) visant l'adversaire ayant effectué l'attaque initiale. L'amélioration n'est valable qu'au prochain tour du personnage.

COUP DE GRACE MAKASHI

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Duelliste makashi

Talent de la Force. Pour entreprendre l'action Coup de grâce makashi, le personnage effectue un test de Sabre laser (Présence) contre une cible au contact en ajoutant à sa réserve un nombre de ○ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Le personnage peut dépenser ◑ pour ajouter +10 à n'importe quel jet de blessure critique obtenu suite à ce test.

COUP DE POUCE DU DESTIN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : As de l'espace

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut ajouter ■■ à un test de compétence.

COUP ÉCLAIR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Bretteur ataru

Quand il effectue un test d'attaque en combat, le personnage ajoute ■ par rang de Coup éclair aux tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi durant cette rencontre.

COUP HANDICAPANT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Agresseur

Le personnage peut volontairement ajouter 1 dé de difficulté à un test de combat afin d'infliger un coup handicapant. Si son attaque touche et inflige des dégâts, jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace.

CRAQUEUR DE CODES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Ombre

Lors de tentatives pour percer un code ou décrypter des communications, le personnage retire autant de ■ par rang qu'il possède en Craqueur de codes. De plus, le personnage retire 1 dé de difficulté (quel que soit son nombre de rangs de Craqueur de codes) aux tests d'Informatique et d'Intelligence pour percer un code ou décrypter des communications.

DÉGOURDI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Expert shien, Ombre

Retirez ■ par rang de Dégourdi aux tests de Connaissance (Pègre) et de Système D du personnage.

DÉLUGE DE COUPS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru

Talent de la Force. Pour entreprendre la manœuvre Déluge de coups, le personnage subit 1 point de stress. Son prochain test de Sabre laser (Agilité) lors de ce tour bénéficie de l'attribut Jumelé et d'un rang de compétence égal à sa valeur de Force.

DÉPLACEMENT ÉCLAIR

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur

Talent de la Force. Au cours d'un round de jeu structuré, avant d'effectuer un test ne concernant pas un pouvoir de la Force, le personnage peut subir 2 points de stress pour ajouter à sa réserve un nombre de ○ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Une fois le test terminé, il peut dépenser ◑◑ obtenus pour entreprendre une manœuvre de déplacement gratuite. Cette manœuvre peut s'ajouter à d'autres effectuées lors de ce tour, ce qui permet au personnage d'accomplir trois manœuvres en un tour.

DÉVIATION DJEM SO

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Expert shien

Talent de la Force. Un personnage ayant recouru au talent Dévier peut dépenser un point de Destin pour exécuter une manœuvre de Déplacement au prix d'une broutille hors tour afin de se rapprocher ou de venir au contact d'un adversaire. Cette broutille peut être accomplie une seule fois par tour.

DÉVIER

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Bretteur ataru, Disciple niman, Protecteur, Expert shien, Défenseur soresu

Talent de la Force. Si le personnage est touché suite à un test de Distance (armes légères), de Distance (armes lourdes) ou d'Artillerie, une fois les dégâts calculés (mais avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, et donc immédiatement après la troisième étape d'**Effectuer un test de combat, page 210**), il peut utiliser le talent Dévier aux prix d'une broutille. Il subit alors 3 points de stress et réduit les points de dégâts infligés par ce coup de 2 plus son rang de Dévier. Ce talent ne peut être utilisé que lorsque le personnage manie un sabre laser.

DÉVIER (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Expert shien, Défenseur soresu

Talent de la Force. S'il est touché suite à un test de Distance (armes légères), de Distance (armes lourdes) ou d'Artillerie, et qu'il utilise le talent Dévier afin de réduire les dégâts de l'attaque, le personnage peut dépenser ◈ ou ⚙ ⚙ ⚙ pour toucher automatiquement une cible se trouvant jusqu'à portée moyenne et infliger autant de dégâts que l'attaque à distance initiale (cela doit être fait après la résolution de l'attaque initiale).

Pour que ce talent fonctionne, il faut que l'attaque d'origine puisse être renvoyée (normalement, seuls les tirs de blasters ou autres attaques d'énergie relèvent de cette catégorie, mais le MJ a le dernier mot en la matière) et qu'elle n'ait pas neutralisé le personnage.

DÉVIER (ULTIME)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert shien

Talent de la Force. Si le personnage n'a pas effectué de test de combat lors de son tour précédent, il subit 1 point de stress au lieu de 3 quand il entreprend la broutille Dévier.

DIFFICILE À VISER

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : As de l'espace

Tout véhicule piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins que la normale (pour un minimum de 0) quand il est la cible d'une attaque.

DOULEUR PARTAGÉE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur

Talent de la Force. Quand un animal lié au personnage par Empathie avec les animaux subit des blessures, son maître peut entreprendre la broutille Douleur partagée. Il réduit ainsi le nombre de points de blessures reçus par l'animal de moitié (résultat arrondi au chiffre supérieur). Cependant, en retour, il subit lui-même les points de blessures que l'animal n'a pas reçus grâce à l'emploi du talent.

DUR AU MAL

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chevalier shii-cho

Le personnage peut réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 01.

EFFRAYANT

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur

Lorsqu'un adversaire se retrouve au contact avec le personnage, ce dernier peut lui imposer un test de peur (cf. page 327) dont la difficulté est égale à son rang d'Effrayant. Le MJ peut estimer que certains adversaires sont immunisés contre ce talent, selon leur type ou les circonstances.

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur

Talent de la Force. Lorsque le personnage effectue des tests visant à maîtriser, dresser ou contrôler des animaux, il peut y ajouter un nombre de ⎔ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Il peut dépenser ◑ pour ajouter ✲ ou ☯ au résultat.

ENCERCLÉ

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chevalier shii-cho

Le personnage ajoute ■ à ses tests de Vigueur, Corps à corps et Sabre laser quand il se retrouve au contact de plusieurs adversaires, y compris les groupes constitués de plusieurs sbires.



ENDURANCE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Arpenteur

La valeur d'encaissement du personnage gagne +1 par rang d'Endurance.

ENDURCI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur, Arpenteur, Chasseur, Chevalier shii-cho, Conseiller, Défenseur soresu, Discipline niman, Expert shien, Guérisseur, Pacificateur, Protecteur, Visionnaire

Le personnage augmente son seuil de blessure de 2 par rang d'Endurci.

ENTRAÎNEMENT

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur, Arpenteur, Artisan, As de l'espace, Bretteur ataru, Chasseur, Chevalier shii-cho, Conseiller, Défenseur soresu, Discipline niman, Duelliste makashi, Expert shien, Guérisseur, Ombre, Pacificateur, Protecteur

Chaque rang augmente de 1 point une caractéristique au choix du joueur de manière permanente. Ce talent ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

ENTRAÎNEMENT AU DUEL

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Duelliste makashi

Le personnage ajoute □ à ses tests de Corps à corps et de Sabre laser quand il n'affronte qu'un seul adversaire. On considère un groupe de sbires comme plusieurs adversaires.



ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chevalier shii-cho, Discipline niman, Duelliste makashi

Quand le personnage manie une arme de Corps à corps ou de Pugilat (ou un sabre laser), cette dernière gagne un nombre de rangs dans l'attribut Parade égal à celui des rangs d'Entraînement défensif du personnage (cette nouvelle valeur remplace celle de l'attribut Parade normal de l'arme).

ESPRIT FURTIF

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Arpenteur, Ombre

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ par rang d'Esprit furtif à tous ses tests de Discrétion, sauf quand l'être vivant qui tente de le détecter est immunisé contre les pouvoirs de la Force.

ESQUIVE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Bretteur ataru, Ombre, Visionnaire

Quand il est la cible d'une attaque (à distance ou au corps à corps), le personnage peut choisir, au prix d'une broutille, de subir aussitôt un certain nombre de points de stress, puis d'améliorer autant de dés de difficulté du test de combat de l'adversaire. Le nombre de points de stress subis ne peut dépasser son rang d'Esquive.

ESQUIVE INSTINCTIVE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Chasseur, Expert shien

Une fois par round, le personnage peut accomplir à son tour de jeu une manœuvre d'Esquive instinctive pour faire un pas de côté et éviter les attaques à distance. Le personnage subit un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang d'Esquive instinctive. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, améliorez autant de dés de difficulté de tous les tests de combat à distance le prenant pour cible que de points de stress subis.

ESQUIVE INTUITIVE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : As de l'espace

Talent de la Force. Quand il pilote un véhicule de gabarit inférieur ou égal à 5, le personnage peut entreprendre la manœuvre Esquive intuitive. Pour ce faire, il subit 1 point de stress et engage un nombre de ⬡ inférieur ou égal à sa valeur de Force et à ses rangs d'Esquive intuitive. Il améliore alors autant de dés de difficulté des tests de combat visant son véhicule. Le personnage subit 1 point de stress au début de chacun de ses tours au cours desquels les dés restent engagés.

ESQUIVE PRÉVENTIVE

Activation : actif (hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Sage, Visionnaire

Talent de la Force. Immédiatement après qu'un adversaire s'est approché au contact d'un personnage, ce dernier peut dépenser 1 point de Destin pour s'éloigner de lui au prix d'une broutille hors tour.

EXPERT EN DISCRÉTION

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ombre

Une fois par round, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test de Discrétion ou de Magouilles, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

FEINTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Duelliste makashi

Après avoir raté un adversaire lors d'une attaque de Sabre laser, de Pugilat ou de Corps à corps, le personnage peut dépenser ⊕ ou ☋ ☋ ☋ pour ajouter un nombre de dés de difficulté égal à ses rangs de Feinte au prochain test de combat de son adversaire le prenant pour cible durant cette rencontre.

FINE LAME

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Chevalier shii-cho

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Sabre laser ou de Corps à corps.

FORTERESSE MENTALE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Artisan, Ombre

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à l'Intelligence et à la Ruse. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

FRAPPE DÉSTABILISANTE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Expert shien

Talent de la Force. Pour entreprendre une action de Frappe déstabilisante, le personnage effectue un test de Sabre laser (Ruse) contre une cible au contact et ajoute à sa réserve de dés un nombre de ⎔ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Le personnage peut dépenser ◑ pour ajouter ➤ au prochain test de combat de la cible effectué lors de cette rencontre.

FRAPPE INTUITIVE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : As de l'espace

Talent de la Force. Quand il effectue un test de combat avec une arme montée sur un véhicule, le personnage peut ajouter à sa réserve un nombre de ⎔ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Il peut dépenser ◑ pour ajouter, au choix, ✲ ou ☋ au résultat.

GARDE DU CORPS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Protecteur

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, exécuter une manœuvre de Garde du corps pour protéger un allié au contact. Le personnage subit un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang de Garde du corps. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, sur tous les tests de combat prenant pour cible l'allié protégé, améliorez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage.

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Protecteur

Une fois par session de jeu, quand un allié protégé par la manœuvre Garde du corps est touché suite à un test de combat, le personnage peut décider de subir ce coup à la place de l'allié.



GARDE STRATÉGIQUE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Expert shien, Défenseur soresu

Une fois par round, à son tour, le personnage peut accomplir une manœuvre de Garde stratégique afin d'adopter une position défensive contre des attaques au corps à corps. Il subit alors un nombre de points de stress inférieur ou égal à son nombre de rangs de Garde stratégique. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, sur tous les tests de combat au corps à corps le prenant pour cible, améliorez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage en utilisant ce talent.

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artisan

Pour chaque rang de Génie de l'informatique, le personnage réduit de 25% le temps nécessaire pour accomplir des tâches liées à l'informatique.

HARMONIE AVEC L'UNIVERS

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Sage

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut méditer plusieurs minutes, puis effectuer l'action Harmonie avec l'univers. Pour cela, il effectue un **test d'Astrogation Moyen (◆◆)**. Si le test est réussi, le personnage ajoute ○ à tous ses tests de pouvoir de la Force durant la prochaine rencontre. Toutefois, s'il a réussi, mais avec une ou plusieurs ⚙, il ajoute ● à tous ses tests de pouvoir de la Force à la place.



IMPRÉGNATION

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Artisan

Talent de la Force. Pour entreprendre la manœuvre Imprégnation, le personnage subit 1 point de stress et engage ○. Il peut alors améliorer temporairement une arme ou un objet à courte distance en choisissant une des options suivantes : augmenter les dégâts d'une arme de 1, réduire de 1 le nombre de ⚙ nécessaires pour déclencher un critique ou tout autre effet unique, augmenter de 1 la défense au corps à corps ou à distance d'une pièce d'armure. Sinon, le personnage peut réduire de 2 l'encombrement d'un objet jusqu'à un minimum de 1. Il subit 1 point de stress au début de chacun des tours au cours desquels le dé reste engagé.

INFO PRÉCIEUSE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Sage

Une fois par rencontre, le personnage peut utiliser son talent Info précieuse en effectuant un **test de Connaissance Moyen (◆◆)**. Le MJ et le joueur devraient déterminer quelle compétence de Connaissance est la plus adaptée à la situation. Si le test est réussi, le personnage peut ajouter ⊕ à un autre test effectué par un allié pendant la rencontre.

Le test en question doit avoir un rapport avec les faits dont le personnage est informé ou qu'il a appris. Le joueur doit également expliquer en quoi les informations révélées par son personnage sont importantes pour la réussite du test de l'allié.

INSAISISSABLE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Ombre

Talent de la Force. Lors d'un tour durant lequel le personnage est sous l'effet d'un pouvoir de la Force, il peut entreprendre l'action Insaisissable (et ce, même si le pouvoir de la Force devrait normalement l'empêcher d'entreprendre la moindre action.) Il effectue alors un **test de Tromperie Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, il n'est plus sous l'effet du pouvoir de la Force.

INTIMIDANT

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur

Quand le personnage effectue un test de Coercition, il peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (inférieur ou égal à son rang d'Intimidant) pour dégrader autant de dés de difficulté du test. Quand le personnage est la cible d'un test de Coercition, il peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (inférieur ou égal à son rang d'Intimidant) pour améliorer autant de dés de difficulté du test.

INTUITION TECHNOLOGIQUE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Artisan

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut entreprendre l'action Intuition technologique. Pour cela, il effectue un **test de Connaissance (Éducation) Moyen (◆ ◆)** afin d'obtenir une connaissance intuitive d'une arme, d'une pièce d'armure ou de tout autre équipement. En cas de succès, pendant le reste de la rencontre, lorsque le personnage effectue un test visant à utiliser ou réparer l'objet, ses rangs dans la compétence concernée seront considérés comme égaux à sa valeur de Force actuelle.

Ainsi, lorsqu'un personnage répare un sabre laser, il peut recourir à ce talent pour que ses rangs de Mécanique soient égaux à sa valeur de Force. De même, ses rangs de Distance (armes légères) seront égaux à sa valeur de Force lorsqu'il tirera avec un pistolet blaster.

INVENTEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artisan

Quand le personnage fabrique de nouveaux objets ou modifie des kits existants (cf. **Chapitre V : Matériel et équipement**), il peut choisir d'ajouter □ ou de retirer ■ à son test par rang d'Inventeur.

IRRÉSISTIBLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Conseiller, Sage

Retirez ■ par rang d'Irrésistible aux tests de Charme et de Commandement du personnage.

LA FORCE EST MON ALLIÉE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Sage, Visionnaire

Talent de la Force. Une fois par session de jeu le personnage peut subir deux points de stress afin d'employer un pouvoir de la Force au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

LANCER DE SABRE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru, Expert shien

Talent de la Force. Le personnage peut entreprendre l'action Lancer de sabre contre une cible à portée moyenne (au plus). Il doit effectuer un test de Sabre laser en ajoutant à sa réserve un nombre de ⎔ inférieur ou égal à sa valeur de Force. La cible est touchée si le test est réussi et que le personnage dépense ◑. Il peut également dépenser ◑ pour que son arme revienne entre ses mains après la résolution de l'attaque.

LEÇONS D'ANATOMIE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ombre

Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Intelligence à un coup de l'attaque.

LIEN AVEC LES ANIMAUX

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur

Talent de la Force. En recourant à la Force, le personnage crée un lien avec un seul et unique animal visé. Cette action ne peut pas être entreprise lors de rencontres structurées. Le gabarit de l'animal doit être inférieur ou égal à la moitié de la valeur de Force du personnage au moment où le lien est créé, arrondi au chiffre inférieur (cela signifie qu'un personnage avec une valeur de Force de 1 ne peut se lier qu'à un animal de gabarit 0). Le lien subsiste au gré de la volonté du personnage, même si le MJ peut décider de le rompre suite à de mauvais traitements ou à d'autres circonstances exceptionnelles.

Tant que ce lien subsiste, l'animal demeure à proximité du personnage, et le joueur qui le contrôle lui dicte son comportement. Cependant, puisque la bête est uniquement liée et non dominée, il peut lui arriver de faire quelques bêtises comme griffer des meubles, manger des rations et marquer son territoire. Une fois par tour lors de rencontres structurées, le personnage peut, au prix d'une manœuvre, inciter son animal à effectuer une action et une manœuvre. Pour ce faire, la bête doit se trouver à portée de voix et de vue (ce qui correspond au plus à la portée moyenne) du personnage. Sinon, elle ne pourra pas participer à la rencontre. Les spécificités de son comportement sont laissées à l'appréciation du joueur et du MJ.

MAÎTRE ARTISAN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Artisan

Une fois par round, le personnage peut décider de subir deux points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test de Mécanique (ou de son prochain test visant à construire ou améliorer un objet), jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

MÉCANICIEN DE PRÉCISION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artisan

Chaque fois que le personnage élimine des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, il en supprime 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.

MÉDECIN-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Guérisseur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Médecine.

MENEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pacificateur

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer un test de Calme ou de Commandement.

MYSTIQUE-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Visionnaire

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de pouvoir de la Force.

NÉGOCIATEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Sage

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer un test de Calme ou de Négociation.

NERFS D'ACIER

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Conseiller, Pacificateur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Présence et la Volonté. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

OFFICIER SUPÉRIEUR

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Pacificateur

Le personnage peut entreprendre l'action d'Officier supérieur. Il effectue alors un test de **Commandement Moyen (◆◆)**. En cas de réussite, un nombre d'alliés égal à sa Présence peuvent exécuter une manœuvre à condition de subir préalablement 1 point de stress. Celle-ci ne compte pas dans le nombre de manœuvres auquel on a droit à chaque tour. S'il faut déterminer l'ordre dans lequel les alliés agissent, c'est le personnage qui utilise Officier supérieur qui a le dernier mot.

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Pacificateur

Quand il entreprend une action d'Officier supérieur, le personnage peut affecter un nombre d'alliés égal au double de sa Présence. De plus, lors de son test de Commandement, il peut utiliser ⊕ pour permettre à un allié (qui subit 1 point de stress) d'exécuter une action au lieu d'une manœuvre.

PARER

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Bretteur ataru, Chevalier shii-cho, Défenseur soresu, Duelliste makashi, Discipline niman, Expert shien, Protecteur

Si le personnage est touché suite à un test de Pugilat, de Corps à corps ou de Sabre laser, une fois les dégâts calculés (mais avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, et donc immédiatement après la troisième étape d'**Effectuer un test de combat, page 210**), il peut utiliser le talent Parer au prix d'une broutille. Il subit alors 3 points de stress et réduit les points de dégâts infligés par le coup de cette attaque de 2 plus son rang de Parer. Ce talent ne peut être utilisé que lorsque le personnage manie un sabre laser ou une arme de corps à corps.

PARER (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru, Chevalier shii-cho, Défenseur soresu, Duelliste makashi

Si le test de combat de Pugilat, Corps à corps ou Sabre laser d'un adversaire génère ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙ et que le personnage utilise le talent Parer pour réduire les dégâts de l'attaque, il peut toucher automatiquement l'attaquant une fois au prix d'une broutille. Pour cela, le personnage doit lui-même manier une arme de pugilat, de corps à corps ou un sabre laser. Ce coup inflige les dégâts de base de l'arme plus les éventuels points de dégâts dus à des talents. Parer (amélioré) ne peut pas être utilisé si l'attaque d'origine neutralise le personnage.

PARER (ULTIME)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Défenseur soresu

Talent de la Force. Si l'utilisateur n'a pas effectué de test de combat lors de son tour précédent, il subit 1 point de stress quand il entreprend la broutille Parer, au lieu de 3.

PERCEPTION DES ÉMOTIONS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Conseiller, Discipline niman

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ à tous ses tests de Charme, Coercition et Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.

PERCEPTION DU DANGER

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Visionnaire

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut retirer ■ ■ à un de ses tests de compétence.

PERCEPTION TACTIQUE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Conseiller, Agresseur, Visionnaire
Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut ajouter ■ ■ à un test de compétence d'un PNJ situé jusqu'à la portée extrême.

PERSPICACE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Conseiller, Discipline niman

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le personnage par rang qu'il possède en Perspicace.

PILOTE CHEVRONNÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : As de l'espace

Le personnage retire ☐ par rang de Pilote chevronné à tous ses tests de Pilotage (espace) et Pilotage (planétaire).

PIQUÉ DU CHAUVE-FAUCON

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru

Talent de la Force. Pour entreprendre une action de Piqué du chauve-faucon, le personnage doit effectuer un test de Sabre laser (Agilité) contre une cible située à courte portée, en ajoutant à sa réserve un nombre de ● inférieur ou égal à sa valeur de Force. Avant de déterminer l'issue du test, il peut dépenser ◑ pour se retrouver au contact de sa cible au prix d'une broutille. Il peut également dépenser ◑ pour ajouter ☯ au test. Si le personnage ne peut se placer au contact de la cible, l'attaque échoue automatiquement.

PISTEUR CHEVRONNÉ

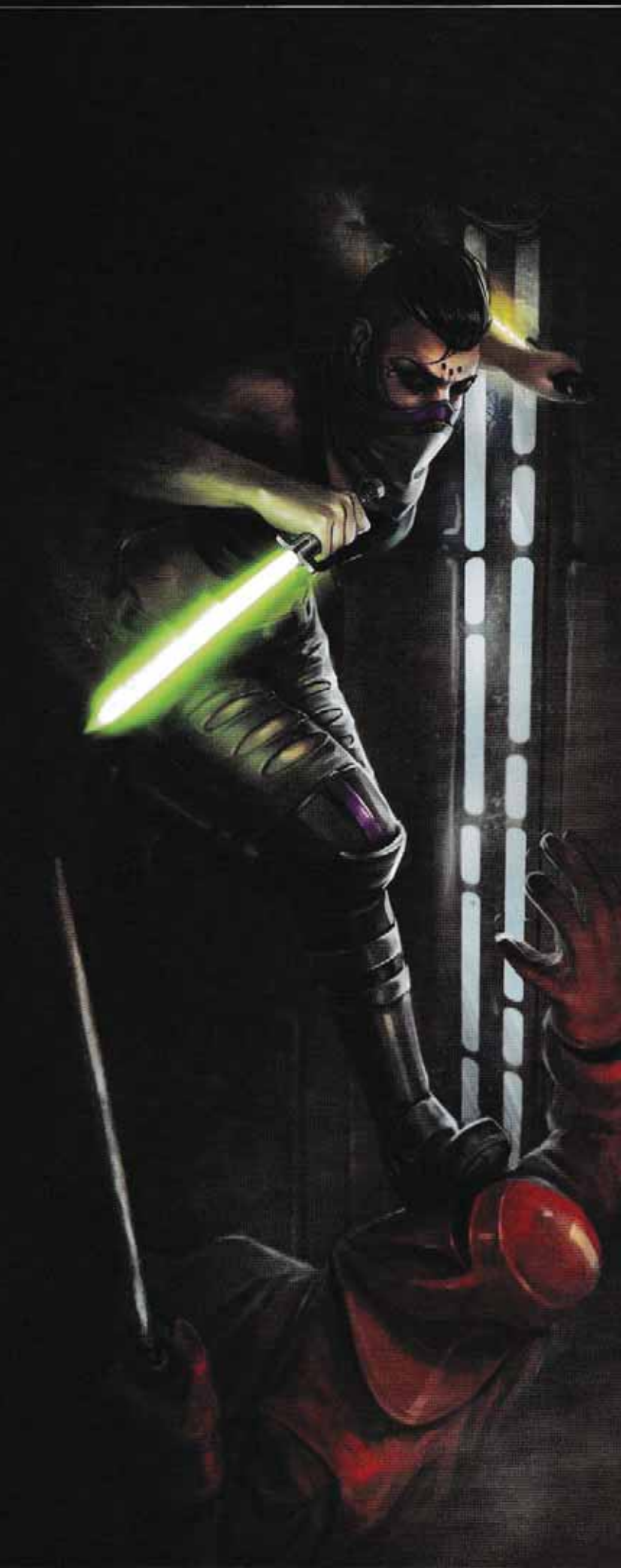
Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Visionnaire, Chasseur

Retirez ☐ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Les tests de Survie effectués pour suivre une piste prennent moitié moins de temps que la normale. Des rangs supplémentaires en Pisteur chevronné ne modifient pas cette réduction de durée.

PLAN D'URGENCE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Conseiller

Le personnage peut dépenser un point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à sa valeur de Ruse.



PLEINS GAZ

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : As de l'espace

L'action de Pleins gaz permet à un personnage de pousser un vaisseau ou un véhicule au-delà de sa vitesse maximale. Le personnage effectue pour cela un **test de Pilotage Difficile (◆ ◆ ◆)**. En cas de réussite, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 1 pendant un nombre de rounds égal à la Ruse du personnage. L'appareil ne peut cependant pas entreprendre d'actions ou exécuter de manœuvres qui lui sont refusées en temps normal (par exemple, celles qui nécessitent une certaine vitesse).

POIGNE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Pacificateur

Le personnage retire un nombre de ■ égal à son rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.

POINT FAIBLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Chasseur

Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau spatial ou un véhicule, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse à un coup réussi de l'attaque.

PRÉSENCE SAISISSANTE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Duelliste makashi

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour récupérer un nombre de points de stress égal à sa valeur de Présence.

PROIE FACILE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur

Pour chaque rang de Proie facile, le personnage inflige 1 point de dégâts supplémentaire à un coup d'une attaque réussie visant des cibles désorientées.

PROTECTION DE LA FORCE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Protecteur

Talent de la Force. Pour entreprendre la manœuvre Protection de la Force, le personnage subit 1 point de stress et engage un nombre de ○ inférieur ou égal à sa valeur de Force et à ses rangs de Protection de la Force. Le personnage peut alors augmenter son Encaissement d'une valeur égale au nombre de dés engagés. Il subit 1 point de stress au début de chaque tour, tant que ces dés restent engagés.

QUELCONQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Ombre

L'apparence du personnage est tellement ordinaire que les gens ont du mal à se souvenir précisément de lui. On améliore 1 dé de difficulté des tests pour identifier le personnage par rang de Quelconque.

RAPPROCHEMENT

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Discipline niman

Talent de la Force. Pour entreprendre une action de Rapprochement, le personnage effectue un test de combat Sabre laser (Volonté) contre une cible de gabarit inférieur ou égal à 1 située à moyenne portée, en ajoutant à sa réserve un nombre de ○ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Avant de déterminer l'issue du test, le personnage peut dépenser ◑ afin de rapprocher la cible d'un niveau de portée (de courte à au contact par exemple). Il peut aussi dépenser ◑ pour ajouter ✲ au résultat du test. Si le personnage ne peut déplacer sa cible de manière à se placer au contact, le test échoue automatiquement.

RÉACTION ÉCLAIR

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : As de l'espace, Visionnaire

Le personnage peut subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ aux tests de Calme ou de Vigilance effectué pour déterminer l'ordre d'initiative. Leur nombre ne peut cependant pas dépasser son rang de Réaction éclair.

RÉACTION FULGURANTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chasseur, Visionnaire

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ par rang de Réaction fulgurante à tous ses tests de Vigilance.

RECENTREMENT

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Chevalier shii-cho, Discipline niman, Protecteur

Talent de la Force. Une fois par round, lorsqu'il manie un sabre laser, le personnage peut effectuer une manœuvre de Recentrement. Jusqu'au début de son prochain tour, chaque fois qu'il sera visé par une attaque au corps à corps, le niveau de Critique de l'arme employée contre lui sera augmenté de 1 point par rang de Recentrement.

RECENTREMENT (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Discipline niman

Talent de la Force. Le personnage peut décider de subir 1 point de stress pour effectuer Recentrement au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre.

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Guérisseur, Chasseur

Quand le personnage récupère du stress à l'issue d'une rencontre, il élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

RELATIONS

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Conseiller

Une fois par session de jeu, alors que le personnage veut acheter un objet disponible légalement, il peut en réduire la rareté de 1 niveau par rang de Relations.

RÉPARATIONS SOLIDES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artisan, As de l'espace

Quand le personnage répare un véhicule ou un vaisseau spatial, il restaure +1 dégât de coque par rang de Réparations solides.

RÉSISTANCE AU DÉSARMEMENT

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Duelliste makashi
Si le personnage est désarmé ou si son arme est endommagée ou détruite, il peut choisir de subir 2 points de stress pour y échapper.

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Agresseur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Vigueur et à l'Agilité. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

RESSORT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru

Une fois par round, qu'il soit assis ou à terre, le personnage peut, à son tour, se relever au prix d'une broutille.

ROBUSTESSE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur, Arpenteur, Artisan, As de l'espace, Chevalier shii-cho, Conseiller, Défenseur soresu, Discipline niman, Duelliste makashi, Expert shien, Guérisseur, Ombre, Protecteur, Sage, Visionnaire

Le personnage augmente son seuil de stress de 1 par rang de Robustesse.

SAVOIR, C'EST POUVOIR

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Conseiller

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, pour un seul et unique test, le personnage peut considérer que sa valeur de Force est égale à son rang de Connaissance (Culture).

SECOND SOUFFLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Chevalier shii-cho, Pacificateur

Une fois par rencontre, le personnage peut utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress qu'il possède de rangs de Second souffle.

SECRETS INFIRMIERS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Protecteur

Chaque fois que le personnage utilise un stimpack, la cible est soignée d'un point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers. Ce talent ne permet pas de bénéficier des effets des stimpacks au-delà de la cinquième application quotidienne.

SENS SURDÉVELOPPÉS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chasseur

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ par rang de Sens surdéveloppés à tous ses tests de Perception.

SÉRÉNITÉ

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru, Sage

Talent de la Force. Quand le personnage élimine des points de stress à la fin d'une rencontre, il lance un nombre de ○ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Il élimine un nombre de points de stress supplémentaires égal au nombre de ◑ obtenus.

SIXIÈME SENS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chasseur

Le personnage gagne +1 à sa défense à distance.

SLICER STRATÉGIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artisan

Quand le personnage s'efforce de défendre un système informatique contre un piratage (ou quand un adversaire tente de pirater un ordinateur appartenant au personnage ou qui a été programmé par ses soins), il ajoute un nombre de ■ égal à son rang de Slicer stratégique aux tests de son adversaire.

TESTS DE SABRE LASER (CARACTÉRISTIQUE)

Plusieurs talents nécessitent que le PJ effectue un test de compétence Sabre laser avec une caractéristique particulière, par exemple Sabre laser (Ruse). Le personnage doit déjà disposer du talent qui lui permettant d'utiliser la caractéristique en question pour pouvoir effectuer ce test de compétence.

SOINS EXPERTS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Guérisseur

Quand il réussit un test de Médecine pour soigner un allié, le personnage peut dépenser un point de Destin pour permettre à sa cible d'éliminer un nombre de points de blessure supplémentaire égal à son rang de Connaissance (Xénologie).

SUBSISTANCE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur, Visionnaire

Le personnage élimine jusqu'à ■■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

SUM DJEM

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chevalier shii-cho, Discipline niman, Duelliste makashi

Talent de la Force. Quand le personnage réussit un test de Sabre laser, il peut dépenser ⊕ ou ☋ ☋ pour désarmer son adversaire (avec l'approbation du MJ). L'arme atterrit n'importe où à courte portée du combat (au choix du personnage).

TECHNIQUE ATARU

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Bretteur ataru

Talent de la Force. Quand il effectue un test de Sabre laser, le personnage peut y associer Agilité au lieu de Vigueur.

TECHNIQUE MAKASHI

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Duelliste makashi

Talent de la Force. Quand il effectue un test de Sabre laser, le personnage peut y associer Présence au lieu de Vigueur.

TECHNIQUE NIMAN

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Discipline niman

Talent de la Force. Quand il effectue un test de Sabre laser, le personnage peut y associer Volonté au lieu de Vigueur.

TECHNIQUE SHIEN

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Expert shien

Talent de la Force. Quand il effectue un test de Sabre laser, le personnage peut y associer Ruse au lieu de Vigueur.

TECHNIQUE SORESU

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Défenseur soresu

Talent de la Force. Quand il effectue un test de Sabre laser, le personnage peut y associer Intelligence au lieu de Vigueur.

TERRIFIANT

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Agresseur

Talent de la Force. Pour entreprendre l'action Terrifiant, le personnage effectue un **test de Coercition Difficile (◆◆◆)** en ajoutant à sa réserve un nombre de ⬡ inférieur ou égal à sa valeur de Force. En cas de réussite, une cible par ✲ à portée moyenne du personnage est désorientée jusqu'à la fin du round suivant. Le personnage peut dépenser ☋ ☋ pour augmenter d'un round la durée de la désorientation pour toutes les cibles affectées, et dépenser ◑ pour immobiliser une cible affectée jusqu'à la fin du tour suivant. Un personnage qui a acquis ce talent reçoit automatiquement 1 point de Conflit au début d'une session de jeu.

TERRIFIANT (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Agresseur

Talent de la Force. La difficulté de l'action Terrifiant est réduite à **Moyenne (◆◆)**. De plus, le personnage peut dépenser les ⊕ obtenus pour étourdir une cible affectée jusqu'à la fin du round suivant.

THÉRAPEUTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Guérisseur, Protecteur

Quand le personnage effectue un test de Médecine pour aider un personnage à éliminer des blessures, le patient récupère de 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

TIR INTUITIF

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chasseur

Talent de la Force. Quand il effectue un test de combat à Distance (armes lourdes) ou à Distance (armes légères), le personnage peut ajouter à sa réserve un nombre de ⬡

inférieur ou égal à sa valeur de Force. Il peut dépenser ◑ pour ajouter, au choix, ✲ ou ☯ au résultat.

TOUCHE MAKASHI

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Duelliste makashi

Talent de la Force. Une fois par rencontre, le personnage peut entreprendre l'action Touche makashi. Pour ce faire, il effectue un **test de Sabre laser (Présence) Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, un de ses adversaires au contact subit un nombre de points de stress égal à ✲ (l'encaissement n'est pas pris en compte), et le personnage en élimine le même nombre. Il peut également dépenser ☯ ☯ ☯ ou ⊕ obtenus suite à ce test pour étourdir son adversaire jusqu'à la fin du prochain tour de sa cible.

TRANSE REVIGORANTE

Activation : actif (action)
Rangs : oui
Arborescences : Guérisseur

Talent de la Force. Le personnage peut engager ⎔. Lors de chaque rencontre complète durant laquelle le ⎔ demeure engagé, le personnage est soigné de 1 point de blessure par rang de Transe revigorante. Ceci s'ajoute aux blessures soignées par le repos ou d'autres moyens. Dans une situation sans rencontre définie, le MJ peut décider que Transe revigorante prend effet toutes les 12 heures.

TRANSE REVIGORANTE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Guérisseur

Talent de la Force. Chaque fois que le personnage soigne un de ses points de blessure au moyen de Transe revigorante, il peut, s'il souffre également d'une blessure critique, effectuer un test de Résistance d'une difficulté égale au niveau de gravité de la blessure critique. En cas de réussite, il élimine la blessure critique. Si le personnage souffre de plusieurs blessures critiques, il choisit laquelle il va tenter d'éliminer.

TRAQUENARD

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Défenseur soresu

Talent de la Force. Pendant qu'il manie un sabre laser, le personnage peut entreprendre l'action Traquenard. Pour ce faire, il effectue un **test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (◆◆◆)** en ajoutant à sa réserve de dés un nombre de ⎔ inférieur ou égal à sa valeur de Force. Pour chaque ✲, une cible à portée courte du personnage se retrouve dans l'impossibilité d'effectuer des tests de combat ne prenant pas pour cible le personnage, et ce, jusqu'à la fin du round suivant.

Le personnage peut dépenser ◑ pour que Traquenard affecte une cible pendant un round supplémentaire. Les effets de Traquenard prennent fin si le personnage est neutralisé.

TROU DE MÉMOIRE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Ombre

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut entreprendre l'action Trou de mémoire. Pour ce faire, il effectue un **test de Tromperie Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, un nombre de PNJ à moyenne portée égal à sa Ruse oublie toute interaction effectuée avec le personnage au cours des trente dernières minutes.

À la discrétion du MJ, une série de ⚙ ou de ⚙ peut infliger aux PNJ concernés des effets secondaires désagréables tels que troubles, cauchemars, ou la sensation agaçante et persistante d'avoir oublié quelque chose d'important.

VALEUR DE FORCE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agresseur, Arpenteur, Artisan, As de l'espace, Chasseur, Conseiller, Discipline niman, Guérisseur, Ombre, Pacificateur, Protecteur, Sage, Visionnaire

Talent de la Force. Le personnage augmente définitivement sa valeur de Force de 1 par rang de Valeur de Force.

VIGILANCE ACCRUE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Protecteur

Les alliés à portée courte du personnage ajoutent □ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux □□.

VIVACITÉ

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Arpenteur

Le personnage ne subit aucun malus pour se déplacer en terrain difficile (il se déplace à sa vitesse normale, sans devoir dépenser de manœuvres supplémentaires).

VOILE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ombre

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour se rendre indétectable via la Force (grâce à des aptitudes telles que le pouvoir de la Force Détection par exemple) et rendre ses propres pouvoirs de la Force indétectables pendant le reste de la rencontre.

Il appartient au joueur et au MJ de déterminer les implications exactes. Le MJ peut décider que certaines actions (comme soulever un X-wing par la force de l'esprit) sont trop évidentes pour être ignorées. Cependant, des aptitudes telles que la manipulation de manettes de commande, la lévitation de petits objets ou l'utilisation de pouvoirs de la Force pour affecter quelqu'un de manière physique ou mentale peuvent passer inaperçus, ou leurs effets se voir attribués à d'autres phénomènes.





V

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

« L'arme des chevaliers Jedi. Les nouveaux pistolasers sont bien moins précis. C'est élégant, maniable : l'arme noble d'une époque civilisée. »

– Obi-Wan Kenobi

Les anciens Jedi étaient conscients qu'il n'existe pas d'arme plus redoutable que la Force. Ils savaient aussi que plus qu'un simple outil de destruction, cette énergie se révèle une puissante alliée pour tout individu capable d'y recourir. Cependant, malgré leurs pouvoirs mystiques, ces mêmes Jedi portaient des sabres laser, pilotaient des vaisseaux et employaient des médipacks et des datapads. Tout le monde doit se fier quotidiennement à son matériel, quelle que soit la tâche à accomplir. Les comlinks sont indispensables pour communiquer à distance tandis que les scanners permettent de détecter les dangers cachés ; quant à survivre dans le vide glacial de l'espace sans combinaison pressurisée, c'est tout simplement impossible. Il arrive même que des utilisateurs de la Force se servent de blasters, aussi grossiers et imprécis soient-ils.

Dans la galaxie de *Star Wars*, un fugitif de la Force se doit de parer à toute éventualité. Heureusement pour lui, à l'époque de l'Empire, la plupart des équipements du quotidien sont facilement disponibles sur chaque monde civilisé. Bâtons luisants, macrojumelles et stimpacks sont omniprésents, et les boutiques de nombreuses planètes proposent du matériel plus spécialisé comme des lanternes à fusion ou des fusils blaster. Les aventuriers futés ne manquent jamais de dépenser quelques crédits pour se procurer du matériel médical, des articles de survie, des vêtements résistants ou une armure matelassée, sans oublier une arme quelconque. Après tout, qui sait ce qu'ils vont bien pouvoir rencontrer durant leur voyage ?

Si presque tout l'équipement dont ils peuvent avoir besoin se révèle relativement facile à obtenir, certains utilisateurs de la Force sont à la recherche d'objets extrêmement rares et hors de prix. Une archive de données Jedi, un holocron plein de connaissances mystiques ou l'emblématique sabre laser ne risquent pas de se trouver à la boutique du coin. L'Empire traque avec ferveur ces articles et ceux qui les possèdent, ce qui les rend encore plus rare. Les receleurs sans scrupule et les collectionneurs privés taciturnes qui en disposent ne s'en séparent qu'en échange d'une véritable fortune. Néanmoins, la plupart du temps, il ne s'agit même pas d'une affaire de paiement, mais plutôt une question d'aventures trépidantes et dangereuses à surmonter.

Les pages qui suivent contiennent des informations sur un vaste assortiment d'armes personnelles, armures et autres équipements disponibles des Mondes du Noyau à la Bordure Extérieure. Vous y trouverez également des règles sur le commerce ainsi que sur les moyens permettant de modifier le matériel existant. Enfin, le chapitre se penchera sur certains des rares artefacts et armes employés par les êtres sensibles à la Force, les Jedi, et les Sith.

L'ÉCONOMIE GALACTIQUE

Malgré le joug impitoyable de l'Empire, le commerce perdure dans la plupart des mondes comme à l'époque de la République Galactique. Des centaines de planètes produisent des myriades de biens distribués dans tous les secteurs de la galaxie via les voies hyperspatiales. Pour les négociants et les fabricants, le régime impérial est à la fois une menace et une perspective réjouissante. Certes, l'Empire est plus exigeant en matière de taxes sur les marchandises, et surtout beaucoup moins clément lorsqu'il s'agit de punir ceux qui n'acquittent pas ces sommes, mais il se montre également moins regardant quant au respect de certaines règles, à l'émergence de nouveaux marchés ou à l'exploitation des ressources naturelles. Quelques corporations sans scrupule parviennent même à accumuler énormément d'argent en profitant du manque de surveillance impérial dans certains systèmes stellaires.

Les aventuriers sensibles à la Force doivent faire preuve d'une grande vigilance lorsqu'ils traitent avec les guildes marchandes et les consortiums de transport. Nombreux sont les commerçants qui se sont enrichis grâce aux règlements plus laxistes et manifestent donc une grande loyauté envers l'Empire. Certains seraient même plus qu'heureux d'entrer dans les bonnes grâces des Impériaux en leur livrant un prisonnier utilisateur de la Force (en échange de l'énorme prime, bien sûr). Même les individus qui n'apprécient guère l'Empire sont souvent dissuadés de s'associer à des hors-la-loi par la puissance militaire des légions de l'Empereur. De ce fait, les fugitifs de la Force feraient bien de se méfier des personnes avec qui ils commercent.

CRÉDITS IMPÉRIAUX

Un certain nombre de devises et de systèmes financiers coexistent dans l'économie de la galaxie, mais seuls les crédits impériaux sont reconnus de tous, au point de constituer la véritable monnaie galactique. Au départ, le Crédit Standard Galactique bénéficiait du prodigieux soutien financier du Clan Bancaire Intergalactique (CBI) de la planète Scipio. Les Muuns, qui dirigeaient le CBI et occupaient la plupart des sièges de son conseil d'administration, manifestaient un talent déconcertant pour les mathématiques et la gestion du capital. Si l'on ajoute à cela que la planète renfermait d'immenses richesses dans ses impénétrables cryptes, on comprend que ses habitants disposaient des moyens de soutenir une monnaie pouvant s'échanger dans toute la galaxie. L'Empire n'osa pas détruire le CBI, de peur d'être tenu pour responsable si la galaxie civilisée devait sombrer dans la récession, ce qui l'aurait privé du soutien des très précieux Mondes du Noyau. Mais il a su placer ses propres gestionnaires à des postes lui permettant de garder un œil vigilant sur les affaires du CBI et de favoriser les banques sous contrôle humain. Les forces militaires de Palpatine surveillent particulièrement Scipio, afin de s'assurer de sa complète obéissance aux lois de l'Empire. Toutes ces mesures ont pour effet de limiter l'influence des Muuns sur l'économie impériale.

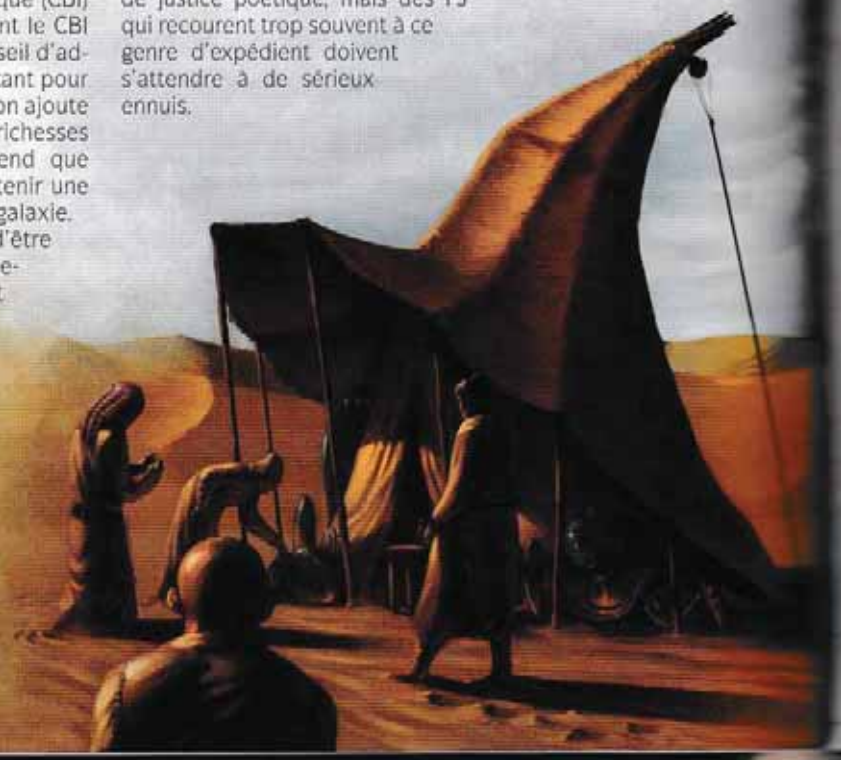
Les crédits se présentent sous la forme de pièces, de billets et de jetons, même si ces derniers sont de moins en moins employés, investisseurs et consommateurs craignant qu'ils ne vaillent plus rien si l'Empire était vaincu. Jetons et pièces ont plusieurs dénominations, allant du décicred (un dixième de crédit) aux précieux 5 000 crédits. Certaines branches du CBI et de ses antennes produisent des crédisticks renfermant une quantité de crédits ajustée selon les transactions concernées. Ces puces sont réputées inviolables et de féroces sanctions attendent les faussaires, mais cela n'empêche pas certains vauriens de tenter leur chance.

D'autres systèmes économiques existent, certes, mais ils restent confidentiels dans la pratique et souvent dédaignés, à tel point qu'on leur préfère souvent les crédits impériaux, même localement. La plupart des contrées galactiques dites civilisées acceptent les crédits.

IL FAUT BIEN ARRIVER À SE DÉBROUILLER

La triste vérité, c'est qu'errer parmi les étoiles en défendant la veuve et l'orphelin ne rapporte pas grand-chose. Si les héros de **Force et Destinée** disposent de pouvoirs mystiques qui leur permettent de remporter des combats au sabre laser, de soulever des vaisseaux par la force de leur esprit ou de découvrir la vérité cachée derrière d'épineux différends, aucun d'eux ne leur remplit les poches...

Les personnages peuvent résoudre ce problème de plusieurs manières. Ils peuvent se servir de l'équipement et des crédits obtenus au cours de leurs aventures, quitte à les voler dans des dépôts impériaux ou à les subtiliser à de vils criminels. Retourner les ressources de l'ennemi contre lui constitue une sorte de justice poétique, mais des PJ qui recourent trop souvent à ce genre d'expédient doivent s'attendre à de sérieux ennuis.



Les objets volés peuvent être tracés, et des personnages qui s'emparent d'un chargement complet de détonateurs thermiques militaires risquent de se retrouver avec une équipe du Bureau de la Sécurité Impériale aux trousses. De même, la plupart des membres de la pègre réagissent violemment quand on essaie de les voler, et personne n'est aussi rancunier qu'un baron du crime Hutt ou un nervi du Soleil Noir.

Certains personnages préfèrent recevoir une rémunération en récompense de leurs bonnes actions. Ils considèrent qu'accepter un tel paiement facilitera leur tâche la prochaine fois qu'ils accourront à l'aide d'une communauté ou d'un individu. Cela peut fonctionner, bien qu'accepter des crédits en échange d'actes théoriquement désintéressés puisse mal tourner avec le temps. Plus d'un adepte du côté obscur a débuté sa longue plongée dans les ténèbres en justifiant les récompenses que lui rapportaient ses pouvoirs mystiques...

Enfin, certains aventuriers prennent un job secondaire pour payer les factures entre deux scénarios. Il devrait s'agir d'une tâche répétitive et fastidieuse, en tout cas rien de véritablement dangereux ou qui puisse provoquer un quelconque dilemme moral. Quoi qu'il en soit, l'aventure s'invite toujours quand on l'attend le moins, et même le travail le plus ennuyeux peut déboucher sur des activités beaucoup plus palpitantes.

LA RARETÉ

Le matériel n'est pas toujours facile à trouver. Tout dépend du lieu et de l'objet. L'immensité de l'univers et les aléas du commerce ont rendu certaines denrées rares par endroits et banales ailleurs. Naturellement, il existe aussi des marchandises qui sont précieuses partout et des objets qui ne valent rien nulle part.

Dans **Force et Destinée**, la rareté sert à déterminer si un objet est facile ou difficile à trouver. Il s'agit d'une échelle qui va de 0 à 10, sur laquelle 0 représente ce qui est le plus commun et 10 le plus rare. Bien sûr, mettre ou non la main sur certains objets ne se résumera jamais à une simple affaire de dés. Les besoins de l'histoire et le maître du jeu resteront toujours en partie les juges de ce genre d'événement. Cela dit, pour tout ce qui n'a pas grande importance, le système de jeu offre une solution simple pour déterminer si la marchandise est disponible et si les personnages peuvent l'acquérir sans trop d'ennuis. Pour trouver un objet sur une planète, il faut réussir un test de Négociation (le MJ peut bien sûr autoriser les joueurs à utiliser une autre compétence).

La **table 5-1 : Rareté des objets** dresse la liste des raretés et de la difficulté des tests qui y sont liés, en donnant quelques exemples. La **table 5-2 : modificateurs aux tests de rareté** regroupe les modificateurs qui s'appliquent en fonction de la planète et de son niveau technologique. Bien entendu, la nature particulière de certains systèmes stellaires peut imposer des modificateurs qui vont bien au-delà de ceux répertoriés ici. Avec les modificateurs, il arrive parfois que l'indice de rareté dépasse 10. Lorsque c'est le cas, le test reste **Exceptionnel (◆◆◆◆◆)**, mais s'il le souhaite, le MJ peut tout de même améliorer un dé de difficulté pour chaque point au-delà de 10.

TABLE 5-1 : RARETÉ DES OBJETS

Rareté	Test pour trouver l'objet	Exemples
0	**Simple (–)**	Bâton luisant
1		Comlink longue portée
2	**Facile (◆)**	Médipack
3		Jumelles scanner
4	**Moyen (◆◆)**	Pistolet blaster
5		Fusil blaster
6	**Difficile (◆◆◆)**	Membre cybernétique
7		Cantelets de Cortosis
8	**Intimidant (◆◆◆◆)**	Détonateur thermique
9		Cristal Dantari
10	**Exceptionnel (◆◆◆◆◆)**	Sabre laser

LE MARCHÉ NOIR

Il n'est pas toujours facile de trouver ce que l'on cherche. Certaines villes n'hésitent pas, par exemple, à interdire les armes à l'intérieur de leur enceinte, et les détonateurs thermiques sont illégaux dans presque toute la galaxie. Bien qu'il reste très risqué, le trafic d'objets prohibés est une activité lucrative et il faut être prêt à traiter avec des criminels cupides pour obtenir certains articles.

Vous trouverez généralement des détails sur ce qui est illégal ou pas dans le descriptif de chaque planète. Lorsque ce n'est pas le cas, c'est toujours le MJ qui a le dernier mot à ce sujet. En règle générale, pour trouver un objet illicite, il faut réussir un test de Système D dont la difficulté dépend du type de marchandise et de sa rareté (cf. **Table 5-1**). Mais cette dernière peut aussi augmenter en fonction de l'efficacité des forces de l'ordre (si le MJ décide de les mettre en scène).

Pour vendre un objet illégal, il faut réussir un test de Système D de même difficulté que lorsque l'on veut l'acheter. En revanche, si les joueurs obtiennent au moins trois ⚙ ou un 🔻, la transaction tourne mal. L'acheteur essaie de les voler, à moins que la police locale ne choisisse ce moment pour faire une descente.

TABLE 5-2 : MODIFICATEURS AUX TESTS DE RARETÉ

Modificateurs	Circonstances
-2	Planète majeure du Noyau comme Coruscant, Duro ou Corellia
-1	Autre planète du Noyau
-1	Planète d'un des grands axes commerciaux
+0	Colonie ou planète de la Bordure Intérieure
+0	Planète civilisée
+1	Planète de la Bordure Médiane
+1	Planète récemment colonisée, planète isolée
+2	Planète de la Bordure Extérieure
+2	Planète des frontières de l'Empire
+3	Planète de l'Espace Sauvage
+4	Planète primitive

Pour trouver un objet au marché noir, il faut là encore réussir un test de Système D. Son prix sera bien plus élevé que ce qu'indique la liste. Il va dépendre, entre autres choses, de la rareté de la marchandise sur place, car elle varie d'un système stellaire à l'autre. C'est presque toujours au MJ qu'il revient de décider si l'objet est prohibé ou pas, à quel point il l'est et à quel point il est difficile de l'obtenir. La seule exception à cette règle advient lorsqu'un (I) précède le prix d'un objet dans la liste. Cela signifie qu'il est illégal et qu'il est uniquement disponible au marché noir.

La plupart des trafiquants ont mis en place un réseau. Ils ont une clientèle et des modes opératoires précis qui leur permettent de commercer sans se faire prendre. Alors que les Rebelles recourent parfois au marché noir, les PJ fugitifs de la Force ne disposeront pas toujours des contacts adéquats et pourront même vendre à des criminels qui envisagent de les arnaquer et de revendre les biens ensuite. Lorsque les PJ vendent des objets illégaux, s'ils réussissent leur test de Système D, ils en obtiennent le quart de leur valeur, la moitié lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲, et les trois quarts lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲ ✲ ou plus.

Les marchandises les plus exotiques et illégales, comme les bêtes et les animaux rares, peuvent être vendues plus cher. Mais tout dépend alors de l'histoire et du mal que les PJ se sont donné pour les acquérir. Les règles ci-dessus ne s'appliquent évidemment pas à ces cas un peu particuliers.

VENDRE ET ACHETER

Vendre des objets légaux et illégaux ne fait pas une grande différence pour les personnages. Lorsqu'ils réussissent leur test de Négociation, ils vendent leur marchandise pour un quart de son prix, pour la moitié lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲, et pour les trois quarts lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲ ✲ ou plus.

Ils voudront peut-être parfois se lancer dans le commerce : acheter plusieurs objets à un endroit pour les revendre sur un monde où ils sont plus rares. Il n'est pas nécessaire de recourir aux dés pour mettre cela en scène, mais si le MJ y tient, il peut utiliser les règles qui suivent.

Faire des affaires au marché noir (avec de la marchandise prohibée) ou au grand jour revient au même. Le système de vente reste soumis aux mêmes règles. En revanche, le prix est calculé différemment. Il est déterminé par le résultat du test de Négociation et la différence entre la rareté de la marchandise sur son lieu d'achat et sur son lieu de revente (cf. **Table 5-2 : Modificateurs aux tests de rareté** et **Table 5-3 : Commerce et prix de revente**). En pratique, multipliez le coût de l'objet par la différence entre la rareté sur le monde d'achat et celle sur le monde de revente (il faut bien sûr que le produit soit plus rare sur le monde de revente). Ceci sert de base pour établir le nouveau prix de l'objet en fonction du résultat du jet de Négociation.

Bien sûr, ces règles ne prennent pas tout en considération. La taille des commandes, la publicité et bien d'autres détails sont susceptibles d'influer sur les prix d'achat et de revente. Et c'est bien pour cela que les MJ sont libres de modifier toutes les règles liées au commerce ! D'ailleurs, ces règles n'ont court que lorsque les personnages font affaire. Si les PJ venaient à vendre une cargaison de blasters à l'aide de ces règles sur une planète et si l'un d'eux décidait plus tard d'en acheter un pour lui sur place, il paierait le prix de base sans modifications. Souvenez-vous que ces règles concernent uniquement le commerce !

N'oubliez jamais que dès qu'il est question de commerce intergalactique, les besoins de l'histoire et le bon sens du MJ l'emportent toujours. Si, par exemple, les personnages récupèrent des blasters à répétition E-11 sur les cadavres de stormtroopers, ils sont en droit d'essayer de les revendre. Ils n'ont rien d'illégal, mais ce sont des armes impériales et certains marchands pourraient donc refuser de les acheter. D'autres proposeront des prix ridiculement bas quel que soit le résultat du test de Négociation. Évidemment, certains commerçants offriront peut-être aussi un prix honnête... pour mieux dénoncer les PJ à l'Empire ensuite.

TABLE 5-3 : COMMERCE ET PRIX DE REVENTE

Augmentation de rareté	Augmentation de coût
+0-1	x1
+2	x2
+3	x3
+4 ou plus	x4

L'ENCOMBREMENT

Dans **Force et Destinée**, on privilégie avant tout l'aventure et l'action. Rebondissements et histoires haletantes sont à l'ordre du jour et il n'est certainement pas question de s'intéresser au poids de chaque stimpack. Ce n'est ni intéressant ni amusant. En revanche, savoir si un héros parvient à transporter l'enfant qu'il vient de sauver des griffes des Impériaux est loin d'être un simple détail. Tout comme savoir combien de rations peut emporter un explorateur en mission de longue durée dans des étendues sauvages.

Le plus souvent, les joueurs et le MJ n'auront pas à s'occuper de l'encombrement des personnages (ni du nombre d'objets qu'ils ont sur eux). Toutefois, de temps en temps, cela jouera un rôle dans l'histoire et il faudra déterminer si oui ou non, ils sont gênés par tout ce qu'ils transportent.

VALEUR D'ENCOMBREMENT

Toutes les pièces de matériel décrites dans ce chapitre possèdent une valeur d'encombrement. Des puces de crédits aux vêtements les plus légers et des fusils blaster aux bâtons gaderffii les plus lourds, la plupart des objets peuvent être transportés facilement et leurs valeurs d'encombrement vont de 0 à 5. Celles des armures sont traitées à part plus loin. En effet, elles diffèrent selon que les personnages les portent sur eux (et que leur poids est donc bien réparti) ou qu'ils les transportent dans des sacs comme des objets classiques.

En tant que statistique, la valeur d'encombrement n'est toutefois pas une simple affaire de poids. Elle représente aussi la taille et la facilité avec laquelle on peut porter l'objet en question. Pour prendre un exemple, une armure bien ajustée ne gêne que très peu celui qui la porte, alors qu'une brassée de simples bâtons de bois de gimmer est très fragile et délicate à transporter.

En règle générale, les petits objets comme les datapads et la plupart des couteaux et des pistolets ont une valeur d'encombrement de 1 ou 2. Les objets de taille moyenne, comme un fusil blaster, un sac de détonateurs thermiques ou une corde équipée d'un grappin, ont une valeur d'encombrement de 3 ou 4. Pour finir, les objets les plus lourds, comme les caisses pleines de matériel, un fusil blaster à répétition ou les grosses boîtes à outils ont une valeur d'encombrement de 5 ou 6.

Si, pour une raison ou une autre, il s'avère nécessaire de rentrer dans les détails, on considère alors que 10 petits accessoires ont une valeur d'encombrement de 1. S'ils sont bien rangés (comme des carreaux d'arbalètes glissés dans un carquois ou des cristaux dans une bourse), il en faut 20 pour arriver à une valeur d'encombrement de 1. À l'inverse, si quelque chose empêche le personnage de mettre de l'ordre dans ses affaires, le MJ peut augmenter les valeurs d'encombrement de plusieurs points. Les personnages organiques ont habituellement une valeur d'encombrement égale à 5 plus leur Vigueur. Un humain doté d'une Vigueur de 2 aura par exemple une valeur d'encombrement de 7, tandis qu'un érudit de Ryloth doté d'une Vigueur de 1 aura quant à lui une valeur d'encombrement de 6. Mais attention, cette règle ne sert qu'à donner des ordres d'idée. Du corps graisseux des Hutt aux os creux de certaines espèces aviaires, les particularités ont toujours une influence sur leur valeur d'encombrement.

SEUIL D'ENCOMBREMENT

Tous les personnages possèdent un « seuil d'encombrement ». Il est égal à 5 plus leur Vigueur et limite le nombre d'objets qu'ils peuvent porter sans recevoir de malus. Dès qu'ils dépassent ce seuil, les PJ deviennent « encombrés ». Pour chaque point d'encombrement en trop, ils doivent alors rajouter un dé d'infortune ■ à leurs tests d'Agilité et de Vigueur, quel que soit le nombre de dés d'infortune ■ que compte déjà leur réserve à cause du stress ou d'autres facteurs.

Lorsqu'un personnage est encombré d'un montant de points d'encombrement supérieur ou égal à sa Vigueur, il perd aussitôt le bénéfice de sa manœuvre gratuite. Il peut toujours effectuer deux manœuvres quand vient son tour de jeu, mais il subit deux points de stress pour chacune d'elles. Par exemple, un personnage doté d'une Vigueur de 2 ne pourra plus bénéficier de sa manœuvre gratuite s'il transporte 9 points d'encombrement ou plus (seuil d'encombrement 7 + Vigueur).

SOULEVER ET TRANSPORTER DES OBJETS TROP LOURDS

En temps normal, les personnages n'ont aucune raison de dépasser leur seuil d'encombrement. Mais s'ils y sont contraints, ils peuvent le faire durant un court moment (et en subir les effets néfastes décrits ci-dessus).

Pour soulever quelqu'un ou quelque chose qui fait dépasser le seuil d'encombrement, comme un allié sur le point de tomber d'une hauteur, il faut tout d'abord réussir un test d'Athlétisme. Lorsque la valeur d'encombrement de l'objet ou du personnage est inférieure ou égale au seuil d'encombrement de l'aventurier courageux, la tâche est **Simple (–)**. Ajoutez un dé de difficulté pour chaque point d'encombrement au delà du seuil, jusqu'à un maximum de 4 **(Intimidante ◆◆◆◆)**. Si un personnage doté d'une Vigueur de 2 et d'un seuil d'encombrement de 7 essaie de soulever un rocher qui a une valeur d'encombrement de 10, il dépasse son seuil de trois points et doit donc effectuer un test **Difficile (◆◆◆)**.

Les personnages, PJ et PNJ, peuvent aussi s'y mettre à plusieurs. Dans ce cas, on rajoute la Vigueur de tous ceux qui aident au seuil d'encombrement de celui qui effectue la tâche. Dans l'exemple précédent, l'intervention d'un Nautolan avec une Vigueur de 3 rajouterait ainsi +3 au seuil d'encombrement de l'aventurier courageux.

EXEMPLE D'ENCOMBREMENT

Sarenda et Pon ont volé une cargaison de nourriture dans l'espoir de la redistribuer aux nécessiteux. Pon s'efforce de courir avec la caisse dans les bras, et dispose d'un seuil d'encombrement de 8 (5 plus sa Vigueur de 3). La valeur d'encombrement de la caisse est de 6. Si l'on y ajoute son fusil blaster et son sabre laser (valeur d'encombrement de 5), Pon porte 3 points d'encombrement de plus que son seuil : il effectue donc un **test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**, perd sa manœuvre gratuite et subit ■■■ à tous les tests basés sur l'Agilité et la Vigueur jusqu'à ce qu'il lâche la caisse.

DISSIMULER SON MATÉRIEL

Dans **Force et Destinée**, la plupart des personnages transportent fréquemment un petit arsenal. Parfois, ils tiendront à ce que tout le monde le voie : avec un peu de chance, l'énorme disrupteur qu'ils portent en bandoulière et le blaster lourd qui pend à leur ceinture dissuaderont un ou deux imbéciles de s'en prendre à eux. Mais à d'autres moments, ils souhaiteront au contraire que personne ne le sache, comme quand R2-D2 entre dans le palais de Jabba avec le sabre laser de Luke caché dans un compartiment secret.

Les objets dotés d'une valeur d'encombrement inférieure ou égale à 1 sont faciles à cacher. Aucun test n'est nécessaire tant que personne n'y regarde de trop près ou ne se lance dans une fouille au corps. Lorsque cela arrive, le personnage qui inspecte doit effectuer un **test opposé de Perception** contre la Discrétion du personnage inspecté. Si l'objet a une valeur d'encombrement supérieure à 1, ajoutez un dé de fortune ▢ au test du fouineur pour chaque point au-delà du premier. Lorsqu'un personnage cache plusieurs objets sur lui, c'est celui qui a la plus haute valeur d'encombrement qui sert de référence. Le MJ peut bien sûr moduler ces tests en fonction de la situation. Une espèce très imposante aura évidemment moins de mal à cacher quelque chose sur elle, même si les objets ont une valeur d'encombrement de 2 ou plus.

La même règle peut s'appliquer à différentes situations, comme cacher un fusil blaster (valeur d'encombrement 4) dans une remorque pleine de vieilles pièces de droïdes. Dans ce cas, le MJ peut décider quelle valeur d'encombrement peut être cachée sans problème et ajouter un dé de fortune ▢ au test de la personne qui fouille par point au-delà.

L'ENCOMBREMENT ET LES VÉHICULES

Au même titre que les êtres vivants, les soutes des véhicules possèdent un seuil d'encombrement et comme vous le verrez dans le profil des appareils, leur capacité varie énormément. Quant aux compartiments cachés qui servent à la contrebande, ils ont eux aussi des limites en fonction de leur taille et de leur emplacement. En règle générale, ils peuvent dissimuler des marchandises pour une valeur située entre 2 et 30 points d'encombrement.

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

Chaque compétence de combat représente l'aptitude à utiliser, réparer et entretenir une catégorie d'arme. La compétence d'Artillerie sert par exemple à manier les grosses armes fixes comme les tourelles laser sol-air. Elle permet donc de tirer, mais aussi de diagnostiquer les pannes ou de réinitialiser les systèmes en cas de surchauffe. Cette section traite de ces compétences et de leurs relations avec le matériel.

ARMES DE PUGILAT

Pour la plupart légères, les armes de pugilat recouvrent les mains de ceux qui s'en servent. Elles sont très efficaces dans les lieux exigus et souvent conçues avec des garde-mains et des poignées permettant à leur propriétaire de ne pas les perdre, même lors des rixes les plus sauvages. Les cestes, les coups-de-poing, les griffes de métal, les vibropoings et les gantelets lestés ne sont que quelques exemples de ces armes privilégiées par les spécialistes en arts martiaux. Les animaux sauvages et les membres des espèces non humaines les plus agressives qui se battent avec leurs griffes ou leurs serres se servent eux aussi de cette compétence de combat.

Il faut se trouver au contact de son adversaire pour pouvoir utiliser une arme de pugilat.

SABRE LASER

Les sabres laser et leurs variantes dépendent de la compétence Sabre laser. Ces armes émettent une lame d'énergie solide capable de trancher n'importe quoi à l'exception du fil d'un autre sabre laser.

Il faut se trouver au contact de son adversaire pour pouvoir employer un sabre laser.

ARTILLERIE

Les armes massives qui équipent les véhicules dépendent de la compétence Artillerie. Outre les systèmes d'armements des véhicules et des vaisseaux, cette compétence concerne aussi les armes qu'il faut déployer au sol comme les blasters lourds à répétition E-web, les blasters d'assaut, les canons ioniques, les lance-missiles, les tourelles laser, les torpilles à protons et toutes les armes d'artillerie.

Les armes dépendant de la compétence Artillerie ne peuvent pas être utilisées contre des cibles au contact.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps peuvent être à une ou à deux mains. En règle générale, elles mesurent plus de 50 cm. Des bâtons gaderffis aux hallebardes en passant par les barres de Cortosis et les vibrolames, elles sont très variées.

Il faut se trouver au contact de l'adversaire pour attaquer avec une arme de corps à corps.

ARMES À DISTANCE LOURDES

Il faut utiliser ses deux mains pour manier la plupart des armes à distances lourdes. Cette catégorie regroupe les arbalètes des Wookies, les blasters lourds et les lance-flammes ainsi que les armes de jet imposantes comme les lances et les haches.

Lorsque l'on utilise une arme à distance lourde contre une cible en contact, on ajoute 2 dés de difficulté au test d'attaque.



ARMES À DISTANCES LÉGÈRES

Cette catégorie regroupe les pistolets blaster et les armes à feu que l'on peut utiliser à une main, ainsi que les petites armes de jet comme les bolas, les couteaux et les grenades.

Lorsqu'on utilise une arme à distance légère contre un adversaire au contact, on ajoute 1 dé de difficulté au test.

ATTRIBUTS DES ARMES

Certaines armes possèdent des attributs hors du commun qui leur donnent un peu plus de caractère (et confèrent du même coup plus de couleur à l'univers de *Star Wars*). Il existe des particularités inhérentes à certaines armes. D'autres sont plus générales et peuvent se retrouver sur n'importe quel article. Tout dépend de l'humeur du MJ et des besoins de l'histoire.

Les attributs sont soit passifs, soit déclenchés. Les attributs passifs fonctionnent en permanence et ne requièrent pas d'activation de la part de leur utilisateur. À l'inverse, les attributs déclenchés doivent être activés à l'aide d'avantages ⟳.

Les attributs sont souvent suivis d'un chiffre qui représente leur niveau, et dont l'effet dépend de l'attribut en question.

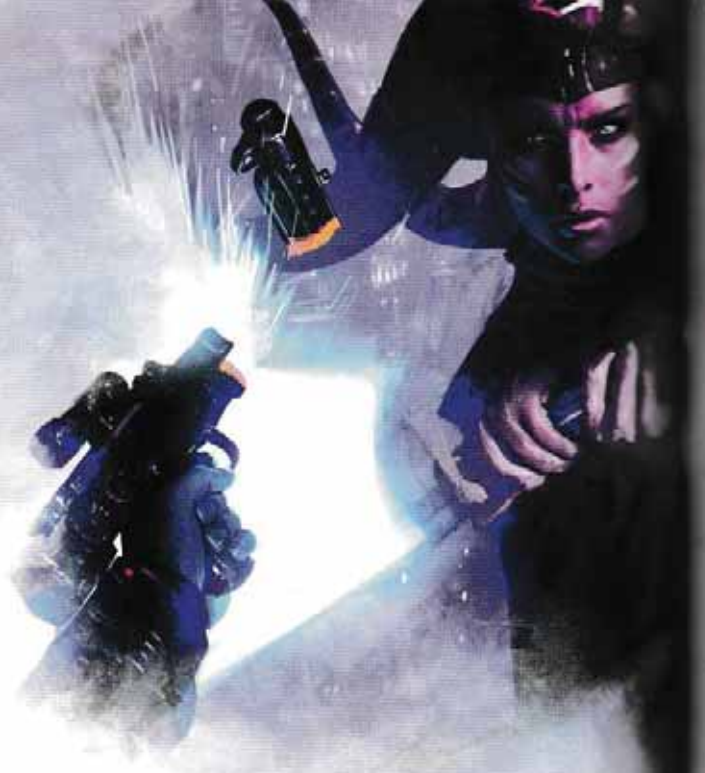
Pour activer un attribut déclenché, il faut dépenser deux avantages ⟳ ⟳ (sauf indication contraire dans sa description). Les attributs des armes ne peuvent être déclenchés qu'en cas d'attaque réussie, sauf mention contraire.

AUTOMATIQUE (DÉCLENCHÉ)

Une arme automatique peut être réglée pour tirer des fléchettes, des balles ou n'importe quel autre type de projectiles, en rafale. L'avantage avec ces tirs de zone, c'est qu'ils ont des chances de toucher plusieurs cibles, ou d'en toucher une à plusieurs reprises.

En règle générale, les armes automatiques sont assez peu précises et le personnage qui s'en sert doit donc ajouter un dé de difficulté ◆ à son test d'attaque. Il peut choisir de ne pas tirer en rafale et d'effectuer ainsi une attaque normale. Dans ce cas, il ne pourra pas déclencher l'attribut, mais ne subit pas non plus de malus.

Lorsqu'un personnage touche sa cible avec une arme automatique, il peut dépenser deux avantages ⟳ ⟳ pour déclencher l'attribut (et il peut le faire à plusieurs reprises s'il dispose d'assez d'avantages). Pour chaque déclenchement, l'arme inflige un coup supplémentaire dont les dégâts correspondent aux dégâts de base plus le nombre de succès ✡ nets obtenus au test.



Ces coups supplémentaires peuvent toucher plusieurs fois la même cible, plusieurs cibles, ou plusieurs fois plusieurs cibles dans la limite de la portée de l'arme. Si le personnage souhaite tirer en rafale sur plus d'un ennemi, il doit le déclarer avant d'effectuer son test. Dans ce cas, le premier coup devra toujours frapper la cible qui bénéficie du plus haut niveau de difficulté pour être touché et de la meilleure défense (quand ce n'est pas le même ennemi qui possède les deux, le MJ est libre de choisir lequel sert de référence pour le test). Les coups supplémentaires peuvent frapper n'importe quelle(s) cible(s) de la rafale, mais le premier coup, lui, doit toujours viser la cible de référence.

Les armes automatiques peuvent infliger des blessures critiques à chaque coup pour le coût normal, mais chaque coup porté doit être traité séparément.

BONNE QUALITÉ (PASSIF)

Les objets de bonne qualité sont des pièces superbes. Les personnages qui manient une arme de bonne qualité rajoutent automatiquement un ☯ à tous leurs tests d'attaque et les dégâts de base de l'arme sont augmentés de 1 point. S'il s'agit d'une armure de bonne qualité, sa valeur d'encaissement est augmentée de 1 et sa valeur d'encombrement est diminuée de 1.

BRÈCHE (PASSIF)

Les attaques portées à l'aide d'armes dotées de l'attribut Brèche traversent les armures et les blindages les plus résistants. Le plus souvent, elles sont l'apanage des armes lourdes et des vaisseaux.

Les attaques portées au moyen d'armes de Brèche ignorent 1 point de blindage (et donc 10 points d'encaissements) par niveau d'attribut.

BRISEUR (DÉCLENCHÉ)

Quand l'attribut est déclenché, l'assaillant choisit un des objets les plus exposés de sa cible (comme une arme, un bouclier ou quelque chose qui pend à sa ceinture) et l'endommage d'un cran. L'objet peut passer d'intact à endommagé légèrement, d'endommagé légèrement à endommagé modérément et d'endommagé modérément à endommagé gravement. Un objet endommagé gravement qui subit une nouvelle fois les effets de l'attribut Briseur est détruit.

Un avantage ☯ est nécessaire pour activer l'attribut. Il peut être déclenché plusieurs fois au cours de la même attaque, ce qui peut permettre de briser un objet en un unique coup.

CADENCE LENTE (PASSIF)

Certaines armes, comme les turboblasters des croiseurs et les canons de défense orbitale, sont gigantesques, et bien qu'elles soient incroyablement puissantes, elles ont besoin de temps pour refroidir ou être rechargées entre chaque tir. C'est ce laps de temps en rounds que détermine l'attribut Cadence Lente. Par exemple, après avoir attaqué avec un turboblaster doté de l'attribut Cadence lente 2, il faut attendre deux rounds avant de pouvoir faire feu de nouveau.

CHOC (DÉCLENCHÉ)

Les attaques dotées de l'attribut Choc peuvent infliger des commotions. Ceux qui goûtent à leur puissance d'impact et à leurs terribles ondes de choc sont tout juste capables de rester debout. En terme de mécanique de jeu, la victime de l'arme est étourdie (cf. page 224) pour 1 round par niveau de Choc de l'arme. Un personnage étourdi ne peut pas entreprendre d'action.

CORTOSIS (PASSIF)

Le Cortosis est un minerai très précieux que l'on trouve parfois sur les planètes de la Bordure extérieure. À l'origine, il a servi à combattre les chevaliers Jedi pendant la Guerre des Clones. Il existe deux variétés de Cortosis. La plus rare est littéralement capable de court-circuiter la lame d'un sabre laser. La variété plus commune reste une vraie merveille : façonnée en plaques d'armures, elle agit à un niveau moléculaire, les rendant extrêmement résistantes aux armes énergétiques.

Les armes fondues en Cortosis sont immunisées contre l'attribut Briseur. Les armures forgées dans ce métal immunisent l'encaissement du porteur contre les attributs Brèche et Perforant.

DÉFLEXION (PASSIF)

Les objets munis de cet attribut sont très efficaces contre les projectiles. Les personnages qui les utilisent augmentent leur défense contre les attaques à distance d'un nombre de points égal au niveau d'attribut de l'objet.

DÉGÂTS ÉTOURDISSANTS (PASSIF)

Certaines armes infligent non pas des dégâts normaux, mais des dégâts étourdissants, c'est-à-dire qu'elles infligent du stress et non des blessures. L'encaissement de la cible réduit toutefois également ces dégâts.

Le réglage étourdissant est une variante de cet attribut. Au prix d'une Broutille, l'utilisateur peut régler son arme sur le mode « étourdissant ». Cette dernière change alors de type de dégâts et ne fonctionne plus qu'à portée courte.

DÉPLOIEMENT (PASSIF)

Ces armes nécessitent du temps pour être mises en place avant de fonctionner. Les personnages qui les manient doivent effectuer un nombre de manœuvres de préparation égal au niveau d'attribut de l'arme avant de pouvoir tirer avec.

DÉSORIENTATION (DÉCLENCHÉ)

Une arme dotée de cet attribut peut hébéter ses victimes. Lorsque l'effet est déclenché, la victime de l'attaque est désorientée (cf. page 224) pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'attribut de l'arme. Un personnage subissant cet effet ajoute un dé d'infortune ■ à tous ses tests de compétences.

DIFFICILE À MANIER (PASSIF)

Certaines armes nécessitent une impressionnante coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une grande dextérité pour pouvoir être maniées sans risque.

Pour employer un tel armement, il faut disposer d'une Agilité supérieure ou égale à son niveau d'attribut. Pour chaque point d'Agilité manquant, le personnage doit ajouter 1 dé de difficulté à tous les tests effectués pour se servir de cette arme.

ENCHEVÊTREMENT (DÉCLENCHÉ)

Une arme munie de cet attribut est capable d'enchevêtrer ses victimes et de réduire leur mobilité. Lorsque l'effet est activé, la cible est immobilisée (cf. page 224) pendant un nombre de rounds égal au niveau d'attribut. Un personnage enchevêtré peut essayer de se libérer quand vient son tour au moyen d'une action. Pour ce faire, il doit réussir un **test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**. Une cible immobilisée ne peut pas exécuter de manœuvre.

ENCOMBRANT (PASSIF)

Une arme encombrante est imposante, difficile à manipuler, gênante ou très lourde. Pour manier un tel équipement, il faut avoir une Vigueur supérieure ou égale à son niveau d'attribut. Pour chaque point de Vigueur manquant, le personnage doit ajouter 1 dé de difficulté à tous les tests effectués pour se servir de cette arme.

ÉTOURDISSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Certaines armes infligent du stress à leur cible. Lorsque l'attribut est déclenché, la victime de l'attaque subit un nombre de points de stress égal au niveau d'attribut Étourdissement de l'arme.

IMPRÉCIS (PASSIF)

Les armes imprécises sont rudimentaires ou mal conçues. Les personnages qui les manient ont plus de mal à atteindre leur cible. Ils doivent ajouter un dé d'infortune ■ à tous leurs tests d'attaque pour chaque niveau de cet attribut que possède l'arme.

INCENDIAIRE (DÉCLENCHÉ)

Les armes incendiaires blessent sur la durée. Lorsque l'attaque réussit, la cible continue de subir les dégâts de base pendant 1 round par niveau d'attribut. Ils sont infligés juste avant que la cible n'entreprenne ses actions du tour.

La victime d'une arme incendiaire peut essayer d'étouffer les flammes en se roulant par terre. Pour ce faire, elle doit dépenser une action et réussir un test d'Agilité. Si le sol est dur, comme celui d'un bâtiment ou d'un vaisseau, il s'agit d'un **test de Coordination Moyen (◆◆)**. Si le sol est moins rigide, comme de l'herbe, c'est un **test de Coordination Facile (◆)**. Sauter dans de l'eau met immédiatement un terme aux dégâts. Dans les cas présentés précédemment, on considère que les flammes résultent d'une simple combustion. Elles sont impossibles à étouffer si elles s'avèrent d'origine chimique.

IONIQUE (PASSIF)

Les armes ioniques ne sont pas conçues pour infliger des dégâts mais pour neutraliser les systèmes électriques. En règle générale, elles équipent les vaisseaux et servent à mettre les boucliers, les senseurs et les moteurs ennemis hors d'usage. Plus puissantes que les armes laser, elles ont toutefois une portée moindre. Les dégâts qu'elles infligent s'attaquent au seuil de stress mécanique des engins, mais l'armure et l'encaissement peuvent les réduire. Les droïdes sont affectés par les armes ioniques, qui infligent des dégâts à leur seuil de stress.

JUMELÉ (DÉCLENCHÉ)

Certaines armes, comme celles qui sont montées sur les X-wing, sont conçues pour tirer de concert sur une même cible. En pratique, cela augmente les chances de toucher et le montant de dégâts infligés. Lorsque l'attaque atteint son but, l'arme inflige un premier coup. Le tireur peut ensuite infliger des coups supplémentaires en dépensant deux avantages (Ⓐ)(Ⓐ) par tir additionnel. Le nombre de coups maximal est égal au niveau d'attribut de l'arme. Les coups supplémentaires des armes jumelées ne peuvent frapper que la cible initiale. Ils infligent tous les dégâts de base de l'arme modifiée en y ajoutant le nombre de succès ✡ obtenus au test.

MAUVAISE QUALITÉ (PASSIF)

Les objets de mauvaise qualité brillent par leur fabrication douteuse. Les personnages qui les manient ajoutent automatiquement un ⚙ au résultat de tous leurs tests d'attaque. Les dégâts de base des armes et la défense des armures sont également diminués de 1 (ces dernières voient leur valeur d'encombrement

augmenter de 1). Si l'armure n'a pas de défense, c'est sa valeur d'encaissement qui diminue de 1 jusqu'à un minimum de 0.

MUNITIONS LIMITÉES (PASSIF)

Certaines armes utilisent des munitions complexes, massives ou onéreuses. D'autres sont tout simplement à usage unique. Dans les deux cas, elles ne peuvent être utilisées que pour porter un nombre d'attaques égal à leur niveau d'attribut avant de devoir être rechargées au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, chaque tir utilise une de ces munitions qui, une fois épuisées, doivent être obtenues avant que l'arme ne puisse être réutilisée. Cette mécanique de jeu s'applique aussi aux grenades et aux autres armes à « usage unique » qui ont l'attribut Munitions limitées 1 (dans ce cas, le personnage ne la recharge pas, mais en prend une autre).

PARADE (PASSIF)

Les armes munies de cet attribut permettent de se défendre plus efficacement au corps à corps. Les personnages qui les utilisent augmentent leur défense contre les attaques au contact d'un nombre de points égal au niveau d'attribut de l'arme.

PERFORANT (PASSIF)

Ces armes ignorent un point d'encaissement par niveau d'attribut. Si le niveau d'attribut de l'arme est supérieur au niveau d'encaissement de sa cible, elle l'ignore entièrement. Exemple : si l'attribut Perforant est de 3 et l'encaissement de la cible de 2, l'attaque ignore les 2 points d'encaissement et le dernier point en surplus ne sert à rien.

PRÉCIS (PASSIF)

Du fait de leur conception et de leur technologie avancée, les armes précises sont faciles à manier et améliorent la visée. Les personnages qui les utilisent ajoutent un dé de fortune ▢ à leur jet d'attaque par niveau d'attribut.

PROJECTILE GUIDÉ (DÉCLENCHÉ)

À l'image des missiles guidés, certains projectiles sont équipés de systèmes qui leur permettent de changer de trajectoire en vol. En déclenchant cet attribut, un personnage qui a raté sa cible peut effectuer un nouveau test d'attaque à la fin du round. La difficulté de ce second test va dépendre de la différence entre le gabarit de l'arme (0) et celui de la cible (cf. page 242), et le nombre de ◆ est égal au rang de Projectile guidé de l'arme. En cas de succès lors de ce test, le projectile atteint sa cible et inflige ses dégâts normalement.

Trois avantages ❍ ❍ ❍ sont nécessaires pour activer l'attribut (sauf indication contraire dans le profil de l'arme). Souvenez-vous que cet attribut peut être activé plusieurs fois, ce qui représente, par exemple, un missile continuant à suivre sa cible.

Les « leurres » sont des systèmes de contre-mesure conçus pour neutraliser ce type de projectile. Leur utilisation augmente directement la défense de la cible contre les armes munies de l'attribut Projectile guidé.

RENVERSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Lorsque cet attribut est activé, la victime de l'attaque se retrouve à terre. Pour utiliser l'attribut, et sauf indication contraire, il faut utiliser ❍ ❍ plus un avantage ❍ par point de gabarit de la cible au-delà de 1.

SANGUINAIRE (PASSIF)

Lorsque les armes possédant cet attribut provoquent une blessure critique, la cible ajoute dix fois le niveau d'attribut au résultat de son jet de blessure critique. Exemple : si une arme possède l'attribut Sanguinaire 3, la victime ajoute +30 à son jet de blessure critique.

SOUFFLE (DÉCLENCHÉ)

Comme dans le cas d'un lancer de grenade ou d'un tir de lance-roquettes, une arme dotée de l'attribut Souffle peut provoquer une explosion recouvrant une certaine zone. Si l'attaque est réussie et que l'attribut est déclenché, chaque personnage (ami ou ennemi) au contact de la cible initiale subit un nombre de points de dégâts égal au niveau de Souffle de l'arme (plus les dégâts normaux, à savoir un point par succès ✲).

Si l'endroit est confiné, le MJ peut décider que tous ceux qui se trouvent dans la pièce sont touchés.

Si l'attribut n'est pas activé, l'explosion a lieu, mais seule la cible initiale est touchée. Cela peut être dû à la malchance, à la maladresse du tireur ou au fait que toutes les autres cibles potentielles se sont rapidement mises à couvert. Si le personnage qui manie l'arme rate son attaque, il peut tout de même déclencher l'attribut en dépensant trois avantages ❍ ❍ ❍. Dans ce cas, la cible initiale et tous les personnages au contact subissent un nombre de points de dégâts égal au niveau de Souffle de l'arme.

TRACTEUR (PASSIF)

Certaines armes ne tirent ni laser ni décharges ioniques. Elles projettent plutôt des faisceaux d'énergie électromagnétique. Relativement inoffensifs, ils sont conçus pour immobiliser les vaisseaux dans l'espace. Pour utiliser un rayon tracteur, il est nécessaire d'effectuer un test d'attaque avec la compétence appropriée (le plus souvent d'Artillerie) et d'appliquer tous les modificateurs habituels. Lorsque le tir atteint sa cible, elle est immobilisée jusqu'à ce que son pilote réussisse un test de Pilotage d'une difficulté égale au niveau d'attribut de l'arme. Le niveau d'attribut du rayon tracteur est toujours indiqué entre parenthèses dans ses statistiques.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Chaque arme dispose de caractéristiques qui la définissent et la rendent unique. Toutes partagent certaines valeurs, mais beaucoup disposent d'attributs spéciaux qui ajoutent des règles supplémentaires.

NOM

Le nom usuel de l'arme. Ce peut-être un terme général qui concerne plusieurs modèles d'une même catégorie.

COMPÉTENCE UTILISÉE

La compétence de combat à utiliser pour attaquer avec l'arme.

DÉGÂTS DE BASE

Les dégâts de base de l'arme. Il s'agit du minimum de dégâts qu'elle inflige lorsqu'elle touche sa cible. Chaque succès ✲ net obtenu lors du jet d'attaque se traduit par 1 point de dégât supplémentaire.

NIVEAU DE CRITIQUE (CRIT)

Il indique le nombre d'avantages ❍ nécessaires pour provoquer une blessure critique. Les personnages victimes d'une blessure critique doivent effectuer un jet sur la table des blessures critiques pour en déterminer les effets au moyen des dés de pourcentage. Une blessure critique ne peut être déclenchée que lors d'une attaque réussie dont les dommages ont excédé la valeur d'encaissement de la cible.

Certaines armes et certains talents modifient le jet sur la table des blessures critiques et peuvent rendre ces dernières mortelles. Notez bien qu'il est impossible d'infliger plus d'une blessure critique par coup porté. Si, lors de son jet d'attaque, l'assaillant obtient assez d'avantages ❍ pour déclencher plus d'une fois les effets critiques de son arme, il peut obliger sa cible à ajouter +10 au jet sur la table des critiques chaque fois que l'effet critique aurait dû être déclenché en plus de la première.

EXEMPLE

Kaveri l'Errante tire avec son blaster sur un stormtrooper. Par chance, elle obtient assez d'avantages pour infliger trois blessures critiques ! Kaveri n'effectue qu'un seul jet sur la table des blessures critiques, mais ajoute +20 au résultat.

PORTÉE

La portée effective de l'arme. Les armes de corps à corps s'utilisent au contact tandis que les armes à distance peuvent toucher leur cible à portée courte, moyenne, longue ou extrême.

Voir pages 213 et 245 pour plus d'information.

ENCOMBREMENT (ENC)

En pratique, l'encombrement sert de mesure abstraite pour savoir à quel point un objet est difficile à transporter. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 159.

EMPLACEMENTS (EMP)

De nombreux objets peuvent être améliorés et personnalisés. Le nombre d'emplacements sert à déterminer la quantité et le type d'améliorations qu'ils peuvent recevoir. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 192.

PRIX

Le prix de vente de l'objet. Lorsqu'il est précédé d'un (I), cela signifie que l'objet est illégal et qu'il ne peut être trouvé qu'au marché noir (le prix indiqué est alors celui qui est généralement pratiqué).

RARETÉ

La rareté de l'objet avant d'appliquer les modificateurs (cf. page 157).

SPÉCIAL

Les autres attributs et les règles spéciales liées à l'arme. Pour plus de détails sur les attributs, reportez-vous à la page 161. Pour ce qui est des règles spéciales spécifiques à certains modèles, reportez-vous à leurs descriptions, qui commencent dès la page 167.

ENTRETIEN DES ARMES

Les armes finissent toujours par s'abîmer. Obtenir un désastre ▽ lors du jet d'attaque peut signifier que l'arme n'a pas bien fonctionné, qu'elle s'est enrayée, qu'elle a surchauffé ou même qu'elle est désormais complètement inutilisable jusqu'à ce qu'on la répare. Les armes les plus élémentaires, celles qui n'utilisent ni énergie ni programmes complexes (comme les arbalètes primitives et les bâtons des hommes des sables), peuvent être réparées avec la compétence Mécanique ou en utilisant la compétence de combat qui sert à les manier. Les autres, les plus élaborées, celles qui fonctionnent grâce à des circuits informatiques et à de l'électronique (comme les tourelles laser et les lance-missiles), peuvent être réparées avec la compétence Informatique ou la compétence de combat qui sert à les manier.

Selon l'ampleur des dégâts, l'objet est considéré comme endommagé légèrement, endommagé modérément ou endommagé gravement. Ces niveaux servent à déterminer deux choses : l'importance des malus subis par ceux qui essaient d'utiliser l'arme endommagée et le niveau de difficulté du test de réparation. Quoi qu'il en soit, une réparation demande du temps et des outils adéquats. En règle générale, il faut compter une à deux heures de travail par niveau de difficulté. Si un personnage veut essayer de faire plus vite ou sans les outils, il ajoute 1 dé de difficulté à son test. Mais attention, ce principe est cumulatif : essayer de réparer un blaster sans outils et le plus rapidement possible ajoute donc 2 dés de difficulté.

Le prix des réparations équivaut à un pourcentage du prix de base de l'arme. La réparation d'une arme endommagée légèrement coûte 25% de son prix neuf, 50% pour une arme endommagée modérément et 100% pour la réparation d'une arme endommagée gravement. Réduisez ce prix de 10% pour chaque avantage ⟲ obtenu lors du test de réparation si le PJ officie lui-même (un PNJ armurier ne réduira pas ses prix).

TABLE 5-4 : ÉQUIPEMENT ENDOMMAGÉ

Dommages	Difficulté des réparations	Malus de maniement
Légers	**Facile (◆)**	Le personnage ajoute un dé d'infortune ■ à ses tests d'attaque
Modérés	**Moyen (◆◆)**	Le personnage ajoute un dé de difficulté ◆ à ses tests d'attaque
Graves	**Difficile (◆◆◆)**	Hors service

À vrai dire, il est souvent plus facile de racheter une arme que de la faire réparer, mais bien sûr, ce n'est pas toujours possible. D'ailleurs, les pourcentages présentés ici ne prennent pas en considération le prix des améliorations qui ont été installées sur l'arme, s'il y en a.

EXEMPLE DE RÉPARATIONS

Le fusil blaster de Kaveri a subi une panne (il est gravement endommagé). Le prix de base de l'arme est de 900 crédits. La réparation coûterait 225 crédits pour des dommages légers, 450 pour des dommages modérés et 900 pour des dommages graves. Kaveri se trouve dans les terres sauvages d'un monde de la Bordure, où le seul vendeur disponible est un marchand itinérant auprès duquel elle marchande pour 900 crédits en pièces détachées. Une fois son achat effectué, Kaveri peut tenter le **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** nécessaire pour réparer son arme.

MUNITIONS

Dans l'univers de *Star Wars*, beaucoup d'armes sont énergétiques. Et si l'on garde en plus à l'esprit que **Force et Destinée** est un jeu d'aventure effréné, il est facile de comprendre pourquoi les joueurs n'ont pas besoin de noter les munitions qui restent à leurs personnages et pourquoi ces derniers ont toujours assez de cellules énergétiques et de chargeurs sur eux.

Il existe toutefois deux grandes exceptions à ce principe. La première concerne les armes dotées de l'attribut Munitions limitées, comme les armes ayant un chargeur à petite capacité (lance-roquettes, lance-torpilles à protons) et celles à usage unique (grenades, filets, etc.).

N'oubliez pas non plus que les armes peuvent tomber à court de munitions en plein combat à cause d'un désastre ▽. Dans ce cas l'arme reste inutilisable jusqu'à la fin de la rencontre, sauf si le personnage a pensé à se procurer d'autres chargeurs (cf. page 189).



DESCRIPTION DES ARMES

La production d'armes est une des industries les plus rentables, si ce n'est la plus rémunératrice de la galaxie. Le citoyen lambda a donc accès à un choix plus que conséquent d'armes offensives et défensives. Il y aura toujours un blaster, une massue ou une épée qui correspondra à une envie ou à un besoin. La liste qui suit comprend les armes les plus communément disponibles dans les armureries des forces armées impériales, les bases secrètes disparates de l'Alliance Rebelle, les holsters des chasseurs de primes et ceux des simples civils. Elle inclut également un choix d'armes plus étranges employées par les agents impériaux d'élite, les adeptes du côté obscur et les êtres sensibles à la Force.

BLASTERS

Le type d'arme le plus commun dans la galaxie est le blaster. Il est décliné sous pratiquement toutes les formes et toutes les tailles, du tout petit modèle, qui peut être caché dans une manche ou une poche, aux énormes versions automatiques utilisées pour massacrer des escadrons d'infanterie ou détruire des véhicules légers. Tous les blasters utilisent comme combustible un gaz extrêmement volatil sous très haute pression, l'un des plus répandus étant le tibanna raffiné. Lorsque l'arme est mise à feu, le gaz est propulsé dans une seconde chambre qui « l'excite ». Le compartiment suivant le transforme alors en faisceau de particules par le biais d'une lentille de focalisation. Le résultat final consiste en une quantité gigantesque de particules hautement énergisées, capables de percer la chair, le durabéton ou les alliages des armures.

La plupart des blasters peuvent être configurés en mode Étourdissant, un réglage non létal, de faible puissance, qui surcharge le système nerveux de la cible et la paralyse temporairement (cf. attribut Dégâts étourdissants, page 162). Lorsqu'un blaster est doté de cette capacité, elle figure dans ses attributs sous le nom « Réglage étourdissant ». Le rayon étourdissant ne peut être utilisé qu'à courte distance, et ce, quelle que soit la portée normale de l'arme. Passer du mode étourdissant au mode létal sur une arme de ce genre est relativement simple et requiert une broutille.

Les blasters qui n'infligent que des dégâts étourdissants, et non des dégâts conventionnels, sont appelés blasters à blanc ou plus simplement blasters étourdissants. Ce genre d'arme échange son mode réglage étourdissant contre l'attribut Étourdissement. Si une arme ne dispose pas du réglage étourdissant, comme un blaster à répétition, elle n'existe pas en version à blanc. Les carabines blaster et tous les pistolets, exception faite des blasters lourds, existent en version paralysante. Ils coûtent la moitié du prix de la version normale.

PISTOLET BLASTER DE POCHE

Les blasters de poche sont des armes de poing légères, de petit gabarit, conçues pour une prise en main facile et une dissimulation aisée. Ces armes sont particulièrement populaires auprès des civils, des espions, des politiciens et de tous ceux qui ont besoin d'avoir une arme sur eux, mais qui préfèrent qu'elle reste discrète. Même s'ils sont presque aussi dangereux que les modèles plus massifs, les blasters de poche souffrent d'une portée réduite. Leur puissance est également moindre, à cause de la quantité et de la charge de gaz, plus faibles. Les blasters de poche sont difficiles à trouver lorsqu'ils sont bien dissimulés, même lors d'une fouille corporelle.

Quand un personnage en fouille un autre à la recherche d'un blaster de poche, ajoutez ■ à son test de Perception.

Modèles typiques : BlasTech HSB-200, Modèle spécial 22T4 ISB (fabriqué par Munitions Impériales), Gee-Tech « Défenseur » N° 12 Jetable

PISTOLET BLASTER LÉGER

Combinant la facilité de dissimulation d'un blaster de poche à la performance d'un pistolet blaster standard, le pistolet blaster léger est un excellent compromis entre taille et puissance. Plus imposant que le blaster de poche, il reste cependant facilement dissimulable dans un sac ou même sur soi, et a tendance à être porté par ceux qui ont besoin d'un blaster mais qui veulent rester discrets. Ces blasters sont assez faciles à obtenir, grâce aux règlementations plus souples les concernant et à la distinction un peu douteuse qui les associe plutôt à des « blasters de sport » et non à des armes de combat. Les pistolets blaster légers sont très populaires auprès de l'élite de la galaxie, en particulier les plus élégants et ceux qui sont reconnus comme des blasters de sport de très haute précision. Ces armes ont également la cote auprès des espions et des individus impliqués dans des activités clandestines et criminelles. Enfin, beaucoup d'espèces de petite taille ont tendance à posséder des blasters légers parce qu'ils sont plus faciles à porter et plus adaptés à leur anatomie.

Modèles typiques : Merr-Sonn Modèle 44, BlasTech DL-18, Défenseur de Sport DDC

PISTOLET BLASTER

L'omniprésent pistolet blaster est le standard qui sert de référence pour classer les armes de poing à travers la galaxie. Les pistolets blaster sont déclinés en un nombre stupéfiant de modèles, des plus petits, à canon court, utilisés par les assassins opérant dans les ruelles sombres, jusqu'à ceux, mortellement impressionnants et tellement efficaces, que manient les officiers de la Marine Impériale. Ils sont fabriqués par nombre de compagnies respectées comme BlasTech et Merr-Sonn, et utilisés par tout un chacun, du fermier aux vendeurs itinérants en passant par les politiciens et les chefs d'entreprise. D'une manière générale, ils ont des portées et des puissances plus que respectables, peuvent traverser la plupart des armures, et sont considérés comme des armes de défense particulièrement fiables.

Modèles typiques : BlasTech DH-17, BlasTech SE-14c, Merr-Sonn Modèle 434

TABLE 5-5 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster de poche	Distance (Lég.)	5	4	Courte	1	1	200	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster léger	Distance (Lég.)	5	4	Moyenne	1	2	300	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster	Distance (Lég.)	6	3	Moyenne	1	3	400	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd	Distance (Lég.)	7	3	Moyenne	2	3	700	6	Réglage étourdissant
Carabine blaster	Distance (Lou.)	9	3	Moyenne	3	4	850	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster	Distance (Lou.)	9	3	Longue	4	4	900	5	Réglage étourdissant
Armes à percussion									
Pistolet à percussion	Distance (Lég.)	4	5	Courte	1	0	100	3	
Fusil à percussion	Distance (Lou.)	7	5	Moyenne	5	1	250	3	Encombrant 2
Explosifs et autres armes									
Détonateur thermique	Distance (Lég.)	20	2	Courte	1	0	(I) 2000	8	Brèche 1, Munitions limitées 1, Sanguinaire 4, Souffle 15
Grenade à fragmentation	Distance (Lég.)	8	4	Courte	1	0	50	5	Munitions limitées 1, Souffle 6
Grenade étourdissante	Distance (Lég.)	8	Aucun	Courte	1	0	75	4	Désorientation 3, Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 8
Lance-missiles	Artillerie	20	2	Extrême	7	4	(I) 7500	8	Brèche 1, Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 10

PISTOLET BLASTER LOURD

Les pistolets blaster lourds sont de pures armes de combat, conçues à la base pour délivrer une puissance de feu maximale tout en conservant une taille aussi réduite que possible. Presque aussi puissants que la plupart des carabines blaster, ils sont grands, volumineux et quasi impossibles à dissimuler. Grâce à leurs capacités à tuer n'importe quel adversaire en un coup ou deux, ou à perforer jusqu'aux armures en plastoïde des stormtroopers impériaux, les blasters lourds comptent parmi les armes favorites des chasseurs de primes, des mercenaires, des Rebelles et des insurgés à travers toute la galaxie. Une telle puissance, concentrée dans une arme si petite, a une conséquence sur l'autonomie, moins importante que celle des modèles plus légers. Les blasters lourds sont si puissants et performants que l'Empire Galactique en réglemente fortement la possession. Disposer d'un pistolet blaster lourd sans avoir les permis et les autorisations correspondants vous vaudra une lourde amende et un séjour prolongé dans une prison Impériale.

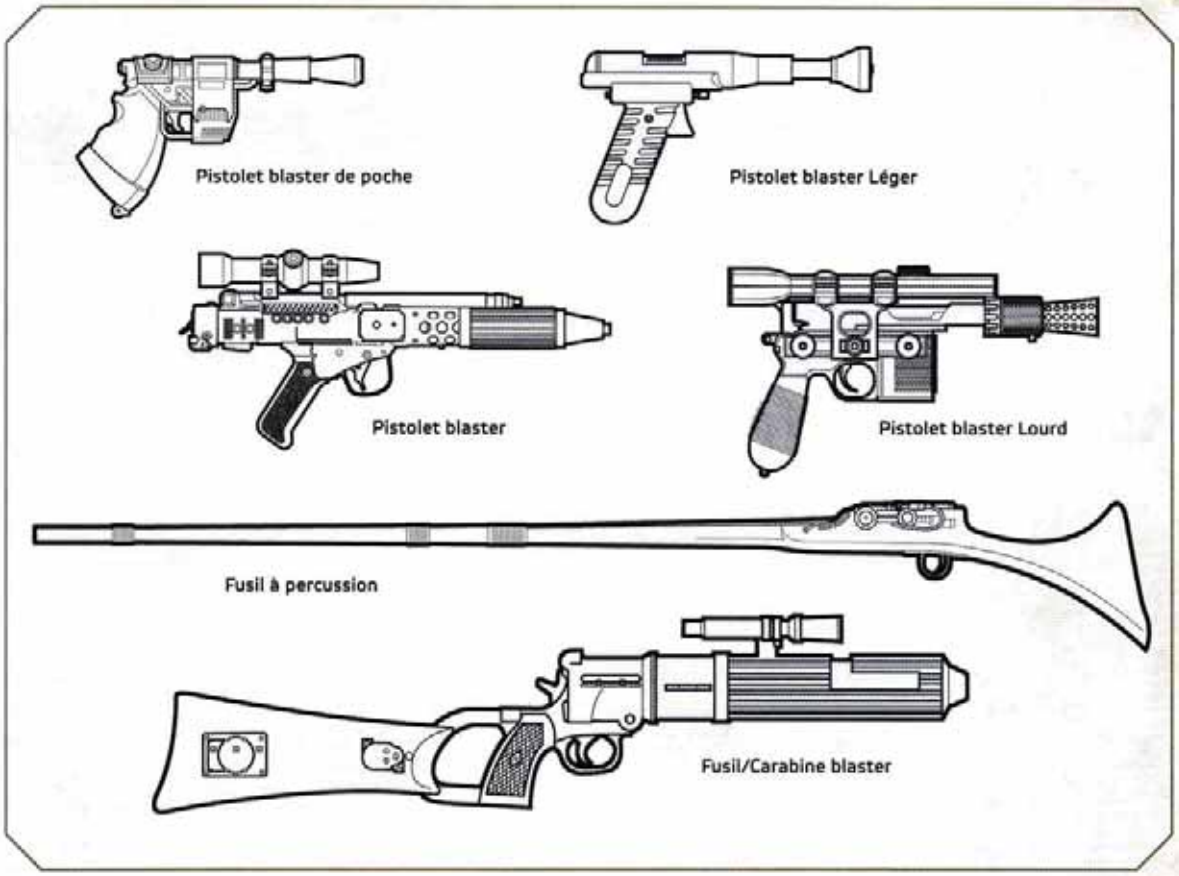
Durant un combat, le MJ peut faire tomber l'arme à court de munitions en dépensant ⚙ ⚙ ⚙. Un ▽ peut toujours aboutir au même effet, comme indiqué page 212.

Modèles typiques : BlasTech DT-57 « Annihilator », BlasTech DL-44, SoroSuub SSK-7

CARABINE BLASTER

Les carabines blaster sont des versions à petit châssis des fusils blaster, conçues pour être utilisées par l'équipage des véhicules, les agents de sécurité des vaisseaux spatiaux, les espions des forces spéciales ou toute personne qui recherche puissance de feu et encombrement restreint. D'une manière générale, les carabines blaster sont pourvues de particularités qui jouent sur le poids et la taille, comme des crosses repliables, des canons courts ou des châssis allégés. Ces spécificités permettent de les utiliser dans des espaces confinés, comme les coursives des vaisseaux et l'intérieur des bâtiments. Bien qu'elles possèdent la même puissance de feu que les versions plus longues et plus lourdes, les carabines ont une portée moindre et sont en général moins précises que leurs cousines, à cause de leur légèreté et du canon plus petit. Elles peuvent être tenues d'une seule main pour tirer à portée courte.

Modèles typiques : BlasTech EE-3, BlasTech DC-155, Carabine Baktoid E5



FUSIL BLASTER

Maintes fois éprouvé, le fusil blaster est le seul rival du pistolet blaster en termes d'omniprésence et de polyvalence à travers toute la galaxie. Les plus importantes manufactures d'armes, de BlasTech aux Armes Zenoti, fabriquent une quantité innombrable de fusils blaster, que ce soit dans leur version civile ou militaire. Cette arme sert aussi bien de fusil de chasse ou de loisir que d'arme pour les tireurs d'élite ou l'infanterie. Dans sa version la plus simple, le fusil blaster est de grande taille, semi-automatique et doté d'une longue portée. Il associe précision, distance et puissance de feu, le tout dans des configurations très diverses. La plupart des fusils blaster sont pourvus d'un canon long, d'une crosse d'un alliage spécifique, composite ou en bois, et d'un viseur en métal. Sur les modèles civils figurent des fixations pour lunettes optiques, et un marché parallèle en pleine croissance permet d'apporter de nombreuses modifications qui vont jouer sur la précision et la prise en main. Les versions militaires des fusils blaster peuvent également se voir adjoindre des lunettes optiques et possèdent des fixations pour un certain nombre d'accessoires comme un trépied, une bretelle, un viseur ou une baïonnette, afin d'accroître leur efficacité sur le champ de bataille. Bien que la possession des fusils blaster ne soit que peu réglementée, il est interdit aux civils de s'en procurer un modèle militaire. Tout civil trouvé en possession d'une telle arme par les autorités impériales écopera d'un très long séjour dans une prison de l'Empire.

Modèles typiques : BlasTech E-11, BlasTech DC-15, BlasTech A280, Modèle 84-U de Czerka Armureries

ARMES À PERCUSSION

Considérées comme grossières et inefficaces par la plupart des habitants de la galaxie, les armes à percussion ont une réputation d'instruments de fortune réservés aux provinciaux issus de planètes perdues ou misérueuses. Elles comptent parmi les armes les plus élémentaires, les plus faciles à fabriquer et les plus simples d'entretien de toute la galaxie. Elles peuvent donc être produites en masse sur des mondes dont la société à atteint le niveau industriel ou postindustriel : elles ne nécessitent pas d'infrastructures lourdes et l'outillage qui permet de les construire ou de les réparer est disponible sur presque tous les mondes de la Bordure Extérieure.

Le revers de la médaille, c'est que ces armes sont bruyantes, sales et gourmandes en munitions. Alors qu'on trouve du gaz pour blaster un peu partout dans la galaxie, les munitions solides des armes à percussion s'avèrent parfois très délicates à obtenir suivant l'endroit. De plus, elles nécessitent une réaction chimique pour propulser leur projectile, ce qui provoque une déflagration assourdissante, un flash aveuglant et parfois un nuage de fumée selon le combustible utilisé.

Malgré ces défauts, les armes à percussion sont parfois populaires auprès de certains militaires professionnels et amateurs enthousiastes. Elles échappent souvent aux scanners, car ces derniers sont habituellement réglés pour rechercher les résidus de gaz pour blaster et la signature énergétique des armements modernes.

La plupart du temps, si l'on veut trouver une arme à percussion au moyen d'un détecteur, il faut la chercher spécifiquement.

PISTOLET À PERCUSSION

Les pistolets à percussion, tout comme leurs lointains cousins fonctionnant à l'énergie, sont de petites armes de poing utilisables d'une seule main, et qui tirent des munitions légères provenant de chargeurs ou de magasins interchangeables. Une petite minorité d'entre eux se charge en ouvrant un cylindre pivotant. Les pistolets à percussion sont relativement rares, principalement à cause de l'omniprésence de la technologie blaster. On les voit rarement en dehors des mondes reculés ou des collections d'antiquités. De rares soldats professionnels, originaires de planètes à faible niveau d'évolution et attachés aux technologies de leur monde natal, se servent de pistolets à percussion comme armes de secours ou comme armes dissimulées.

Modèles typiques : ODS Striker, Révolver « Protecteur » des Industries Barimoq, Pistolet « Enforcer » Morellian, calibre.48

FUSIL À PERCUSSION

Les fusils à percussion, d'une précision extrême, possèdent une très longue portée. Ils sont utilisés de manière occasionnelle par les tueurs à gages, les chasseurs de primes et les sportifs. Robustes et fiables, les fusils à percussion sont produits de deux façons différentes : soit comme des armes à un seul coup, soit en tant qu'armes semi-automatiques alimentées par un chargeur. Bien que n'étant ni aussi sophistiqués ni aussi destructeurs qu'un fusil blaster, ils n'en restent pas moins des armes mortelles à longue portée qui peuvent, en fonction de leur calibre et des spécificités de leurs munitions, percer jusqu'aux lourdes armures de plastoïde des stormtroopers impériaux.

Modèles typiques : KiSteer 1284, Fusil de Chasse 6-2 Aug2 des armureries Czerka, l'Aventurier, des armureries Czerka

EXPLOSIFS ET MUNITIONS

Alors que la plupart des utilisateurs de la Force préfèrent employer la parole ou le fil d'énergie de leur sabre laser pour résoudre les problèmes, il arrive qu'ils aient besoin d'une puissance de feu plus conséquente. Pour ce genre de situation, il existe un grand nombre d'armes lourdes et d'explosifs, comme les lance-missiles et les grenades.

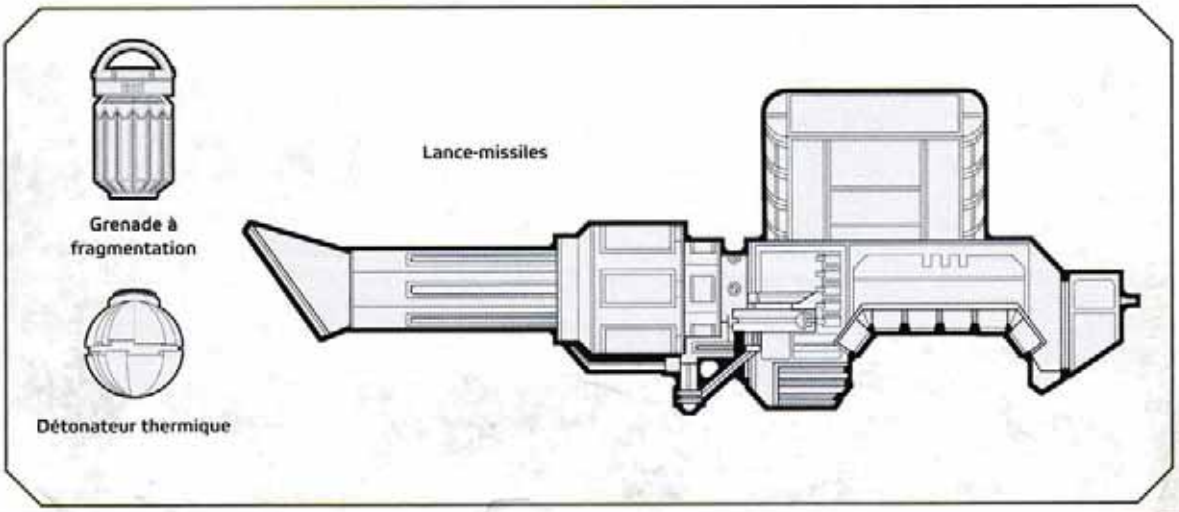
LANCE-MISSILES

Les lance-missiles sont des lance-roquettes portables utilisés à l'épaule et capables de tirer plusieurs types d'ogives mortelles. Ils sont équipés de micro-répulseurs et de systèmes de visée sophistiqués, et offrent une importante force de frappe sous un format simple d'emploi et facile à transporter.

La plupart des modèles disposent de trois modes de tir différents – infrarouge, antigravitationnel et tir direct – en fonction de l'ogive chargée. Les ogives infrarouges recherchent la signature thermique du véhicule, ce qui les rend particulièrement efficaces contre les engins terrestres de tous types. Les ogives antigravitationnelles localisent les ondes des répulseurs des véhicules volants, et sont efficaces même contre les véhicules très rapides. Le mode tir direct est quant à lui utilisé principalement contre les cibles se déplaçant lentement ou les structures fixes comme les bâtiments, les bunkers ou les fortifications. Les modes infrarouge et antigravitationnel restent vulnérables aux leurres (fumée, chaleur, etc.) et se servent de l'attribut Projectile Guidé. Les ogives du dernier type ne se servent pas de cet attribut. Elles ne sont pas affectées par d'éventuelles contremesures antimissiles. Tous ces lance-missiles, quel que soit leur type, nécessitent une manœuvre de préparation avant utilisation.

Les munitions pour ce type d'arme coûtent 500 crédits (par 6).

Modèles typiques : HH-15 de Golan Arms, Merr-Sonn PLX-2M



GRENADE À FRAGMENTATION

Les grenades à fragmentation les plus simples se composent d'une coque en alliage résistant ou en polycarbonate contenant un noyau hautement explosif contrôlé par un simple minuteur. Au moment de la détonation, outre la violente explosion, elles expulsent un nuage de shrapnels extrêmement coupants qui se révèlent souvent mortels pour les individus à proximité.

Les grenades à fragmentation disposent d'un réglage pour exploser à l'impact, ou peuvent être programmées grâce à un minuteur afin de n'exploser que jusqu'à 3 rounds après avoir été activées. Certaines disposent même d'un « bouton de l'homme mort » qui provoque l'explosion dès qu'on relâche la pression dessus.

Modèles typiques : Grenade à Fragmentation Merr-Sonn C-22

GRENADE ÉTOURDISSANTE

Les grenades étourdissantes sont des armes non létales principalement utilisées pour maîtriser un adversaire plutôt que le tuer. Elles utilisent diverses technologies : vibrations soniques, ondes de choc ou vagues stroboscopiques aveuglantes à base de phosphore. Elles sont conçues pour désorienter l'ennemi, le capturer vivant et l'entraver facilement.

Comme les grenades à fragmentation, elles peuvent être configurées pour exploser à l'impact ou avec un délai allant jusqu'à trois rounds après leur activation. Par contre, elles disposent rarement de détonateurs à pression.

Modèles typiques : Grenade Étourdissante Merr-Sonn C-10, Grenade Flash « Starfire » d'Imperial Arms

DÉTONATEUR THERMIQUE

D'une taille comparable à celle d'une grenade à fragmentation, les détonateurs thermiques font partie des engins de mort les plus redoutés et les plus craints de la galaxie. Au lieu d'être pourvus d'un cœur explosif classique, le leur est composé de baradium. Au moment de l'activation, une petite explosion déclenche une réaction en chaîne. Il en résulte une fusion massive libérant des particules radioactives mortelles et brûlantes qui annihilent absolument tout dans le rayon d'action de l'engin. Les détonateurs thermiques sont particulièrement instables et se révèlent souvent aussi dangereux pour leurs utilisateurs que pour leurs cibles potentielles. De ce fait, et à cause de leur potentiel de destruction, ces engins sont strictement interdits sur de nombreuses planètes. Ils sont considérés partout comme des armes destinées à répandre la terreur.

Tout résultat obtenu au test d'attaque lorsqu'une personne se sert d'un détonateur thermique indique qu'il explose prématurément. Dans ce cas, le possesseur du détonateur subit tous les dégâts à moins qu'il ne dispose d'une manœuvre lui permettant d'éviter le souffle. Si c'est le cas, il ne subira que les dégâts de l'attribut Souffle.

Les détonateurs thermiques peuvent être réglés pour exploser à l'impact ou jusqu'à 3 rounds après leur activation, en utilisant le minuteur intégré. Lorsqu'elle est réglée de cette façon, la bombe explose au début du round correspondant de l'attaquant. De plus, la plupart des détonateurs thermiques disposent d'un bouton déclenchant la déflagration dès que la pression se relâche. L'explosion de ces armes est si puissante que l'attribut Souffle affecte tous ceux qui sont à portée courte de la cible initiale.

Modèles typiques : Détonateur thermique classe A de Merr-Sonn

ARMES DE PUGILAT

Les armes de pugilat sont des armes simples, facilement dissimulables et portées aux mains, aussi bien comme moyen de protection que pour augmenter les dégâts des coups. Bien qu'il existe quantité de ces armes à travers la galaxie, les coups-de-poing et les gants à décharges comptent parmi les plus répandues.

Lorsqu'il se sert d'une arme de pugilat, le personnage ajoute sa valeur de Vigueur aux dégâts infligés, à moins que la description de l'arme n'indique le contraire. (Dans le descriptif, c'est la présence d'un symbole + dans la colonne des dégâts qui indique que l'on doit ajouter la Vigueur du personnage aux dégâts de l'arme.)

COUP-DE-POING

Cette arme n'est guère plus qu'un assemblage d'anneaux de métal portés aux doigts et soudés à une barre maintenue dans la paume de la main. Le coup-de-poing est l'arme de pugilat la plus petite, la plus simple et la plus facile à dissimuler. Dans les régions civilisées de la galaxie, il est considéré comme l'arme des petites frappes, des chasseurs de prime et autres indésirables. En conséquence, sa possession et son utilisation sont drastiquement réglementées, quand il n'est pas purement et simplement interdit. Grâce à leur petite taille, les coups-de-poing sont facilement dissimulables dans une poche, une petite bourse ou un compartiment facile d'accès. Ajoutez un ■ au test de Perception d'un personnage lorsqu'il tente de trouver un coup-de-poing sur le corps d'une personne.

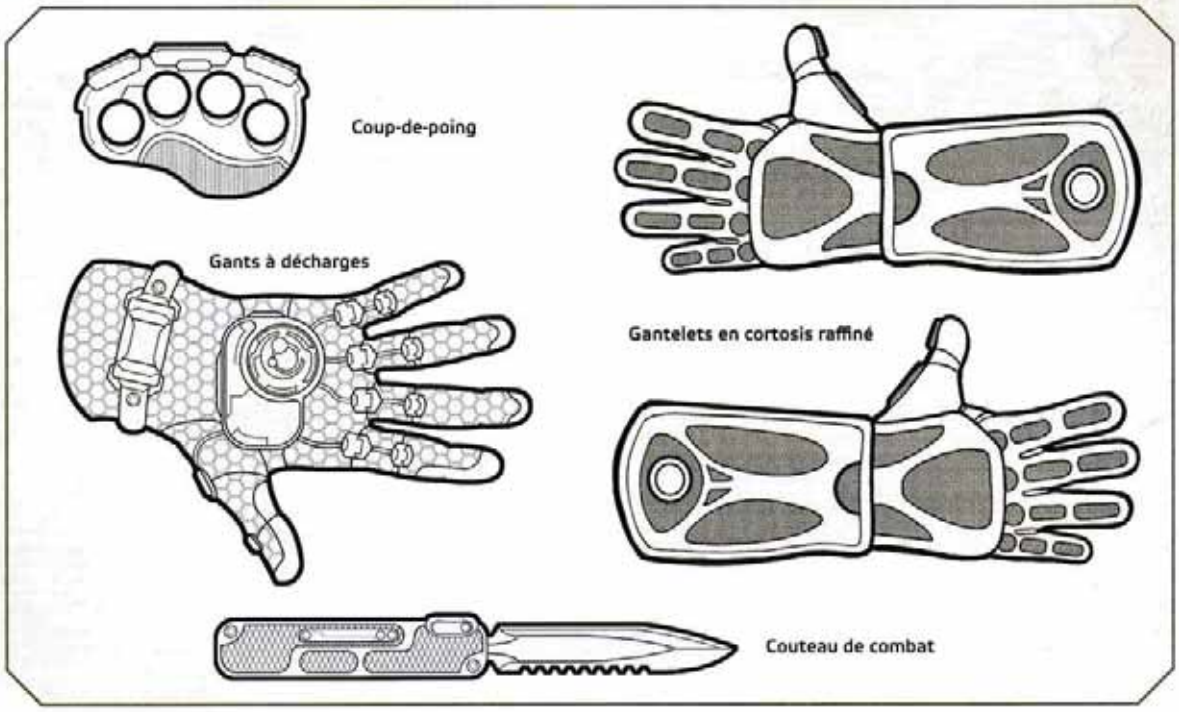
GANTELETS EN CORTOSIS RAFFINÉ

De simples gants métalliques ou composites auxquels sont ajoutées d'épaisses plaques de cortosis afin de protéger les avant-bras. Ceci permet à leur porteur de parer ou même de désactiver la lame d'un sabre laser.

Un personnage muni de gantelets en cortosis peut dépenser ◆ ◆ ◆ ou ⊕ lors d'un test de combat qui cible un adversaire armé d'un sabre laser afin de désactiver son arme momentanément. À l'inverse, si c'est le personnage muni du sabre laser qui obtient ⊛ ⊛ ⊛ ou ▽ alors qu'il attaque le porteur des gantelets, les symboles peuvent être dépensés pour désactiver l'arme de l'attaquant. Dans les deux cas, la désactivation se produit une fois que le test de combat a été résolu. Réactiver le sabre laser nécessite une simple broutille, mais il faut attendre la fin du dernier créneau d'initiative du prochain tour pour le faire.

GANTS À DÉCHARGES

Il en existe de nombreux styles, des modèles élégants en cuir qui ne détonnent pas en société jusqu'aux gantelets rigides et blindés destinés à compléter une armure de combat. Les gants à décharges s'adaptent parfaitement aux mains. Ils sont alimentés par de minuscules



générateurs kinétiques qui libèrent de puissants chocs électriques. Lorsque le porteur des gants frappe son ennemi, ils libèrent l'énergie stockée et provoquent une décharge qui peut assommer les plus robustes adversaires en une fraction de seconde.

Modèles typiques : Gants d'autodéfense X-21 Corellien, Gants « Silhouette » de Kamperdine

ARMES DE CORPS À CORPS

Dans une galaxie dominée par les blasters et les explosifs surpuissants, les armes de corps à corps font figure d'anachronisme ridicule. Pourtant, il est indiscutable qu'une lame bien aiguisée ou un coup d'arme contondante restent toujours dangereux – voire mortels –, aussi bien aujourd'hui qu'autrefois. Que l'on parle du couteau de combat du commando rebelle ou de la vibrohache du pirate sur le pont d'un vaisseau arraisonné, ces armes ont toujours leur place sur un champ de bataille moderne.

Les armes de corps à corps constituent un ajout utile à l'arsenal des vagabonds. Silencieuses pour une grande majorité d'entre elles (si l'on exclut les armes vibrantes de haute technologie), certaines peuvent être fabriquées avec les moyens du bord dans les situations désespérées. D'ailleurs, les individus qui parcourent la Bordure Extérieure sont très sensibles à leur faible coût et à leur fiabilité. Les armes plus imposantes, telles la lance de force ou la vibrohache, bénéficient d'une allonge conséquente et d'un facteur d'intimidation important. Bien souvent, il suffit de les exhiber pour mettre un terme à une dispute. Plus important encore, les armes de corps à corps sont très communes, faciles à fabriquer, et rarement sujettes aux restrictions légales imposées aux blasters ou aux armes à percussion.

Lorsqu'ils se servent d'une arme de corps à corps, les personnages ajoutent leur Vigueur aux dégâts infligés, à moins que la description de l'arme ne précise le contraire. Dans la description d'une arme de corps à corps, un signe + signifie que le possesseur de l'arme ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés.

ÉPÉE ANTIQUE

On raconte parfois que les premiers ancêtres des Jedi utilisaient de véritables épées, et non des sabres laser, dans leur lutte contre les forces du mal. Ces armes possédaient un fil incroyablement fin et leur équilibre particulier les rendait bien plus difficile à manier que les lames plus classiques. Des légendes évoquent le fait que les guerriers sensibles à la Force pouvaient imprégner leurs armes de cette énergie mystique, et devenir ainsi plus forts, plus vifs et en fin de compte plus redoutables. Quelle que soit la vérité cachée derrière ces rumeurs, il existe encore quelques exemplaires de ces épées dans la galaxie contemporaine. Bien que la plupart soient en réalité des copies artistiquement ouvragées ou des commandes passées par des guerriers un peu originaux, quelques-unes sont effectivement de précieuses reliques issues des brumes d'un lointain passé.

COUTEAU DE COMBAT

Moitié outil, moitié arme, le couteau de combat est une pièce maîtresse de l'équipement du voyageur. Produits en masse et dans d'innombrables variétés, les couteaux de combat sont composés d'une lame rétractable très tranchante d'environ quinze centimètres de long, ciselée dans un métal renforcé et couplée à une garde en polycarbonate. Les derniers centimètres de la lame – les plus proches de la garde – sont dentelés, permettant ainsi de se servir du couteau comme d'une scie. Des versions plus élaborées intègrent des particularités comme

un coupe-fil, un compas et un allume-feu. Quelles que soient leurs options, les couteaux de combat sont extrêmement pratiques pour s'en sortir dans les zones les plus sauvages de la galaxie.

BOUCLIER EN CORTOSIS

Alors que les forces de l'ordre et certains mercenaires emploient des boucliers antiémeutes sophistiqués afin de gérer les mouvements de foule, les boucliers défensifs classiques sont extrêmement rares sur les champs de bataille. À cette époque moderne pleine d'armes à haute énergie, de redoutables fusils à percussion et de canons montés sur des véhicules et des vaisseaux, il suffit d'un clin d'œil à un être vivant pour être réduit à un petit tas de cendres, même s'il est muni de sa précieuse armure en plastoïde. Face à une puissance de feu importante, la sagesse militaire recommande de riposter avec encore plus de punch ou de se replier si cela n'est pas possible. Certains individus ne disposent pas de ce luxe, et ceux qui doivent se charger des derniers représentants de l'Ordre Jedi, comme les Inquisiteurs et les unités de la police secrète de l'Empire, ont besoin de matériel spécialisé.

Les boucliers en cortosis sont fabriqués à partir de divers alliages ou composés synthétiques et renforcés par une trame de cortosis raffinée capable d'absorber les tirs de blaster et de neutraliser la lame d'un sabre laser. Ces boucliers peuvent également être utilisés comme des armes de corps à corps de fortune afin de repousser ou de percuter un adversaire.

Modèles typiques : Bouclier Ordre Spécial modèle 3 d'Arakyd Industries

BÂTON EN CORTOSIS RAFFINÉ

Depuis les cannes rustiques qui servent à mener les troupeaux de nerfs jusqu'aux armes high-tech employées pour calmer les populaces indisciplinées, les bâtons sont très communs dans la galaxie. Un banal outil peut être modifié pour devenir une arme redoutable contre les utilisateurs de la Force, en le garnissant simplement de cortosis raffiné. Sous certaines formes, le cortosis est capable d'absorber l'énergie, ce qui permet aux objets qui en sont recouvert de résister à des attaques d'armes qui les transperceraient sinon. Qui plus est, ce métal, quand il est raffiné, possède une particularité supplémentaire spectaculaire : il peut neutraliser la lame d'un sabre laser

TABLE 5-6 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes de pugilat									
Coup-de-poing	Pugilat	+1	4	Au contact	1	0	25	0	Désorientation 3
Gantelets en cortosis	Pugilat	+1	4	Au contact	3	2	1000	7	Cortosis
Gants à décharges	Pugilat	+0	5	Au contact	0	1	300	2	Étourdissement 3
Armes de corps à corps									
Bâton en cortosis	Corps à corps	+3	5	Au contact	4	2	2500	7	Cortosis
Bouclier en cortosis	Corps à corps	+0	6	Au contact	4	0	900	7	Cortosis, Déflexion 2, Encombrant 3, Parade 2
Bâton statique	Corps à corps	+4	3	Au contact	4	3	4500	6	Cortosis, Difficile à manier 3, Encombrant 3, Jumelé 1, Réglage étourdissant
Couteau de combat	Corps à corps	+1	3	Au contact	1	0	25	1	
Épée antique	Sabre laser	+2	3	Au contact	3	1	350	8	Parade 1
Épée en cortosis	Corps à corps	+2	3	Au contact	3	2	1350	7	Cortosis, Parade 1
Lance de Force	Corps à corps	+3	2	Au contact	3	3	500	4	Perforant 2, Réglage étourdissant
Matraque	Corps à corps	+2	5	Au contact	2	0	15	1	Désorientation 2
Vibroépée	Corps à corps	+2	2	Au contact	3	3	750	5	Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1
Vibrohache	Corps à corps	+3	2	Au contact	4	3	750	5	Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3
Vibrolame	Corps à corps	+1	2	Au contact	1	2	250	3	Perforant 2, Sanguinaire 1

par simple contact. Travailler le cortosis raffiné est très difficile à cause de certaines propriétés du minerai, et même en recouvrir un simple bâton se révèle extraordinairement coûteux. Néanmoins, comme ce genre d'arme peut procurer un formidable avantage face au sabre laser d'un utilisateur de la Force, certains individus ne rechignent pas à la dépense.

Un personnage muni d'un bâton en cortosis peut dépenser ⟲ ⟲ ⟲ ou ⊕ lors d'un test de combat qui cible un adversaire armé d'un sabre laser afin de désactiver son arme momentanément. À l'inverse, si c'est le personnage muni du sabre laser qui obtient ⚙ ⚙ ⚙ ou ▽ alors qu'il attaque le porteur du bâton, les symboles peuvent être dépensés pour désactiver l'arme de l'attaquant. Dans les deux cas, la désactivation se produit une fois que le test de combat a été résolu. Réactiver le sabre laser nécessite une simple broutille, mais il faut attendre la fin du dernier créneau d'initiative du prochain tour pour le faire.

Les bâtons en cortosis s'utilisent à deux mains.

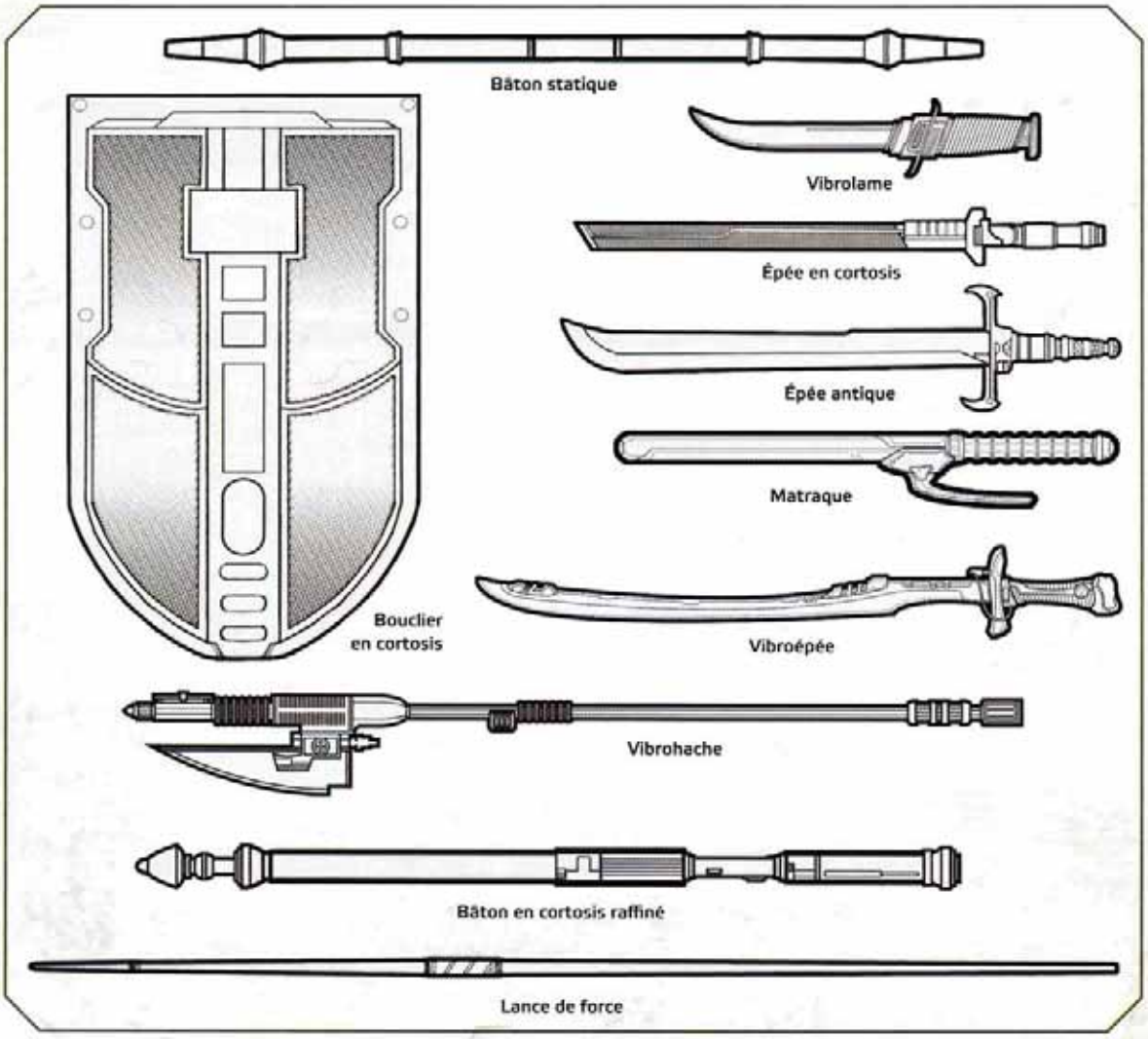
ÉPÉE EN CORTOSIS

La fabrication et l'emploi d'épées en cortosis sont certainement des pratiques aussi anciennes que l'utilisation des sabres laser. Ces armes ont été spécialement créées pour contrer les élégantes et mortelles armes des Jedi, et survivre face à leurs assauts. Il en existe de nombreux modèles, dont l'alliage contient des quantités variables de cortosis. Entre de bonnes mains, une telle lame représente un péril non négligeable pour un adepte de la Force, même puissant et déterminé.

Modèles typiques : Lame de rasoir du Collectif Barik Tarn

BÂTON STATIQUE

Le bâton statique fut utilisé pour la première fois à grande échelle durant la Guerre des Clones, notamment parmi la garde droïde du Général Grevious. Mesurant environ deux mètres, ces armes sont conçues pour garder les Jedi et autres porteurs de sabres laser à distance respectable. Comme elles sont construites dans un alliage de phrik léger et particulièrement résistant (un mélange



de phrikite, de tydirium et d'autres minerais), elles sont capables d'encaisser des coups de sabres laser. En plus de cet atout défensif, les extrémités de chaque bâton statique sont équipées de petits générateurs à pulsations magnétiques qui émettent des crépitements et crachent des étincelles quand l'arme est activée. Comme les lances de force, ces bâtons disposent de plusieurs modes de fonctionnement : un réglage étourdissant qui peut assommer même le plus vigoureux opposant, et un réglage pleine puissance susceptible de couper un adversaire en deux.

Un bâton statique s'utilise à deux mains.

Modèles typiques : vz890 des usines Baktoïd Armor et Styker d'Arakyd Industries

LANCE DE FORCE

D'environ deux mètres de long, ces armes à deux mains sont constituées d'un long manche métallique dont la pointe crépite et bourdonne dès l'activation. Conçues pour contrôler les foules lors d'opérations de maintien de l'ordre, les lances de force disposent de deux modes : le mode vibrant et le mode décharge. En mode vibrant, leur pointe produit un champ de vibration qui peut déchiqueter les chairs, briser les os et percer les matériaux naturels ou artificiels. En mode décharge, l'arme génère une forte charge électrique qui peut être réglée sur différents niveaux d'intensité, le plus bas ne servant qu'à guider les foules, le plus haut pouvant assommer un Wookie d'un coup bien placé.

Les lances de force sont très faciles à utiliser : il n'y a pas besoin de beaucoup de pratique pour balancer un bâton de droite et de gauche. Elles peuvent cependant causer des dégâts considérables entre les mains d'un utilisateur rompu à leur maniement.

Lorsqu'elle est réglée sur Étourdissement, une lance de force perd son attribut Perforant 2. Ces armes s'utilisent à deux mains.

Modèles typiques : Lance antiémeute SoroSuub FP

MATRAQUE

Fabriquées à base d'alliage métallique, d'os, de polycarbonates ou de tout autre matériau, les matraques comptent parmi les armes contondantes les plus simples utilisées par les forces de l'ordre de la galaxie. Ces armes en apparence anodines sont très répandues dans les lieux civilisés où le meurtre d'un simple suspect est sévèrement puni.

VIBROHACHE

La vibrohache classique est constituée d'une tête en métal large fixée à un solide manche mesurant entre un et deux mètres de long. La tête de la hache, généralement fabriquée à partir d'un alliage robuste et résistant aiguisé comme une lame de rasoir, est équipée d'un petit générateur de vibrations ultrasoniques qui augmente les performances de l'arme au combat. Son poids, associé à la force de levier procurée par son très long manche, au tranchant de sa lame et à son générateur de vibration, permet de fendre une tête ou de démembrer l'adversaire, même si celui-ci est lourdement protégé. Alors que la plupart des citoyens de la galaxie ont tendance à considérer les vibrohaches comme des armes barbares, de nombreux hommes de main apprécient leur côté intimidant.

Les vibrohaches s'utilisent à deux mains.

Modèles typiques : Vibrohache SoroSuub BD-1 Cutter

VIBROLAME

Les vibrolames ne sont en fait que de simples couteaux de combat embarquant un générateur de champ de vibrations ultrasoniques. Au départ il ne s'agissait que d'un bricolage réalisé par quelques individus, mais rapidement, ces armes furent produites en masse. Le champ fait vibrer la lame à une fréquence incroyablement rapide, augmentant ainsi son potentiel de perforation et de destruction. Les vibrolames peuvent trancher la plupart des matériaux, sont facilement dissimulables et offrent à leurs possesseurs plus de souplesse qu'un couteau de combat standard.

Modèles typiques : Vibrolame Merr-Sonn treppus-2

VIBROÉPÉE

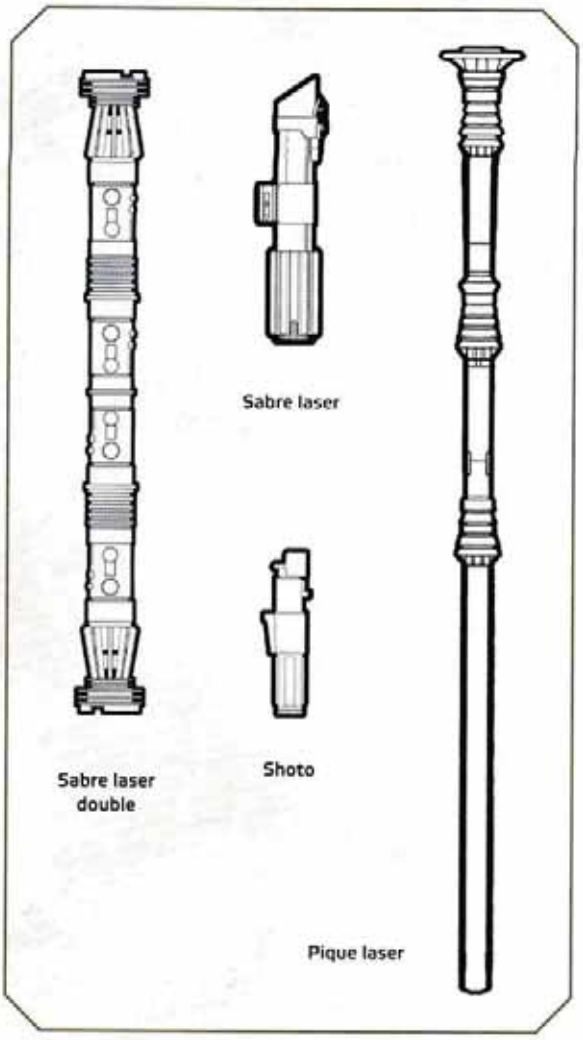
Alors que la plupart des cultures galactiques ont abandonné l'usage des épées, certaines jugent que l'escrime et le goût pour les longues lames ciselées font partie de leur héritage martial. Pour elles, et pour quiconque apprécie la valeur d'une arme solide et finement ouvragée, la vibroépée constitue un bon choix. Cette arme mêle judicieusement élégance et efficacité, combinant l'allonge d'une épée traditionnelle avec la technologie dont sont pourvues les vibrohaches et les vibrolames. Les vibroépées sont produites dans des styles très différents qui correspondent aux goûts et aux capacités martiales de leurs utilisateurs. Elles vont de l'arme bon marché produite en masse aux œuvres d'art richement décorées valant une année de salaire. Bien que n'étant pas aussi puissante que le légendaire sabre laser, la vibroépée est une arme incroyablement efficace qui peut transpercer la plupart des matériaux et qui présente l'avantage de pouvoir être utilisée même si l'on n'est pas un maître Jedi aguerri.

Modèles typiques : Épée de duel Merr-Sonn Damask-4, Épée courte vibrante « Glaive » SoroSuub

SABRES LASER

Plus que n'importe quel autre objet ou symbole culturel, le sabre laser représenta l'Ordre Jedi pendant toute sa longue histoire. Les premiers étaient massifs et ressemblaient assez peu aux armes élégantes qui leur succédèrent. Au fil des générations, leur technologie fut raffinée et l'on passa d'un armement à « décharge captive » et exigeant un entretien constant aux légères versions modernes qui emploient un rayon de plasma stabilisé (et sans masse) aussi brûlant et lumineux que le cœur d'une étoile.





Contrairement à nombre d'autres armes, les sabres laser ne furent jamais produits en quantité industrielle : chacun était construit par son futur utilisateur à partir de pièces détachées, parfois usinées à la main, pour symboliser sa connexion avec la Force. Le modèle classique consiste en une poignée cylindrique d'environ trente centimètres de long. Contrairement à l'arme complète, rare au point d'en devenir mythique, les poignées de sabres laser sont relativement courantes. Un générateur au diatium produit une charge énergétique importante, laquelle est projetée à travers différentes lentilles qui la focalisent et la renforcent afin de la transformer en plasma. Ce dernier est ensuite concentré grâce aux propriétés uniques du cristal kyber contenu dans le sabre. Enfin, une fois passé le cristal, le plasma est dirigé vers la matrice d'émission grâce à une série de champs énergétiques et de circuits de modulation avant d'enfin jaillir sous la forme de la célèbre lame de lumière au vrombissement caractéristique.

Les sabres laser, jamais vraiment répandus même durant l'âge d'or des Jedi, s'avèrent aujourd'hui extraordinairement rares : du fait de l'Ordre 66 et des constants efforts de l'Empire pour effacer le moindre souvenir de la chevalerie, très peu de ces armes ont survécu en ces temps troublés. Celles qui restent se trouvent dans des collections privées ou prennent la poussière sur des mondes isolés.

Bien qu'il existe différents types de sabres laser, toutes les variantes présentées dans cette section sont considérées à tous égards comme des sabres laser et utilisent la compétence éponyme.

Un sabre laser est immunisé contre l'attribut Briseur.

SABRE LASER DE BASE

Le sabre laser de base est le modèle qui a donné naissance à toutes les autres variantes. Il consiste avant tout en une simple poignée construite dans n'importe quel matériau disponible au moment de sa création, souvent du métal ou des matières composites. Particulièrement élégants malgré leur simplicité, tous les sabres laser contiennent un cristal kyber, un minéral dont il existe de très nombreuses variétés. Ces cristaux peuvent avoir des formes, des colorations et des propriétés différentes, mais ils partagent tous un attribut unique, celui de pouvoir concentrer l'énergie nécessaire à la formation de la lame caractéristique des sabres laser. Avant l'avènement de l'Empire, et même pendant la Guerre des Clones, chaque sabre construit par un

TABLE 5-7 : SABRE LASER

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Pique laser	Sabre laser	6	2	Au contact	3	3	(I) 9600	10	Brèche 1, Briseur, Encombrant 3, Parade 1
Sabre laser de base	Sabre laser	6	2	Au contact	1	5	(I) 9300	10	Brèche 1, Briseur
Sabre laser d'entraînement	Sabre laser	6	–	Au contact	1	5	400	6	Dégâts étourdissants
Sabre laser double	Sabre laser	6	2	Au contact	2	4	(I) 18600	10	Brèche 1, Briseur, Difficile à manier 3, Jumelé 1
Shoto	Sabre laser	5	2	Au contact	1	3	(I) 9300	10	Brèche 1, Briseur, Précis 1

membre de l'Ordre Jedi contenait un cristal récolté sur Ilum alors qu'il n'était qu'un jeune Padawan engagé sur le long chemin qui allait le mener au rang de chevalier. Les exemplaires provenant d'Ilum sont de parfaits exemples de cristaux kyber.

Un sabre laser de base consiste en une poignée de sabre laser de base munie d'un cristal d'Ilum non modifié (cf. page 196). Ce cristal occupe deux des emplacements d'amélioration de l'arme.

Modèles typiques : aucun, chaque exemplaire est unique.

SABRE LASER DOUBLE

Connu parmi les utilisateurs de la Force sous le nom de bâton laser ou de sabre laser Sith, cette dangereuse arme à double lame fut conçue par les sombres seigneurs de l'Ancien Empire Sith. Ce modèle consiste en une très grande poignée renfermant un générateur amélioré ainsi que deux ensembles d'émetteurs et de cristaux, chacun placé à une extrémité de l'arme. Quand cette dernière est activée, les lames laser jaillissent de chaque côté. Un sabre laser double s'avère extrêmement puissant, et une fois déployé, sa taille peut atteindre celle d'un humain adulte. Les lames jumelles permettent au porteur de frapper très rapidement, voire de combattre plusieurs adversaires en même temps. Bien que très dangereux et efficace, ce sabre se révèle exceptionnellement difficile à maîtriser. Il est arrivé que des Jedi en construisent pour eux-mêmes, y compris quelques acteurs notables des anciens mythes de l'Ordre.

Bien qu'un sabre laser double contienne techniquement deux cristaux (un pour chaque lame), il a été décidé pour les besoins du jeu qu'ils seraient traités comme un seul et unique cristal. Un sabre laser double consiste en une poignée de sabre laser double munie d'un cristal d'Ilum non modifié (cf. page 196). Ce cristal occupe deux des emplacements d'amélioration de l'arme.

Chaque amélioration placée sur ce sabre (y compris les cristaux) coûte le double du prix normal. Ceci simule la nécessité de les installer pour chaque lame. Cependant, l'installation d'améliorations et de mods suivent les règles classiques.

Modèles typiques : aucun, chaque exemplaire est unique.

PIQUE LASER

Essentiellement considérées comme des armes d'apparat associées aux gardiens du Temple Jedi et à certains gardes du corps impériaux, les piques laser n'en sont pas moins redoutables entre de bonnes mains. Elles sont composées d'une longue hampe en matériaux composites ou forgées dans un solide alliage, et possèdent

POIGNÉES DE SABRES LASER

L'âme de chaque sabre laser réside dans son cristal. Les anciens Jedi testaient leurs novices en les envoyant en quête du leur. Le procédé s'apparentait autant à un voyage spirituel qu'à une épreuve physique au cours de laquelle les jeunes gens devaient se confronter à leurs propres démons intérieurs. En découvrant leur cristal, ils se liaient à lui d'une façon qui allait au-delà du simple domaine physique.

La poignée du sabre, quant à elle, n'est rien d'autre qu'un système mécanique, un simple objet. Bien sûr, un individu peut la customiser, la décorer ou lui ajouter des fonctionnalités, comme pour n'importe quelle autre arme. De cette manière, son propriétaire peut réaliser une œuvre unique qui lui appartiendra vraiment.

Vous trouverez ci-dessous les poignées des sabres laser présentées dans ce chapitre. Chacune nécessite l'ajout d'un cristal afin de devenir une véritable arme (sinon, elles n'infligent aucun dommage, ne possèdent pas de niveau de critique et ne disposent pas de tous leurs attributs). Un PJ qui veut fabriquer son propre sabre laser doit commencer par la poignée. S'il désire construire la sienne à partir de matériaux disponibles, le MJ peut l'autoriser à entreprendre un test basé sur sa rareté, puis en payer le coût. Ceci représente la recherche et l'achat des matériaux. Ensuite, il lui suffit de passer quelques heures sur son ouvrage afin d'assembler l'objet (aucun test n'est nécessaire).

TABLE 5-8 : POIGNÉES DE SABRES LASER

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Poignée de pique laser	Sabre laser	0	–	Au contact	3	3	600	7	Encombrant 3, Parade 1
Poignée de sabre laser de base	Sabre laser	0	–	Au contact	1	5	300	5	
Poignée de sabre laser double	Sabre laser	0	–	Au contact	2	4	600	6	Difficile à manier 3, Jumelé 1
Poignée de Shoto	Sabre laser	0	–	Au contact	1	3	300	6	Précis 1

une silhouette similaire à celle de la lance de force et du bâton statique. Cette hampe, qui constitue déjà un armement respectable, contient tout le mécanisme interne d'un sabre laser standard. Lorsqu'elle est activée, la pique émet une lame comparable en taille à celle d'un shoto. Dans cette configuration, on obtient une arme mesurant entre deux et trois mètres, ce qui procure à son porteur une allonge incroyable et des capacités défensives respectables.

La pique laser consiste en une poignée de pique laser munie d'un cristal d'Ilum non modifié (cf. page 196). Ce cristal occupe deux des emplacements d'amélioration de l'arme.

Modèles typiques : aucun, chaque exemplaire est unique.

SHOTO

Le shoto est la variante la plus commune du sabre laser, et il s'agit ni plus ni moins que d'une version miniaturisée de ce dernier. Au départ, c'était une arme d'appoint utilisée par les pratiquants du style de l'école Jar'Kai, une technique de combat nécessitant l'emploi de deux sabres en même temps. Alors que leur popularité augmentait, les shotos furent de plus en plus adoptés comme armement principal par des Jedi et des Sith de petite taille, pour qui l'utilisation d'un équipement de taille normale s'avérait difficile, voire impossible. Certains, en particulier des étudiants de l'école Ataru, abandonnèrent l'emploi des sabres classiques au profit d'une paire de shotos. Ce choix leur permettait d'employer les mouvements acrobatiques du style Ataru à leur plein potentiel, et de délivrer ainsi un nombre d'attaques bien plus important que ne pouvait le faire un Jedi muni d'un sabre laser normal, ou même de la combinaison sabre normal/shoto. L'utilisateur le plus connu de cette arme était certainement le maître Jedi Yoda, qui dispensait de terribles coups avec son shoto à lame verte.

Le shoto consiste en une poignée de shoto munie d'un cristal d'Ilum non modifié (cf. page 196). Ce cristal occupe deux des emplacements d'amélioration de l'arme.

Un cristal installé dans un shoto voit sa valeur de dégâts réduite de 1 point.

Modèles typiques : aucun, chaque exemplaire est unique.

SABRE LASER D'ENTRAÎNEMENT

Ces sabres laser sont des variantes non létales de la version classique. Destinées avant tout à l'entraînement des utilisateurs de la Force, ces armes sont équipées d'un générateur à basse puissance et de cristaux de kathracite ou de danite. Cette configuration produit une lame qui possède la même prise en main et la même signature énergétique que celles des véritables sabres laser, mais s'avère incapable de blesser durablement un être vivant. Ce réglage était parfait pour les novices et les initiés, qui pouvaient ainsi pratiquer leurs exercices sans risquer de mutiler ou de tuer leurs partenaires d'entraînement. Cependant, manier ce modèle n'annule pas tous les risques et il demeure possible de recevoir de belles contusions, des entailles douloureuses et même quelques brûlures. Comme il s'agit avant tout d'armes dont le mécanisme interne a été modifié, il est possible de les trafiquer afin d'obtenir des sabres laser classiques. Pour cela, il suffit de remplacer leurs générateurs et d'opter pour des cristaux plus puissants.

Le sabre laser d'entraînement consiste en une poignée de sabre laser de base munie d'un émetteur de sabre laser d'entraînement non modifié (cf. page 197). Ce cristal occupe deux des emplacements d'amélioration de l'arme.

Modèles typiques : aucun, chaque exemplaire est unique.

ARMURES

L'utilité des armures est débattue en permanence par ceux qui vivent une existence dangereuse aux marges de la société galactique. D'un côté, un gilet pare-balles ou un casque peut protéger un individu contre les éclats métalliques, les shrapnels et les tirs de blaster, mais de l'autre, un coup violent peut percer la plus solide des armures laminées. De nombreux utilisateurs de la Force portent des armures adaptées à leur vie d'isolement dans des zones reculées de la galaxie. En conséquent, ils préfèrent les protections robustes et peu encombrantes, comme les robes et les tenues de cuir lourdes ou les armures matelassées.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Chaque pièce d'armure dispose des caractéristiques listées plus bas. Elles partagent également quelques attributs avec les armes, notamment le prix, l'encombrement, les emplacements d'amélioration et la rareté. La description de ces caractéristiques se trouve page 165.

DÉFENSE

Une armure ajoute un nombre de ■ égal à son niveau de défense à la réserve de l'assaillant lors des attaques. C'est de cette manière que l'on représente sa capacité à protéger contre une partie des dégâts reçus.

ENCAISSEMENT

La valeur d'encaissement est ajoutée à la Vigueur de la cible et l'on soustrait le total aux dégâts subis. Exemple : si une attaque inflige 10 points de dégâts à un PJ qui dispose d'un encaissement de 2 et d'une Vigueur de 2 également, les dégâts subis sont diminués de 4 et le personnage encaisse finalement 6 points de dégât.

ENCOMBREMENT

Chaque pièce d'armure a une valeur d'encombrement. La valeur d'encombrement correspondante n'entre en jeu que lorsque l'armure en question est transportée, et non portée. Lorsqu'elle est portée, sa valeur d'encombrement est réduite de 3 points.

TYPES D'ARMURES

Voici une liste des types d'armures les plus communs portés par les habitants de la galaxie.

TENUE D'EXPLORATION

Au cours de sa vie d'errance, il est fréquent qu'un adepte de la Force soit amené à opérer dans les environnements les plus rudes et inhospitaliers de la galaxie. À cause de la chaleur torride du désert de Tatooine ou du froid glacial de Hoth, l'exploration de nombreux mondes nécessite le port d'une tenue d'exploration. Il s'agit de tenues spécifiques qui évacuent la sueur ou retiennent la chaleur du corps. Elles intègrent des respirateurs et des masques à gaz. Elles sont étanches à l'environnement, pourvues de lunettes polarisées et de recycleurs d'eau.

Les personnages équipés d'une tenue d'exploration adaptée à un environnement planétaire particulier ignorent un ■ imposé par les mauvaises conditions climatiques régnant sur ce type de monde.

Modèles typiques : Combinaison Protectrice d'Exploration Pretormin HS-90, Tenue de survie ScorSear 200

VÊTEMENTS RENFORCÉS

Disponibles dans une variété de styles impressionnants, de la tenue de travail de tous les jours aux coupes les plus à la mode, les vêtements renforcés représentent une excellente alternative pour ceux qui cherchent une protection légère et flexible. Ils intègrent généralement des couches de tissu capables de disperser l'énergie de certains coups. Les modèles les plus évolués offrent des protections supplémentaires comme des plaques des plastoïde ou de céramique cousues à des endroits stratégiques.

Il faut réussir un **test de Perception Moyen (◆◆)** pour remarquer que les vêtements d'un personnage sont renforcés.

Modèles typiques : Armure tissée Ayelixe par Fabrico, Ensemble de saut AKT Tuff1

ROBE RENFORCÉE

Parfois portées au combat par les Jedi durant la Guerre des Clones, les robes renforcées procurent une impressionnante protection, comparable à celle offerte par une armure de combat lourde. Cependant, elles sont particulièrement reconnaissables et il vaut mieux éviter d'en exhiber une dans l'espace impérial, où leur possession est prohibée. Solides et robustes, on les passe généralement par-dessus une tunique et un pantalon Jedi classique, eux-mêmes renforcés au moyen de plaques de plastacier.

ROBE DE CAMOUFLAGE

Les anciens Chevaliers Jedi appréciaient les robes de camouflage, car elles garantissaient leur anonymat. Aujourd'hui, les utilisateurs de la Force continuent à en porter pour éviter d'attirer l'attention. Elles existent dans différentes coupes et matériaux, mais toutes descendent jusqu'au sol et comportent une capuche afin de dissimuler la silhouette et le visage du porteur dans les ombres et les replis de tissu.

Une telle robe inflige ■ aux tests effectués par un individu qui essaie de remarquer ou de reconnaître son porteur.

VÊTEMENTS ÉPAIS

Les vêtements épais, comme leur nom l'indique, sont des vêtements solides, fabriqués avec soin et prévus pour supporter les rigueurs de la vie à travers la galaxie. Bien qu'une veste épaisse, une combinaison de mécanicien renforcée ou une cape de laine n'offrent pas beaucoup de protection contre un blaster, c'est certainement mieux que rien.

Modèles typiques : Tenue de travail « Hard Wear » d'Ayelixe Fabrico, Tenue d'aventurier « Tough Suit » des vêtements spécialisés Kamperdine

ARMURE MATELASSÉE

Fabriquée à l'aide de tissus épais, renforcés et résistants, tissés avec un maillage à dispersion d'énergie, cette armure légère compte parmi les plus répandues dans la galaxie. Bien qu'elle ne procure qu'une faible protection en cas de tir de blaster direct, l'armure matelassée peut absorber les ricochets des rafales d'énergie, encaisser une partie des ondes de choc et dévier les shrapnels. Elle a l'avantage d'être relativement confortable.

Modèles typiques : Armure de combat légère des Industries Creshaldyne.

TABLE 5-9 : ARMURES

Type	Défense	Enc	Prix	Enc	Emp	Rareté
Armure matelassée	0	2	500	2	0	1
Robe de camouflage	0	1	150	1	0	2
Robe renforcée	1	2	(I) 4500	5	2	8
Tenue d'exploration	0	1	500	2	1	1
Vêtements épais	0	1	50	1	0	0
Vêtements renforcés	1	1	1000	3	1	6



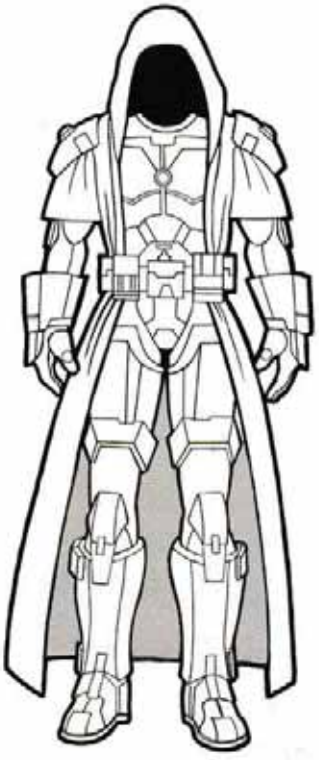
Vêtements épais



Tenue d'exploration



Armure matelassée



Robe renforcée



Robe de camouflage

MATÉRIEL

Certains individus n'aspirent qu'à atteindre l'illumination au travers de leur connexion avec la Force, mais la plupart des gens ont besoin d'autre chose qu'une robe marron miteuse et un bon sabre laser. Pour les adeptes de la Force les plus ouverts, la galaxie offre un incroyable choix d'équipements, outils et articles divers susceptibles de leur apporter de l'aide dans leurs tâches quotidiennes.

OUTILS DE COMMUNICATION

Une communication claire est la clé de toute opération militaire. Voici une petite sélection des instruments de communication les plus classiques utilisés à travers la galaxie.

COMLINK

Les comlink sont les instruments de communication les plus répandus dans la galaxie. Petits, pratiques et faciles d'utilisation, ils se présentent sous diverses formes, des ordinateurs de poche complexes et capables de transmettre audio, vidéo et données jusqu'aux simples casques portés par des compagnons proches.

Nombre de ces instruments permettent de communiquer dans les deux sens avec une unité amie située à une distance relativement lointaine, voire en orbite basse. Il existe des modèles capables de transmettre à de multiples destinataires en même temps, voire à des escadrons entiers réglés sur la même fréquence. Les modèles plus grands, à longue portée, sont portés dans des sacs à dos et peuvent émettre sur une planète entière. La plupart des comlinks, principalement ceux destinés aux militaires et aux forces de l'ordre, sont souvent cryptés et passent par des lignes de communication sécurisées. Bien qu'ils soient généralement qualifiés d'infaillibles, les comlinks peuvent quelquefois être perturbés par le relief du terrain, les changements atmosphériques ou un signal de brouillage.

HOLODISQUE

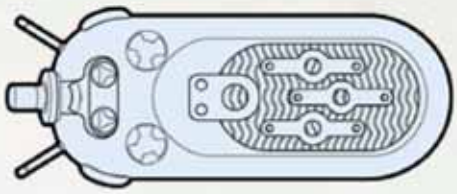
Ces dispositifs de petite taille, généralement de celle d'une main humaine, servent lorsqu'on a besoin de personnaliser un message. Équipés d'un petit émetteur holographique, ils sont principalement conçus pour envoyer un seul message enregistré en une fois ou pour servir de communicateur holographique pour une transmission précise. L'utilisateur transmet son propre hologramme, qui apparaît directement sur la main de son correspondant où à côté (dans la limite d'un mètre au maximum). Ils peuvent être facilement dissimulés et transportés, et sont souvent utilisés pour envoyer et recevoir des messages secrets.

LE BON INSTRUMENT AU BON MOMENT

Le système de jeu de **Force et Destinée** reposant principalement sur la narration, il est évident que tous les outils n'apporteront pas un bonus en termes de mécanique de jeu. Beaucoup d'équipements soutiennent les personnages dans leurs missions. Par exemple, une paire de macrojumelles peut aider un individu à détecter la progression des forces impériales avant qu'elles ne le repèrent, et un kit de survie peut contenir le bon outil pour franchir un obstacle. Néanmoins, chaque fois qu'un personnage utilise un objet alors qu'il pourrait réaliser sa tâche sans, le joueur peut, avec l'accord du MJ, ajouter un ■ à sa réserve.

Occasionnellement, l'équipement permet d'accomplir des tâches tout bonnement impossibles lorsqu'on en est dépourvu. Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance sur plusieurs centaines de kilomètres, par exemple. Dans des cas comme ceux-là, l'équipement ne confère aucun autre bonus. Il ne fait qu'exécuter la tâche pour laquelle il est conçu.

Pour finir, il existe des équipements qui procurent des bonus spécifiques dans des situations bien précises. Vous trouverez la nature de ces bonus ainsi que la façon dont ils s'appliquent dans le descriptif de chaque instrument.



Comlink



Holodisque

DROGUES ET POISONS

Malgré une mauvaise réputation tenace et justifiée, les drogues et les poisons sont utilisés pour assujettir, tuer et affaiblir des individus depuis des millénaires. Ils sont produits sous d'innombrables formes : en application locale, en aérosol ou simplement en complément mélangé à la nourriture. Leur possession, ainsi que leur usage, sont sévèrement contrôlés, et ceux qui les utilisent sans autorisation risquent de lourdes amendes. Alors que certaines substances ont des effets subtils et sont utilisées pour modifier l'état d'esprit de la cible ou lui soutirer des informations, la plupart sont conçues pour tuer aussi rapidement et efficacement que possible.

Sauf mention contraire, un personnage doit utiliser la compétence Résistance pour éviter de souffrir des effets d'un poison.

ANESTHÉSIQUE DE SYNTHÈSE

Il s'agit d'anesthésiques génériques produits sur de nombreuses planètes, et dont le but est de faire tomber dans l'inconscience à des fins médicales. Ce type de poison peut être ingéré, administré par les voies respiratoires ou injecté (grâce à une seringue ou à une fléchette). Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆)**. Lorsque la quantité reçue en une seule fois est plus importante, le test devient **Difficile (◆◆◆)**. En cas d'échec, la victime subit 5 points de stress. Si elle obtient une ou deux menaces ⚙ lors du test, elle perd en plus le bénéfice de sa manœuvre gratuite durant son prochain tour (mais peut cependant effectuer deux manœuvres grâce aux points de stress). Si elle obtient ⚙ ⚙ ⚙ ou plus, elle est étourdie durant son prochain tour. Pour finir, le MJ peut dépenser 💎 pour forcer le personnage à refaire un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son organisme.

NEUROPARALYSANT DE SYNTHÈSE

Les substances capables de paralyser (sans la tuer !) une cible sans nuire à ses fonctions cognitives sont difficiles à synthétiser et à administrer. Elles existent cependant et ont la cote chez les Rebelles en mission d'infiltration pour la capture d'officiers de l'Empire. Ce type de poison ne peut être qu'injecté, par le biais d'une seringue ou d'une fléchette. Quelle que soit l'importance de la dose, il faut réussir un **test Difficile (◆◆◆)** pour y résister. En cas d'échec, la victime du poison est immobilisée pendant 3 rounds et reçoit 1 point de stress par ⚙ obtenu. De plus, le MJ peut dépenser un 💎 pour obliger le personnage à effectuer un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son organisme.

NEUROTOXINE DE SYNTHÈSE

Présentes sur des centaines de planètes (et presque toujours illégales), les neurotoxines de synthèse s'attaquent aux réactions biochimiques des métabolismes organiques. Elles sont même parfois fatales. Ce type de poison peut être ingéré, administré par voie respiratoire ou injecté (grâce à une seringue ou à une fléchette). Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆)**. Lorsque la quantité reçue est plus importante, le test devient **Difficile (◆◆◆)**. En cas d'échec, la victime reçoit 5 points de blessure. Pour chaque ⚙ obtenue, elle subit également 1 point de stress tandis que son organisme tente de combattre la substance. De plus, en dépensant un 💎, le MJ peut obliger le personnage à effectuer un test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son organisme.

L'ALIMENTATION

Se protéger des éléments et échapper à l'œil vigilant des autorités impériale n'est qu'une des épreuves que doit surmonter un utilisateur de la Force dans sa lutte quotidienne pour survivre. Même le Grand Maître Jedi Yoda, en sécurité dans les marais de Dagobah, a eu besoin de ses trois repas par jour pour atteindre l'âge avancé de neuf cents ans. Un individu qui tente de s'en sortir aux marges de la société tout en étant pourchassé par le gouvernement se doit d'avoir une source de ravitaillement fiable, ou au moins semi-régulière, s'il ne veut pas mourir.

Il existe sans doute plus de breuvages alcoolisés que de mets et d'autres boissons dans toute la galaxie. Les alcools sont encore souvent d'origine naturelle et produits par fermentation, même s'il existe quelques variantes synthétiques. Selon la planète, il peut s'agir d'une substance légale et commune, ou au contraire rare et illégale. Elle peut être frappée d'interdits religieux ou faire partie intégrante des rituels locaux. Sa valeur peut varier de quelques crédits pour un tord-boyaux distillé dans les entrailles d'un cargo (et dont on dit qu'il peut provoquer la cécité... voire la mort), au prix d'un croiseur impérial pour une seule bouteille d'un spiritueux rare et raffiné.

Le prix et la qualité de la nourriture varient énormément aussi. Que l'on parle des tablettes de rations fadasses, des mets simples mais nutritifs servis dans les camps militaires et les cantinas des spatioports, ou des festins opulents proposés à la table personnelle de l'Empereur, il existe de la nourriture pour chaque palais. Il est impossible de proposer une liste des tarifs, car les repas les plus modestes ne valent presque rien et les plus luxueux de véritables fortunes. D'ailleurs, le prix d'un repas ou d'une boisson ne devrait jamais poser de problème : commander ou non un verre dans une cantina ne changera rien à l'intrigue, à moins que le MJ n'en décide autrement...

TABLE 5-10 : MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Enc	Rareté
Matériel de communication			
Comlink (standard)	25	0	0
Comlink (longue portée)	200	2	1
Holodisque	250	0	4
Drogues et poisons			
Anesthésique de synthèse (1 dose)	35	0	4
Neuroparalysant de synthèse (1 dose)	(I) 75	0	6
Neurotoxine de synthèse (1 dose)	(I) 50	0	6
Cybernétique			
Bras cybernétique	10000	–	6
Bras scanner cybernétique	4000	–	7
Implant cognitif	10000	–	6
Jambes cybernétiques	10000	–	6
Prothèse réplique (membre)	2000	–	4
Prothèse réplique (organe)	1000	–	4
Yeux cybernétiques	7500	–	6
Matériel de détection			
Détecteur de poche	100	0	2
Détecteur universel	500	2	3
Électrojumelles	250	1	1
Jumelles scanner	150	0	3
Macrojumelles	75	1	2
Matériel médical			
Bacta (litre)	20	1	1
Bacta (cuve entière)	4000	12	1
Médipack de secours	100	1	1
Peau et chair synthétiques	10	–	1
Stimpack	25	0	2
Trousse de médecin	400	2	2
Équipement d'infiltration et de sécurité			
Bouchon d'entrave	35	0	0
Menottes	25	2	4
Passe-partout électronique	(I) 1000	1	5
Trousse de déguisement	100	0	5
Matériel de survie			
Combinaison spatiale	100	4	1
Couverture thermique	200	2	1
Kit de survie étendues sauvages	350	5	2
Respirateur	25	1	1
Rations de combat	5	0	0
Tente	100	4	1
Outils			
Bâton luisant	10	1	0
Ceinture multi-usages	25	–	0
Datapad	75	1	1
Lanterne à fusion	150	2	2
Matériel d'escalade	50	1	2
Munitions / cellules énergétiques	25	1	1
Sac à dos	50	–	0
Trousse à outils	350	4	2

IMPLANTS ET AMÉLIORATIONS CYBERNÉTIQUES

Développée depuis des siècles, la technologie des prothèses cybernétiques a rendu la vue et la mobilité à d'innombrables blessés graves, quand elle ne leur a pas simplement sauvé la vie. Elle a aussi transformé la médecine, le monde du travail et jusqu'à l'art de la guerre : il était désormais possible de remplacer des organes et des membres par des systèmes artificiels solides et durables. Les améliorations cybernétiques ne se ressemblent pas toutes. Certaines sont visibles, soit parce que ceux qui les possèdent se moquent de ce que les autres peuvent penser, soit parce qu'ils n'ont pas les moyens de s'offrir mieux. D'autres, au contraire, sont des copies quasi parfaites des membres qu'elles remplacent, ou des implants si bien dissimulés que personne ne peut les détecter sans un scanner.

En règle générale, les implants et les améliorations cybernétiques ajoutent un bonus à une compétence ou à une caractéristique de base. En combinant la cybernétique et les dépenses d'expérience, il est donc possible d'augmenter une caractéristique ou une compétence d'un point au-delà du maximum (soit 7 et 6, respectivement).

Les personnages ne peuvent pas recevoir un nombre d'implants ou d'améliorations cybernétiques supérieur à leur valeur de Vigueur.

Les implants cybernétiques décrits dans ce chapitre sont tous d'une nature mécanique évidente, à l'exception des répliques de membres des Industries BioTech. Conçues pour remplacer des membres perdus, leur seul avantage est d'être recouvertes de chair synthétique, ce qui rend leur nature artificielle impossible à détecter à l'œil nu.

L'un des principaux désavantages de la cybernétique est qu'elle est sensible aux armes qui affectent les systèmes électriques, comme les blasters à ionisation et les canons ioniques. Lorsqu'elles sont touchées par ces armes, qui n'affectent normalement que les droïdes, les pièces cybernétiques cessent de fonctionner jusqu'à la fin de la rencontre. Les conséquences directes de la panne dépendent ensuite de la situation et de la décision du MJ, mais elles doivent rester pertinentes (par exemple,

un personnage dont les jambes cybernétiques se désactiveraient perdrait non seulement ses bonus associés, mais aussi la capacité de marcher).

BRAS CYBERNÉTIQUES (MOD V ET MOD VI)

BioTech est un des plus grands producteurs de matériel cybernétique de la galaxie : ses prothèses de bras existent pour des centaines d'espèces humanoïdes. Elles confèrent plus de force (dans le cas des Mod V) ou plus de dextérité (dans le cas des Mod VI), et bien qu'ils soient à l'origine conçus à des fins médicales, ces équipements servent aussi à tous ceux qui souhaitent simplement remplacer leurs membres organiques par des appendices mécaniques.

Les bras cybernétiques Mod V confèrent +1 en Vigueur et les Mod VI +1 en Agilité. Lorsqu'un personnage remplace ses deux bras, il doit utiliser deux fois le même modèle, car ces appareils sont conçus pour fonctionner par paire. Le bonus, lui, ne double pas.

Modèles typiques : Bras cybernétiques Mod V et Mod VI de BioTech

IMPLANT COGNITIF

Il s'agit de modules informatiques capables d'augmenter les capacités intellectuelles. L'implant s'installe sur les oreilles et à l'arrière du crâne. Une fois en place, le dispositif se connecte aux ondes cérébrales, accélère les processus cognitifs et stocke les excès d'information pour plus tard.

Les implants cognitifs confèrent +1 en Intelligence et sont équipés d'un comlink et d'un point d'accès informatique.

Modèles typiques : Implant cognitif Borg Construct Aj^6 de BioTech

YEUX CYBERNÉTIQUES

Les yeux cybernétiques ont été conçus pour rendre la vue aux aveugles. Bien qu'ils soient visiblement artificiels, ces organes cybernétiques offrent à ceux qui les possèdent une acuité visuelle sans pareille.

Les personnages équipés d'yeux cybernétiques gagnent +1 et Vigilance et +1 en Perception.

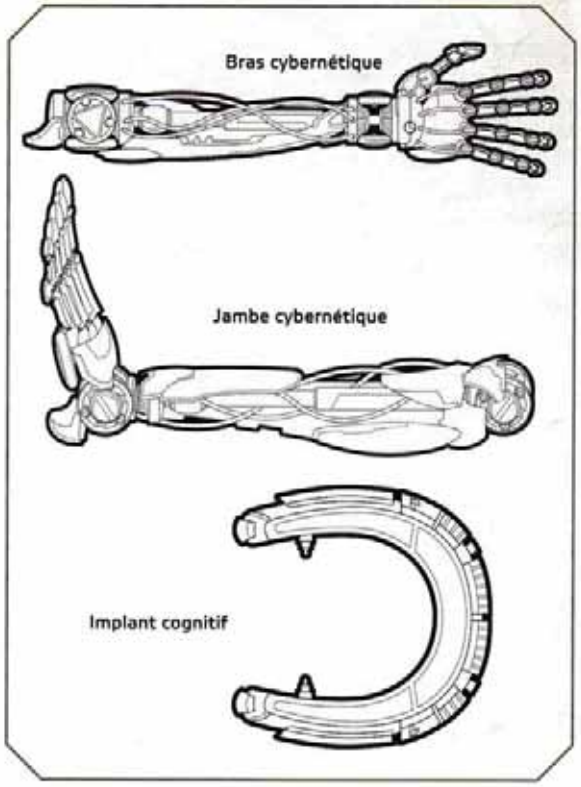
Modèles typiques : Yeux cybernétiques SharpEyes de Athakam MedTech

JAMBES CYBERNÉTIQUES (MOD II ET MOD III)

Pour aider les personnes qui ont perdu une jambe à cause d'une maladie ou lors d'un accident, nombre de compagnies produisent des substituts cybernétiques. Contrairement aux bras cybernétiques, les jambes cybernétiques doivent être achetées et installées par paire. La plupart ne sont que de simples substituts adaptés à la morphologie du patient, mais d'autres, plus évoluées, peuvent accroître la force et l'agilité de la même manière que les bras cybernétiques.

Les jambes cybernétiques Mod II confèrent +1 en Vigueur et les Mod III +1 en Agilité. Les deux jambes doivent être remplacées pour tirer parti de cet avantage.

Modèles typiques : Jambes cybernétiques Mod II et Mod III de BioTech



BRAS SCANNER CYBERNÉTIQUE

En plus de remplacer un bras, cette amélioration cybernétique intègre un scanner standard de portée moyenne au corps du personnage qu'elle équipe. Dotés d'un système d'affichage holographique qui se déploie au-dessus de la paume de la main, les scanners cybernétiques sont capables de détecter les formes de vie, les traces de mouvement, les signatures énergétiques et autres anomalies. Le bras scanner MOD IV renferme un scanner portable. Contrairement à la plupart des implants cybernétiques, il est entièrement dissimulé sous la chair synthétique et rien ne laisse deviner sa présence.

Modèles typiques : Bras scanner cybernétique NeuroSaav, Bras modèle Scanmaster NeuroFabritech

PROTHÈSE RÉPLIQUE

Compte tenu de la violence qui règne partout dans la galaxie et de la puissance des armes qu'on y trouve, rares sont ceux qui parviennent à sortir indemnes d'une rixe ou d'un combat. Perdants comme vainqueurs y laissent souvent des doigts, des jambes, un organe interne et même parfois la vue. Le clonage et les régénérateurs de tissus peuvent toujours soigner les blessures, mais ces technologies sont souvent illégales et presque toujours hors de prix. La plupart des mutilés finissent par se rabattre sur la cybernétique.

Les prothèses répliques sont un choix idéal pour les individus qui recherchent du haut de gamme, et celles proposées par BioTech comptent parmi les plus populaires. Elles sont conçues pour remplacer un membre ou un organe et recouvertes de chair synthétique afin de ne rien laisser paraître de leur véritable nature.

Les membres et les organes vitaux (y compris les oreilles, les yeux, le cœur, le foie et les poumons) peuvent tous être remplacés par leurs équivalents synthétiques. Ces prothèses ne confèrent ni bonus ni amélioration, mais redonnent aux personnages leurs fonctions physiques et vitales normales. Elles sont divisées en deux gammes de prix : une pour les membres de replacement et une pour les organes. Cela dit, le MJ est libre de modifier les tarifs selon les besoins de l'histoire.

Modèles typiques : Prothèses répliques des industries BioTech

MATÉRIEL DE DÉTECTION

Le matériel de détection est conçu pour garder un œil sur une cible ou un lieu, de préférence de loin et depuis une cachette. Ces appareils sont souvent utilisés par les agences de maintien de l'ordre afin de surveiller des individus, ou par les agents du contre-espionnage dans leur travail au quotidien.

ÉLECTROJUMELLES

Les électrojumelles sont des macrojumelles pourvues d'un ou plusieurs systèmes d'améliorations optiques, comme un zoom digital à longue distance, une amplification de lumière passive, une imagerie thermique, une imagerie à ultrasons, etc. Elles disposent presque toutes de filtres permettant d'ajuster le niveau de lumière ambiante et certaines sont pourvues d'une fonction d'enregistrement et de rediffusion.

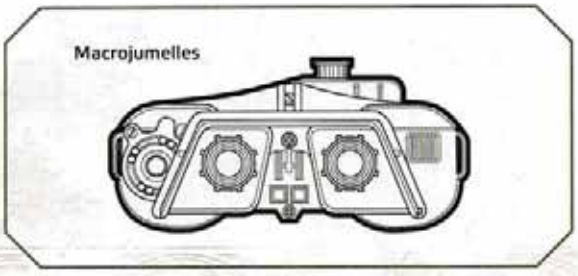
En termes de jeu, les électrojumelles permettent de voir normalement lorsque la lumière est très faible ou très intense, et peuvent zoomer sur une dizaine de kilomètres. Les personnages qui les utilisent ignorent un ■ imposé aux tests de Perception par la distance ou les mauvaises conditions d'éclairage.

Modèles typiques : Électrojumelles Neuro-Saav Modèle TD2.3 « Longue-vue » Fabritech, TaggeCo Modèle 3 de l'armée impériale.

MACROJUMELLES

Plus simples, moins chères et souvent plus fiables que leurs cousines les électrojumelles, les macrojumelles sont très répandues dans la galaxie. Elles sont équipées de systèmes optiques basiques et disposent de certaines améliorations techniques relativement simples, comme un stabilisateur d'image, des filtres de lumière et un système d'agrandissement d'image qui permettent aux utilisateurs de voir à de très longues distances.

Modèles typiques : De très nombreuses versions



DÉTECTEUR UNIVERSEL

Conçus pour détecter et enregistrer de nombreuses informations, la plupart des détecteurs sont simples, solides et suffisamment petits pour être manipulés d'une main. Selon le modèle, ils repèrent les formes de vies, les sources de chaleur, la présence de radiations, les émissions d'ondes (y compris sonores), ou plusieurs de ces éléments à la fois. Certains sont multidirectionnels et affichent leurs résultats sur des écrans ou au moyen de projections holographiques. D'autres ne peuvent couvrir qu'une seule direction à la fois, ou encore détectent les métaux et peuvent intercepter les transmissions comlink non protégées. Les scanners ont une portée opérationnelle d'un kilomètre et demi.

Modèles typiques : Détecteur universel CryonCorp SuperScan, Détecteur de minerai des industries Crozo, CUE GenScan

DÉTECTEUR DE POCHE

Le terme « détecteur de poche » sert à désigner les plus petits dispositifs, ceux qui sont conçus pour un usage très précis. Médisenseurs, traceurs de circuit, scanners de microfractures d'un alliage ou de fatigue de métaux, détecteurs de certains types de gaz ou de minéraux, et scanners de fréquences de comlinks : tous sont des exemples d'outillages qui entrent dans cette catégorie. La plupart des détecteurs de poche peuvent être reliés à des systèmes informatiques plus puissants afin de compiler et d'analyser les données.

Modèles typiques : Médisenseur RFX/K de BioTech, Scanner d'intégrité matérielle SoroSuub modèle 808

JUMELLES SCANNER

Ce sont des versions plus simples des électrojumelles qui embarquent un peu moins d'améliorations techniques que leurs grandes cousines. Quel que soit leur modèle, les jumelles scanner sont typiquement équipées d'une amplification passive de lumière, d'imagerie thermique, de lentilles polarisées et d'un nombre conséquent de filtres s'adaptant à beaucoup de conditions d'éclairage différentes.

En termes de jeu, les jumelles scanner permettent de voir dans la pénombre.

Modèles typiques : Jumelles scanner Fabritech X-2000, Torjeka B3, TaggeCo. Luminator

ÉQUIPEMENT MÉDICAL

Vivre dans les zones les plus sauvages de la galaxie implique nécessairement d'affronter bien des dangers. Qu'il survive seul dans la nature ou qu'il erre dans l'espace à bord d'un vieux cargo, un adepte de la Force risque toujours de subir plus de blessures qu'un citoyen lambda. Ce genre d'individu spécial se tient volontairement à l'écart de la société galactique civilisée et, de fait, le matériel médical transportable s'avère d'une importance considérable pour lui. Bien que les cuves à bacta demeurent hors de portée de la plupart des fugitifs de la Force, des produits comme les stimpacks, la synthéchair ou les kits de survie contribuent déjà à leur faciliter la vie.

BACTA

Technologie médicale en usage depuis des temps anciens, le bacta a tout du produit miracle. Développé il y a des millénaires, il s'agit d'un liquide clair bien que visqueux, au sein duquel baignent des millions de bactéries synthétiques altérées génétiquement. Compatible avec quasiment toutes les espèces de la galaxie, il accélère drastiquement la guérison tout en soignant les blessures les plus terribles sans laisser de cicatrices ou presque. Généralement, on immerge les patients dans de grandes cuves remplies du liquide épais, dans lequel ils restent en suspension, leurs fonctions vitales maintenues par des machines. Du fait de toute l'infrastructure nécessaire, ces cuves à bacta restent rares en dehors des installations médicales les mieux fournies et des vaisseaux-hôpitaux. Toutefois, il reste possible d'injecter le bacta ou de l'administrer via des patchs, ce qui fait qu'on en trouve sous diverses formes dans chaque médipack vendu dans la galaxie. Les règles du traitement des blessures via le bacta se trouvent à la page 226.

Modèles typiques : Aucun

MÉDIPACK DE SECOURS

Compactes et facilement transportables sans un sac à dos ou un petit compartiment, ces trousses de premiers soins fournissent de quoi traiter les blessures légères, mais aussi ce qu'il faut pour stabiliser une personne en état critique le temps de la transporter vers un bloc opératoire. Un médipack de secours standard (tels que ceux présents sur la plupart des vaisseaux) contient entre autres fournitures des bandages et des pansements, des patchs de bacta, du matériel médical de base comme des scalpels, des seringues et des forceps, ainsi que des coagulants et des applicateurs de chair synthétique. Des modèles plus avancés incluent un scanner médical limité capable de surveiller les signes vitaux d'un patient, ainsi qu'un ordinateur de taille réduite pourvu d'une base de données médicale, lequel suggèrera des traitements en fonction des informations fournies par le scanner.

Lorsqu'un personnage utilise un médipack de secours, il effectue ses tests de Médecine sans malus (cf. page 226).

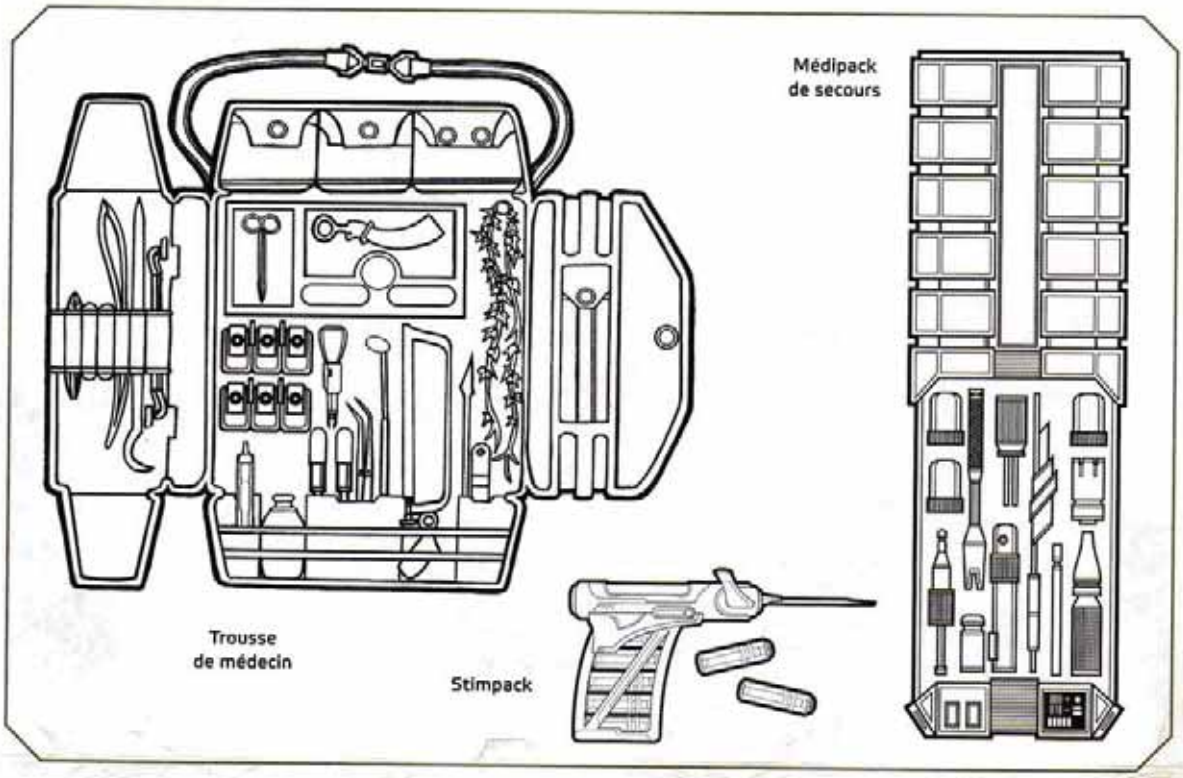
Modèles typiques : Médipack de secours d'Athakam MedTech, Médipack de secours GLiS de Chiewab

TROUSSE DE MÉDECIN

Équipement typique des docteurs et guérisseurs qui officient sur les mondes isolés, les trousses de médecin sont plus encombrantes et plus complètes que les médipacks. La plupart contiennent le matériel médical technologique usuel : médiscanner, ordinateur de diagnostic, attèles en spray, médicaments, etc. Cependant, de nombreux utilisateurs y placent des produits de soin naturels ou non conventionnels et il n'est pas rare d'y trouver toutes sortes de pommades, teintures officinales, cataplasmes et bandages spéciaux fabriqués à partir de la faune et de la flore locale.

Les trousses de médecin permettent à leurs utilisateurs d'effectuer des interventions médicales relativement complexes sur le terrain sans malus aux tests de Médecine (cf. page 226). Qui plus est, elles procurent □ à ces derniers. Enfin, grâce à leurs réserves de stimulants et autres onguents, elles offrent un ❤ automatique en cas de test de Médecine réussi.

Modèles typiques : De très nombreuses versions.



STIMPACK

Les stimpacks sont des systèmes d'auto-injection de taille réduite à usage unique renfermant un puissant mélange de bacta, d'analgésiques, d'anti-inflammatoires et d'antibiotiques. Ce cocktail permet de se remettre rapidement sur pied dans le feu de l'action. Il existe autant de modèles que de physiologies différentes, afin de s'adapter aux innombrables espèces peuplant la galaxie. La plupart des corporations pharmaceutiques, comme Chiewab et Athakam, en produisent.

Il faut dépenser une Manœuvre pour s'injecter un stimpack ou l'administrer à autrui. Ce sont des objets à usage unique qui soignent automatiquement 5 points de blessure. Il est possible d'utiliser plusieurs stimpacks à la suite, mais lorsque c'est le cas, ils guérissent une blessure de moins chaque fois (le second stimpack soigne 4 points de blessure, le troisième 3, et ainsi de suite). À partir du sixième, ils n'ont plus aucun effet, car le corps est saturé de principes actifs. Les substances du stimpack demeurent dans l'organisme pendant une journée standard : on peut donc en utiliser d'autres et bénéficier de leur effet complet après cette période. Pour plus de détail, rendez-vous à la page 226.

Modèles typiques : De très nombreuses versions.

PEAU ET CHAIR SYNTHÉTIQUES

La peau et la chair synthétiques constituent deux variantes d'une même substance employée à la fois en médecine et dans la réalisation de membres cybernétiques. Vendus sous la forme de patchs, de feuilles entières ou d'un gel épais, ces deux produits servent à soigner les contusions, les coupures ainsi que d'autres blessures légères. On les utilise aussi pour réaliser des greffes de peau ou en chirurgie esthétique. C'est la peau synthétique dont l'usage s'avère le plus fréquent, aussi bien sur le terrain que dans les blocs opératoires. La chair synthétique, quant à elle, est essentiellement employée pour recouvrir des pièces mécaniques, comme des prothèses cybernétiques ou même des droïdes entiers, afin de dissimuler leur nature artificielle.

Les applications de peau synthétique sont des objets à usage unique qui permettent de prodiguer les premiers soins en cas de coupure ou de contusion.

Modèles typiques : Chair Instantanée en patch de BioTech, Peau Instantanée en patch de BioTech.

MATÉRIEL D'INFILTRATION ET DE SÉCURITÉ

Bien que la dissimulation et le magouillage puissent paraître inconvenants aux yeux d'un utilisateur de la Force, la discrétion et le secret s'avèrent parfois indispensables. Pour un combattant de la liberté ou un petit criminel, échapper à l'attention de l'Empire peut exiger de se déguiser ou de tromper ses agents. Tous deux emploient d'ailleurs le même genre de matériel pour y parvenir.

MENOTTES

Les menottes servent à entraver les prisonniers. Il en existe de toutes les formes et de toutes les tailles, et beaucoup ont été conçues en fonction des particularités d'espèces intelligentes spécifiques.

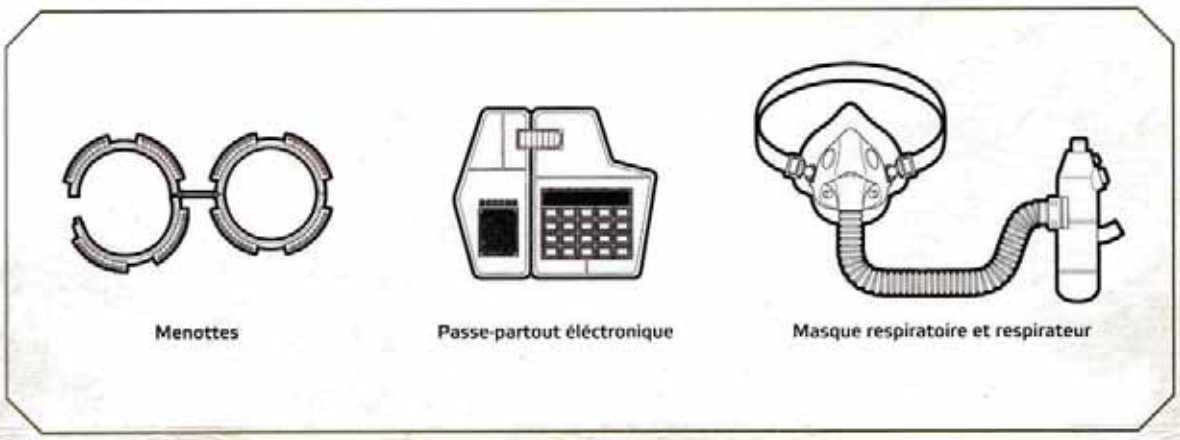
Pour se défaire d'une paire de menottes, il faut faire preuve d'une grande adresse ou d'une force incroyable. La difficulté varie en fonction du modèle, mais la plupart nécessitent de réussir **un test d'Athlétisme ou de Coordination Intimidant (◆◆◆◆)**.

Modèles typiques : Entraves-1 du syndicat Locris Securité

TROUSSE DE DÉGUISEMENT

Si certains pouvoirs peuvent embrumer l'esprit et dissimuler un visage, cela n'empêche pas les utilisateurs de la Force de ruser afin de se rendre encore moins reconnaissables. Les trousses de déguisement contiennent du maquillage, des perruques, divers postiches, des prothèses ainsi que des modificateurs chromatiques d'iris ; quelques-unes parmi les plus sophistiquées renferment également de fausses empreintes programmables et du camouflage ADN. Elles contiennent aussi des peintures de camouflage, afin que l'agent puisse se fondre plus facilement dans différents environnements.

Modèles typiques : Système de Déguisement Flex-Mask des Laboratoires LV, Maquillage de Théâtre Rapido de la corporation Mehrak



Menottes

Passe-partout électronique

Masque respiratoire et respirateur

PASSE-PARTOUT ÉLECTRONIQUE

Quand ils n'ont pas été perdus à jamais ou détruits, la plupart des artefacts et savoirs relatifs à la Force se trouvent bien gardés derrière les portes sécurisées des appartements de l'Empereur ou de Dark Vador. Une grande partie des serrures de la galaxie, y compris celles que l'on trouve sur des mondes arriérés de la Bordure Extérieure, reposent sur des systèmes électroniques complexes plutôt que sur un agencement mécanique. Les passe-partout électroniques sont des terminaux de piratage petits et puissants, quoique d'usage limité, conçus pour craquer les types les plus fréquents de serrures informatisées. Il existe une profusion de modèles différents, des variantes de base destinées aux habitations et véhicules civils, jusqu'aux appareils militaires lourdement modifiés et à même de donner accès au pont de commandement d'un destroyer stellaire de classe *Impérial* comme si l'on en possédait les codes de sécurité.

Modèles typiques : « Passe-partout » de serrurier du syndicat Locris Sécurité

BOUCHON D'ENTRAVE

Les bouchons d'entrave sont aux droïdes ce que les menottes sont aux créatures organiques. Via des crampons magnétiques ou des adhésifs chimiques, les bouchons d'entraves se fixent au châssis d'un droïde afin d'en restreindre les actions, le plus souvent au moyen d'une télécommande. Les modèles les plus simples se contentent d'éteindre leur cible, permettant à leur utilisateur de tromper la vigilance de gardes ou de témoins droïdes. Des versions plus sophistiquées, quant à elles, permettent de diriger un droïde à distance si on le souhaite.

Peu de droïdes s'avèrent capables de résister à la prise de contrôle de leurs programmes une fois le bouchon d'entrave fixé. Toutefois, les PJ droïdes sont bien sûr d'une autre trempe. Ils peuvent donc effectuer **un test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour ignorer le dispositif et continuer à agir normalement. En cas d'échec, et si le MJ l'autorise, ils peuvent retenter ce test plus tard.

Modèles typiques : Bouchon d'entrave Maître d'Industrial Automaton

MATÉRIEL DE SURVIE

Survivre dans les régions les plus sauvages de la galaxie nécessite une résistance hors du commun et un esprit vif. Si l'on combine ces dons naturels avec une arme fiable, des outils et du matériel spécialisé, il devient possible de s'aventurer dans de nombreux environnements hostiles.

MASQUE RESPIRATOIRE ET RESPIRATEUR

Conçus pour permettre aux individus de différentes espèces de respirer dans une atmosphère autrement toxique pour eux, les masques respiratoires sont l'équipement de survie le plus fréquent. Les plus basiques sont de petits appareils à enfoncer dans les narines pour filtrer les toxines et les pathogènes aérobies. Les modèles plus sophistiqués recouvrent tout ou partie du visage et disposent de réglages permettant d'ajuster le mélange et la pression des gaz dispensés. Certains sont prévus pour le milieu aquatique et possèdent soit des branchies synthétiques (qui extraient de l'oxygène respirable), soit des réserves de gaz destinés à l'espèce du porteur.

Modèles typiques : Vagabond-6 de Gandorthral Atmosphérique

RATIONS DE COMBAT

Il s'agit de petites boîtes ou d'emballages facilement transportables, contenant une nourriture riche en calories et en vitamines, mais quasiment dépourvue de goût. Par le biais d'un réchaud chimique inclus, on obtient un repas comprenant une entrée, un plat principal et souvent un dessert. Le pack contient également des couverts jetables et des sachets de condiments et d'épices. Il compte pour un repas. Produites dans une profusion de styles culinaires, il existe des rations adaptées au métabolisme de chaque espèce de la galaxie.

Modèles typiques : Rations Vieux Randonneur, Repas Instantané de Chiewab Nutrition

COMBINAISON SPATIALE

Destinées à isoler les individus du vide spatial, de son froid extrême et de ses radiations, les tenues spatiales sont généralement conçues pour une espèce spécifique. Elles incorporent des systèmes de survie ainsi que des biomoniteurs qui surveillent les paramètres physiques du porteur. Prévues pour des sorties de faible durée, elles ne contiennent de l'eau et des gaz atmosphériques que pour deux ou trois heures d'activité. De nombreux modèles possèdent en outre de petits propulseurs multidirectionnels, divers systèmes d'éclairages, des comlinks, des bottes magnétiques, des prises d'alimentation pour les outils, ainsi que toutes sortes d'autres accessoires pratiques. Chaque combinaison spatiale est vendue avec une trousse de réparation d'urgence, laquelle permet de remédier dans l'instant aux déchirures, aux fuites et autres pannes d'étanchéité. Notez que certaines sont également dotées d'un blindage léger.

Modèles typiques : Combinaison spatiale TaggeCo standard X.

KIT DE SURVIE POUR ÉTENDUES SAUVAGES

Emporter un kit de survie constitue une précaution nécessaire pour tous ceux qui voyagent régulièrement dans les étendues sauvages. La plupart incluent le matériel suivant : une couverture thermique, un outil multifonction ou un couteau de combat, une balise de détresse, deux comlinks d'urgence, une bobine de câble, des rations en barres, un médipack, deux respirateurs, un bidon avec filtre, un bâton luisant, cinquante mètres de ligne microfibre ultrarésistante, dix packs de rations et un pistolet de détresse.

Modèles typiques : Wanderkit de Pretormin Environnemental.

TENTE

Incluses dans les trousses de survie les plus complètes ou vendues séparément par certaines compagnies, les tentes sont des abris portatifs offrant une

protection contre les éléments. En fonction du modèle, elles permettent d'abriter un à six individus, tandis que leur matériau peut aller de la simple toile à la durasoie à mémoire de forme et à déploiement instantané.

Modèles typiques : De très nombreuses versions.

COUVERTURE THERMIQUE

Indispensables pour les espèces qui craignent les températures extrêmes (froid glacial ou chaleur torride), les couvertures thermiques servent aussi bien de manteau en journée que de couverture la nuit ou même d'abri.

Elles permettent d'ignorer jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés par des températures extrêmes.

Modèles typiques : aucun

LES OUTILS

Les outils servent à accomplir une tâche précise ou à la faciliter. Il en existe de toutes sortes, du vulgaire maillet au découpeur à plasma portable.

SAC À DOS

La plupart des sacs à dos ne sont que de simples sacs de toile divisés en compartiments et poches externes destinées à accueillir outils, équipement de survie, trophées, etc. Les modèles plus sophistiqués, comme ceux des forces armées ou des explorateurs chevronnés, sont bien sûr renforcés et fabriqués à partir de textiles haut de gamme. Ils incorporent parfois même des supports internes ultralégers afin de transporter des charges considérables.

Les sacs à dos augmentent de 4 points le seuil d'encombrement d'un PJ.

Modèles typiques : Sac à dos modulaire Vieux Randonneur Modèle 6 dit « Mule »

ROBES, VÊTEMENTS ET ARTICLES DIVERS

De nombreux objets sont banals ou sans valeur et un personnage peut les posséder sans qu'il soit nécessaire de les noter sur sa fiche. Matériel d'écriture, chrono, canif, sandwich et crédistick, vêtements de tous les jours, chaussures, chapeau, babioles et bijoux en toc, souvenirs et hologrammes de ses proches : tout cela peut servir à décrire un personnage et à lui donner un peu de couleur, mais ce n'est pas assez important pour qu'on en fasse le détail. Les joueurs peuvent considérer que leurs personnages possèdent tous les objets insignifiants qu'ils devraient logiquement avoir sur eux.

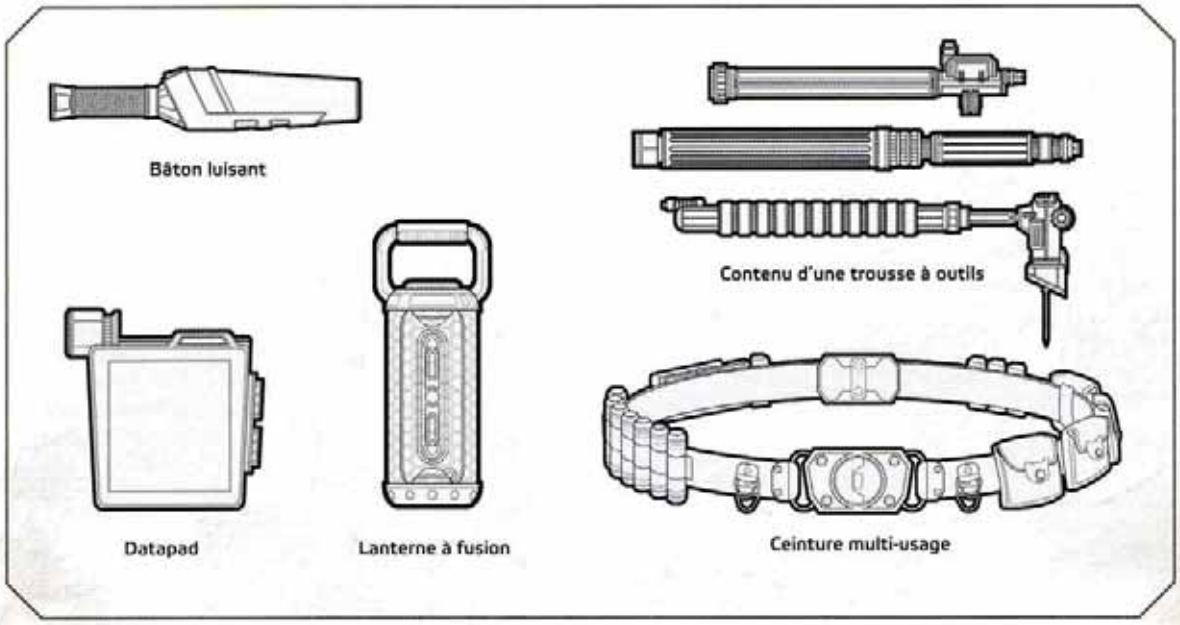
MATÉRIEL D'ESCALADE

Il existe de nombreux outils permettant de gravir ou de descendre en rappel des surfaces verticales. Qu'un personnage tente d'escalader une falaise escarpée ou la façade de transparacier luisante d'un immeuble de bureaux, il trouvera l'équipement adéquat. Un kit d'escalade se compose généralement de plusieurs longueurs de synthécorde ou d'un diffuseur de câble liquide, d'un crochet ou d'une prise adhésive, d'un certain nombre de pitons et de piolets, de marteaux, et d'autres outils servant à arrimer la « corde ».

Modèles typiques : Kit d'escalade de base de Pretormin Environnemental

DATAPAD

On trouve des datapads dans toute la galaxie. Combinaisons remarquables d'outil de communication, d'holodisque, d'ordinateur portable et de base de données personnelle, ces appareils faciles d'utilisation regroupent de



manière pratique des fonctionnalités dont on a toujours besoin. La plupart disposent d'écrans tactiles, tandis que d'autres jouissent d'une interface holographique. Les plus avancés peuvent se connecter à l'HoloNet galactique. Ils peuvent également bénéficier de systèmes de cryptage : de nombreux modèles effacent automatiquement leur mémoire en cas de perte ou de vol.

Modèles typiques : Secrétaire de poche Ultra MX de SoroSuub

MUNITIONS / CELLULES ÉNERGÉTIQUES

Bien que les blasters disposent généralement de gros chargeurs énergétiques, garder quelques cellules de rechange sous le coude peut être une bonne idée.

Les munitions supplémentaires permettent d'ignorer un résultat ▽ provoquant une pénurie de munitions avec une arme à distance. Il faut cependant dépenser une manœuvre pour recharger et pouvoir reprendre le combat.

Modèles typiques : De très nombreuses versions.

LANTERNE À FUSION

Les lanternes à fusion servent de source de lumière et de chaleur. Extrêmement robustes et réputées pour leur fiabilité, elles peuvent aussi servir à recharger toutes sortes d'outils et d'appareils électroniques, à condition de disposer des câbles idoines pour les y relier.

Modèles typiques : Lanterne à fusion Powermax de SoroSuub.

BÂTON LUISANT

Tenu à la main, un bâton luisant produit un éclairage directionnel qui sert dans toutes sortes de situations. En effet, ce petit objet projette un faisceau de lumière vive de portée tout à fait respectable.

Modèles typiques : De très nombreuses versions.

TROUSSE À OUTILS

La trousse à outils reste une pièce d'équipement essentielle dès que l'on a besoin de travailler sur des systèmes mécaniques. Avec les bons outils sous la main, il y a peu de tâches de réparation ou de construction qu'un technicien ne puisse accomplir, à condition qu'on lui en donne le temps.

Les trousses à outils permettent de tenter des tests de Mécanique afin de réparer du matériel endommagé et même de « soigner » des droïdes.

Modèles typiques : Trousse à outils 20 pièces du mécanicien de l'espace, de Regalis Engineering

CEINTURE MULTI-USAGE

Cet équipement permet d'accéder rapidement à l'objet dont on a besoin. Son contenu, comme les configurations possibles, dépend du propriétaire et de la mission qu'il doit remplir. Cet équipement comporte souvent des étuis pour les armes et les chargeurs.

Une ceinture multi-usages augmente de 1 point le seuil d'encombrement d'un PJ.

Modèles typiques : De très nombreuses versions.

HOLOCRONS ET AUTRES ARTEFACTS ANCIENS

Au cours de la longue histoire de la galaxie, de nombreux ordres, traditions et religions ont perçu la Force à leur propre manière. Bien que la plupart de ces organisations aient disparu depuis longtemps dans les brumes du passé, il arrive parfois qu'on retrouve un artefact ou un talisman leur ayant appartenu. La plupart de ces objets ne sont que de simples curiosités, mais certains semblent investis d'une étincelle de pouvoir, placée là on ne sait par quel moyen.

TALISMAN DE MÉDITATION

Toutes sortes de traditions et de religions centrées sur la Force se sont servi d'accessoires destinés à plonger leurs adeptes dans un état méditatif. Parmi ces objets et substances, on compte les perles de prière de l'Ordre Hermétique de Solaran, la Roue Cosmique des Mystiques de Voss, ou encore l'encens des Maîtres dagoyens. Bien que très différents, ces talismans remplissent la même fonction : aider un individu à atteindre la paix intérieure et l'illumination.

Un personnage sensible à la Force qui dispose d'un talisman de méditation augmente son seuil de stress de 2 points tant qu'il demeure un Parangon du côté lumineux.

MASQUE DE DÉMON

Chaque culture de la galaxie connaît des histoires de monstres effrayants dotés de pouvoirs surnaturels. Bien qu'il s'agisse la plupart du temps de simples contes, certains disciples du côté obscur ont adopté l'imagerie associée à ces créatures dans le but de répandre la peur dans le cœur de leurs ennemis et de renforcer la détermination dans celui de leurs suivants. Parfois portés par des générations d'adeptes du mal, des masques de démon se sont vus investis d'une parcelle d'énergie obscure et procurent depuis certains pouvoirs à leurs porteurs.

Un personnage sensible à la Force qui porte un masque de démon augmente son seuil de blessure de 2 points s'il s'agit d'un utilisateur du côté obscur. Les individus qui doivent effectuer un test de Sang-froid pour résister à la peur causée par le personnage qui arbore le masque souffrent d'un nombre de ■ égal à sa valeur de Force.

TALISMAN DES POINGS DE FER

Au fil des siècles, de nombreuses traditions guerrières ont employé le pouvoir de la Force. Les Jedi et les Sith sont les plus connus, mais contrairement à ces deux ordres qui se servaient de sabres laser, d'autres se sont tournés vers le combat à mains nues et l'accomplissement de prouesses physiques capables de transformer le corps de leurs adeptes en arme redoutable. Le Talisman des Poings de Fer provient d'une de ces traditions : il canalise l'énergie de la Force dans la chair de son porteur, rendant son corps aussi dur que l'acier.

Si le porteur de ce talisman est sensible à la Force, il gagne l'attribut Cortosis. Cela signifie que toute armure qu'il porte et toutes les attaques de Pugilat qu'il

entreprend bénéficient de cet attribut. De plus, ses attaques de Pugilat possèdent désormais l'attribut Perforant X, où X est égal à sa valeur de Force actuelle.

HOLOCRON

Un holocron, ou chronique holographique, est un petit système d'archivage mécano-organique capable d'emmagasiner une quantité formidable d'informations. Ces artefacts de la taille d'un poing furent inventés il y a bien longtemps par les Jedi et les Sith afin de stocker leurs connaissances et leur enseignement. Construits à partir de cristaux particuliers enchâssés dans une structure de métal précieux ou de polycarbonite, ces appareils utilisent une technologie hologrammatique de pointe pour cartographier et classer les cheminements neuronaux d'un individu. En substance, chaque holocron conserve une empreinte de la mémoire et des connaissances d'un Jedi ou d'un Seigneur Sith afin qu'on puisse y accéder.

Leur contenu est disponible via un dispositif holographique avancé, calqué sur la personnalité et les traits de l'individu dont l'artefact préserve le savoir. Ce gardien fait office d'interface utilisateur, de moteur de recherche et de système de sécurité. Une fois activé, le petit hologramme est projeté au-dessus de l'appareil. On peut alors s'adresser au gardien afin qu'il prodigue une leçon, réponde à des questions ou discute simplement. Remarquablement intelligent et observateur, il se sert des énergies latentes de la Force pour « lire » les motivations et la personnalité de son utilisateur. Il peut ainsi adapter son discours à l'expérience, aux compétences et à l'assurance que manifeste ce dernier. Certains gardiens, en particulier ceux créés par les Sith ou qui ont été corrompus par le passage des siècles, peuvent mentir pour égarer les naïfs et ainsi provoquer des dommages irrémédiables.

Autrefois, la plupart des holocrons se trouvaient sur Coruscant, au Temple Jedi. Hélas, presque tous furent perdus durant la Grande Purge, lorsque Dark Sidious s'empara des archives et détruisit ou confisqua tous ceux sur lesquels il put mettre la main. Cependant, quelques-uns étaient dispersés dans la galaxie et s'y trouvent toujours. Mais entre la proscription qui touche les propriétaires d'artefacts Jedi et la rareté des holocrons, bien peu nombreux sont les individus qui en ont déjà entendu parler, et ceux qui savent où les trouver sont encore plus rares.

Trouver un holocron devrait être l'objectif d'une quête ou d'une campagne entière de **Force et Destinée**. Il est logique qu'un tel objet ne se trouve pas en évidence dans les rayonnages de la boutique du coin ou posé au milieu des archives locales. Du fait de son extrême rareté et de sa puissance, le MJ devrait se montrer très prudent en introduisant un holocron dans le jeu, car en découvrir un peut bouleverser complètement la physionomie de l'histoire en cours.

Selon sa nature, un holocron peut accorder de nouveaux pouvoirs de la Force, des talents basiques ou avancés, de nouvelles compétences (ou les améliorer). Il est également possible qu'il puisse augmenter les dégâts d'un type spécifique d'attaque (Corps à corps, Distance, Artillerie, Sabre laser, etc.) ou procurer n'importe quel bonus que le MJ jugera approprié. La première fois qu'un PJ tente d'employer un holocron donné, il doit réussir un **test de Connaissances (Culture) Difficile (◆◆◆)** pour éveiller l'artefact et appeler son gardien. Une fois que l'appareil est activé, le personnage doit passer un certain temps (déterminé par le MJ) à étudier l'holocron et à converser avec son gardien avant de pouvoir bénéficier du moindre bonus en termes de jeu. Le PJ n'a plus besoin d'effectuer de test pour activer l'objet les fois suivantes.

Sauf mention contraire, chaque holocron accorde un bénéfice permanent à son utilisateur : deux compétences, déterminées par le MJ, deviennent des compétences de carrière tant que le PJ garde l'objet en sa possession. La nature de ces compétences dépend de l'artefact en question (pour des exemples, voir **table 2-7 : Compétences des holocrons** page 109). En outre, certains accordent des bonus supplémentaires, parfois permanents, mais le plus souvent à usage unique. Dans certains cas, l'utilisateur peut continuer de consulter le gardien à la recherche d'informations, mais les bonus déjà accordés ne le sont pas une seconde fois.

TABLE 5-11 : HOLOCRONS ET ARTEFACTS

Objet	Prix	Enc	Rareté
Holocron	(I) 100000	1	10
Masque de démon	(I) 4000	1	10
Talisman de méditation	(I) 4000	1	10
Talisman des Poings de Fer	(I) 8000	1	10



MODIFICATIONS ET AMÉLIORATIONS

Il existe plusieurs modes de production dans la galaxie de *Star Wars* : quelques armes et équipements sont fabriqués artisanalement (comme le second sabre laser de Luke Skywalker) tandis que la grande majorité est usinée et assemblée sur les lignes de montage des planètes industrielles. Ceci dit, suivant les conditions locales, même les objets produits en masse peuvent connaître des variations par rapport au même modèle fabriqué ailleurs. Ce genre de différence est également valable dans le cas du matériel modifié par son propriétaire : l'armure de Boba Fett est très différente de celle de son père par exemple.

Par souci de simplicité, le matériel décrit dans **Force et Destinée** est regroupé en catégories, et chaque objet, chaque arme suit des règles précises. Les joueurs sont cependant libres de personnaliser leurs équipements, tant en apparence (ce qui est sans incidence en termes de jeu) que vis-à-vis du système de jeu (ce qui change leurs capacités et statistiques).

Pour ce faire, ils doivent acheter des kits, des pièces qui s'installent sur les objets, les armes et les véhicules afin de les rendre plus polyvalents ou plus performants. Une fois en place, chacun d'eux procure un modificateur prédéterminé (ou plusieurs). Pour peu qu'ils soient bien conçus, ils ne sont pas très difficiles à poser et, à moins d'être interrompue, l'opération ne prend que quelques minutes.

Les kits se glissent dans les emplacements (emp) prévus pour les recevoir (vous en trouverez le nombre dans le descriptif de chaque objet). Ils confèrent tous un bonus ou un avantage, augmentant d'un point ou deux la vitesse d'un vaisseau, ou octroyant plus de points d'encaissement à une armure. Les choses vont rarement plus loin. Les personnages acquièrent un kit, l'installent, et se retrouvent avec une pièce unique adaptée à leurs besoins. Cela dit, s'ils souhaitent personnaliser encore leur matériel, ils peuvent se tourner vers le système de modificateurs (ou mods).

MODIFIER LES KITS

La plupart des kits peuvent recevoir un certain nombre de **modificateurs ou « mods »**. Ce sont les modifications qu'un bon mécanicien peut leur apporter afin de les rendre encore plus dangereux ou performants. Vous en trouverez la liste dans la description de chaque augmentation, dans la rubrique **mods possibles**.

La plupart des mods sont suivis d'un nombre entre crochets. Ceci indique le nombre de fois que l'option en question peut être installée.

Les mods servent à mettre en scène le doigté des techniciens et des mécanos, leur talent pour bricoler et transformer le matériel. Bien sûr, la technologie a toujours ses limites et la liste des modifications possibles est là pour le rappeler discrètement.

INSTALLER LES MODS

Pour mettre en place un mod, il faut en choisir un qui n'est pas encore installé, dépenser 100 crédits afin de réunir les pièces nécessaires, posséder une trousse à outils, avoir quelques heures devant soi et se lancer dans un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**.

En cas de réussite, le mod est installé et l'objet bénéficie désormais des bonus qu'il confère. En cas d'échec, il est impossible d'essayer de l'effectuer une seconde fois : c'est un échec. Si un ou plusieurs désastres ⛉ sont obtenus, l'opération échoue à tel point que le kit lui-même est hors service.

Pour chaque mod supplémentaire installé sur un kit après le premier, les composants coûtent 100 crédits de plus et on ajoute 1 dé de difficulté au test de Mécanique.

TYPES DE MODS

Les Mods peuvent être classés en plusieurs grandes catégories.

- **Les mods de dégâts** : qui augmentent les dommages infligés par une arme.
- **Les mods d'attribut d'arme** : qui confèrent un nouvel attribut à une arme. La mention « Attribut (+1) » signifie que le mod octroie l'attribut au niveau 1 ou l'augmente de 1 si l'arme la possède déjà.
- **Les mods de talent inné** : qui confèrent un talent unique à celui qui utilise la pièce modifiée (mais uniquement lorsqu'il s'en sert). Exemple : si un personnage manie un blaster équipé du Talent inné (Arme en main), il peut le dégainer ou le rengainer comme s'il possédait le talent Arme en main, mais cela ne fonctionnera qu'avec ce blaster en particulier.
- **Les mods de bonus de compétences et de caractéristiques** : qui confèrent un bonus de +1 à une compétence ou une caractéristique de celui qui utilise l'objet modifié.
- **Les mods supplémentaires** : qui n'appartiennent à aucune autre catégorie. En règle générale, ce sont ceux dont les effets sont uniques ou très spécifiques.

KITS D'ARMES

Plus un personnage passe de temps avec une arme, plus il y a de chances pour qu'il la modifie afin de la rendre plus puissante ou de mieux l'adapter à ses goûts et à ses besoins. Vous trouverez dans cette section les améliorations et les modifications d'armes les plus répandues. En matière de personnalisation, il est toutefois difficile de dresser le catalogue complet de tout ce qu'il est possible de faire. Et bien qu'elle soit très détaillée, la liste qui suit est loin d'être exhaustive.

Au-delà du nombre d'emplacements, la taille et le type de l'arme influent aussi sur ce que l'on peut ou non y fixer. Pour prendre un exemple, les bipieds, les systèmes de tir auxiliaires et toutes les améliorations qui s'installent sous le canon ne peuvent être adaptés que sur les armes dont la forme le permet : dans ce cas précis, les fusils. De plus, et pour reprendre le même exemple, il est

TABLE 5-9: KITS D'ARME, DE SABRE LASER ET D'ARMURE

Kit	Prix	Encombrement	Emplacements nécessaires	Rareté
Kit d'arme				
Arme sur mesure	5000	–	1	6
Bipied	100	–	1	1
Gaine d'ombre	(I) 1500	–	1	5
Générateur de choc	250	–	1	4
Lame crantée	50	–	1	1
Lame monomoléculaire	1000	–	1	5
Réducteur énergétique pour blaster	(I) 750	–	1	4
Sangle	100	–	1	0
Tête lestée	250	–	2	3
Trépied	250	–	2	3
Viseur à vision nocturne	500	–	1	3
Viseur télescopique	250	–	1	1
Kit pour sabre laser				
Bille de Barab	(I) 15000	–	2	8
Cristal d'Ilum	(I) 9000	–	2	10
Cristal dantari	(I) 12000	–	2	9
Cristal de méphite	(I) 10000	–	2	10
Émetteur pour sabre d'entraînement	100	–	2	6
Gemme de dragite	(I) 14000	–	2	7
Gemme de sapithe	(I) 18000	–	2	10
Gemme lorrdienne	(I) 9600	–	2	8
Modificateur de phase	4500	–	2	6
Perle de dragon Krayt	(I) 15000	–	2	10
Poignée allongée	3800	–	1	7
Poignée courbe	1000	–	1	6
Poignée personnalisée supérieure	5000	–	1	6
Kit d'armure				
Armure sur mesure	5000	–	1	6
Bouclier thermique	1000	–	1	3
Isolation au froid	1000	–	1	3
Scanner tête haute	750	–	1	4
Système de biofeedback	3300	–	2	5
Système de dispersion énergétique	500	–	1	4

bien sûr impossible d'en installer deux : aucune arme dans la galaxie n'est assez grande pour ça. En matière de compatibilité, les joueurs et les MJ doivent donc tenir compte de l'amélioration, de ses statistiques, et faire preuve de bon sens. Note : les valeurs entre crochets de la catégorie mods possibles indiquent le nombre de mods du type précisé que l'on peut ajouter au kit.

ARME SUR MESURE

Un artisan peut modifier même la plus simple des armes, l'adapter aux besoins de son propriétaire, et en faire un terrible instrument de mort et de guerre.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère à l'arme l'attribut Bonne qualité
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits

BIPIED

Les bipieds sont de simples tubes de métal qui se placent sous le canon. Ils permettent de stabiliser les armes lourdes et encombrantes afin d'en améliorer le tir. Très utiles pour mettre les pièces en batterie, ils servent surtout aux équipes de support d'infanterie et aux tireurs d'élite isolés. Ces kits ne peuvent être installés que sur les fusils, les carabines et les blasters à répétition légers. Il faut dépenser une manœuvre pour les déployer.

Modèles typiques : Bipied classique Galactic Arms XA, Bipied de précision Czerka AA20
Effets : Diminuez le niveau de l'attribut Encombrant de l'arme de 2 lorsque le bipied est déployé sur une surface stable (au sol comme sur une position en hauteur).
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 100 crédits

GAINE D'OMBRE

Les chasseurs de primes, les assassins et les criminels ont régulièrement besoin de cacher une arme sur eux afin de pouvoir approcher un individu lourdement surveillé sans donner l'alarme. Une gaine d'ombre consiste en un petit projecteur placé sur l'arme, capable de la cibler spécifiquement et de la dissimuler (avec son holster) au moyen d'un champ de camouflage optique. Ce kit peut être installé uniquement sur une arme d'encombrement 2 ou moins.

Modèles typiques : Gaine d'ombre WCS de Merr-Sonn
Effets : Augmente de deux dés la difficulté de tout test réalisé pour trouver l'arme et sa gaine.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : (I) 1500 crédits

GÉNÉRATEUR DE CHOC

Un kit générateur de choc inflige une décharge électrique à une cible en plus des dégâts normaux de l'arme. Généralement installée sur une matraque ou un autre armement contondant, cette amélioration est souvent employée par les services de sécurité afin de neutraliser un suspect sans le tuer.

Un générateur de choc peut être installé sur toute arme contondante de Corps à corps ou de Pugilat.

Modèles typiques : Bobine à pulsations EV45 de Coro-Tech, Étourdisseur « Enforcer » de SoroSuub
Effets : confère à l'arme l'attribut Étourdissement 2.
Mods possibles : Attribut d'arme (Étourdissement +1) [3]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits

LAME CRANTÉE

Cette modification est aussi simple que cruelle. Presque n'importe qui est capable de faire des entailles dans une lame et de la rendre ainsi capable de déchiqueter la chair et les os. Toutes les armes de corps à corps tranchantes peuvent recevoir cette amélioration.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère à l'arme l'attribut Sanguinaire (+1).
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 50 crédits

LAME MONOMOLÉCULAIRE

Toutes les lames, même celle d'une vibroarme, peuvent être affûtées jusqu'au niveau moléculaire et renforcées au laser. Toutes les armes de mêlée possédant un tranchant peuvent recevoir cette amélioration.

Modèles typiques : aucun
Effets : le niveau de critique de l'arme diminue de 1 jusqu'à un minimum de 1.
Mods possibles : Attribut d'arme (Perforant +1) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

RÉDUCTEUR ÉNERGÉTIQUE POUR BLASTER

Grâce à ses tirs d'énergie concentrée, le blaster est l'une des armes les plus puissantes de la galaxie. Cependant, les individus qui veulent rester discrets tout en abattant leur cible à distance sont souvent obligés de se tourner vers d'autres types d'armements. C'est pour cela que certains assassins et espions se servent de réducteurs énergétiques pour blaster. Ce kit réduit significativement la luminosité du tir, mais au prix d'une partie de sa puissance d'arrêt. Bien que les faisceaux soient toujours visibles dans un environnement sombre, un assassin peut employer son arme dans un lieu bien éclairé sans se soucier d'attirer trop d'attention. Ce kit ne peut être installé que sur des blasters qui emploient les compétences Distance (armes légères) ou Distance (armes lourdes).

Modèles typiques : Réducteur énergétique B78 de Cerzka
Effets : Augmente de 1 dés la difficulté des tests effectués pour repérer un tir en provenance de l'arme. Réduit ses dégâts de 1 point.
Mods possibles : inflige ■ aux tests réalisés pour repérer le tir [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : (I) 750 crédits

SANGLE

Les sangles sont des longueurs de cuir ou de tissu synthétique. Elles permettent de transporter plus facilement les armes longues, comme les fusils blaster et les fusils à percussion. Des modèles artisanaux à peine ajustables aux bretelles en tissu spécialisées à multiples réglages, il en existe des milliers. Seules les armes à distance (Armes lourdes) peuvent en être équipées.

Modèles typiques : Sangle artisanale en cuir de Bantha, Sangle 1 point à décrochage rapide.
Effets : diminue la valeur d'encombrement de 1.
Mods possibles : Talent inné (Arme en main) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 100 crédits

TÊTE LESTÉE

Les armes contondantes conçues pour assommer ou tuer, comme les matraques, les gourdins et les marteaux, infligent des dégâts grâce à leur poids. Elles peuvent toutes bénéficier d'un peu de lest en plus. Il est possible de les forger dans des métaux plus lourds dès le départ, ou d'y fixer plus tard des plaques de métal supplémentaires et des clous. Cette amélioration ne peut-être appliquée qu'aux armes de pugilat et aux armes de corps à corps contondantes.

Modèles typiques : aucun
Effets : Dégâts +1
Mods possibles : Dégâts +1 [1], Attribut d'arme (Choc +1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 250 crédits

TRÉPIED

Créés pour stabiliser les plus grosses armes que les créatures organiques puissent manier, les trépieds sont courants dans les unités d'infanterie. Ils sont idéaux pour mettre les armes de soutien lourd, comme les blasters E-Web de l'Empire, en batterie. En matière de technologie, les trépieds mêlent tubes hydrauliques auto-ajustés et réseaux de répulseurs d'appoint à faible intensité. Ils ne peuvent être installés que sur les armées utilisées avec les compétences Distance (armes lourdes) et Artillerie. Il faut deux manœuvres de préparation pour les déployer.

Modèles typiques : trépied pour arme lourde BlasTech 3R
Effets : diminue la valeur d'encombrement de l'arme de 3. Une fois déployée, l'arme pivote, mais ne peut plus être déplacée.
Mods possibles : Attribut d'arme (Encombrant -1) [2]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 250 crédits

VISEUR À VISION NOCTURNE

Ce kit utilise un système optique similaire à celui qui équipe les électrojumelles. Il capte les longueurs d'onde infrarouges, ce qui permet à un tireur de suivre la signature thermique d'une cible dans le noir complet ou même à travers un mur. Cependant, ce viseur ne fait pas la distinction entre les sources de chaleur générées par des êtres vivants et les autres, issues de phénomènes naturels ou artificiels (et il est aveugle aux formes de vie qui ne produisent pas de chaleur). Toutes les armes à distance peuvent en être équipées (à l'exception des armes à usage unique, comme les grenades, et de celles qui n'en auraient aucun usage, comme les lance-flammes.)

Modèles typiques : Viseur nocturne LRS de Fabritech, Infrascope modèle 45 de Zikon Optic
Effets : retire jusqu'à ■■ aux tests effectués pour utiliser l'arme dans le noir.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 500 crédits

VISEUR TÉLESCOPIQUE

Appréciés des tireurs d'élite et des chasseurs, les viseurs télescopiques ressemblent à de longs tubes qui renferment un jeu de lentilles à fort pouvoir grossissant. Toutes les armes à distance peuvent en être équipées (à l'exception des armes à usage unique, comme les grenades, et de celles qui n'en auraient aucun usage, comme les lance-flammes.)

Modèles typiques : Viseur télescopique Merr-Sonn 80z, Viseur longue portée Zikon Optics modèle 40
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests d'attaque à portée longue et à portée extrême.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits

AMÉLIORATION DE SABRE LASER

Armes emblématiques d'une ancienne religion désormais hors-la-loi, les sabres laser sont avant tout des pièces uniques. Ceci mis à part, ils sont semblables aux autres armes et peuvent être modifiés pour correspondre aux goûts et aux besoins de leurs utilisateurs. La partie la plus importante d'un sabre, et la plus susceptible d'être changée, est le cristal focalisateur qui transforme les puissantes énergies plasmatiques en lame de lumière cohérente. Le changer est certainement la modification la plus simple et la plus rentable qu'on puisse effectuer pour améliorer l'arme. Bien que de nombreuses variétés existent, chacune arborant une forme et une couleur différente, les cristaux sont tous constitués d'un incroyable réseau mêlant matériaux organiques et minéraux. Installer un nouveau cristal peut offrir bien des capacités particulières à un sabre laser : créer une explosion sonique quand il frappe, augmenter les dommages qu'il inflige, ou même le rendre plus aisé à manier. L'arme ne peut en contenir qu'un seul à la fois, mais le changer est assez facile tant qu'on dispose de temps, des bons outils et de la concentration nécessaire.

Les cristaux les plus connus viennent de la planète Ilum et des mondes situés dans le système Adega et aux alentours. Sous la République Galactique, quand les Jedi étaient à l'apogée de leur puissance, les cristaux pour sabre laser étaient déjà rares, et leur récolte nécessitait beaucoup de temps et d'énergie. Aujourd'hui, alors que la galaxie est tenue d'une main

de fer par l'Empire, en acquérir un s'avère encore plus difficile. Après s'être emparé du pouvoir, Palpatine fit fermer ou détruire toutes les sources d'approvisionnement et envoya ses agents parcourir l'espace afin de retrouver les cristaux encore en circulation. De nos jours, s'en procurer un exemplaire s'apparente plus à une quête jalonnée d'épreuves qu'à une simple transaction commerciale . Ceux qui désirent construire leur propre sabre laser devraient s'attendre à croiser de nombreux dangers pendant leurs recherches.

On peut modifier un sabre laser de diverses autres manières ; il est possible d'opter pour une poignée à la forme non conventionnelle ou sculptée dans un matériau exotique, et même y adjoindre divers accessoires susceptibles d'en améliorer le maniement, les dégâts, et d'autres caractéristiques. La liste qui suit présente une sélection de kits comprenant des cristaux, des poignées et des systèmes internes.

Quand un personnage modifie son propre sabre laser, il réduit de 2 le nombre de dés de difficulté des tests de Mécanique nécessaires (jusqu'à Simple [–]). Ce que recoupe exactement l'expression « son propre sabre laser » devrait être discuté avec le joueur, mais cela ne devrait désigner que l'arme que le personnage a l'habitude d'employer et à laquelle il est habitué. « Prêter » son sabre laser à un personnage plus doué en Mécanique pour qu'il s'occupe de le bidouiller ne devrait pas être autorisé.

LES CRISTAUX POUR SABRE LASER

Les cristaux sont un type d'amélioration exclusif aux sabres laser. Cependant, il s'agit de bien plus que de simples kits : ils constituent le cœur des sabres et définissent ainsi les caractéristiques individuelles de chacun. Au cours des millénaires, les Jedi se sont servis de nombreux types de gemmes pour fabriquer leurs armes. Néanmoins, tous font partie de la grande famille des cristaux kyber. Quelque chose dans leur structure leur permet de contenir et de focaliser les énergies qui les parcourent afin de former la lame de lumière du sabre. Il s'agit là de la seule caractéristique commune à toutes les variantes issues de différents mondes.

Un sabre laser ne peut avoir qu'un seul cristal, mais s'il en contient déjà un, il est possible de le remplacer par un autre. Comme indiqué dans les entrées « Effets », les cristaux ont une forte influence sur les dégâts, le niveau de critique et les attributs d'un sabre.

Quand il installe les « mods » disponibles pour certains kits de type cristal, un personnage sensible à la Force peut utiliser sa connexion avec cette énergie mystique afin de guider ses mains. Dans ce cas, il peut ajouter à son groupement de dés un nombre de ● égal à sa valeur de Force. Il peut ensuite dépenser ◐ pour ajouter ✲ ou ↻ au résultat.

BILLE DE BARAB

Ces rares cristaux kyber proviennent de régions montagneuses de Barab I, le monde hautement irradié des Barabels, une espèce d'humanoïdes reptiliens. Souvent rassemblées en petits amas, les Billes de Barab sont chaudes au toucher et brillent d'une ardente lumière interne. Quand on en installe une dans un sabre laser, elle forme une lame incandescente au rayonnement si violent qu'on croirait qu'elle est sur le point de perdre sa cohésion. Une telle arme s'avère légèrement radioactive, mais elle peut mettre feu à une cible suite à un coup chanceux ou très précis.

Une Bille de Barab est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer une Bille de Barab fait passer les dégâts de base du sabre laser à 8 et son niveau de critique à 3. De plus, il gagne les attributs Brèche 1, Briseur et Incendiaire 1. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Attribut d'arme (Incendiaire +1) [2], Attribut d'arme (Sanguinaire +1) [2]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 15000 crédits

CRISTAL D'ILUM

Les cristaux kyber gisant dans les profondeurs des cavernes d'Ilum étaient très prisés des Jedi, qui les employaient dans la construction de leurs sabres laser. La planète glacée revêtait une importance particulière dans la tradition de l'Ordre, et les jeunes Padawans s'y rendaient dans le cadre de leur entraînement. Là, ils communiaient avec la Force et tentaient d'en saisir la volonté afin de découvrir le cristal qui irait se loger dans leur premier sabre laser.

Un cristal d'Ilum est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer un cristal d'Ilum fait passer les dégâts de base du sabre laser à 6 et son niveau de critique à 2. De plus, il gagne les attributs Brèche 1 et Briseur. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Attribut d'arme (Sanguinaire +1) [2], Dégâts +1 [4], Réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 9000 crédits

CRISTAL DANTARI

Comme leur nom le suggère, les cristaux dantari proviennent de la planète Dantooine, dans la Bordure Extérieure. On ne sait pas exactement comment ils se forment, si ce n'est qu'on les trouve à l'intérieur des œufs des kinaths, des arachnides cavernicoles géants et particulièrement venimeux. Ces cristaux kyber multicolores étaient autrefois très populaires auprès des membres de l'Ordre Jedi, un engouement compréhensible quand on sait que placée dans un sabre laser, une de ces pierres peut aider le porteur de l'arme à maintenir sa concentration et son calme.

Un cristal dantari est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer un cristal dantari fait passer les dégâts de base du sabre laser à 7 et son niveau de critique à 2. De plus, il gagne les attributs Brèche 1 et Briseur. Quand le personnage effectue un test de pouvoir de la Force dans le cadre d'un test de combat, il peut dépenser ◑ pour récupérer deux points de stress. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et capacités et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Dégâts +1 [2], Réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 12000 crédits

CRISTAL DE MÉPHITE

On trouve ces rares cristaux au lustre éclatant sur une poignée de planètes du système Adega et de ses alentours. Des cinq types de gemmes appelés collectivement cristaux adégans, le méphite est le plus à même d'être placé dans un sabre laser en raison de sa structure interne et de ses capacités de modulation de la lumière. Comme tous ses « cousins » adégans, ce cristal est sensible à la Force et peut contenir une petite parcelle du pouvoir de son porteur. Ainsi imprégné et placé dans un sabre laser, il dégage une faible signature d'énergie mystique, assez stable pour être ressentie par les adeptes de la Force qui se trouvent dans les parages.

Un cristal de méphite est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer un cristal de méphite fait passer les dégâts de base du sabre laser à 8 et son niveau de critique à 2. De plus, il gagne les attributs Brèche 1 et Briseur. Les personnages sensibles à la Force qui utilisent un pouvoir pour sentir leur environnement détectent automatiquement un sabre laser garni d'un cristal de méphite situé dans sa zone d'effet. Si le cristal est retiré, l'arme perd les attributs décrits plus haut et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Dégâts +1 [3], Réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1], Attribut d'arme (Sanguinaire +1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 10000 crédits

ÉMETTEUR POUR SABRE LASER D'ENTRAÎNEMENT

À l'époque de la République, les Jedi autorisaient leurs novices à s'exercer à l'art de l'escrime avec des modèles non mortels de leurs fameux sabres laser. En apparence, la version d'entraînement est tout à fait semblable à une arme normale, mais son cristal a été remplacé par un émetteur spécial. Ce dernier crée une lame capable d'infliger au pire des chocs étourdissants.

Un émetteur pour sabre laser d'entraînement est un cristal pour sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer un émetteur pour sabre laser d'entraînement fait passer les dégâts de base de l'arme à 6 et son niveau de critique à -. De plus, il gagne l'attribut Dégâts étourdissants. Si l'émetteur est retiré, le sabre laser perd cet attribut et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 100 crédits

GEMME DE DRAGITE

On trouve les gemmes de dragite dans les cavernes de la chaine des D'olop, sur M'haeli, un agrimonde de la Région d'Expansion. Ces petits cristaux kyber ternes et fragiles produisent un fort tintement quand on les frappe. Les employer dans un sabre laser est compliqué, étant donné qu'ils ont une fâcheuse tendance à se fissurer et à se briser facilement. Les lames que ces pierres créent palpitent et bourdonnent bruyamment, et quand un sabre qui en est équipé touche une cible solide, il produit un craquement assourdissant et une onde de choc capable de désorienter ou de blesser un individu.

Une gemme de dragite est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer une gemme de dragite fait passer les dégâts de base du sabre laser à 7 et son niveau de critique à 3. De plus, il gagne les attributs Brèche 1, Briseur et Désorientation 1. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Attribut d'arme (Désorientation +1) [2], Attribut d'arme (Choc +1) [2], Dégâts +1 [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 14000 crédits

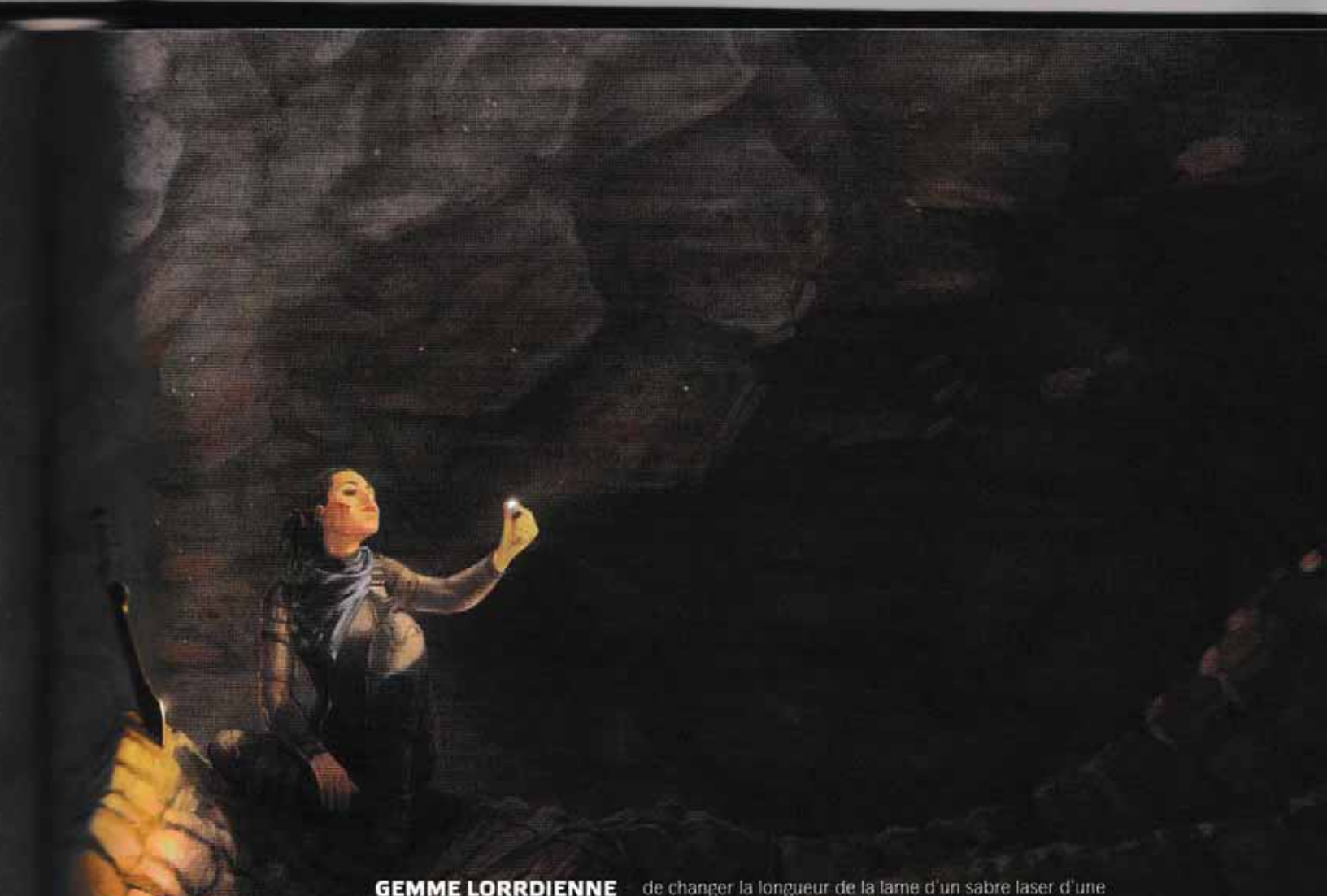
GEMME DE SAPITHE

On raconte que les gemmes de sapithe proviennent de Lwhekk, un monde étrange et mystérieux des Régions Inconnues. Ces pierres sont semblables aux perles de dragons Krayt dans la mesure où elles se forment également quand des roches contenant les éléments nécessaires sont ingérées par une grande créature. Dans ce cas, il s'agit des gigantesques vers volices, tous disparus depuis bien longtemps. Par conséquent le seul moyen de se procurer une gemme de sapithe consiste à creuser afin de trouver les restes fossilisés d'un de ces animaux. Ce cristal rappelle une écaille de serpent brillante et lisse, et possède une structure interne incroyablement complexe capable de magnifier l'intensité de toute lumière qui la traverse. Placée dans un sabre laser, la gemme crée une lame d'une telle intensité qu'elle est capable de percer n'importe quoi avec une grande facilité.

Une gemme de sapithe est un cristal de sabre laser.

Modèles typique : aucun
Effets : installer une gemme de sapithe fait passer les dégâts de base du sabre laser à 7 et son niveau de critique à 2. De plus, il gagne les attributs Brèche 1 et Briseur. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Attribut d'arme (Brèche +1) [1], Dégât +1 [2], Réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 18000 crédits





GEMME LORRDIENNE

Ces cristaux kyber ont été récoltés par les esclaves lorrdiens à l'époque des Désordres de Kanz, il y a des millénaires. La populace servile, sensible à la Force, imprégnait les gemmes avec ses pouvoirs de manière à renforcer son complexe réseau de communication kinésique afin de parvenir à « lire » les actions futures et les émotions d'autrui. Quand elle est installée dans un sabre laser, une telle pierre apporte un avantage décisif en combat en permettant de prédire les mouvements d'un adversaire.

Une gemme lorrdienne est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer une gemme lorrdienne fait passer les dégâts de base du sabre laser à 7 et son niveau de critique à 2. De plus, il gagne les attributs Brèche 1, Briseur et Parade 1. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Attribut d'arme (Parade +1) [1], Attribut d'arme (Déflexion +1) [2]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 9600 crédits

MODIFICATEUR DE PHASE

Déjà considéré comme une antiquité dépassée à l'époque de la Guerre des Clones, le modificateur de phase est un artefact ancien, issu d'une époque encore plus violente. Conçu pour prendre un adversaire par surprise, il permet de changer la longueur de la lame d'un sabre laser d'une simple pression sur un bouton. Le Jedi peut alors tenter de pousser son avantage, tandis que son ennemi, surpris et confus, essaie d'adapter sa stratégie à la nouvelle configuration de l'affrontement.

Modèles typiques : aucun

Effets : une fois par rencontre, le porteur du sabre peut changer la longueur de la lame au prix d'une broutille. La prochaine attaque qu'il effectue durant ce tour au moyen de son sabre ignore la valeur de Défense au corps à corps de la cible.

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 2

PERLE DE DRAGON KRAYT

Très recherchées par les bijoutiers, les artisans et les riches collectionneurs du fait de leur éclat, de leur couleur et de leur propriété de réfraction, les perles de dragon Krayt sont sans conteste les cristaux les plus rarement employés dans la construction de sabres laser. Les dragons Krayt de Tatooine ont tendance à bénéficier d'une vie extraordinairement longue. Au cours de celle-ci, ils ingèrent des pierres afin de faciliter leur digestion. Au fil du temps, leur puissant suc gastrique dissout les minéraux en question, libérant parfois une variété particulière de cristal kyber. Incroyablement résistants, ces cristaux restent dans les entrailles des créatures durant toute leur

vie, et sont lentement polis et lissés jusqu'à adopter la forme de petites sphères de cristal dense. On les appelle « perles de dragon Krayt » et elles sont fabuleusement rares et difficiles à obtenir, sinon à un prix astronomique. Puisqu'il s'agit d'un cristal kyber, cette gemme peut servir de cœur pour un sabre laser : elle produit une lame exceptionnellement puissante et destructrice qui émet un hurlement troublant quand elle se déploie.

Une perle de dragon Krayt est un cristal de sabre laser.

Modèles typiques : aucun
Effets : installer une perle de dragon Krayt fait passer les dégâts de base du sabre laser à 9 et son niveau de critique à 1. De plus, il gagne les attributs Brèche 1, Briseur et Sanguinaire 1. Si le cristal est retiré, l'arme perd ces attributs et retrouve ses anciennes valeurs de dégâts de base et de critique.
Mods possibles : Attribut d'arme (Sanguinaire +1) [3], Dégâts +1 [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 15000 crédits

POIGNÉE ALLONGÉE

L'idée qui a présidé à la conception de ce type de poignée est de démultiplier les capacités de frappe et de coupe d'un sabre laser. La longueur supplémentaire autorise une prise à deux mains et permet au combattant d'appliquer plus de force à ses attaques. Cette modification est également populaire parmi les duellistes puissamment bâtis comme moyen de tirer profit de leur gabarit au combat.

Modèles typiques : aucun
Effets : augmente les dégâts infligés de 1 point.
Mods possibles : Attribut d'arme (Sanguinaire +1) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 3800 crédits

POIGNÉE COURBE

Cette poignée est populaire parmi les duellistes et les pratiquants de la forme de combat Makashi. Une telle modification permet d'améliorer le contrôle et la flexibilité du maniement de l'arme et d'appliquer plus de force dans les coups portés violemment du haut vers le bas.

Modèles typiques : aucun
Effets : permet d'ajouter automatiquement ⟲ lors des tests de Sabre laser réussis en combat. Cet effet ne fonctionne que si le personnage est au contact d'un seul adversaire.
Mods possibles : Attribut d'arme (Parade +1) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

POIGNÉE PERSONNALISÉE SUPÉRIEURE

Alors que la plupart des sabres laser ont une apparence plutôt austère et utilitaire, certains Jedi sont connus pour avoir fortement personnalisé le leur afin qu'il corresponde mieux à leurs goûts. De nombreuses améliorations esthétiques ou pratiques peuvent être appliquées : placage de métaux rares, incrustation de joyaux, ajout d'un revêtement de poignée antidérapant ou même système de verrouillage du bouton d'activation.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère l'attribut d'arme Bonne qualité.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits

AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Comme les armes, les armures disposent d'emplacements qui leur permettent de recevoir des kits. Par nature plus défensifs que ceux qui équipent les fusils blaster et les pistolets à percussion, ils prennent le plus souvent la forme de revêtements spéciaux, de matériaux isolants et de renforts de protection. Ici aussi, les joueurs et les MJ devront faire appel à leur bon sens en matière de compatibilité. En règle générale, une pièce d'armure ne peut être adaptée qu'à un seul milieu et ne peut protéger que contre la chaleur ou le froid, et les casques ne peuvent recevoir qu'un seul système optique.

ARMURE SUR MESURE

Un artisan peut modifier même la plus simple des armures, la couvrir de plastoïde, la renforcer de duracier, réduire son poids et diminuer son encombrement. Naturellement, un tel travail d'orfèvre peut aussi la rendre plus difficile à modifier par la suite.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère l'attribut d'armure Bonne qualité.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits

BOUCLIER THERMIQUE

Les boucliers thermiques mêlent systèmes de refroidissement actifs et passifs, combinaison isolante et revêtements spéciaux. Ils permettent de supporter des températures extrêmement élevées, protègent contre le minerai et le métal en fusion et arrêtent même certaines radiations. Les boucliers thermiques s'installent uniquement sur les armures lourdes ou moyennes qui recouvrent le corps entier et qui peuvent être hermétiquement scellées.

Modèles typiques : Modèle 451 HeatExchanger d'Atlas Corp, Combinaison volcanique Min-Dal 3100, Bouclier thermique « Salamandre » des Armuriers Kaminoan
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance effectués pour résister aux chaleurs extrêmes et aux effets du feu. Retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ dus aux chaleurs extrêmes ou au feu.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

ISOLATION AU FROID

À l'inverse des boucliers thermiques, les systèmes d'isolation au froid permettent de survivre dans les milieux glacials. Ils mêlent des mécanismes chauffants intégrés à une double couche isolante et peuvent résister à des

températures qui descendent plusieurs dizaines de degrés en dessous de zéro. Le plus célèbre de tous est sans doute celui qui équipe les armures laminées des soldats des neiges de l'Empire. Les systèmes d'isolation s'installent sur les armures qui recouvrent le corps entier et qui peuvent être scellées.

Modèles typiques : Combinaison DL87 de Atlas Corp, Système d'isolation au froid Min-Dal modèle 00
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance au froid extrême. Retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ dus au froid extrême.
Modifs possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

SCANNER TÊTE HAUTE

Un scanner tête haute consiste en un détecteur universel affichant ses données à l'intérieur de la visière d'un casque, et qui procure à son utilisateur un flux constant d'informations sur le milieu environnant. Selon le modèle, ce kit peut indiquer la présence de formes de vie ou de droïdes, de signatures thermiques, de sources de radiation, d'émissions acoustiques, ou tout cela en même temps. Certains sont même capables d'espionner les échanges entre comlinks proches. Un scanner tête haute peut être installé sur n'importe quel casque.

Modèles typiques : GoScan de CryonCorp, Système d'Information Optique Mobile de CUE, HUD-INFO Mk.7 de Chedak
Effets : ajoute un détecteur universel à un casque. Ceci permet également de retirer ■ dus à l'obscurité, au brouillard ou à la fumée et de détecter les sources de chaleur jusqu'à portée moyenne.
Modifs possibles : ajout d'un comlink « main libre » dans le casque [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 750 crédits

SYSTÈME DE BIOFEEDBACK

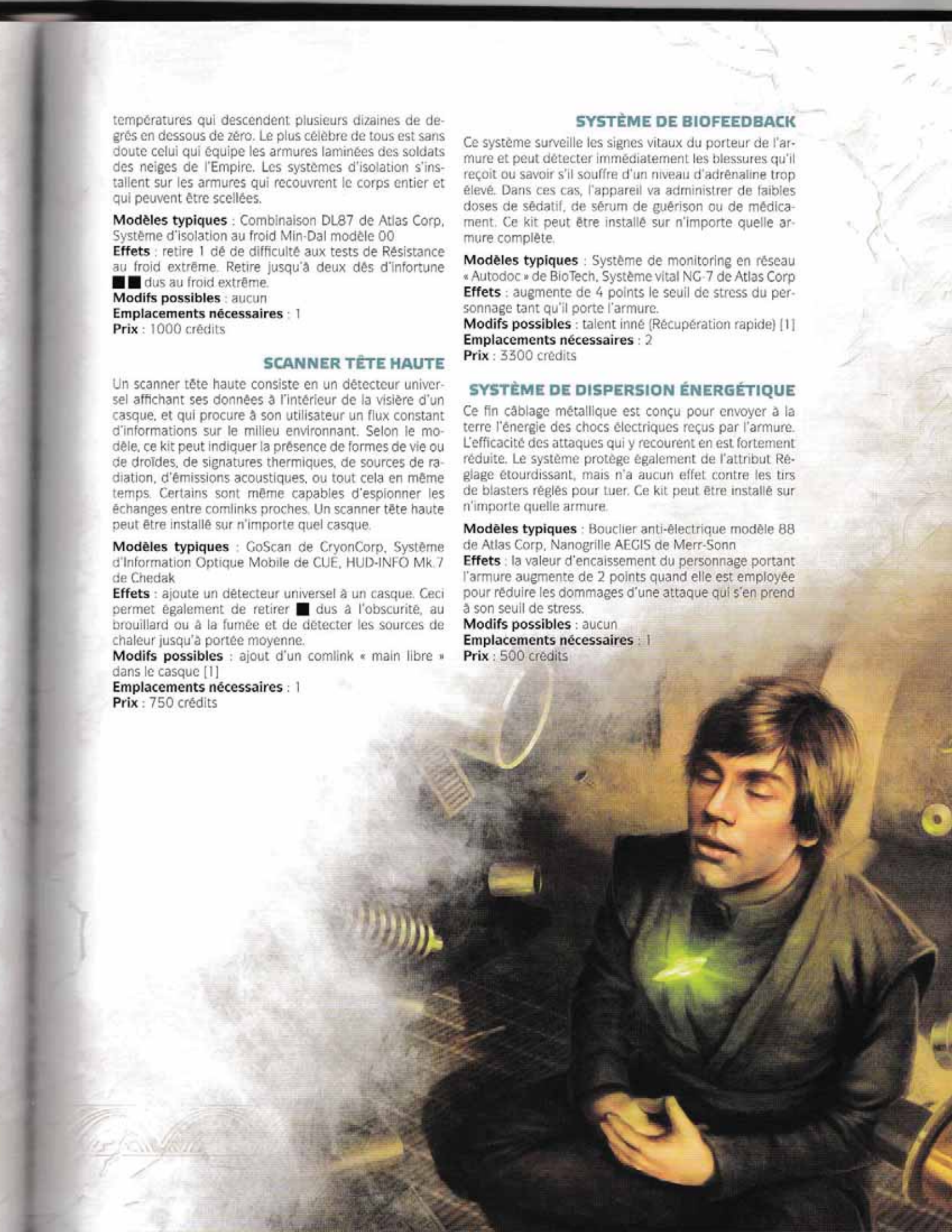
Ce système surveille les signes vitaux du porteur de l'armure et peut détecter immédiatement les blessures qu'il reçoit ou savoir s'il souffre d'un niveau d'adrénaline trop élevé. Dans ces cas, l'appareil va administrer de faibles doses de sédatif, de sérum de guérison ou de médicament. Ce kit peut être installé sur n'importe quelle armure complète.

Modèles typiques : Système de monitoring en réseau « Autodoc » de BioTech, Système vital NG-7 de Atlas Corp
Effets : augmente de 4 points le seuil de stress du personnage tant qu'il porte l'armure.
Modifs possibles : talent inné (Récupération rapide) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 3300 crédits

SYSTÈME DE DISPERSION ÉNERGÉTIQUE

Ce fin câblage métallique est conçu pour envoyer à la terre l'énergie des chocs électriques reçus par l'armure. L'efficacité des attaques qui y recourent en est fortement réduite. Le système protège également de l'attribut Réglage étourdissant, mais n'a aucun effet contre les tirs de blasters réglés pour tuer. Ce kit peut être installé sur n'importe quelle armure.

Modèles typiques : Bouclier anti-électrique modèle 88 de Atlas Corp, Nanogrille AEGIS de Merr-Sonn
Effets : la valeur d'encaissement du personnage portant l'armure augmente de 2 points quand elle est employée pour réduire les dommages d'une attaque qui s'en prend à son seuil de stress.
Modifs possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 500 crédits







VI

COMBAT ET CONFLITS

« Personne par la guerre ne devient grand »

— Yoda

La galaxie est un endroit dangereux, en particulier pour ceux qui savent se servir de la Force. La guerre qui oppose l'Empire galactique à l'Alliance Rebelle fait rage dans nombre de secteurs. Barons du crime, pirates, mercenaires et brigands prospèrent dans les confins obscurs où la loi n'a pas cours, jouant d'un camp contre l'autre. Et pendant ce temps, des adeptes du côté obscur au service de l'Empereur scrutent les ombres à la recherche d'individus touchés par la Force. Seuls les braves et les fous osent encore se dresser contre ces sbires du mal et luttent pour protéger les innocents et ramener la lumière de la justice dans la galaxie.

JEU NARRATIF ET JEU STRUCTURÉ

La majeure partie du jeu dans **Force et Destinée** est narrative : elle prend corps grâce aux descriptions des situations et des réactions des personnages que fournissent le MJ et les joueurs. Mais le combat nécessite cependant un cadre beaucoup plus structuré.

Dans le jeu narratif, on n'attend pas du MJ ni des joueurs qu'ils évaluent à tout moment l'écoulement précis du temps, ce dont on peut très bien se passer dans la plupart des cas. Il suffit en général de savoir que telle action demandera plusieurs minutes, telle autre plusieurs heures, jours ou semaines, etc. Le jeu narratif est celui qu'on pratique le plus souvent pour les situations où l'ordre et le timing précis des actions ne sont pas cruciaux.

Le jeu structuré, en revanche, est essentiellement régi par un système de règles qui fractionnent les actions du personnage selon ce qu'il peut raisonnablement accomplir dans un laps de temps donné. Il offre aussi à tous les personnages présents dans une scène l'occasion d'effectuer leurs actions tour à tour. C'est un système que l'on emploie surtout pour les combats, mais rien n'empêche le MJ d'y recourir pour certaines scènes hors combat s'il estime que les joueurs gagneront à bien structurer leurs actions dans le respect des règles.

APERÇU DU JEU STRUCTURÉ

Le jeu structuré sert à décrire l'enchaînement des événements lors d'une fusillade, d'un duel au sabre laser ou d'une poursuite échevelée dans les rues bondées de Coruscant. Il est divisé en **rounds**, eux-mêmes divisés en **tours**. À chaque round, chaque personnage joueur et personnage non joueur a droit à un tour de jeu, durant lequel il peut effectuer des tâches et entreprendre des actions.

Les rounds peuvent s'étendre sur l'équivalent d'une minute, mais le temps écoulé demeurera volontairement vague. Les joueurs doivent juste comprendre qu'un round dure assez longtemps pour que leur personnage se déplace et effectue une action significative. Ils doivent aussi se rappeler que chaque round est divisé en tours décrits successivement pour des raisons pratiques, mais que ces tours, dans l'action, sont censés se dérouler à peu près simultanément.

Les événements structurés (aussi appelés rencontres) tels que les combats ont lieu comme suit.

1RE ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. Les réfugiés tomberont-ils dans l'embuscade des stormtroopers ou le Chasseur caché réussira-t-il à tirer le premier ? C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (–) de Calme ou de Vigilance** (pour plus de détails sur cette question, reportez-vous à l'encadré **Calme ou Vigilance ?**). Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus de ☯ l'emporte. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.

2E ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

3E ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour. Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour.

CALME OU VIGILANCE ?

Deux compétences peuvent servir à déterminer l'Initiative dans **Force et Destinée** : Calme et Vigilance. C'est la situation qui dicte laquelle des deux sera employée.

Les personnages recourent à la compétence Calme lorsqu'ils sont sur le qui-vive et prêts à se battre (ou à affronter la situation faisant intervenir le jeu structuré). Ainsi, lorsqu'il faut déterminer qui tire le premier dans un duel au pistolet, ou que les personnages bondissent sur un ennemi qui ne s'y attend pas, Calme s'impose, car c'est la compétence qui représente la capacité à rester concentré sans se précipiter.

C'est en revanche la compétence Vigilance qui entre en jeu quand le combat (ou toute situation appelant un jeu structuré) se déclare sans prévenir. Deux ennemis qui se retrouvent face à face au détour d'une rue vont ainsi recourir à Vigilance. De même, celui qui est victime d'un guet-apens détermine son Initiative par Vigilance (s'il se retrouve mieux placé dans l'ordre d'initiative que l'auteur de l'embuscade, c'est simplement qu'il aura su la détecter à la dernière seconde).

Notez bien qu'en fonction de leur propre situation, deux personnages ne s'appuieront pas forcément sur la même compétence pour déterminer qui aura l'initiative lors d'une même rencontre. Par ailleurs, si le MJ et les joueurs ne parviennent pas à définir laquelle des deux compétences s'applique le mieux à la situation, Vigilance prime par défaut.

4E ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, certains effets qui durent « jusqu'à la fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si l'action en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'action est résolue et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.

5E ÉTAPE : FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'action résolue, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables et celles qui durent « jusqu'à la fin de la rencontre » prennent fin. Chaque personnage peut reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

LE TOUR

Tous les personnages (PJ et PNJ) ont droit à un tour d'action par round. C'est à ce moment-là qu'ils ont la possibilité d'entreprendre toutes sortes de tâches, qu'il s'agisse de se mettre à l'abri, de se servir de leurs compétences

pour ouvrir une porte anti-explosion ou de passer à l'attaque blaster lourd en main. Ces différentes tâches rentrent dans trois grandes catégories : les broutilles, les manœuvres et les actions.

BROUTILLES

Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts comme laisser tomber un comlink brisé, adresser quelques mots à son ami ou passer un blaster en mode étourdissant. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de broutilles que peut entreprendre un personnage à son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà ou décider qu'elles sont assez complexes pour être qualifiées de manœuvres. Voici quelques exemples de broutilles :

- s'adresser à un autre personnage ;
- lâcher un objet ;
- lâcher quelqu'un ;
- mouvements mineurs, comme se retourner, jeter un coup d'œil à un coin ou regarder derrière quelqu'un.

MANŒUVRES

Les manœuvres sont des actes simples qui n'exigent pas de test de compétence, mais demandent un minimum d'efforts et de temps au personnage. On dispose d'une manœuvre par tour, certaines circonstances pouvant en accorder une seconde (voir plus loin). Voici quelques exemples de manœuvres :

- viser avec une arme ;
- se décaler d'un niveau de portée en moins ou en plus par rapport à l'ennemi (cf. page 213) ;
- ouvrir une porte ;
- se précipiter à l'abri ;
- se relever.

COMBATS CINÉMATOGRAPHIQUES

Force et Destinée s'efforce de retranscrire le grand spectacle de l'univers de *Star Wars*. Les combats y sont fréquents, rythmés, et servent à mettre en avant les talents et aptitudes des personnages joueurs.

Le système de dés unique du jeu permet de mettre l'accent sur la narration. Le plus simple des jets d'attaque suscite de nombreuses perspectives (bonnes et mauvaises) parmi lesquelles le MJ va pouvoir puiser pour que les affrontements ne se limitent pas à des lancers pour toucher et des calculs de dégâts. Les joueurs sont également invités à détailler les mouvements de leurs personnages avant de jeter les dés, de manière à ce que le MJ puisse en décrire les résultats de manière captivante. Le combat reste par ailleurs léger en termes de règles afin que le jeu ne soit pas ralenti par des dilemmes tactiques trop fréquents et fastidieux : la description des actions et les dés suffisent à visualiser l'affrontement.



ACTIONS

Les actions représentent des actes significatifs dont le personnage ne peut se passer pour accomplir certains objectifs. Chaque personnage ne peut normalement effectuer à son tour qu'une seule action, qui constituera probablement son acte le plus important. Les actions passent presque toujours par un test de compétence, mais certaines capacités de personnage ne s'activent qu'en y consacrant une action. Voici quelques exemples d'actions :

- pirater un ordinateur ;
- crocheter une serrure ;
- tirer avec une arme ;
- frapper ou saisir un adversaire ;
- donner une série d'instructions à des alliés ;
- prodiguer les premiers soins à un allié ;
- approcher discrètement d'un adversaire vigilant ;
- gravir un escarpement.

De toutes ces possibilités, la plus fréquemment employée au combat consiste à attaquer un adversaire, ce qui passe par un test de compétence de combat, que l'on désigne plus simplement par l'appellation **test de combat** ou **attaque**.

MANŒUVRES

Force et Destinée recourant à une approche abstraite pour décrire les combats, les déplacements et mouvements sont évalués sommairement, eux aussi. Les combattants se contentent rarement d'échanger des tirs de blaster. Ils sortent des stimpacks pour soigner leurs compagnons blessés, piratent des systèmes informatiques pour ouvrir une porte anti-explosion ou gravissent une paroi pour bénéficier d'une position avantageuse.

Toutes les entreprises ne se traduisent pas par un test. Les tâches mineures, appelées manœuvres, regroupent un large éventail d'activités. Elles nécessitent un minimum de temps et d'efforts de la part des personnages, mais s'avèrent si simples que les chances d'échec sont nulles. D'un point de vue purement technique, les personnages exécutent des manœuvres pendant les phases narratives, mais aussi durant les rencontres. Elles sont toutefois plus encadrées lors des rencontres, parce que le temps et les efforts des personnages y sont comptés.

LIMITES INHÉRENTES AUX MANŒUVRES

Qu'il vise soigneusement un officier impérial, plonge à couvert derrière des caisses ou soigne un camarade blessé, un personnage peut effectuer gratuitement une manœuvre par tour. Il peut ensuite en exécuter une seconde, mais il devra pour cela subir volontairement 2 points de stress. Certains tests de compétence peuvent également autoriser une seconde manœuvre, de même que d'autres moyens indiqués ailleurs. **Un personnage ne peut en aucun cas exécuter plus de deux manœuvres lors de son tour**.

MANŒUVRES HORS TOUR

Il arrive même qu'un personnage puisse effectuer une manœuvre alors que ce n'est pas son tour. Imaginons un stormtrooper qui réalise un test de Discrétion pitoyable (plusieurs échecs) en tentant de prendre un personnage par surprise. Le MJ peut alors décider que la balourdise est si flagrante que la cible du guet-apens est en droit d'exécuter une manœuvre, alors que c'est encore le tour du stormtrooper.

Les manœuvres supplémentaires octroyées en dehors du tour du personnage bénéficiaire ne sont pas prises en compte dans la limite mentionnée plus haut (deux manœuvres par tour et par personnage). Ces manœuvres sont généralement accordées à la discrétion du MJ, si bien qu'il n'y a pas de limite définie à leur nombre. Le MJ serait toutefois avisé de ne pas en abuser et de s'en tenir au mieux à une ou deux par round et par personnage.



TYPES DE MANŒUVRES

Voici la liste des manœuvres les plus courantes qu'un personnage peut exécuter en situation de combat. Notez bien que celle-ci n'est pas exhaustive. Les manœuvres sont faites pour couvrir toutes les activités dont l'exécution reste simple tout en demandant un minimum de temps et d'efforts. La liste reste volontairement générique, de manière à englober autant d'options que possible, mais si un joueur pense pour son personnage à quelque chose qui n'y figure pas, cela ne signifie pas que son idée n'est pas valide. Il faut dans ce cas qu'il explique ce qu'il souhaite accomplir au MJ, lequel décide alors si cela paraît raisonnable pour une simple manœuvre.

Certains actes peuvent en outre demander plusieurs manœuvres. En général, pour que la tâche soit menée à bien, le personnage devra alors les effectuer d'une seule traite, sans s'arrêter pour effectuer d'autres manœuvres ou actions.

ASSISTER

Quand on tente de faire redémarrer un moteur à répulsion ou d'utiliser un médipack sur un camarade blessé, un peu d'aide ne peut pas faire de mal. Cette manœuvre permet d'ajouter □ au prochain test d'un allié au contact. Plusieurs personnages peuvent l'exécuter pour ajouter d'autres □ supplémentaires au prochain test de l'allié au contact. Tous les dés ainsi accordés doivent être utilisés au prochain tour du personnage assisté, sans quoi ils sont perdus. Au MJ de décider si un joueur peut en aider un autre, car certaines situations ne se prêtent tout simplement pas à ce genre de manœuvre.

GÉRER L'ÉQUIPEMENT

On gère l'équipement par l'intermédiaire de cette manœuvre qui couvre notamment les possibilités suivantes :

- **Dégainer, rengainer, préparer ou charger une arme.** Cette manœuvre correspond aux manipulations de base de la plupart des armes, comme sortir une vibrolame de son fourreau, recharger la cellule énergétique d'un fusil blaster (à condition d'avoir les munitions sous la main, cf. page 189) ou apprêter un détonateur thermique.
- **Sortir un objet rangé ou le mettre à l'abri.** Le personnage peut, par une manœuvre, récupérer un objet contenu dans une bourse, un sac à dos, une sacoche, un sac en bandoulière ou autre contenant accessible. À l'inverse, la manœuvre est aussi valable pour ranger un objet.

INTERAGIR AVEC SON ENVIRONNEMENT

Bien souvent, une simple manœuvre suffit au personnage pour interagir avec son environnement. Il s'agit d'une catégorie fourre-tout qui regroupe toutes sortes d'interactions possibles : ouvrir une porte anti-explosion, se cacher derrière un mur, appuyer sur un bouton précis d'une console informatique ou ramasser un blaster tombé par terre. Voici quelques exemples plus spécifiques :

- **Déplacer un objet imposant.** Retourner une table, renverser un tonneau derrière soi durant une poursuite, soulever une caisse : tout cela demande une manœuvre.
- **Ouvrir ou fermer une porte.** Qu'il s'agisse d'un système électronique anti-explosion ou d'un panneau plus rudimentaire avec gonds et loquet, l'ouverture d'une porte nécessite une manœuvre, de même que sa fermeture.
- **S'abriter.** Plonger derrière le chambranle d'une porte, s'accroupir derrière une caisse ou jeter un coup d'œil de l'autre côté d'un arbre : tout cela permet au personnage de bénéficier d'une défense à distance de 1 (certains abris peuvent même accorder une défense à distance supérieure s'ils sont particulièrement solides). Il faut une manœuvre pour se mettre à l'abri, mais une fois abrité, le personnage conserve son bonus tant qu'il reste à couvert. Il le perd si les circonstances (un déplacement ou autre événement) l'empêchent de bénéficier de l'abri.

MONTER OU DESCENDRE

Aux quatre coins de la galaxie, les personnages auront recours à des bêtes de somme pour se déplacer. Monter sur un animal domestique (ou en descendre) comme un dewback apprivoisé ou un tauntaun, nécessite une manœuvre. En revanche, monter un animal **non dressé** demande de réussir un **test de Survie Moyen (◆◆)**, voire plus difficile si le MJ pense que l'animal est particulièrement têtu. De même, monter dans un véhicule, se glisser dans un cockpit ou se mettre aux commandes d'un vaisseau ou d'un poste de tir se fait au prix d'une manœuvre.

POSTURE DÉFENSIVE

Face à un Gamorréen furieux brandissant une vibrohache, mieux vaut parfois tout miser sur la défense plutôt que de tenter vainement d'attaquer. Le personnage peut exécuter une manœuvre pour adopter une posture défensive, ce qui lui permet de se protéger contre les attaques au corps à corps. Un personnage qui exécute

MANŒUVRES PERSONNELLES ET MANŒUVRES DE VAISSEAU

Cette section s'intéresse essentiellement aux manœuvres exécutées par des personnes. Les vaisseaux peuvent également effectuer des manœuvres représentant leur mobilité, leur vélocité et leurs mouvements spéciaux. Pour plus de simplicité, nous utiliserons le terme de « manœuvre » sans autre qualificatif pour désigner les manœuvres personnelles. Les manœuvres concernant les véhicules spatiaux seront spécifiquement assorties du mot « vaisseau » pour éviter la confusion. Vous trouverez plus de détails sur les manœuvres de vaisseau au **Chapitre VII : Vaisseaux et Véhicules**.

VOLER

Force et Destinée gère le vol de deux manières différentes. Les véhicules capables de voler et les vaisseaux ont recours aux règles du **Chapitre VII** pour leurs déplacements. Certains dispositifs permettent à des individus de se déplacer d'une manière semblable, selon les mêmes règles.

Il existe également des créatures et des personnes capables de voler, mais pas à des vitesses comparables à celle des véhicules ni même à celle que confèrent des équipements comme les jet packs. Ces êtres peuvent simplement se déplacer d'un endroit à un autre en volant, mais doivent observer les règles du présent chapitre pour les situations comme le combat. On décrit leurs déplacements de manière narrative, selon ce que dicte le bon sens. C'est ainsi qu'une créature volante peut facilement passer outre un terrain difficile ou infranchissable, ou traverser un plan d'eau sans avoir besoin de nager. Elle pourra parcourir des distances verticales de la même manière que la plupart des individus se déplacent à l'horizontale. Il faut toutefois observer certaines règles dans la gestion des créatures volantes.

Celles qui peuvent faire du **vol stationnaire** (comme les insectes et les Toydarians) se servent d'ailes aux mouvements ultra-rapides, de poches remplies de gaz plus léger que l'air ou d'un autre système pour évoluer au-dessus du sol. Elles se déplacent comme la plupart des autres créatures, à quelques exceptions près. Les créatures capables de vol stationnaire ne sont pas gênées par les terrains difficiles et infranchissables si l'on considère qu'elles peuvent les survoler, et ne sont pas soumises aux malus liés aux déplacements dans l'eau. Sauf indication contraire, elles doivent rester relativement près du sol (à portée moyenne).

Les créatures qui peuvent faire du **vol plané** (comme la plupart des oiseaux et les mynocks) profitent de principes aérodynamiques comme la portance pour rester dans les airs. Concernant les terrains, elles obéissent aux mêmes règles que les créatures qui font du vol stationnaire. Elles doivent toutefois conserver à tout instant une vitesse minimale pour rester en l'air, ce qui les oblige à consacrer chaque tour une manœuvre à se déplacer (elles peuvent changer de position ou tournoyer pour rester sensiblement au même endroit). La plupart des créatures qui font du vol plané se déplacent plus vite que celles qui peuvent faire du vol stationnaire et que les créatures terrestres, ce qui leur permet de passer d'une portée longue à courte au prix d'une simple manœuvre.

cette manœuvre ajoute ■ aux tests de combat qu'il effectue jusqu'à la fin de son tour suivant. En contrepartie, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa défense au corps à corps jusqu'à la fin de son tour suivant.

PRÉPARATION

L'exécution de certaines tâches demande une préparation supplémentaire. Cette manœuvre s'effectue généralement en coordination avec une autre capacité conférant un bonus, atténuant un malus ou remplissant une condition. Le talent ou la capacité qui profite de la manœuvre de préparation en détermine les effets spécifiques.

SE DÉPLACER

L'une des manœuvres les plus importantes consiste à se déplacer d'un abri au suivant, auprès d'un allié blessé, à l'écart des vibrolames intégrées au bras d'un droïde assassin, ou hors de portée du blaster de l'ennemi. Cette manœuvre permet au personnage d'évoluer dans son environnement. Le jeu prend en compte plusieurs types de déplacement. Quand un personnage se déplace, il fait l'une des choses suivantes :

- **Changer le niveau de portée.** Avec cette manœuvre, le personnage passe de portée courte à moyenne (et vice versa) par rapport à un autre personnage ou objet. Il peut aussi passer de portée moyenne à longue (et vice versa), ou de portée longue à extrême (et vice versa), en effectuant deux manœuvres. Notez que lorsqu'on se déplace d'un niveau de portée à un autre, toutes les manœuvres ne doivent pas obligatoirement être effectuées au même tour. Toutefois, le personnage ne se retrouve à la portée souhaitée qu'une fois toutes les manœuvres nécessaires exécutées. Reportez-vous à **Niveaux de portée**, page 213.
- **Aller et venir au contact d'un adversaire.** Si une cible est déjà à portée courte d'un personnage, ce dernier peut effectuer une manœuvre pour aller au contact ou, au contraire, pour prendre du champ. Si le personnage est au contact avec un adversaire, il doit consacrer une manœuvre pour ne plus l'être avant de se déplacer ailleurs. Son niveau de portée ne change que relativement à son adversaire, passant de « au contact » à « courte », ce qui représente les efforts demandés par une retraite vigilante. Les personnages n'ont pas besoin de recourir à cette manœuvre s'ils ne sont au contact qu'avec des alliés ou amis.
- **Se déplacer à portée courte.** Cette manœuvre permet à un personnage qui n'est pas au contact de se déplacer vers une nouvelle position située à portée courte de sa position actuelle.

SE LAISSER TOMBER OU SE RELEVER

Pour se laisser tomber ou se relever, il faut exécuter une manœuvre. En se laissant tomber, le personnage ajoute ■ aux tests de combat à distance qui sont effectués contre lui, mais il ajoute aussi □ aux attaques de corps à corps qui le visent.

VISER

Quand les blasters sont dégainés, chaque tir compte et les personnages qui éliminent leurs ennemis en premier

ont plus de chances d'être encore vivants quand la fumée se dissipe. En combat, un personnage peut viser pour stabiliser une arme ou assurer son tir, ce qui lui confère un bonus à son prochain test de combat. Le personnage ne profite de ce bonus que s'il ne change pas de position et n'effectue aucune autre manœuvre ou action avant son prochain test de combat. S'il subit des dégâts dépassant sa valeur d'encaissement, il perd également le bénéfice de sa visée.

Viser procure au personnage l'un des deux bonus suivants :

- □ à son prochain test de combat. Si le personnage consacre deux manœuvres consécutives à viser, il bénéficie de □□ à son prochain test de combat.
- Il peut viser une partie précise de la cible ou un objet spécifique porté par elle. Cela peut par exemple lui permettre de toucher l'arme de son adversaire pour la lui faire lâcher, ou de frapper l'un de ses membres pour l'handicaper. Si le personnage consacre une manœuvre à viser ainsi, son prochain test de combat subit ■■. S'il y consacre deux manœuvres consécutives, le test de combat n'est assorti que de ■.

ACTIONS

Habituellement, chaque personnage a droit à une activité principale à son tour de jeu. C'est ce qu'on appelle son action. Les actions correspondent à toutes les activités dont la complexité justifie un test de compétence, qu'il s'agisse de pirater un système informatique, de tirer avec un blaster ou de franchir un gouffre d'un bond.

LIMITES

Un même personnage ne peut exécuter qu'une seule action par tour. Certains disposent de capacités leur permettant d'effectuer une action au prix d'une manœuvre. Cela ne constitue toutefois pas une exception à cette limite, puisque l'action en question est alors considérée comme une manœuvre.

TYPES D'ACTION

Il existe cinq grands types d'action qu'un personnage peut accomplir à son tour : effectuer une manœuvre à la place de son action, dépenser une action pour activer une capacité ou un talent, activer un pouvoir de la Force, effectuer un test de compétence et effectuer un test de combat. Le cinquième type (test de combat) n'est en fait qu'une variante du quatrième (test de compétence). Il est toutefois assorti de tant de spécificités qu'une rubrique à part entière lui est consacrée.

ÉCHANGER UNE ACTION CONTRE UNE MANŒUVRE

Durant son tour, un personnage peut choisir d'effectuer une manœuvre supplémentaire à la place de son action. Il peut effectuer n'importe quelle manœuvre plausible, et doit observer les règles qui les régissent ordinairement. Néanmoins, il ne peut toujours pas dépasser la limite de deux manœuvres par tour, quelle que soit la manière dont il obtient la deuxième.

DÉPENSER UNE ACTION POUR ACTIVER UNE CAPACITÉ

Un personnage doit parfois dépenser une action pour activer certains talents et capacités. Même si dépenser une action de la sorte ne nécessite ni test ni quoi que ce soit d'autre de la part du personnage, celui qui utilise son action pour activer un talent ou une capacité ne peut pas disposer d'une seconde action, sauf s'il possède une capacité spécifique qui la lui octroie.

ACTIVER UN POUVOIR DE LA FORCE

La plupart des Pouvoirs de la Force ne peuvent être activés qu'au prix d'une action. Ce point est abordé plus en détail au **Chapitre VIII : la Force**.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Les actions les plus courantes que les joueurs entreprennent à leur tour sont les tests de compétence. En d'autres termes, un succès n'est jamais garanti et un échec peut être lourd de conséquences sur la suite de l'histoire. Se rendre d'un endroit à un autre ne comporte normalement pas de risque d'échec (les personnages sont censés savoir marcher) et même dans le cas contraire, l'histoire n'en serait pas bouleversée. En revanche, si les personnages tentent de franchir un gouffre en équilibre sur une corde pour échapper à leurs poursuivants, le risque d'échec existe bien (il se traduit par une chute, voire la mort) et la suite de l'histoire (que les personnages parviennent à s'enfuir ou non) en dépend. C'est pourquoi un test de Coordination est justifié, au prix d'une action s'il intervient durant une rencontre.

La plupart des tests de compétence et leurs applications sont décrits au **Chapitre III : Compétences**. Les personnages peuvent accomplir à peu près les mêmes choses durant les rencontres et en dehors. La seule différence réside dans la contrainte de temps inhérente aux rencontres. Dans les faits, le MJ peut décider que certaines tâches demandent plus d'une action, surtout si elles prennent normalement beaucoup de temps. Si on considère qu'il n'est pas raisonnablement envisageable d'achever une tâche avant la fin de la rencontre, le personnage devra attendre que celle-ci se termine pour tenter de mener l'activité concernée à bien.

Les tests de combat se distinguent suffisamment pour justifier une rubrique spéciale.



EFFECTUER UN TEST DE COMBAT

Un joueur effectue un **test de combat** quand il se sert d'une compétence de combat pour attaquer une cible. C'est ce qu'on appelle également une **attaque**. Les compétences de combat de **Force et Destinée** sont les suivantes : Artillerie, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Pugilat et Sabre laser. Elles sont toutes détaillées au **Chapitre III : Compétences**. Pour résumer, Pugilat traite du combat au corps à corps sans armes, Corps à corps de ces mêmes combats mais assortis d'armes comme des couteaux et des vibrohaches, Sabre laser de l'utilisation de l'arme emblématique des Jedi et de ses variantes, Artillerie des armes imposantes dont le maniement nécessite une équipe, Distance (armes légères) des pistolets et Distance (armes lourdes) des fusils et autres armes à distance de grande taille.

Il convient avant tout de se rappeler que le test de combat reste un test de compétence. Il observe les règles du test de compétence, notamment la constitution de la réserve de dés, mais il s'accompagne aussi des phases suivantes.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage décide de porter une attaque. Il choisit la compétence adéquate et, le cas échéant, l'arme dont il va se servir. Puis il désigne la cible de son attaque.

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Ensuite, le joueur constitue sa réserve de dés, basée sur la compétence, la caractéristique à laquelle elle est rattachée, et les talents et autres capacités applicables de son personnage. Certaines conditions, comme le fait de subir une blessure critique ou un effet lié à l'environnement, peuvent également se répercuter sur la réserve de dés. Pour plus de détails sur la constitution de la réserve de dés, reportez-vous à la page 27.

La difficulté d'un test de combat dépend de la nature de l'attaque: à distance (Distance [armes légères], Distance [armes lourdes] ou Artillerie) ou au contact (Corps à corps ou Pugilat). La difficulté des attaques au contact est toujours **Moyenne (◆◆)**. Celle des attaques à distance dépend de la distance qui sépare la cible du personnage actif, c'est à dire de son niveau de portée. La **Table 6-1 : Difficulté des Attaques à Distance** dresse la liste des niveaux de portée et des difficultés. Pour plus de détails sur les niveaux de portée, reportez-vous à la page 213.

TABLE 6-1 : DIFFICULTÉ DES ATTAQUES À DISTANCE

Portée	Difficulté
Au contact	**Facile (◆)**, plus modificateurs dépendant de l'arme utilisée (cf. page 217).
Courte	**Facile (◆)**
Moyenne	**Moyenne (◆◆)**
Longue	**Difficile (◆◆◆)**
Extrême	**Intimidante (◆◆◆◆)**

3. RÉSULTAT ET DÉGÂTS

Une fois les dés lancés pour son personnage, le joueur examine le résultat. Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de ✲ que de ▼.

Lorsque vous effectuez un test de combat, s'il est réussi, chaque ✲ net (les succès restants après annulation des échecs) ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires.

4. RÉSOUDRE LES ☋ ET LES ⊕

Comme lors de n'importe quel test de compétence, le personnage actif pourra bénéficier d'effets divers grâce aux ☋ et aux ⊕. Toutefois, les règles concernant les rencontres étant plus strictes que celles du jeu narratif, certaines des options associées à la conversion des ☋ et des ⊕ sont plus clairement définies. Dans les rencontres, c'est le joueur contrôlant le personnage actif qui décide comment dépenser les ☋ et ⊕, sauf si le MJ a une raison particulière de choisir à sa place.

L'utilisation la plus évidente des ☋ et ⊕ consiste à activer une blessure critique ou les attributs de l'arme utilisée. Comme on le voit aux pages 165 et 223, chaque arme présente un niveau de critique sous la forme d'une valeur numérique. L'utilisateur peut alors dépenser autant de ☋ que cette valeur pour infliger une blessure critique à la cible, en plus des effets et dégâts normaux. N'oubliez pas qu'on ne peut déclencher une blessure critique qu'en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à la valeur d'encaissement de la cible. Pour plus de détails sur les blessures critiques, reportez-vous à la page 223.

ATTAQUES À DISTANCE ET ATTAQUES AU CORPS À CORPS

L'**attaque à distance** et l'**attaque au corps à corps** sont deux types d'**attaques** bien distincts, qui se traduisent par différents types de **tests de combat**. L'attaque à distance est portée à l'aide d'une arme à distance, notamment avec les compétences Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) et Artillerie. L'attaque au corps à corps, quant à elle, implique d'aller au contact de l'adversaire avec une arme adéquate, et se résout le plus souvent avec Corps à corps, Pugilat ou Sabre laser.

Les attributs d'arme sont des effets et capacités qui ne s'appliquent qu'en utilisant les armes en question. Ils se présentent sous deux formes : passifs et actifs. Les attributs actifs ne se déclenchent que si l'utilisateur dépense un certain nombre de ◐ pour ce faire. En général, il faut y consacrer ◐ ◐, mais certains attributs en demandent davantage, d'autres moins. Les attributs passifs confèrent systématiquement leurs effets. Pour les attributs qui infligent des effets à la cible, sauf indication contraire, ceux-ci s'appliquent en plus des autres effets éventuels, blessures critiques et dégâts.

Outre le fait de compter automatiquement pour autant de ✲, les ⊕ peuvent être dépensés pour activer ces mêmes capacités. Un ⊕ peut être converti en blessure critique (quel que soit le niveau de critique de l'arme). De même, un ⊕ peut être dépensé pour activer un attribut d'arme, quel que soit le nombre de ◐ normalement demandé pour ce faire.

Il reste toutefois d'autres manières de dépenser les ◐ et ⊕. La **Table 6-2 : Utilisation des ◐ et ⊕ au Combat**, page 212, dresse la liste des plus fréquentes. Il ne faut pas penser pour autant qu'il s'agit des seules. Une fois encore, MJ et joueurs peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser les ◐ et ⊕ au gré des circonstances spécifiques d'une rencontre, sachant que toute option est valable du moment qu'elle est acceptée par tout le monde autour de la table de jeu.

5. RÉSOUDRE LES ⚙ ET LES ▽

Si le joueur actif choisit comment utiliser ses ◐ et ⊕, c'est au MJ de décider comment se servir des ⚙ et ▽ produits par le test. Par défaut, il incombe toujours au MJ de déterminer comment utiliser ⚙ et ▽, même si dans certains cas (comme les tests effectués par les PNJ), il peut déléguer cette tâche aux joueurs.

Contrairement à ce qui se passe pour les ✲ et les ⊕, la plupart des armes n'ont rien de prévu pour la dépense des ⚙ et ▽. C'est toutefois le cas de certaines armes particulièrement dangereuses ou peu fiables. Le cas échéant, la description de l'arme détaille cette particularité. ⚙ et ▽ offrent des options bien précises, mais les plus courantes apparaissent sur la **Table 6-3 : Utilisation des ⚙ et ▽ au Combat** (page 212). Là encore, notez bien qu'il ne s'agit pas des seules options offertes aux personnages. MJ et joueurs peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser les ⚙ et ▽ au gré des circonstances spécifiques d'une rencontre, sachant que toute option est valable du moment qu'elle est acceptée par tout le monde autour de la table de jeu.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES BLESSURES ET LES BLESSURES CRITIQUES

Quand un personnage subit des dégâts, que ce soit du tir de blaster d'un stormtrooper ou des griffes d'un rancor, il les réduit de sa valeur d'encaissement. Il subit ensuite autant de points de blessure qu'il reste de dégâts. Si le résultat net est égal à 0 ou moins, il ne subit aucune blessure. Si le personnage subit des dégâts cumulés de plusieurs coups réussis lors d'une attaque, sa valeur d'encaissement s'applique individuellement contre chacune de ces réussites. Pour plus de détails sur l'encaissement, les dégâts et les blessures, reportez-vous à **Blessures, Stress et État de santé**, page 222.

EXEMPLE : APPLIQUER LA VALEUR D'ENCAISSEMENT

Dao Jodh porte des vêtements renforcés et avec sa Vigueur naturelle, il dispose d'un encaissement total de 4. Un tir de blaster lui inflige 9 points de dégâts. Sa valeur d'encaissement lui permet d'en annuler 4, si bien qu'il ne subit que 5 points de blessure.

Une attaque est susceptible de produire une blessure critique. C'est le cas lorsque le niveau de critique de l'arme s'active ou que la cible a subi plus de points de blessure que son seuil de blessure. L'étape **4. Résoudre les ◐ et les ⊕** donne plus de détails sur les niveaux de critique.

Lorsqu'il inflige une blessure critique, l'attaquant lance un dé de pourcentage et consulte la **Table 6-10 : Blessures Critiques**, page 225. Le résultat du jet lui indique quelle blessure critique s'applique.

Certains talents et armes modifient ce jet de blessure critique, pour le rendre plus ou moins efficace. Quand une attaque produit assez de ◐ pour déclencher plus d'un critique, le personnage n'effectue qu'un jet de critique, mais ajoute au résultat +10 par activation supplémentaire du niveau de critique.

COMPÉTENCES « MAISON » ET COMBAT

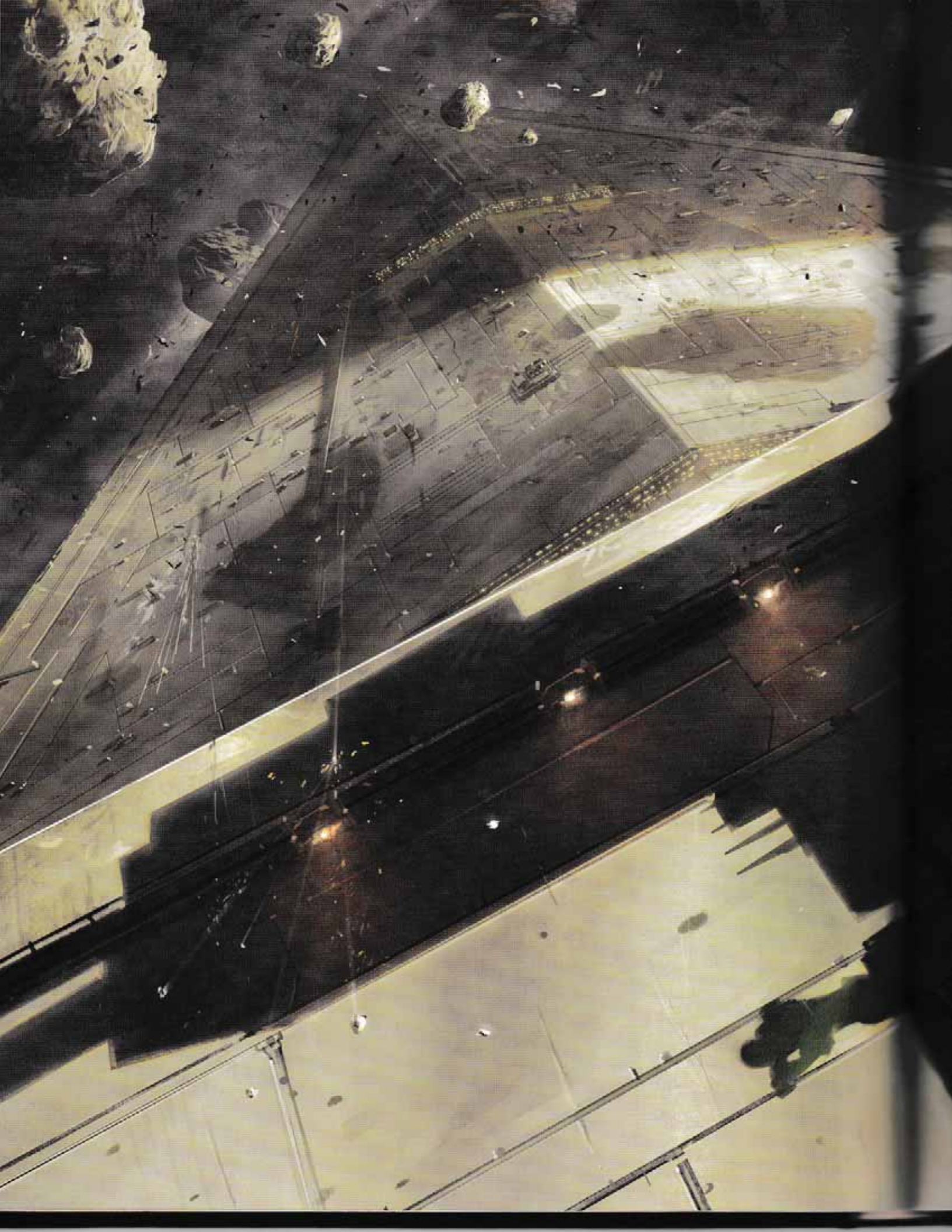
Il peut arriver que des joueurs disposent de compétences de combat personnalisées, ce qui est parfaitement acceptable tant que le MJ n'y voit pas d'objection. Il faut toutefois se souvenir que la plupart des règles de ce chapitre ont été conçues pour les cinq compétences de combat de base et n'intègrent pas d'emblée la notion de compétences « maison ». Il faut donc que les joueurs décident dès le départ si ces compétences sont employées à distance ou en combat rapproché. Le plus simple consiste à définir de quelle compétence existante leur compétence personnalisée se rapproche le plus et d'appliquer à cette dernière les modificateurs qui sont associés à la première.

TABLE 6-2 : UTILISATION DES ⟲ ET ⊕ AU COMBAT

Coût	Options
⟲ ou ⊕	Éliminer 1 point de stress. Ajouter □ au test du personnage allié actif suivant. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion ou le point faible d'un speeder d'attaque. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encaissement de la cible (coût en ⟲ variable). Activer un attribut de l'arme (coût en ⟲ variable).
⟲ ⟲ ou ⊕	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter ■ au prochain test du personnage visé. Ajouter □ au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
⟲ ⟲ ⟲ ou ⊕	Annuler les bonus défensifs de l'ennemi visé (comme la défense que procure un abri, du matériel ou la manœuvre de posture défensive) jusqu'à la fin du round en cours. Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques, une gravité nulle ou autres désagréments du type jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque neutralise l'adversaire ou un élément de son équipement au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Il peut s'agir d'un tir dans la jambe qui l'entrave, d'un comlink bloqué, etc. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord, sachant que c'est le MJ qui choisit les effets (la **table 6-10 : Blessures critiques** peut donner de bonnes idées). Ces effets sont censés être temporaires et modérés. Bénéficier de +1 en défense au corps à corps ou à distance jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. La cible lâche une arme tenue, de corps à corps ou à distance.
⊕	Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosion pour les refermer.
⊕ ⊕	Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.

TABLE 6-3 : UTILISATION DES ⚙ ET ▽ AU COMBAT

Coût	Options
⚙ ou ▽	Le personnage actif subit 1 point de stress. Le personnage actif perd tout le bénéfice d'une manœuvre effectuée précédemment (comme une mise à l'abri ou une posture défensive) jusqu'à ce qu'il l'exécute à nouveau.
⚙ ⚙ ou ▽	Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter □ au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié subit ■ à sa prochaine action.
⚙ ⚙ ⚙ ou ▽	Le personnage actif tombe à terre. Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).
▽	L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé (cf. page 166).





LES CINQ NIVEAUX DE PORTÉE

Pour plus de simplicité, il existe cinq niveaux de portée, qui vont de « au contact » à « extrême ». Là encore, le MJ a le dernier mot pour déterminer la distance qui sépare un assaillant de sa cible.

Grâce au statut au contact et aux niveaux de portée, le MJ peut décrire l'action sans casser le rythme et mettre en place les scènes sans se soucier des distances précises. En effet, les distances telles qu'elles sont habituellement exprimées en mètres n'ont aucune importance. L'aventure et le récit priment et le tableau brossé aux joueurs doit donc être le plus vivant possible, d'autant que cela permet au MJ de leur offrir rapidement les informations techniques dont les PJ ont besoin pour prévoir leur stratégie et entreprendre leurs actions.

AU CONTACT

Quand deux personnages sont si près l'un de l'autre qu'ils peuvent interagir, un niveau de portée spécial s'applique : au contact. Deux personnages au contact sont très proches physiquement l'un de l'autre. Par exemple, un Guerrier doit être au contact avec sa cible pour lui porter un coup de sabre laser. Quand au moins deux personnages sont au contact les uns des autres, on parle d'un « engagement ».

« Au contact » est aussi une expression utilisée pour une personne assez proche d'un objet pour s'en servir. Par exemple, un Artisan doit être au contact d'un terminal de sécurité pour tenter de le pirater. Un As de l'espace devra être au contact avec son vaisseau pour monter à bord. Un Arpenteur devra être au contact d'un arbre s'il souhaite se cacher derrière en filant sa proie. Ce niveau de portée indique simplement que deux choses sont proches au point de pouvoir interagir directement.

Le meilleur moyen d'envisager ce cas particulier consiste à le voir comme une sous-catégorie de la portée courte. On comprend facilement que celui qui est à portée courte est juste un peu plus loin qu'un autre qui serait au contact, même si la distance reste faible. Si le personnage consacre une manœuvre pour venir au contact, c'est autant pour le déplacement physique que parce qu'il fait attention d'éviter les coups (ou qu'il accède à un appareil et se concentre sur son utilisation). La même logique est valable quand le personnage est au contact et passe à portée courte.

POSITIONNEMENT RELATIF

En raison de cette évaluation abstraite et narrative des distances, les joueurs et le MJ doivent bien comprendre comment on estime les positions relatives des cibles. Quand un combat débute, le maître du jeu explique à chaque joueur comment il est placé par rapport à ses adversaires. Il appartient ensuite au joueur de surveiller l'évolution de sa portée vis-à-vis de ses adversaires au fil de la bataille.

Par exemple, lors d'un combat dans un gigantesque hangar, les personnages tombent dans une embuscade tendue par quatre stormtroopers : deux d'entre eux approchent d'un côté et deux de l'autre, et on les considère à portée moyenne des personnages. À leur tour de jeu, les personnages se séparent. Deux des PJ se dirigent vers un premier groupe d'ennemis et arrivent à portée courte. Les autres partent dans le sens opposé, pour aller à la rencontre du second groupe de stormtroopers. Les deux groupes de personnages sont maintenant à portée courte de leurs cibles respectives, mais à portée moyenne des cibles de leurs camarades.

Les échelles de portée individuelle et planétaire doivent être traitées séparément. À l'échelle planétaire, lorsque deux vaisseaux stellaires s'affrontent à portée courte, cela ne signifie pas que leurs occupants le sont à l'échelle individuelle. La distance qui sépare les deux pilotes est ainsi bien supérieure à une portée extrême, trop grande même pour des armes à distance lourdes. De même, si l'on prend deux navires armés que l'on considère comme au contact à l'échelle planétaire et que leurs équipages respectifs échangent des tirs, les personnages concernés feront probablement intervenir les portées longues, voire extrêmes, à l'échelle individuelle.

PORTÉE COURTE

Quelques mètres séparent les cibles. De nombreuses armes de jet et de petites armes à feu sont plus précises à portée courte. Deux personnes situées à une telle portée peuvent se parler sans élever la voix. Se déplacer vers un autre point situé à portée courte est généralement un jeu d'enfant et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

PORTÉE MOYENNE

Quelques dizaines de mètres séparent les cibles. Les pistolets fiables peuvent tirer à portée moyenne, mais c'est plus rare pour les armes de jet. Deux personnes situées à portée moyenne peuvent discuter en haussant la voix. Passer de portée courte à portée moyenne (et vice versa) demande peu d'efforts et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

PORTÉE LONGUE

On dépasse maintenant les quelques dizaines de mètres séparant deux cibles. Les fusils blaster, armes montées et armes s'appuyant sur la compétence Artillerie peuvent tirer à cette distance sans trop de problèmes. Deux personnes situées à portée longue doivent hurler pour s'entendre. Demandant plus de temps qu'un déplacement de portée moyenne à courte, se déplacer de portée moyenne à portée longue (et vice versa) nécessite deux manœuvres. Ainsi, dans la plupart des cas, un personnage ne pourra pas parcourir assez de distance dans un même round pour passer de portée courte à longue, car cela lui demanderait trois manœuvres (une pour passer de courte à moyenne, et deux entre moyenne et longue).

PORTÉE EXTRÊME

C'est le dernier niveau de portée auquel deux cibles peuvent interagir. Les armes de sniper de haute technologie et l'armement de certains véhicules peuvent tirer à cette portée. Deux personnes situées à portée extrême ne s'entendront probablement pas, même en s'époumonant. Se déplacer de portée longue à portée extrême (et vice versa) n'est pas une mince affaire et nécessite deux manœuvres. Ainsi, dans la plupart des cas, un personnage pourra couvrir la distance suffisante pour passer de portée longue à extrême en un seul round, mais il devra pour cela subir du stress ou renoncer à son action.

NIVEAUX DE PORTÉE PLANÉTAIRES

Les distances et niveaux de portée présentés jusqu'ici sont mesurés à l'échelle des personnages. Les vaisseaux et véhicules peuvent recourir à la même ou se baser sur une échelle bien supérieure, selon les besoins de l'histoire. À la surface d'une planète, l'échelle individuelle peut s'avérer suffisante, mais au fin fond de l'espace, quand une bataille stellaire fait rage, les portées et les distances se calculent à une tout autre échelle.

On peut en gros considérer que la portée courte de l'échelle planétaire débute là où prend fin la portée extrême de l'échelle individuelle, devenant ainsi le stade suivant des niveaux de portée. On traite alors de distances qui ne permettent plus à un individu de se déplacer au prix de manœuvres et par ses propres moyens vers une cible considérée comme « proche » (dans l'échelle planétaire). Cette « proximité » peut en effet représenter plusieurs kilomètres et donc plusieurs heures de marche, sans parler des niveaux de portée supérieurs de l'échelle planétaire. Vous trouverez plus de détails sur les niveaux de portée planétaire à la page 245 du **Chapitre VII : Vaisseaux et Véhicules**.

AUTRES MODIFICATEURS AUX TESTS DE COMBAT

Les sections précédentes traitaient des bases du test de combat. Les affrontements ont toutefois rarement lieu dans le vide absolu. Bien des facteurs peuvent influer sur un test de combat, de l'environnement aux choix opérés par le personnage.

Cette section aborde donc ces modificateurs. Dans la première partie, nous parlerons des modificateurs de conditions et de situation, tandis que la seconde traitera de facteurs extérieurs comme l'environnement.

MODIFICATEURS DE CONDITIONS ET DE SITUATION

Les choix des personnages peuvent influer sur les tests de combat de bien des manières, favorables ou non. Ces décisions peuvent même souvent se révéler des aubaines pour les personnages.

ATTAQUES À DISTANCE CONTRE DES CIBLES AU CONTACT

Il arrive qu'un personnage souhaite attaquer une cible qui se trouve au contact avec un autre personnage. Si les deux personnes au contact sont ses ennemis, l'attaquant n'a pas besoin d'être prudent. Si l'une d'entre elles est son alliée, en revanche, les choses deviennent hasardeuses.

Lorsque vous attaquez une cible au contact avec un allié, le MJ améliore un dé de difficulté (pour plus de détails sur l'amélioration de la difficulté, cf. page 29). En outre, si votre test est réussi, mais qu'il produit au moins  , ce est aussitôt exploité, si bien que vous touchez en fait l'une des personnes au contact avec la cible (au choix du MJ) plutôt que cette dernière.

ATTAQUES À DISTANCE LORSQU'ON EST AU CONTACT

Il arrive qu'un personnage souhaite effectuer une attaque à distance alors qu'il se trouve lui-même au contact avec un adversaire. Cette action n'est pas sans risque : il n'est pas toujours facile de viser sereinement quand un ennemi cherche frénétiquement à vous planter sa vibro-hache dans la tête.

Tout adversaire au contact avec vous lorsque vous effectuez une attaque à distance (quelle que soit la cible) peut ajouter □ à son prochain test de Pugilat, de Corps à corps ou de Sabre laser contre vous. Il perd automatiquement ce bonus dès que vous n'êtes plus au contact l'un de l'autre.

Par ailleurs, la difficulté de certaines attaques à distance augmente quand vous êtes au contact ; elles peuvent même s'avérer impossibles (cf. **Table 6-4 : Modificateurs par Distance**).

TABLE 6-4 : MODIFICATEURS PAR DISTANCE

Condition	Modificateur
Au contact, avec Distance (armes légères)	difficulté +◆
Au contact, avec Distance (armes lourdes)	difficulté +◆◆
Au contact, avec Artillerie	Impossible d'effectuer des tests d'Artillerie lorsqu'on est au contact avec un adversaire.

ATTAQUER UNE CIBLE À TERRE ET ATTAQUER EN ÉTANT À TERRE

Un personnage que l'on a renversé, laissé sans connaissance ou qui s'est jeté au sol est considéré comme « à terre ».

Les personnes à terre sont plus faciles à toucher dans le cas de certains tests de combat et ont plus de difficulté pour recourir à certaines compétences de combat. Vous bénéficiez de □ lorsque vous attaquez une cible à terre au moyen d'un test de Corps à corps, de Pugilat ou de Sabre laser. À l'inverse, vous subissez ■ lorsque vous effectuez un test de Corps à corps, de Pugilat ou de Sabre laser alors que vous êtes à terre.

Les personnes à terre sont plus difficiles à toucher à distance, mais ne subissent aucun malus quand elles attaquent elles-mêmes à distance. Vous subissez ■ lorsque vous attaquez une cible à terre au moyen d'un test d'Artillerie, de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

Certaines attaques et armes peuvent mettre un personnage à terre, ce qui est indiqué dans la description du talent, de l'arme ou de la créature en question. On peut se retrouver à terre à la suite d'un test de Coordination raté ou de l'activation d'un attribut d'arme.

COMBAT À DEUX ARMES

Il est possible de porter dans chaque main une arme à distance légère ou une arme de corps à corps à une main, ce qui accroît la puissance des attaques au détriment de leur précision.

Lorsque vous attaquez avec deux armes, ce ne peut être qu'avec des armes que l'on peut raisonnablement manier d'une seule main. En général, il s'agit d'armes à distance légères (souvent des pistolets ou des grenades) et d'armes de corps à corps ou de pugilat à une main (ou un sabre laser). Si vous n'êtes pas certain qu'une arme donnée puisse se manier d'une main, le MJ tranchera la question.

L'attaque se traduit par un **test combiné**. Pour commencer, vous désignez l'une des armes comme principale ; lors du test combiné, c'est avec cette arme que vous attaquerez. Vous déterminez ensuite les compétences et

TABLE 6-5 : ARMES IMPROVISÉES

Taille	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Spécial	Exemple
Petite	+1	5	Au contact	1	–	Bouteille, pierre de la taille du poing, hydrocompresseur
Moyenne	+2	5	Au contact	3	Encombrant 2	Pierre tenue à deux mains, chaise, écran holovid
Grande	+3	5	Au contact	4	Encombrant 4	Pelle, grosse branche, table, caisse

caractéristiques employées pour effectuer des attaques avec cette arme principale, et avec l'arme secondaire (l'autre arme, donc). Enfin, vous déterminez la cible.

Lors de la constitution de la réserve de dés, comparez les compétences respectivement associées à chacune des armes d'un côté, et les caractéristiques employées pour chacune d'entre elles de l'autre. Sélectionnez la compétence et la caractéristique pour lesquelles vous disposez du rang le plus faible. Ce sont celles que vous prendrez en compte pour la constitution de la réserve de dés. Il est fort probable que les rangs de compétence ou de caractéristique des deux armes soient égaux, auquel cas vous pourrez sélectionner celles que vous souhaitez. Si les deux armes recourent normalement à la même compétence ou caractéristique, c'est forcément elle qui s'appliquera.

Comparez ensuite les difficultés des deux tests de combat que vous effectueriez si vous utilisiez séparément chacune des deux armes pour attaquer la même cible, et sélectionnez la difficulté la plus haute (celle qui compte le plus de ◆). Ajoutez 1 dé de difficulté (◆) si les compétences des deux armes sont les mêmes, ou deux (◆◆) si elles sont différentes. Vous procédez alors au test.

En cas de réussite, vous touchez normalement avec votre arme principale. Vous pouvez également dépenser ↻ ↻ ou ⊕ pour toucher avec votre arme secondaire. Si les deux armes touchent, vous pouvez dépenser des ↻ ou ⊕ supplémentaires pour activer les attributs d'une arme ou de l'autre. Chaque coup réussi inflige ses dégâts de base, + 1 point de dégâts par succès net.

SAISIE

Force et Destinée étant un jeu à vocation narrative, il ne propose pas de règles spécifiques pour gérer les saisies. Ce sont donc les règles de combat à mains nues, conçues pour traiter narrativement toute une palette de techniques sans arme, qui s'en chargent. C'est pour cela que l'attaque de Pugilat classique permet aux personnages d'infliger des dégâts au seuil de stress de la cible, de la mettre à terre ou de l'étourdir. Cela vous permet de narrer une scène de lutte (dont le but est souvent de neutraliser l'adversaire sans le tuer) en vous affranchissant de règles supplémentaires.

COMBAT À MAINS NUES

Tous les personnages ou presque préfèrent avoir un blaster en main quand les choses tournent mal, mais il arrive que l'on doive compter sur ses poings, ses pieds ou autres appendices. Et puis, il ne faut pas oublier que certaines espèces, comme les Nautolans, affectionnent particulièrement ce genre d'empoignade.

Les personnages qui combattent à mains nues recourent généralement à la compétence Pugilat. Contrairement à la plupart des autres compétences de combat, Pugilat n'implique pas l'usage d'une arme (même s'il en existe que l'on peut employer avec cette compétence).

Les personnages qui combattent à mains nues en utilisant la compétence Pugilat infligent des dégâts de base égaux à leur Vigueur. Les belligérants doivent se trouver au contact ; l'attaque possède un niveau de critique de 5 ainsi que les attributs Désorientation 1 et Renversement. Enfin, l'assaillant peut décider d'entamer le stress plutôt que les blessures de la cible (dont l'encaissement joue néanmoins son rôle habituel).

Contrairement aux autres armes, les armes de Pugilat améliorent cette attaque de base. Elles permettent d'y ajouter des dégâts (comme indiqué dans la description des armes de **Pugilat**, page 171), mais disposent également d'un niveau de critique amélioré et d'autres attributs. Quand il utilise une telle arme, l'assaillant peut utiliser le niveau de critique de celle-ci plutôt que celui de Pugilat. En outre, il ajoute les attributs de l'arme à ceux que lui confère déjà l'attaque de Pugilat. Si l'arme en question propose une version améliorée d'un attribut existant, c'est bien celle-ci que le personnage utilise.

ARMES IMPROVISÉES

Parfois, les personnages ne disposent pas de véritables armes et doivent se contenter de ce qui leur tombe sous la main. Il peut s'agir de tessons de bouteille, de pierres et de branches. Les armes improvisées dépendent de la compétence Corps à corps et, comme pour toutes les armes de corps à corps, l'assaillant ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés. Comme pour les armes de mauvaise qualité, l'utilisation d'une arme improvisée est automatiquement assortie d'une ⚙. Les dégâts infligés par les armes improvisées dépendent de leur taille et de leur poids, comme indiqué sur la **Table 6-5 : Armes Improvisées**. Si le jet d'attaque produit ▽ ou ⚙ ⚙, l'arme improvisée se brise et devient alors inutilisable. Les armes de grande taille se manient en outre à deux mains si le porteur est de gabarit 1.

TAILLES DIFFÉRENTES (GABARITS)

Si la compétence d'un personnage permet de déterminer ses chances de toucher sa cible, certaines cibles sont toutefois plus faciles à atteindre que d'autres, notamment lorsqu'elles sont grandes. La taille, ou le **gabarit**, sert généralement à calculer la difficulté des attaques effectuées par les véhicules et vaisseaux (cf. **Chapitre VII : Vaisseaux et Véhicules**), car les armes montées sur ces engins ont une puissance et une portée telles que la taille relative importe plus que la distance. Les gabarits peuvent aussi parfois influer sur la difficulté des combats plus classiques.

Lorsqu'un personnage effectue une attaque contre une cible dont le gabarit dépasse le sien d'au moins deux points, la difficulté du test est diminuée d'un dé. Si le gabarit de la cible est d'au moins deux points inférieur au sien, la difficulté du test est augmentée d'un dé. Pour les véhicules et les vaisseaux, les différences de gabarit très marquées peuvent se traduire par des difficultés encore plus corsées, alors que cela reste modeste à l'échelle des personnages.

La **Table 6-6 : Gabarits et personnages** donne une liste d'exemples de gabarits concernant les créatures les plus fréquemment rencontrées par les PJ. Gardez surtout à l'esprit que la plupart des personnages ont un gabarit de 1.

TABLE 6-6 : GABARITS ET PERSONNAGES

Gabarit	Exemples
0	Jawas, Ewoks, droïdes astromech, toute créature de petite taille.
1	Humains, Céréens, Nautolans, Kel'dor, Mirialans, Twi'leks, droïdes humanoïdes, Zabrak, Togrutas et la plupart des espèces humanoïdes.
2	Dewbacks, wampas, tauntauns, banthas et la plupart des montures.
3	Rancors, dragons Krayt et autres créatures imposantes et dangereuses.
4+	Certaines créatures de la galaxie sont encore plus grandes que les précédentes.

EFFETS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

La galaxie présente les environnements les plus variés, des étendues gelées de Hoth aux jungles torrides de Yavin 4, en passant par les gratte-ciels de Coruscant dont la hauteur se mesure en kilomètres. Les personnages vont probablement se battre dans des conditions périlleuses ou exotiques, comme le vide glacial de l'espace ou la chaleur infernale de la volcanique Mustafar. Les plus futés savent que la victoire revient souvent à celui qui sait tirer profit de l'environnement. Les sections qui suivent présentent les règles propres à ces environnements.

CAMOUFLAGE (OBSCURITÉ, FUMÉE ET OCCULTATIONS DE TERRAIN)

On parle de camouflage quand un personnage se distingue moins facilement en raison d'effets environnementaux comme la pénombre, la fumée, les herbes hautes ou la brume. Le camouflage impose des malus aux attaques à distance et aux tests de compétence associés à la vision, comme Perception. À l'inverse, il peut conférer des bonus aux tests de certaines compétences comme Discrétion.

Les bonus et malus peuvent bien entendu être ajustés par le MJ, mais en général, ils dépendent directement de l'occultation produite. La **Table 6-7 : Camouflage** donne quelques exemples de ces niveaux d'occultation. Chaque type de camouflage ajoute un certain nombre de ■ (colonne « Dés ajoutés ») aux tests de Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Artillerie et Perception effectués contre une cible qui en bénéficie. À l'inverse, il faut ajouter le même nombre de □ aux tests de Discrétion effectués par un personnage jouissant de ce camouflage. Ces bonus et malus peuvent s'appliquer à d'autres compétences si le MJ l'estime souhaitable.

TABLE 6-7 : CAMOUFLAGE

Dés Ajoutés	Exemples
+1	Brume, ombre, herbes jusqu'à la taille.
+2	Brouillard, pénombre de l'aube ou du crépuscule, herbes denses jusqu'aux épaules.
+3	Brouillard épais, fumée grasse et étouffante, cœur de la nuit, broussailles et herbes très denses aussi hautes que le personnage.

ABRI

Quand les tirs de blasters commencent à fuser, la plupart des personnages s'empressent de s'abriter. Pour que les choses restent simples, il suffit d'augmenter d'un point la défense à distance des cibles qui se placent à couvert (derrière un rocher, une caisse, un mur ou un véhicule) et d'ajouter ■ à certains tests de compétence contre elles, comme Perception. Un seul ■ suffit pour la plupart des situations, mais le MJ peut en ajouter un deuxième s'il estime que la cible est particulièrement bien abritée (si elle tire depuis le fond d'une tranchée, un blockhaus ou autre position sécurisée de la sorte). La défense à distance peut être accrue de la même manière.

TERRAIN DIFFICILE ET INFRANCHISSABLE

Le terme « terrain difficile » désigne toute surface dont la traversée est délicate. Il peut s'agir d'un passage étroit, d'une zone recouverte de glace, de sous-bois épais, d'un espace jonché de gravats, de sables mouvants, d'une

salle inondée par plus d'un mètre d'eau, et ainsi de suite. Quand il est évident que les personnages vont être ralentis dans leur progression, c'est un terrain difficile. Se déplacer en terrain difficile demande deux fois plus de manœuvres que dans des conditions normales.

« Terrain infranchissable » décrit un terrain que l'on ne peut parcourir par de simples manœuvres. Cela inclut les à-pics, les murs dont le personnage ne pourra atteindre le sommet par un saut et les fosses profondes. Un terrain « infranchissable » n'est pas systématiquement un obstacle insurmontable, mais il ne pourra pas être franchi sans aptitudes spéciales. Selon le terrain en question et les moyens dont dispose le personnage, le MJ peut lui permettre de le traverser grâce à une compétence comme Athlétisme ou Coordination (cf. **Chapitre III : Compétences**). Au cours d'une rencontre, cela implique que le personnage y consacre au moins une action (ainsi que probablement une ou plusieurs manœuvres).

GRAVITÉ

Bien que l'antigravitation existe dans la galaxie depuis des milliers d'années, les personnages ne sont pas à l'abri d'une situation où ils se retrouveraient sans un tel dispositif, flottant dans le vide spatial ou accablés par la pesanteur à la surface d'une planète géante.

Par défaut, on considère que la gravité est normale, et elle n'influe donc pas sur les tests de compétence, attaques et autres. La plupart des planètes habitables présentent une gravité si proche de la normale que la différence est insensible. Les vaisseaux stellaires et les stations spatiales disposent également d'appareils assurant une gravité normale. Il arrive toutefois que les personnages visitent des environnements où la gravité est sensiblement différente : vaisseau dont la gravité artificielle a été coupée suite à des dégâts, ou grande planète dotée d'une gravité plus forte que la normale par exemple.

En cas de gravité accrue, le MJ peut ajouter jusqu'à ■■■ à tous les tests de Coordination ou d'une compétence associée à la Vigueur (hormis Résistance). Sous une gravité réduite, il pourra au contraire ajouter jusqu'à □□□ à tous les tests de Coordination ou d'une compétence associée à la Vigueur (hormis Résistance).

Une gravité nulle ne confère toutefois ni ■ ni □ aux tests de compétence, car les mouvements en apesanteur n'ont plus grand-chose à voir avec ce qu'on connaît dans un champ de gravitation. On peut en effet se déplacer dans les trois dimensions dans ces conditions, mais tout mouvement est considéré comme effectué en terrain difficile, car il faut sans cesse s'aider de prises, tirer, pousser, évaluer ses trajectoires, etc.

Le seuil d'encombrement des personnages ne change pas selon la gravité et tous les objets conservent leur valeur d'encombrement. Cela s'explique par le fait que si le poids des objets change, leur taille et leur masse (et donc leur inertie) restent les mêmes. Ces petits désagréments risquent de décevoir les voyageurs inexpérimentés qui comptent déplacer des paquetages lourds et encombrants en apesanteur.

EAU ET NAGE

On trouve des plans et cours d'eau comme les lacs, rivières, océans et marécages sur la plupart des planètes de la galaxie, et il faut parfois les traverser. La plupart des espèces sont capables de traverser les plans d'eau à la nage, même si certaines y sont plus adaptées que d'autres. Sauf indication contraire, les plans d'eau sont considérés comme terrain difficile pour les personnages. Le MJ peut également décider que certains déplacements à la nage, comme dans une rivière à fort courant et une mer démontée, demandent de réussir un test d'Athlétisme. Dans ce cas, la traversée demande au moins une action et un certain nombre de manœuvres.

Un personnage totalement immergé dans l'eau peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur. Après cela, il commence à se noyer et on considère qu'il est en état d'**asphyxie** lors des rounds qui suivent, jusqu'à ce qu'il retrouve la surface ou une source d'air.

VIDE

Le vide reste pour les aventuriers de l'espace cet environnement à la fois bien familier et très dangereux qui les attend dès qu'ils passent la coque protectrice de leur vaisseau. Le vide n'est pas juste l'absence d'air respirable, il est également synonyme de pression nulle associée à un froid ou une chaleur intense pouvant provoquer l'éclatement de veines, l'ébullition du sang et la rupture des membranes les moins robustes.

Un personnage exposé au vide sans équipement de protection peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur. Après cela, il entre en état d'**asphyxie**. En outre, chaque round passé en exposition au vide inflige trois points de blessure au personnage. Une fois son seuil de blessure atteint, il est considéré comme neutralisé et subit une blessure critique selon la règle normale, à laquelle s'ajoute une autre blessure critique par round passé ainsi exposé au vide (ce qui se traduit normalement vite par sa mort). Cela s'ajoute aux blessures critiques infligées par l'asphyxie.

FEU, ACIDE ET ATMOSPHÈRES CORROSIVES

Les effets du feu, des acides et des milieux corrosifs sont couverts par les mêmes règles. Lors d'une telle exposition, le MJ situe sa dangerosité sur une échelle allant de 1 à 10 (voire plus éventuellement). Une valeur faible correspond à de petites flammes ou à une atmosphère modérément corrosive. Plus le degré est élevé, plus les flammes seront vives et brûlantes, et plus l'atmosphère sera corrosive. La **Table 6-8 : Feu, acide et atmosphères corrosives** donne quelques exemples de situations et les valeurs associées.

À chaque round, un personnage exposé à l'un de ces dangers subit au début de son tour un nombre de points de blessure égal à cette valeur. Ces dégâts persistent jusqu'à ce qu'il ne soit plus exposé au danger. Le MJ peut décider, dans le cas de certaines atmosphères corrosives, qu'elles n'infligent de dégâts qu'en cas d'inhalation.

TABLE 6-8 : FEU, ACIDE ET ATMOSPHÈRES CORROSIVES

Degré	Exemples
1-2	Feu de camp, substances modérément caustiques comme les détergents industriels, atmosphère chargée de cendres et d'émanations d'une fournaise
3-5	Liquides inflammables et projecteurs de flammes, substances dangereuses comme les acides industriels, atmosphère contaminée par des fuites chimiques.
6-9	Fer à souder, acides militaires, atmosphères chargées de gaz dangereux comme l'ammoniac.
10+	Lave, fourneaux anti-explosion, atmosphères parfaitement irrespirables et caustiques tels que les mélanges de méthane et d'ammoniac provoquant des vapeurs acides.

Le personnage peut alors retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur, après quoi il devra respirer et subir les dégâts.

Il revient au MJ de décider combien de temps persistent les dégâts causés par ces effets. L'acide finit généralement par se résorber, parfois après quelques rounds, mais cela peut prendre plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Les flammes brûlent tant qu'elles sont alimentées, ce qui peut être très court ou très long. Les atmosphères corrosives, en revanche, infligent généralement leurs dégâts tant que le personnage y reste exposé.

Étouffer des flammes/contenir de l'acide : une personne qui a pris feu peut tenter de mettre un terme aux dégâts en se roulant par terre. Cela se traduit par un **test de Coordination Moyen (◆◆)** sur une surface dure comme le pont d'un vaisseau spatial ou **Facile (◆)** sur l'herbe ou un sol meuble. S'immerger dans l'eau arrête aussitôt l'accumulation de dégâts. Dans le cas des acides, c'est au MJ de décider si ces mêmes opérations suffisent à annuler les dégâts ou s'il faut appliquer certaines substances pour en neutraliser les effets. Le seul moyen d'éviter les dégâts des atmosphères corrosives consiste à ne pas y rester.



TABLE 6-9 : DÉGÂTS DE CHUTE

Portée	Dégâts	Stress
Courte	10	10
Moyenne	30	20
Longue	Neutralisé, blessure critique à +50	30
Extrême	Neutralisé, blessure critique à +75 (ou mort, à l'appréciation du MJ)	40

ASPHYXIE

Un personnage en état d'asphyxie subit trois points de stress au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce que cesse l'asphyxie. Un personnage peut généralement sortir de l'état d'asphyxie en retrouvant une atmosphère respirable ou en se débarrassant d'un obstacle qui l'empêchait de respirer, mais d'autres conditions peuvent intervenir, selon la situation. Une fois son seuil de stress atteint, le personnage est neutralisé. Par ailleurs, au début de chacun de ses tours suivants, s'il se trouve toujours en état d'asphyxie, il subit une blessure critique, jusqu'à ce qu'il sorte de cet état ou qu'il meure.

CHUTES

La pesanteur tue. Quand un personnage fait une chute, le MJ doit en déterminer la hauteur, pour la traduire en termes de niveau de portée. Il consulte ensuite la **Table 6-9 : Dégâts de Chute** pour définir les dégâts subis. Ces dégâts sont réduits par l'encaissement, ce qui n'est pas le cas du stress subi.

Le personnage qui fait une chute peut en réduire les dégâts en réussissant un **test d'Athlétisme ou de Coordination (◆◆) Moyen**. Chaque ✲ réduit les dégâts d'un point, tandis que chaque ❍ réduit le stress subi d'un point. Le MJ peut décider qu'un ⊕ réduit la hauteur de chute d'un niveau de portée, le personnage parvenant d'une manière ou d'une autre à se raccrocher à quelque chose ou à ralentir sa chute.

BLESSURES, STRESS ET ÉTATS DE SANTÉ

Force et Destinée privilégiant le rythme et l'action, les personnages doivent s'attendre à se retrouver régulièrement plongés dans des situations dont ils ne sortiront pas forcément indemnes. Deux paramètres distincts quoique similaires permettent d'évaluer leur santé : le stress et les blessures.

BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE

Bien des choses peuvent infliger des dégâts physiques : les tirs de blaster, les griffes d'un wampa enragé, les grenades à fragmentation, les chutes, etc. Les dégâts physiques qu'un personnage subit prennent le nom de blessures. Chaque point de dégâts se traduit donc par un « point de blessure ». Un personnage ne peut toutefois en encaisser qu'un certain nombre avant d'être neutralisé, ce qui est symbolisé par son seuil de blessure.

DÉPASSEMENT DU SEUIL DE BLESSURE

Quand les points de blessure d'un personnage joueur dépassent son seuil de blessure, il sombre dans l'inconscience et se trouve neutralisé jusqu'à ce que le nombre de ses points de blessure soit réduit (grâce à des soins, par exemple) et ne dépasse plus son seuil de blessure. Par ailleurs, **il subit aussitôt une blessure critique**. Dans certains cas extrêmes, cela peut même entraîner la mort du PJ.

Quand les points de blessure des PNJ et des créatures dépassent leur seuil de blessure, ils sont vaincus (sauf s'il s'agit d'adversaires de haut niveau comme les Nêmésis). Les créatures ainsi vaincues sont généralement considérées comme mortes, mais l'interprétation revient au MJ, qui peut décider qu'elles se sont simplement évanouies, qu'elles sont diminuées au point de ne plus pouvoir combattre, qu'on les a assommées ou autre variation adaptée à la scène et à l'histoire. Les PNJ (sauf les Nêmésis) ne séparent pas le stress des blessures. Les deux doivent donc être appliqués à leur seuil de blessure. Il peut toutefois être intéressant d'ajuster l'interprétation de leur défaite selon qu'elle fait suite à une accumulation de stress ou de blessures.

Lorsque les points de blessure dépassent le seuil de blessure d'un personnage, ce dernier doit noter de combien de points il dépasse son seuil (maximum de deux fois le seuil de blessure). Il reste considéré comme neutralisé tant qu'il n'a pas soigné ses blessures jusqu'à être repassé sous son seuil de blessure.

STRESS ET SEUIL DE STRESS

Les blessures représentent les dégâts physiques potentiellement mortels, mais il existe d'autres facteurs et effets pouvant diminuer un personnage. On parle alors de stress. Tout ce qui handicape le personnage sans pour autant lui infliger de blessures physiques est appelé stress. Errer dans les déserts torrides de Tatooine pendant des heures, subir un petit choc électrique au contact d'une console, se faire malmener dans un compresseur à déchets, tout cela peut entraîner du stress. Les armes qui ont une fonction étourdissante et d'autres effets qui peuvent entraver le personnage génèrent aussi du stress.

Par ailleurs, tout ce qui angoisse, inquiète, effraie ou provoque un trouble émotionnel génère du stress. Perdre son sang-froid lors d'un bombardement, être réprimandé par un officier supérieur, se réveiller prisonnier des Hutts ou voir son vaisseau abordé par une équipe de limiers impériaux alors qu'on transporte de la contrebande est susceptible d'infliger du stress.

ÉTATS DE SANTÉ

Au fil de leurs aventures, les personnages vont passer par divers états de santé représentant leur forme physique et leur bien-être général.

Un personnage est **indemne** et en pleine forme lorsqu'il ne souffre d'aucune blessure.

Un personnage est **blessé** lorsqu'il a des blessures dont le total est inférieur à son seuil de blessure. Il a probablement subi quelques entailles, contusions et autres coups mineurs, mais pas de dégâts permanents ou vraiment handicapants. Il est certes un peu meurtri, mais reste vigoureux et plein d'élan.

Un personnage est **grièvement blessé** s'il souffre d'une ou plusieurs blessures critiques, quel que soit le total de ses autres blessures. Les blessures critiques sont des maux sérieux qui ont des répercussions défavorables. On peut être à la fois blessé et grièvement blessé.

Un personnage est **neutralisé** lorsque ses points de blessure dépassent son seuil de blessure ou que son stress dépasse son seuil de stress. L'intéressé sombre alors dans l'inconscience et ne peut plus agir jusqu'à ce que ses points de blessure redescendent à un nombre inférieur ou égal au seuil de blessure.

Dépasser son seuil de blessure entraîne un test de blessure critique, c'est pourquoi on peut être à la fois neutralisé et grièvement blessé.



Le stress peut s'accumuler lentement en tant qu'effet lié à l'environnement ou s'acquérir d'un coup, quand le personnage est par exemple accablé par quelque chose qui ne le blesse pas physiquement mais le diminue sensiblement.

Un joueur peut également faire volontairement subir du stress à son personnage. L'application la plus courante consiste à encaisser deux points de stress pour bénéficier, à son tour de jeu, d'une manœuvre supplémentaire.

L'activation de certains talents implique qu'un personnage subisse ainsi un ou plusieurs points de stress.

DÉPASSEMENT DU SEUIL DE STRESS

Quand le stress d'un personnage joueur dépasse son seuil de stress, ce PJ est neutralisé jusqu'à ce que son stress redescende à la valeur de ce seuil ou en dessous. Dans ce cas, il se retrouve souvent sans connaissance, mais il peut aussi être si hébété ou stupéfait qu'il n'est plus conscient de ce qui se passe autour de lui et ne peut donc agir en conséquence.

Le stress subi par les PNJ et les créatures, en revanche, est appliqué directement à leur seuil de blessure (sauf s'il s'agit de Némésis, qui notent séparément leur stress).

BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques, particulièrement redoutables, résultent habituellement d'un coup critique, mais les personnages peuvent aussi en subir quand leur seuil de blessure est franchi et par d'autres biais. Chaque fois qu'un personnage encaisse une blessure critique, il lance un d100 et consulte la **Table 6-10 : Blessures critiques** pour connaître la forme prise par cette complication.

STRESS ET BLESSURES CRITIQUES

Même si le cas se présente rarement, certaines attaques infligeant du stress peuvent également provoquer des blessures critiques (notamment dans le cas d'armes étourdissantes). Cela peut paraître étrange, mais c'est en fait parfaitement cohérent. Quand un personnage joueur inflige une blessure critique à un adversaire qui peut être neutralisé d'une seule blessure critique (comme un sbire), ce dernier perd en fait connaissance. Quand un PJ ou une Nêmêsis subit une blessure critique causée par une arme étourdissante, cela peut se traduire par des effets durables provoqués par l'arme ou par des blessures plus indirectes (l'étourdissement a renversé le personnage, qui s'est fendu le crâne en heurtant le sol, par exemple). C'est bien entendu le MJ ou les joueurs qui déclenchent la blessure critique et, selon les circonstances, ils peuvent s'accorder sur le fait qu'elle n'a pas sa place dans une scène donnée et donc choisir de ne pas la faire intervenir.

Les effets à court terme de certaines blessures restent temporaires, ne faisant parfois que désorienter ou affecter le personnage quelques brefs instants. D'autres blessures sont plus graves, se traduisant par un handicap durable. Elles affectent dans ce cas le personnage jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins médicaux adaptés.

Quoi qu'il en soit, le personnage conserve sa blessure critique jusqu'à ce qu'elle ait été soignée. Même quand les effets à court terme sont passés, le personnage est toujours considéré comme grièvement blessé. Il ajoute +10 à ses jets sur la Table 6-10 pour chaque blessure critique dont il souffre déjà. Ainsi, les blessures critiques se cumulent et si on ne les soigne pas, le fait de les multiplier, même quand elles paraissent bénignes, peut s'avérer désastreux.

AUTRES ÉTATS

Dans **Force et Destinée**, les personnages peuvent subir d'autres états de santé que blessé et neutralisé. Ces autres états peuvent avoir une influence sur les possibilités s'offrant aux personnages lors des combats, et peuvent aussi s'avérer très dangereuses. Si vous savez les faire subir à vos adversaires, vous disposez également d'un sérieux atout.

ÉTOURDI

Un personnage **étourdi** ne peut pas effectuer d'action (ni dégrader une action en manœuvre). La plupart des effets qui étourdissent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, l'étourdissement persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est étourdi plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

IMMOBILISÉ

Un personnage **immobilisé** ne peut pas effectuer de manœuvre (y compris en dépensant du stress ou des). La plupart des effets qui immobilisent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, l'immobilisation persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est immobilisé plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

DÉSORIENTÉ

Un personnage désorienté ajoute ■ à tous ses tests. La plupart des effets qui désorientent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, la désorientation persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est désorienté plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

MORT

La galaxie de **Force et Destinée** expose souvent les personnages joueurs à des situations périlleuses, dont certaines n'épargneront pas les plus aguerris des héros. Tout PJ doit s'attendre au jour où la mort viendra frapper à sa porte.

Si jamais un personnage obtient un résultat supérieur ou égal à 151 en consultant la **Table 6-10 : Blessures Critiques**, par un simple jet ou par accumulation de plusieurs blessures critiques non soignées, il meurt. Un personnage mort ne peut pas être ramené à la vie. De même, un personnage droïde détruit ne peut être restauré : on considère que son processeur principal est endommagé de manière irréversible. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur n'a plus qu'à créer un nouveau personnage s'il veut reprendre l'aventure.

Pour plus de détails sur la mort des personnages joueurs, reportez-vous au **Chapitre IX : Le Maître du Jeu**.

TABLE 6-10 : BLESSURES CRITIQUES

1d100	Gravité	Résultat
01-05	Facile (◆)	**Petite entaille** : la cible subit 1 point de stress.
06-10	Facile (◆)	**Ralentissement** : la cible ne pourra agir à son prochain tour que durant le dernier créneau d'initiative allié.
11-15	Facile (◆)	**Choc** : la cible lâche ce qu'elle tient.
16-20	Facile (◆)	**Distraction** : la cible ne peut exécuter de manœuvre gratuite à son prochain tour.
21-25	Facile (◆)	**Déséquilibre** : la cible ajoute ■ à son prochain test de compétence.
26-30	Facile (◆)	**Blessure Accablante** : prenez un point de Destin côté lumineux et retournez-le côté obscur (l'inverse dans le cas d'un PNJ).
31-35	Facile (◆)	**Étourdissement** : la cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
36-40	Facile (◆)	**Piqûre** : la cible ajoute un dé de difficulté à son prochain test.
41-45	Moyenne (◆◆)	**Renversement** : la cible se retrouve à terre et subit 1 stress.
46-50	Moyenne (◆◆)	**Mal de Crâne** : la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
51-55	Moyenne (◆◆)	**Blessure Effroyable** : la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
56-60	Moyenne (◆◆)	**Blessure Lancinante** : la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
61-65	Moyenne (◆◆)	**Hébétement** : la cible est désorientée jusqu'à la fin de la rencontre.
66-70	Moyenne (◆◆)	**Confusion** : la cible retire tous les □ de ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
71-75	Moyenne (◆◆)	**Paralysé** : la cible perd sa manœuvre gratuite jusqu'à la fin de la rencontre.
76-80	Moyenne (◆◆)	**Aux Abois** : la cible ouvre sa garde, offrant aussitôt à l'attaquant une attaque gratuite contre elle avec la même réserve de dés que l'attaque responsable.
81-85	Moyenne (◆◆)	**Hors d'Haleine** : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut s'infliger volontairement du stress pour activer une capacité ou bénéficier de manœuvres supplémentaires.
86-90	Moyenne (◆◆)	**Mis à Mal** : la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
91-95	Difficile (◆◆◆)	**Exténuation** : la cible subit 1 stress chaque fois qu'elle exécute une action.
96-100	Difficile (◆◆◆)	**Infirmité** : l'un des membres de la cible (choisi par le MJ) est infirme jusqu'à ce qu'on le soigne ou le remplace. La cible ajoute un dé de difficulté à tous les tests faisant intervenir ce membre.
101-105	Difficile (◆◆◆)	**Mutilation** : la cible perd définitivement l'un de ses membres (choisi par le MJ). À moins qu'elle ne dispose d'une prothèse cybernétique, elle ne pourra plus exécuter d'action faisant intervenir ce membre. Toutes ses autres actions reçoivent ■
106-110	Difficile (◆◆◆)	**Blessure Épouvantable** : lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Tant que cette blessure critique n'a pas été soignée, la caractéristique en question est réduite d'un point.
111-115	Difficile (◆◆◆)	**Invalidité** : tant que cette blessure critique n'est pas soignée, la cible ne peut effectuer plus d'une manœuvre à son tour.
116-120	Difficile (◆◆◆)	**Aveuglé** : la cible est privée de la vue. Améliorez 2 dés de difficulté sur tous ses tests (3 dés pour les tests de Perception et Vigilance).
121-125	Difficile (◆◆◆)	**Perte de Connaissance** : la cible est étourdie jusqu'à la fin de la rencontre.
126-130	Intimidante (◆◆◆◆)	**Blessure de Cauchemar** : lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Réduisez d'un point la caractéristique en question, de façon permanente (jusqu'à un minimum de 1).
131-140	Intimidante (◆◆◆◆)	**Hémorragie** : à chaque round, la cible subit 1 point de blessure et 1 point de stress au début de son tour. Elle subit une blessure critique par tranche de cinq blessures reçues au-delà de son seuil de blessure. Lancez alors les dés et consultez cette table : si par ce biais elle retombe sur ce résultat, relancez les dés.
141-150	Intimidante (◆◆◆◆)	**La Fin est Proche** : la cible va mourir après le dernier créneau d'initiative du prochain round.
151+	-	**Mort** : décès irréversible.

RÉCUPÉRATION ET SOINS

Si les personnages risquent d'en voir de toutes les couleurs et de subir de nombreuses blessures, ils disposent heureusement de plusieurs moyens pour s'en remettre. Cette récupération n'est pas toujours efficace et prompte selon les ressources et les compétences disponibles, mais avec des soins appropriés et le temps nécessaire, les personnages pourront normalement se remettre des pires rencontres.

RÉCUPÉRER DES BLESSURES

Il existe différents moyens de récupérer de ses blessures. Il s'agira dans certains cas d'une lente récupération naturelle, et dans d'autres, d'un recours à des technologies médicales de pointe.

REPOS NATUREL

Pour chaque nuit de repos complet, le personnage élimine 1 point de blessure, quel que soit son état de santé actuel. À la fin de chaque semaine de repos complet, le personnage a droit à un test de Résistance pour éliminer 1 blessure critique. La difficulté du test est égale à la gravité de la blessure critique (cf. **Table 6-10 : Blessures critiques** page 225). Si le test est réussi, la blessure critique est soignée et n'affecte plus le personnage. En cas d'échec, le personnage conserve la blessure critique, mais soigne tout de même un point de blessure. Un ⏻ permet de soigner une blessure critique de plus.

Les droïdes bénéficient du repos naturel comme tous les autres personnages, car leurs sous-programmes et systèmes automatisés tentent de se réparer eux-mêmes.

SOINS MÉDICAUX

Un personnage peut tenter un test de Médecine visant à accélérer la guérison des blessures. Chaque personnage ne peut bénéficier que d'un test de Médecine par rencontre, les premiers secours restant limités dans leur efficacité.

La difficulté du test dépend de l'état de santé actuel du patient. Si le test est réussi, la cible élimine un nombre de points de blessure égal au nombre de ✲ produits par le test de Médecine et un nombre de points de stress égal au nombre de ❍.

On peut aussi tenter d'aider un personnage à récupérer d'une blessure critique par un test de Médecine dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure critique (cf. **Table 6-11 : Difficulté du test de Médecine**). Un même personnage ne peut tenter qu'un test de Médecine par semaine pour une blessure critique donnée.

Un personnage peut tenter de soigner ses propres blessures et blessures critiques, mais le niveau de difficulté du test de Médecine augmente alors de deux dés. Par ailleurs, tenter un test de Médecine sans disposer du matériel adapté (cf. page 185) augmente la difficulté d'un dé.

TABLE 6-11 : DIFFICULTÉ DU TEST DE MÉDECINE

État de santé	Test de Médecine
Points de blessure actuels inférieurs ou égaux à la moitié du seuil	**Facile (◆)**
Points de blessure actuels supérieurs à la moitié du seuil	**Moyenne (◆◆)**
Points de blessure actuels supérieurs au seuil	**Difficile (◆◆◆)**
Récupération de blessure critique	Gravité de la blessure critique

Les droïdes ne peuvent bénéficier de soins médicaux. Néanmoins, la compétence Mécanique leur offre les mêmes avantages. Ces tests de Mécanique se soumettent aux mêmes règles et difficultés que ceux de Médecine, sauf que les droïdes qui se soignent eux-mêmes ajoutent un dé de difficulté et non deux. Cela s'explique simplement par le fait que la plupart des droïdes ne sont pas sujets à la « douleur » et disposent d'algorithmes de diagnostic intégrés qui leur permettent de mieux appréhender leur propre réparation.

CUVES À BACTA

Les personnages peuvent aussi récupérer dans les cuves à bacta. Le rythme de récupération dépend de l'état de santé actuel du personnage. Un personnage blessé récupère au rythme de 1 point de blessure toutes les deux heures. Un personnage neutralisé récupère au rythme de 1 point de blessure toutes les six heures.

Au bout de 24 heures, le personnage a droit à un test de Résistance pour se débarrasser de 1 blessure critique. La difficulté du test est égale à la gravité de la blessure critique. Si le test est réussi, la blessure critique est soignée et n'affecte plus le personnage. En cas d'échec, le personnage conserve la blessure critique, mais élimine tout de même 1 point de blessure.

BAINS D'HUILE (DROÏDES UNIQUEMENT)

Les droïdes ne peuvent bénéficier du bacta. Néanmoins, un bain d'huile leur offre des avantages similaires. Ces bains sont spécialement conçus pour permettre aux droïdes de récupérer des dommages et autres effets préjudiciables. Chaque heure passée dans un bain d'huile élimine une blessure, le lubrifiant facilitant les routines de restauration du droïde. Les bains d'huile ne soignent pas les blessures critiques, en revanche, ce qui reste le domaine des tests de Mécanique.

STIMPACKS

Les stimpacks sont des seringues remplies de remèdes, de bacta et d'antalgiques, spécialement conçues pour soigner dans le feu de l'action. Les stimpacks soignent un nombre fixe de blessures, sans nécessiter le moindre jet

de dés. En revanche, multiplier le recours aux stimpacks dans une même journée s'avère de moins en moins efficace. Il faut en effet une nuit complète de repos ou attendre au moins vingt-quatre heures pour pouvoir profiter de nouveau de la pleine efficacité des stimpacks.

Sans cela, dans une même journée, le premier stimpack consommé par le personnage lui retire cinq points de blessure. Le deuxième ne soigne plus que quatre points de blessure, le troisième trois, et ainsi de suite. C'est ainsi qu'à partir du sixième consommé dans une même journée, les stimpacks n'ont plus aucun effet, l'organisme du sujet étant saturé de ces substances.

L'injection d'un stimpack se fait au prix d'une manœuvre. Le personnage qui l'administre doit être au contact du sujet à traiter. Un personnage qui a une main ou un appendice préhensile libre peut s'appliquer lui-même un stimpack au prix d'une manœuvre.

Les stimpacks restent sans effet sur les blessures critiques, qui ne se soignent que par un test de Médecine réussi, dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure.

TROUSSE DE RÉPARATION D'URGENCE (DROÏDES UNIQUEMENT)

Les droïdes ne peuvent bénéficier de stimpacks. Néanmoins, les kits de réparation leur offrent des avantages similaires. Comme les stimpacks, ces dispositifs ne peuvent être utilisés que cinq fois par jour, mais ils n'éliminent que trois points de blessure (valeur qui, dans leur cas, ne diminue pas au fil des utilisations). La réparation des blessures critiques d'un droïde demande de réussir un test de Mécanique dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure critique.

SE REMETTRE DU STRESS

Heureusement, il est assez facile de se remettre du stress en reprenant son souffle, en se détendant avec ses amis ou en prenant un bon repas, entre autres méthodes.

À la fin d'une rencontre, chaque joueur peut tenter un **test de Calme** ou de **Sang-froid Simple (–)**. Chaque succès ✲ permet d'éliminer un point de stress. Par ailleurs, une bonne nuit de repos permet généralement de se débarrasser de tout son stress. On raconte également que certains Jedi maîtriseraient une technique leur permettant de passer outre tous les effets du stress ou d'apaiser les autres et de faciliter ainsi leur récupération.

SE REMETTRE DES BLESSURES CRITIQUES

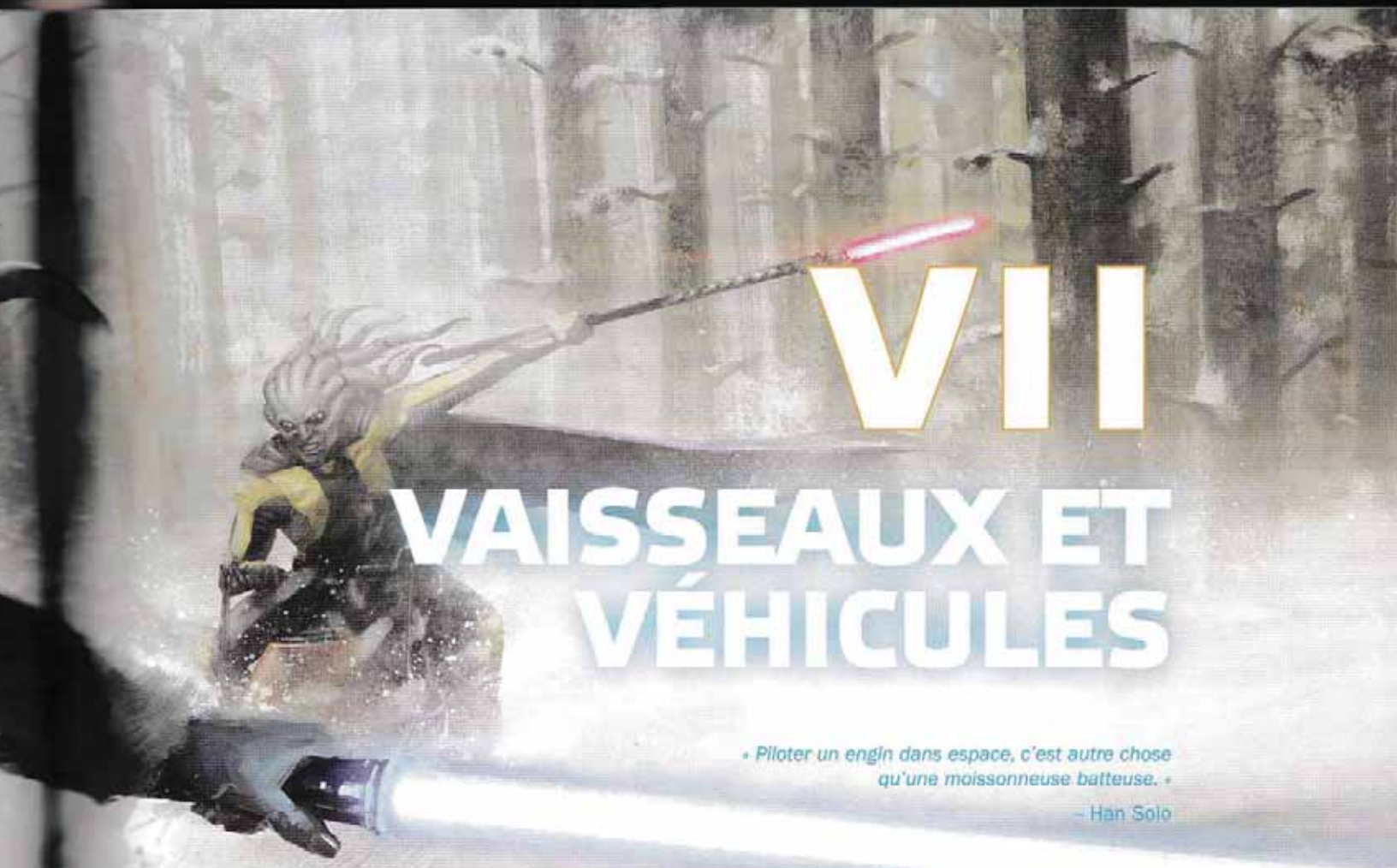
Les blessures critiques persistantes rendent les suivantes de plus en plus dangereuses. Il faut donc les traiter le plus vite et efficacement possible. Leur gravité est variable et détermine la difficulté des tests de Médecine visant à les soigner.

Il ne faut pas oublier que même si les effets d'une blessure critique ont été dissipés, la blessure elle-même persiste tant qu'elle n'a pas été traitée. Par exemple, un résultat de « 23 » sur la table des blessures critiques, ce qui correspond à « Déséquilibre », inflige un ■ au prochain test de compétence du personnage.

Une fois le dé de malus appliqué et le test passé, la blessure critique Déséquilibre persiste tant qu'elle n'a pas été traitée, si bien que les jets de blessure critique de ce personnage se traduiront par des états de plus en plus graves.







VII

VAISSEAUX ET VÉHICULES

« Piloter un engin dans espace, c'est autre chose qu'une moissonneuse batteuse. »

– Han Solo

De vifs landspeeders suspendus à un mètre au-dessus du sol par leur générateur à répulsion noircissent les rues des mégalopoles. D'élégants airspeeders patrouillent les cieux de mille mondes, lancés à des vitesses époustouflantes par leur puissant moteur ionique. Des vaisseaux de toutes tailles gagnent l'espace depuis les petits spatioports de planètes arriérées, puis foncent dans l'hyperespace, franchissant des distances longues de plusieurs années-lumière sans plus d'effort qu'il n'en faut pour se rendre au marché.

L'univers de *Star Wars* est indissociable de ces moyens de transport, tant il dépend d'eux. Les vaisseaux font presque figure de talismans aux yeux des capitaines et des équipages, qui les traitent et les aiment comme de véritables êtres vivants. Pour bon nombre de voyageurs de l'espace, ils représentent aussi l'unique forme de foyer qu'ils aient jamais connue.

Ce chapitre décrit les types d'appareils les plus courants de la galaxie, ainsi que les règles qui les gouvernent.

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Qu'il s'agisse d'un minuscule swoop ou d'un titanesque destroyer stellaire impérial, tous les véhicules ou vaisseaux disposent de certaines caractéristiques communes. Elles permettent de déterminer certains attributs, comme la puissance des boucliers d'un navire ou sa vitesse. Ces caractéristiques couvrent tous les aspects les plus importants du point de vue du système de jeu.

Maniabilité : la mesure de l'agilité d'un vaisseau et de sa réactivité aux commandes du pilote.

Vitesse : la rapidité brute d'un vaisseau ou d'un véhicule, ainsi que l'accélération dont il est capable.

Gabarit : une mesure abstraite des dimensions de l'appareil.

Défense : la protection dont un vaisseau bénéficie en cas d'accident ou d'attaque. Cette caractéristique indique généralement la présence d'un bouclier à rayon ou à particules, mais elle désigne aussi n'importe quel procédé (technologique ou non) permettant de prévenir les dégâts de coque.

VAISSEAUX, VÉHICULES ET ÉCHELLE

Dans leurs interactions, les vaisseaux et véhicules sont soumis aux mêmes règles de base que celles du **Chapitre I : Le jeu** et du **Chapitre VI : Combat et conflits**. En raison de leur taille et de leur masse supérieures, ces appareils sont néanmoins mesurés à une autre échelle, l'échelle planétaire.

Chaque fois qu'il est question des armes, du blindage et du Seuil de stress mécanique d'un vaisseau ou d'un véhicule, chaque point vaut dix fois son équivalent à l'échelle individuelle. Par exemple, si un canon laser installé sur un chasseur est doté d'une valeur de dégâts de base de 3, cela veut dire qu'il inflige 3 points de dégâts lorsqu'il est employé contre un autre appareil ou 30 points de dégâts contre une cible humaine. À l'inverse, un fusil blaster normal doit infliger 10 points de dégâts à un vaisseau pour lui faire subir 1 point de dégâts de coque.

Les armes à échelle planétaire infligent donc des dégâts phénoménaux aux individus. La plupart du temps, il suffit de toucher avec l'une d'entre elles pour excéder le seuil de blessure d'un PJ, mettant celui-ci hors de combat jusqu'à la fin de l'affrontement.

En tant que MJ, vous aurez peut-être le sentiment que cette règle ne rend pas justice à la puissance phénoménale des armes employées dans les batailles spatiales ; dans ce cas, n'hésitez pas à rajouter +50 au résultat du jet sur la table des blessures critiques. Cela dit, il est toujours possible d'expliquer qu'un personnage s'en tire relativement bien après avoir subi une attaque effectuée au moyen d'une arme à l'échelle planétaire parce qu'il se trouvait en périphérie de la zone couverte par une explosion.

Pour empêcher que des armes comme les pistolets laser infligent des dégâts critiques à des vaisseaux lourdement blindés, n'oubliez pas qu'elles doivent causer des dégâts supérieurs à la valeur de blindage de ceux-ci.

Bien que leur rayon explosif ne leur permette pas d'atteindre plusieurs cibles dans l'espace, les armes à l'échelle planétaire disposant de l'attribut Souffle sont particulièrement dévastatrices contre les ennemis au sol. En plus de toucher les personnages au contact avec l'individu visé, les armes de ce genre affectent aussi quiconque se trouve à portée courte de celui-ci.

Blindage : cette caractéristique analogue à la valeur d'encaissement détermine la résistance du blindage d'un véhicule ou d'un vaisseau.

Seuil de dégâts de coque (DC) : décrit la robustesse d'un vaisseau ou d'un véhicule et sa capacité à continuer de fonctionner en dépit des dégâts subis.

Seuil de stress mécanique (SM) : mesure combien le vaisseau peut endurer en termes de chocs et d'accélération soudaine avant que ses systèmes ne commencent à défaillir.

Emplacements disponibles pour les modifications : le nombre d'améliorations ou de modifications qu'un vaisseau ou un véhicule peut recevoir.

MANIABILITÉ

La maniabilité recouvre, de manière générale, la souplesse d'un vaisseau et sa réactivité aux commandes émises par le pilote ou l'équipage. Plusieurs facteurs influent sur cette caractéristique. La taille est le plus évident d'entre eux : un chasseur Aethersprite est par nature plus manœuvrable qu'un destroyer stellaire de classe *Victoire*. D'autres facteurs peuvent jouer sur la maniabilité d'un appareil, comme sa forme, son système de guidage et sa masse, ou même un manque général d'ergonomie.

En termes de jeu, cette caractéristique indique le nombre de dés de fortune □ ou d'infortune ■ que celui-ci ajoute à la réserve de dés d'un joueur lorsque son personnage effectue un test de Pilotage. Elle est égale à 0 par défaut et les appareils extrêmement vifs ajoutent généralement des dés de fortune □, tandis que les vaisseaux lents ou pesants ajoutent des dés d'infortune ■ aux tests de Pilotage. Si cette caractéristique est positive, c'est le nombre de dés de fortune □ que le pilote ajoute à son test de Pilotage. En revanche, s'il s'agit d'un nombre négatif, c'est le nombre de dés d'infortune ■ qu'il ajoute à sa réserve de dés.

VITESSE

Cette caractéristique, qui englobe la vitesse à proprement parler ainsi que l'accélération, détermine à quelle allure un appareil peut se déplacer par rapport à son environnement, mais aussi le type de manœuvre que son pilote peut effectuer. La valeur indiquée correspond à la vitesse « maximale » qu'un vaisseau ou véhicule peut atteindre, ce qui veut bien sûr dire qu'un pilote peut choisir d'avancer moins rapidement. Lorsque cette valeur est 0, cela signifie que le vaisseau ou le véhicule est stationnaire. En revanche, plus elle est élevée, plus un appareil peut aller vite. Une valeur égale à 1 traduit la lenteur pachydermique d'un marcheur TB-TT ou d'un gros transport de pondéreux, tandis qu'à 5, cette caractéristique décrit un vaisseau virevoltant comme un chasseur TIE ou une voiture des nuages.

GABARIT

Le gabarit est une valeur abstraite qui permet de représenter la taille et la masse relatives d'un véhicule ou d'un vaisseau. Cette caractéristique donne une idée de l'échelle d'un appareil et détermine en grande partie la difficulté des attaques effectuées contre celui-ci. De manière générale, les bâtiments de grande envergure sont faciles à toucher, tandis que les vaisseaux de petite dimension sont durs à atteindre. La taille et la puissance des armes sont généralement proportionnelles au gabarit, mais certains appareils spécialisés, comme la frégate anti-chasseur de classe Lancier, font néanmoins exception à la règle. Ces gros navires de guerre disposent d'un armement moins dévastateur et imposant que les bâtiments de leur taille, ce qui leur permet de remplir un rôle spécifique.

Le gabarit varie de 0 à 10. À 0, il correspond à un objet ou à une créature dont la taille est inférieure à celle d'un être humain, comme un jawa, un droïde astromech ou un composant bien précis du navire, tandis qu'une cible de la taille d'un adulte humain possède un gabarit de 1. La plupart des chasseurs et des transports légers

ont un gabarit de 3 ou 4. La valeur maximale est réservée aux plus gros vaisseaux et aux stations spatiales, comme l'Étoile Noire.

SEUIL DE DÉGÂTS DE COQUE (DC)

Cette caractéristique décrit la robustesse d'un appareil ainsi que sa capacité à encaisser les dégâts. La force de la quille, la résistance du châssis d'un camion speeder ou la solidité générale du carénage d'un chasseur sont toutes mesurées par le Seuil de DC. Tout comme le seuil de blessure d'un personnage joueur, cette caractéristique détermine la quantité de dégâts physiques qu'un vaisseau ou un véhicule peut endurer avant d'être détruit ou mis hors d'état de nuire. Le seuil de dégâts de coque est une caractéristique mesurée à l'échelle planétaire, ce qui veut dire que 1 point de dégâts de coque est l'équivalent de 10 points de blessure pour un personnage.

SEUIL DE STRESS MÉCANIQUE (SM)

Cette caractéristique détermine la résistance des systèmes internes d'un vaisseau ou d'un véhicule aux mauvais traitements que leur infligent quotidiennement leurs utilisateurs et la galaxie en général. Elle représente de façon globale l'efficacité des ordinateurs, des outils de navigation, des propulseurs, du moteur hyperspatial et des divers systèmes qui sont nécessaires pour assurer des performances optimales à l'appareil. Lorsqu'un vaisseau ou un véhicule subit plus de stress mécanique que son seuil ne le permet, ses systèmes saturent et s'arrêtent les uns après les autres jusqu'à ce qu'il soit possible de les redémarrer ou de les réparer. Ceci nuit aux performances de l'appareil et peut même parfois le handicaper lourdement, entraînant des complications pour l'équipage et les passagers.

VITESSE ATMOSPHÉRIQUE ET SUBLUMINIQUE

Les vitesses sont relatives dans l'univers de ***Star Wars*** : **Force et Destinée**. Elles sont nécessairement moindres dans l'atmosphère ou à la surface d'une planète que dans l'espace, car dans ce deuxième cas de figure, les moteurs n'ont pas besoin de compenser la gravité ou la résistance de l'air et peuvent atteindre des vélocités supérieures. Par exemple, un airspeeder (vitesse 4) voyageant dans l'atmosphère ira moins vite qu'un vaisseau avançant à vitesse 4 dans l'espace. De plus, les vaisseaux capables d'effectuer des déplacements transatmosphériques (ce qui est le cas de presque tous les appareils de gabarit 5 ou moins) se meuvent nettement moins rapidement dans l'atmosphère, même si leur vitesse demeure la même du point de vue des règles ; par exemple, un chasseur qui se déplace à vitesse 5 dans l'atmosphère avance moins vite que s'il volait à vitesse 5 dans l'espace. Ceci s'explique par le fait que ces appareils ne sont pas optimisés pour évoluer en atmosphère, bien qu'ils en soient capables. Comme ils ne disposent ni d'un fuselage aérodynamique ni d'ailes pourvues d'ailerons ajustables, ils doivent compter sur la puissance brute de leur moteur ionique et de leur générateur à répulsion pour évoluer dans les airs.

VAISSEAUX ET ÉCHELLE INDIVIDUELLE

Ce n'est pas parce que les vaisseaux et véhicules opèrent normalement à l'échelle planétaire que vous ne pouvez pas les utiliser à l'échelle individuelle. Deux véhicules situés à courte portée l'un de l'autre peuvent en même temps être à portée moyenne à l'échelle individuelle, ou même au contact (comme deux speeders filant côte à côte). Le plus important, c'est de se rappeler que les portées utilisées au niveau individuel correspondent à la portée proche dans l'échelle planétaire. C'est d'ailleurs l'un des rares cas de figure où il devient logique, du point de vue de la description, qu'une arme pourvue de l'attribut Souffle (comme une torpille à protons) soit capable de toucher plusieurs véhicules à la fois.

Le stress mécanique peut avoir des causes extrêmement variées. La plupart du temps, il se manifeste quand l'équipage tente de pousser son vaisseau à la limite de ses capacités ou au-delà. C'est par exemple le cas quand on fait tourner un moteur subluminique en surrégime pour échapper à des poursuivants ou quand on fait feu avec des lasers jusqu'à ce que les canons soient chauffés à blanc. Un vaisseau peut aussi encaisser du stress mécanique en raison d'un incident qui se déclenche suite à l'obtention d'un symbole de menace ⚙, à cause d'un astéroïde surgi de nulle part, ou parce qu'il a été touché par certaines armes, comme les canons ioniques notamment.

La principale différence entre cette caractéristique et le stress « normal » est que le stress mécanique ne peut pas être éliminé en dépensant des avantages ☯. Pour s'en débarrasser, il faut soit que l'équipage intervienne et procède à des réparations, soit qu'un jour entier s'écoule sans que le vaisseau encaisse le moindre point de stress.

EMPLACEMENTS DISPONIBLES POUR LES MODIFICATIONS

Tous les vaisseaux et véhicules produits dans la galaxie sont susceptibles d'être plus ou moins modifiés. Bon nombre d'entre eux, notamment les chasseurs et les vaisseaux militaires, sont construits pour remplir une fonction précise et ne laissent que peu de place aux modifications ; à l'inverse, certains appareils individuels ou commerciaux sont faits pour être modulaires et facilement personnalisables. La majorité des cargos et des transports s'inscrivent résolument dans cette seconde catégorie, étant pourvus d'une coque modulaire qui peut être reconfigurée à loisir afin de transporter tous les chargements possibles et imaginables. Tous les vaisseaux et véhicules disposent donc d'un certain nombre d'emplacements pour les modifications qui permettent à leur propriétaire de changer leurs performances, leurs caractéristiques ou leur armement en fonction de ses besoins.

Le nombre d'emplacements disponibles est déterminé par le modèle plutôt que par la taille d'un véhicule ou d'un appareil. En dépit de ses dimensions relativement modestes, un HWK-290 est aisé à modifier, tandis qu'un destroyer stellaire ne permet presque aucun changement malgré sa taille, car il est de conception trop spécialisée et accomplit des missions d'un type bien précis.

PROTECTION

Les vaisseaux et véhicules de la galaxie emploient divers procédés permettant d'éviter ou de dévier les dégâts pour protéger leurs passagers, leur équipage et leur précieuse cargaison. De manière générale, cette protection représente la synthèse de la manœuvrabilité d'un vaisseau, de la durabilité de sa coque ou de son châssis, de la puissance de ses boucliers et de l'épaisseur de son blindage. Certains appareils emploient des méthodes défensives un peu exotiques comme des ondes gravitationnelles concentrées, des batteries de lasers intercepteurs ou des lanceurs de micromissiles capables d'intercepter les chasseurs, navettes et missiles qui menacent un appareil. Quels que soient les procédés utilisés, **Force et Destinée** représente la protection qu'ils accordent au moyen de deux valeurs numériques : la défense et le blindage.

DÉFENSE

La défense d'un vaisseau ou d'un véhicule détermine s'il est capable de dévier ou de réduire les dégâts d'une attaque ou d'une collision grâce à ses boucliers déflecteurs, à ses systèmes intercepteurs et à sa vitesse, ou au moyen de technologies plus sophistiquées encore. Cette caractéristique joue un rôle crucial, car elle correspond à la première ligne de défense de la plupart des vaisseaux spatiaux et d'un certain nombre de véhicules. Elle fonctionne exactement comme expliqué page 213 : chaque point ajoute un dé d'infortune ■ à tous les jets d'attaque visant le vaisseau ou le véhicule. Le nombre de symboles d'échec ▼ ainsi obtenus peut grandement réduire les dégâts d'une attaque ou d'une collision, et même les annuler complètement. Les symboles de menace ⚙ réduisent aussi les risques de subir des dégâts critiques.

GABARIT ET ZONES DE DÉFENSE

Les vaisseaux et les quelques véhicules dotés d'une caractéristique de défense sont découpés en plusieurs zones de défense en fonction de leur gabarit. De 1 à 4, tout appareil est divisé en deux zones : partie avant et partie arrière ; de 5 à 10, il compte quatre sections : partie avant, partie arrière, bâbord et tribord. Le profil de chaque appareil attribue une valeur de défense à ces zones, laquelle est en fait déterminée par ses systèmes informatiques et le réglage par défaut de ses boucliers. Quelle que soit sa taille, un vaisseau ou un véhicule ne peut jamais disposer de plus de 4 en défense sur une seule zone. Avec son gabarit de 3, le robuste Y-wing BTL-A4 compte par exemple deux zones de défense, la partie avant et la partie arrière. Comme l'indique son profil, cet appareil dispose par défaut de 1 point de défense à l'avant et de 1 point de défense à l'arrière.

La plupart des systèmes de défense, et notamment les variantes courantes de bouclier à particules ou à rayons dont disposent la plupart des vaisseaux spatiaux, peuvent être reconfigurés ou « réorientés » vers les diverses zones pour renforcer la protection là où elle fait le plus cruellement défaut. Pour ce faire, une partie de la puissance consacrée au bouclier d'une zone est redirigée vers une autre, ce qui permet d'accroître les défenses de la première aux dépens de la seconde. Imaginons par exemple que le Y-wing mentionné auparavant est pris en chasse par un chasseur TIE : son pilote peut par exemple choisir de détourner la puissance consacrée au bouclier avant pour renforcer la protection dont il jouit en poupe, faisant passer les valeurs de défense des parties avant et arrière à 0 et 2 respectivement. L'Y-wing ajoute alors 2 dés d'infortune ■ ■ aux attaques du chasseur TIE si celui-ci attaque par l'arrière, mais aucun dé d'infortune ■ en cas d'attaque frontale.

Le profil de chaque vaisseau et véhicule inclut un diagramme détaillant les réglages par défaut de ses boucliers pour chaque zone. Ces valeurs sont au nombre de deux dans le cas des appareils dont le gabarit est égal ou inférieur à 4, et de quatre pour ceux dont le gabarit est de 5 ou plus.

BLINDAGE

Le blindage constitue la deuxième forme de protection dont jouit un vaisseau et la seule dont disposent la plupart des véhicules. Dans un cas comme dans l'autre, cette protection passive est assurée au moyen de matériaux plus ou moins répandus, comme le duracier, les composés carboniques rares ou les formes avancées de polycarbonite. Le blindage déduit un nombre de points de dégâts égal à sa valeur, exactement de la même manière que l'armure d'un personnage. Cette caractéristique étant cependant mesurée à l'échelle planétaire, 1 point de blindage équivaut à une valeur d'encaissement de 10.



SYSTÈMES STANDARD DES VAISSEAUX

La galaxie compte un nombre déroutant de types et de modèles de vaisseaux. La plupart d'entre eux disposent néanmoins de quelques composants standards sans lesquels il est impossible d'assurer la sécurité des voyages intersidéraux. C'est aussi vrai dans le cas des véhicules terrestres, qui disposent généralement de systèmes de senseurs et de communication.

Moteur subluminique : ces moteurs permettent aux appareils d'atteindre des vitesses proches de celle de la lumière sans quitter l'espace réel. Ils donnent ainsi la possibilité à des vaisseaux de toutes tailles d'aller d'une planète ou d'un système à l'autre, qu'il s'agisse d'un minuscule chasseur ou d'un gigantesque destroyer stellaire impérial long de plus d'un kilomètre. On a le plus souvent recours à des moteurs ioniques, cette technologie ayant amplement fait ses preuves. Ils emploient un réacteur à fusion et un noyau d'hypermatière pour produire des particules ionisées, dont l'éjection permet de propulser les vaisseaux.

Hyperdrive : plus qu'aucune autre technologie, c'est l'hyperdrive qui a permis l'apparition de la société galactique actuelle. Ces moteurs délicats permettent à un vaisseau de pénétrer dans une dimension alternative où il est possible d'atteindre des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière. Les hyperdrives sont classés sur une échelle décroissante en fonction de leur vélocité, qui est calculée relativement à celle d'un moteur subluminique ; autrement dit, plus ils permettent d'aller vite, plus le nombre dont ils s'assortissent est petit. Les modèles employés dans l'aérospatiale civile sont typiquement de classe 3 ou 4, mais des modèles plus performants sont néanmoins disponibles. La plupart des vaisseaux sont équipés d'un hyperdrive de secours en cas de défaillance du module principal. Ils sont généralement très lents et ne s'avèrent véritablement utiles que pour les voyages sur de courtes distances.

Naviordinateur : ces systèmes vont des réseaux d'ordinateurs sophistiqués des vaisseaux amiraux aux programmes d'astrogation qui tournent sur les droïdes astromech R2. Ils servent principalement à effectuer les calculs incroyablement complexes nécessaires pour assurer la sécurité lors des sauts dans l'hyperespace.

Capsule de survie/système d'éjection : tous les vaisseaux ainsi que de nombreux airspeeders disposent de systèmes d'urgence qui permettent à leur équipage d'évacuer en cas de dégâts catastrophiques. La plupart des airspeeders et des vaisseaux de gabarit 3 ou moins sont équipés de sièges éjectables dont le pilote et l'équipage peuvent se servir pour s'échapper si l'appareil est détruit. Ces engins sont pourvus de minuscules propulseurs et d'un générateur à répulsion conçus pour ramener leur passager sur la terre ferme. Les sièges éjectables sont souvent employés dans l'atmosphère et de nombreuses combinaisons sont conçues pour protéger des effets de la dépressurisation. Les vaisseaux de gabarit 4 ou plus sont équipés d'un nombre suffisamment important de capsules de survie pour permettre à l'équipage et aux passagers de se sauver. Ces modules sont pressurisés et contiennent assez de vivres pour qu'entre quatre et six êtres vivants y survivent pendant cinq jours standards.

Senseurs : ces appareils permettent à l'équipage de recevoir des informations constamment réactualisées au sujet de leur environnement immédiat sur trois-cent-soixante degrés. Suivant la taille et la puissance du vaisseau, ces systèmes peuvent opérer à divers niveaux de portée. En dépit de leurs performances, de nombreuses technologies permettent de les déjouer ou de les brouiller complètement. Les senseurs peuvent être réglés pour fonctionner de façon passive ou active. Dans le premier cas, ils tournent à bas régime et sont capables de détecter tout ce qui se trouve à proximité du vaisseau, dans la limite de leur portée maximale. Aucun test de compétence n'est nécessaire pour utiliser un senseur en mode passif, car il fonctionne alors de façon automatique et se contente de transmettre un minimum d'informations, défini par son programme interne. Quand on le fait passer en mode actif, cet appareil se fait nettement plus puissant et précis, ce qui permet d'augmenter sa portée maximale d'un cran, mais restreint son champ d'action à l'un des arcs de tir du vaisseau (partie avant, partie arrière, bâbord ou tribord). L'activation de ce mode nécessite un **test Facile ◇ d'Informatique**, qui peut être modifié par la présence de radiations ou de perturbations atmosphériques, par le terrain, comme les forêts et les montagnes (ou les astéroïdes et nébuleuses dans l'espace), ainsi que par les tentatives de brouillage émanant de l'appareil visé.

Les comms : il s'agit de tous les moyens de communication à la disposition d'un véhicule ou d'un vaisseau. Ceux-ci se présentent typiquement sous la forme d'un émetteur-récepteur subspatial dont la portée est égale à celle des senseurs de l'appareil. Par exemple, si un chasseur dispose de senseurs fonctionnant à portée courte, il dispose aussi de comms à portée courte. Les transmissions émises par ces engins sont rarement cryptées et peuvent facilement être interceptées, mais il est possible d'y apporter de nombreuses modifications pour améliorer la sécurité des signaux dans un sens comme dans l'autre.

Transpondeur : tout vaisseau spatial dispose d'un transpondeur subspatial. Cet engin émet le numéro de matricule, le numéro de série, le nom du propriétaire et diverses informations pertinentes au sujet du navire. Ces informations sont transmises sur une bande de fréquences spéciale et accessible à n'importe quel vaisseau ou satellite doté de comms, pourvu qu'il se trouve à proximité. Le transpondeur fait aussi office de balise de détresse si le vaisseau subit des dégâts catastrophiques. Trafiquer le transpondeur d'un navire constitue un crime sérieux aux yeux de l'Empire, et les officiers impériaux n'hésiteront pas à arraisonner un appareil s'ils ont la moindre raison de suspecter que son transpondeur a été modifié. Naturellement, cela n'a jamais empêché ceux qui tiennent à leur anonymat de le faire.

ARMES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

L'armement des vaisseaux et véhicules va des blasters légers à répétition équipant les speeder bikes aux gigantesques batteries de turbolasers garnissant les flancs des destroyers stellaires impériaux. Dans le jeu de rôle **Force et Destinée**, toutes ces armes partagent un certain nombre de caractéristiques et fonctionnent, à quelques exceptions près, comme les armes du **Chapitre V**.

- **Portée** : la portée maximale d'une arme. Les vaisseaux et les véhicules emploient une échelle supérieure à celle des individus, l'échelle planétaire.
- **Dégâts** : cette valeur indique combien de dégâts sont infligés en cas d'attaque réussie. Chaque succès ✲ obtenu lors d'une attaque permet à l'attaquant d'ajouter 1 à ces dégâts de base.
- **Niveau de critique** : le nombre d'avantages ❍ qu'il faut obtenir pour infliger un dégât critique avec cette arme. Si cet objectif est atteint, l'attaquant peut lancer 1d100 sur la **Table 7-9 : résultats des dégâts critiques** de la page 250 pour déterminer les résultats de l'attaque. Un certain nombre d'armes et talents sont susceptibles d'influer sur ce jet, produisant des effets plus ou moins dévastateurs. Un personnage ne peut déclencher qu'un seul dégât critique par attaque et par cible, mais s'il obtient suffisamment d'avantages ❍ pour en infliger plusieurs, il peut convertir chaque dégât critique surnuméraire en bonus de +10 à l'occasion de son jet sur la **Table 7-9**.
- **Arc de tir** : la direction vers laquelle l'arme peut tirer, en fonction de son emplacement. Cet aspect est traité en détail dans l'encart « Arc de tir » qui se trouve page 235.
- **Attributs** : de nombreuses armes comme les canons ioniques, les rayons tracteurs et les blasters à répétition sont dotés d'attributs spéciaux qui modifient leur fonctionnement. Ces règles sont décrites dans le **Chapitre V : Matériel et équipement** à partir de la page 161.

CANONS BLASTER

Les canons blasters (ou « canon flash » comme ils sont parfois surnommés) sont des versions lourdes du blaster personnel commun dont l'utilisation nécessite une équipe de tir. Bien que moins dévastateurs que les canons laser, ils demeurent redoutablement efficaces contre l'infanterie et les véhicules légers. Ils sont souvent installés sur les véhicules atmosphériques ou les petits vaisseaux spatiaux, et il est possible d'en trouver plusieurs variantes plus ou moins puissantes.

TABLE 7-1 : ARMES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Nom	Portée	Dégâts	Critique	Attributs
Autoblaster	Proche	3	5	Automatique
Canon blaster (léger)	Proche	4	4	—
Canon blaster (lourd)	Proche	5	4	—
Canon ionique (léger)	Proche	5	4	Ionique
Canon ionique (moyen)	Courte	6	4	Ionique
Canon ionique (lourd)	Moyenne	7	4	Cadence lente 1, Ionique
Canon ionique (navire de guerre)	Moyenne	9	4	Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique
Canon laser (léger)	Proche	5	3	—
Canon laser (moyen)	Proche	6	3	—
Canon laser (lourd)	Courte	6	3	—
Lance-missiles à concussion	Courte	6	3	Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 3, Projectile guidé 3, Souffle 4
Lance-torpille à protons	Courte	8	2	Brèche 6, Cadence lente 1, Munitions limitées 3, Projectile guidé 2, Souffle 6
Quad-laser	Proche	5	3	Jumelé 3, Précis 1
Rayon tracteur (léger)	Proche	—	—	Tracteur 2
Rayon tracteur (moyen)	Courte	—	—	Tracteur 4
Rayon tracteur (lourd)	Courte	—	—	Tracteur 6
Turbolaser (léger)	Moyenne	9	3	Brèche 2, Cadence lente 1
Turbolaser (moyen)	Longue	10	3	Brèche 3, Cadence lente 1
Turbolaser (lourd)	Longue	11	3	Brèche 4, Cadence lente 2

ARCS DE TIR

Tout vaisseau ou véhicule dispose de quatre quadrants de tir : avant, arrière, bâbord et tribord. Chacun d'entre eux correspond à une zone délimitée par un arc de quatre-vingt-dix degrés, défini à partir du centre du vaisseau. Chaque arme dispose d'au moins un arc de tir, en fonction de son emplacement sur l'appareil et du type de montant sur lequel elle est installée. Les armes fixes ne sont pourvues que d'un seul arc de tir. Par exemple, les canons laser de l'Y-wing BTL sont fixés à la proue du vaisseau et ne peuvent donc atteindre que des cibles qui se trouvent en face de l'appareil. Les armes montées sur des tourelles, comme les turboblasters d'une corvette CR90, peuvent en revanche viser des ennemis situés dans tous les quadrants, ce qui est indiqué dans le profil des armes par la mention « Arc de tir : tous ».

Certains appareils disposent aussi d'un arc de tir dorsal (vers le haut) et/ou ventral (vers le bas). Les armes installées sur le haut ne peuvent pas atteindre des cibles situées sous le vaisseau, et vice versa. Par exemple, le canon laser ventral d'un cargo léger YT-1300 porte la mention « arc de tir (ventral) : tous », ce qui veut dire que l'on peut s'en servir pour attaquer n'importe quel ennemi situé sous le vaisseau. En revanche, il faut que l'appareil pivote sur son axe principal pour atteindre les cibles qui se trouvent au-dessus de lui à l'aide de cette même arme.

AUTOBLASTER

Les autoblasters sont des variantes de canon blaster bénéficiant d'une cadence de tir améliorée. Grâce à leur technologie Xciter sophistiquée et à leurs modules actuateurs hautement spécialisés, ces armes peuvent atteindre une impressionnante vitesse de rotation et déverser une grêle de décharges énergétiques dévastatrices d'une simple pression de la détente.

ARMES IONIQUES

Les armes de cette catégorie servent à paralyser les vaisseaux et les véhicules plutôt qu'à les détruire. Elles emploient des turbines ioniques pour générer des masses de particules négatives, qui sont ensuite combinées à du plasma et libérées sous la forme d'une décharge ou d'une impulsion. Les ions perturbent les composants électroniques de la cible, induisent des courts-circuits, corrompent les ordinateurs et forcent les systèmes à l'arrêt, ce qui permet de la maîtriser ou de la détruire plus facilement à l'aide d'armes conventionnelles. Bien que ces armes soient conçues pour causer le moins de dommages structurels possible, elles provoquent néanmoins de violentes surtensions qui peuvent infliger des dégâts secondaires sous la forme de circuits grillés, de joints soudés ou de départs de feu.

ARMES LASER

Ces engins combinent des faisceaux lumineux concentrés et des particules chargées pour produire des décharges énergétiques à longue portée, précises et ravageuses. Les lasers constituent des armes de choix contre les blindés et l'infanterie, et complètent à merveille le blaster, qui demeure moins dévastateur par comparaison.

CANON LASER

Cette arme anti-vaisseau standard se retrouve sur la plupart des appareils, du plus petit chasseur au plus imposant vaisseau amiral. Plus performants que les canons blaster en raison de leur précision et leur puissance, les canons laser peuvent s'employer seuls ou être couplés au sein d'une batterie. Les chasseurs et les cargos sont souvent équipés de canons laser légers ou moyens, tandis que les canons laser lourds sont réservés aux vaisseaux amiraux, qui s'en servent pour se défendre contre des bâtiments de moindre envergure. Les véhicules terrestres peuvent aussi disposer de ce type d'armement.

QUAD-LASER

Le quad-laser est une arme spécialement conçue pour lutter contre les chasseurs. Il se compose de quatre canons laser de petit calibre, qui sont actionnés au moyen d'un seul mécanisme de mise à feu et contrôlés par un ordinateur de visée sophistiqué. Chaque pression sur la gâchette déclenche quatre tirs, dont la puissance est suffisamment importante pour détruire les chasseurs et les patrouilleurs les plus robustes.

TURBOLASER

Ces immenses armes de gros calibre, incroyablement gourmandes en énergie, sont les plus imposantes dont un vaisseau puisse être doté. Les turbolasers peuvent transpercer d'un coup les boucliers, le blindage et la coque d'un appareil ; les variantes légères suffisent à détruire les petits vaisseaux, tandis que les plus lourdes peuvent mettre à mal les défenses des croiseurs les plus imposants. Ces armes ne sont cependant pas sans inconvénient : elles consomment notamment des quantités phénoménales d'énergie et demandent beaucoup de temps pour se recharger. Enfin, elles ont beaucoup de mal à suivre et à atteindre les petites cibles rapides comme les chasseurs.

RAYON TRACTEUR

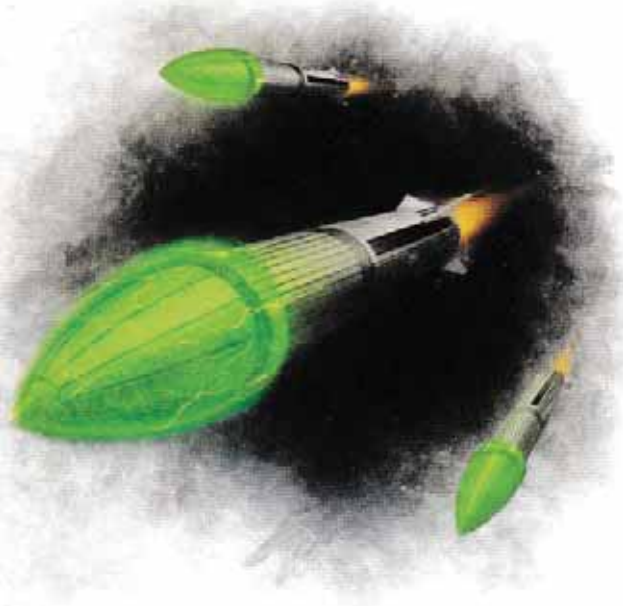
Les rayons tracteurs sont des générateurs de boucliers modifiés pour projeter un faisceau d'énergie capable de prendre au piège les vaisseaux. Ils sont employés par les chantiers orbitaux, les transports planétaires, les stations spatiales et divers appareils, le plus souvent pour acheminer les navires en toute sécurité vers les pontons et les débarcadères ou pour déplacer les cargaisons. Quand ils sont installés sur des bâtiments militaires, ils peuvent être utilisés de façon offensive pour saisir un vaisseau ennemi et l'attirer dans une soute afin de faciliter l'abordage.

MUNITIONS LIMITÉES ET CHASSEURS

Parfois, des chasseurs et d'autres petits vaisseaux ont des torpilles à proton ou des lance-missiles à concussion dotés de l'attribut Munitions limitées. Bien que celui-ci permette normalement de recharger au moyen d'une manœuvre, ce n'est pas le cas dans l'espace. Les chasseurs transportent un nombre limité de torpilles ou de missiles, et doivent recharger à leur base ou sur un vaisseau de transport : ils ne peuvent pas refaire le stock en vol, et a fortiori au beau milieu d'un combat !

ARTILLERIE

L'artillerie permet aux véhicules et aux vaisseaux de disposer de puissantes armes à usage unique capables de percer les blindages, ou parfois de se verrouiller sur une cible pour la traquer. Propulsés par des moteurs subluminiques miniatures et dotés d'une forte charge explosive, ces projectiles sont conçus pour donner aux petits appareils un surcroît de puissance contre les gros vaisseaux et leur permettre d'abattre les chasseurs et les airspeeders de loin, avant même qu'ils n'aient l'occasion d'ouvrir le feu. La plupart des armes d'artillerie disposent aussi d'un système de guidage sophistiqué et de propulseurs directionnels qui les rendent capables de suivre leur cible ou d'effectuer une deuxième tentative si elles ne font pas mouche du premier coup.



MISSILES ET GRENADES À CONCUSSION

Le lance-missiles est la pièce d'artillerie la moins puissante et la plus répandue. Toutes sortes de vaisseaux en sont pourvus, des plus petits chasseurs aux plus monstrueux cuirassés. Longs d'environ un mètre, les missiles à concussion disposent d'une ogive spéciale alliant une tête ultrapénétrante en duracier, qui emploie la force cinétique pour percer le blindage des appareils, à une puissante charge directionnelle qui inflige des dégâts explosifs à l'impact. Avant tout conçus pour lutter contre les vaisseaux monoplaces, ces projectiles sont capables de mettre hors d'état de nuire n'importe quel chasseur ou patrouilleur, mais ils s'en tirent aussi relativement bien contre les bâtiments de plus grande envergure.

Les grenades à concussion sont principalement utilisées à l'échelle individuelle, encore que de nombreux véhicules militaires terrestres disposent de lance-grenades employant des variantes antipersonnel ou antichar plus imposantes. Les grenades à concussion sont des armes balistiques de portée relativement réduite et elles s'avèrent donc parfaitement inutiles dans les combats spatiaux.

Les missiles à concussion supplémentaires coûtent 500 crédits pièce et sont Illégaux (I).

TORPILLES À PROTON

Les torpilles à protons sont des projectiles hautement sophistiqués, typiquement utilisés par les chasseurs et les patrouilleurs. Pourvues d'une tête conique et trapue, elles sont plus encombrantes et imposantes que les missiles à concussion, ce qui veut dire qu'il n'est pas possible d'en mettre autant dans un lanceur. L'ogive est activée au moyen d'une charge explosive de Nergon-14, libérant une dangereuse masse irradiante de protons. Ces torpilles sont conçues pour endommager et détruire les bâtiments de grande taille comme les transports lourds ou les vaisseaux amiraux, et elles permettent aux appareils de moindre envergure, comme les chasseurs et les patrouilleurs, de s'attaquer à bien plus gros qu'eux.

Les torpilles supplémentaires coûtent 750 crédits pièce et sont Illégales (I).

COMBATS DES VAISSEAUX SPATIAUX ET VÉHICULES

Dans les situations de combat opposant des vaisseaux ou des véhicules, qu'il s'agisse d'un raid de chasseurs dans les cieux d'un monde en guerre ou d'une poursuite en speeder dans les rues populeuses d'une cité du Noyau, on emploie à peu près les mêmes règles qu'au cours des affrontements « normaux » décrits au **Chapitre VI**. Plutôt que de constituer un système séparé, elles servent à ajouter une dimension supplémentaire aux règles standards et permettent de structurer des rencontres dans lesquelles figurent toutes les combinaisons possibles et imaginables de vaisseaux, de véhicules et de personnages.

Lorsque vous jouez des combats impliquant des vaisseaux et des véhicules, ne perdez pas de vue que des règles supplémentaires s'appliquent aux appareils de gabarit 5 ou plus, car ils sont un peu plus imposants que les chasseurs ou les cargos et disposent d'équipages pouvant compter des dizaines ou des centaines de membres.

APERÇU GÉNÉRAL

Dans **Force et Destinée**, les affrontements mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules se déroulent à peu près comme les combats détaillés dans le **Chapitre VI : Combat et conflits**. Pour faciliter les choses, ces règles sont répétées ici.

1RE ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (–) de Calme ou de Vigilance** (pour plus de détails sur cette question, reportez-vous à l'encadré **Calme ou Vigilance ?** page 204). Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus de ☯ l'emporte. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.

2E ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

3E ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour. Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour. Notez au passage que certains vaisseaux peuvent avoir plusieurs membres d'équipage à leur bord.

4E ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, certains effets qui durent « jusqu'à la fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si la bataille en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'affrontement est résolu et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.

5E ÉTAPE : FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'affrontement résolu, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables et celles qui durent « jusqu'à la fin de la rencontre » prennent fin. Le personnage peut reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

COMBATS ENTRE PETITS VAISSEAUX

Les combats opposant des vaisseaux et véhicules de petite taille suivent des règles assez simples, qu'il s'agisse d'appareils monoplaces comme les chasseurs et les patrouilleurs ou d'airspeeders et de speeder bikes n'emportant qu'un conducteur. Le pilote constituant la totalité de l'équipage, il dispose chaque tour d'une manœuvre et d'une action de vaisseau (ou de deux manœuvres de vaisseau) avec son appareil. Cela signifie qu'il peut voler et se battre à bord de son vaisseau ou accorder toute son attention au pilotage. Les combats entre les petits vaisseaux et véhicules sont décrits de façon un peu abstraite, en particulier dans le cas des appareils particulièrement rapides comme les airspeeders, les speeder bikes et les chasseurs. Ces engins ne cessant jamais de se déplacer et d'essayer de prendre l'avantage au moyen de leur grande manœuvrabilité, il serait presque impossible de détailler leur moindre mouvement. Au lieu de cela, le MJ et les joueurs décident des actions des personnages, en font une description aussi palpitante que possible, puis effectuent des tests pour déterminer l'issue.

COMBATS ENTRE VAISSEAUX CAPITAUX

Les affrontements mettant aux prises des bâtiments de plus grande envergure comme les vaisseaux capitaux de gabarit 5 ou plus sont nécessairement plus abstraits à cause de la complexité de ces navires et des gigantesques

LES COMBATS ET LA COMPÉTENCE PILOTAGE

Lors des combats mettant en scène des vaisseaux spatiaux ou des véhicules, les PJ et PNJ doivent régulièrement faire des tests de Pilotage pour contrôler leur appareil, pour réaliser certaines actions et pour éviter diverses catastrophes. Chaque fois qu'un de ces tests est nécessaire, le personnage aux commandes doit effectuer un test de Pilotage (planétaire) ou de Pilotage (espace), suivant qu'il se trouve ou non dans l'atmosphère d'une planète. Pour faire bref, ce chapitre ne précise pas systématiquement quelle variante de la compétence Pilotage est employée et laisse au MJ le soin de déterminer laquelle s'applique.

équipages qu'ils mobilisent. Tout comme les petits appareils, les vaisseaux amiraux disposent d'une manœuvre et d'une action de vaisseau ou de deux manœuvres de vaisseau. Ceci n'est cependant pas une règle appliquée au navire en lui-même : elle correspond aux actions et aux manœuvres du pilote ou du capitaine. Les autres membres d'équipage bénéficient chacun de leur propre manœuvre et de leur propre action de vaisseau ; ils peuvent les employer pour faire feu avec une arme, utiliser des senseurs, se déplacer dans l'habitacle ou assister le capitaine d'une façon ou d'une autre au combat. Tout cela se passe au cours du même round et obéit aux règles ordinaires d'initiative. Il ne faut cependant jamais perdre de vue que dans des combats opposant de gigantesques vaisseaux de ce genre, chaque bâtiment est susceptible d'avoir un équipage comptant des centaines ou des milliers de membres. Ne vous donnez pas la peine de déterminer le créneau d'initiative de chacun d'entre eux ; concentrez-vous plutôt sur les individus dont les actions ont un impact direct sur le combat en cours et ignorez le reste.

TOURS DE COMBAT

Un combat mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules est un processus simplifié reposant sur les descriptions, conçu pour être aussi simple et rapide que possible. Tout ceci vise à retranscrire avec un maximum de fidélité la frénésie et le côté cinématographique de l'action et des aventures dans l'univers de *Star Wars*. En procédant de la sorte, on évite aussi de ralentir le rythme des parties, ce qui serait le cas s'il fallait sans cesse se rapporter à une carte ou à un diagramme des combats. Les manœuvres des vaisseaux font donc plutôt l'objet de descriptions sur lesquelles les joueurs et le MJ s'entendent.

Dans **Force et Destinée**, les personnages joueurs utilisent les mêmes règles de combat que celles que vous trouverez à partir de la page 203, ce qui veut dire qu'ils peuvent accomplir une action et une manœuvre pendant leur tour par défaut. Ils ont aussi l'option de subir du stress mécanique ou de dépenser deux Avantages pour accomplir une seconde manœuvre. Toutefois, quoi qu'il arrive, un personnage ne peut jamais effectuer plus de deux.

LES MANŒUVRES

Les manœuvres exigent moins d'attention que les actions et correspondent à des activités qui ne nécessitent pas de test de compétence. En plus de celles qui sont possibles lors des affrontements ordinaires, il en existe un certain nombre qu'on ne peut accomplir qu'à l'occasion des combats spatiaux ou de véhicules, toutes soumises aux règles normales des manœuvres (cf. page 206). De plus, on considère, en particulier quand ils sont à bord de gros vaisseaux, que les personnages sont capables d'effectuer des manœuvres de type individuel comme se jeter à terre, s'occuper de leur équipement ou actionner quelque chose à proximité, le tout dans la limite du bon sens. Il est par exemple possible de viser, puisqu'un personnage peut accomplir cette manœuvre avec un quad-laser aussi bien qu'avec un pistolet blaster. En règle générale, les manœuvres énumérées page 207 s'appliquent à toutes les formes de combat, même si le bon sens est toujours de mise.

Quand des vaisseaux ou des véhicules participent à une rencontre, il est important de ne jamais perdre de vue leur allure actuelle, qui peut aller de 0 à leur vitesse maximale, des manœuvres étant nécessaires pour accélérer ou décélérer.

Les vaisseaux et les véhicules dont le gabarit se situe entre 1 et 4 peuvent accomplir une manœuvre de pilote par tour, ou deux en subissant volontairement 2 points de stress mécanique. Les manœuvres de pilote sont celles qui affectent directement les déplacements d'un vaisseau, dont la vitesse et les mouvements sont limités. Si l'appareil n'a qu'un pilote à son bord, ce dernier doit encaisser 2 points de stress (ou sacrifier son action) pour effectuer deux manœuvres, comme le veulent les règles de combat normales. Certains vaisseaux disposent en revanche de plusieurs pilotes ; dans ce cas, chacun d'entre eux est autorisé à effectuer une manœuvre de pilote et c'est le vaisseau qui encaisse du stress (mécanique) à leur place, mais les appareils de ce genre sont assez rares.

Un vaisseau ou un véhicule dont la caractéristique de gabarit est supérieure ou égale à 5 ne peut jamais bénéficier de plus d'une manœuvre de pilote par round.

ACCÉLÉRER/DÉCÉLÉRER

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Le pilote peut augmenter ou réduire de 1 la vitesse actuelle de son vaisseau ou de son véhicule, jusqu'à atteindre sa vitesse maximale ou se retrouver à l'arrêt.

VOLER/CONDUIRE

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette manœuvre permet tout simplement à un vaisseau ou à un véhicule de se rapprocher ou de s'éloigner de quoi que ce soit d'autre à sa vitesse actuelle. Le nombre de manœuvres nécessaires pour passer d'un niveau de portée à l'autre (cf. page 245) dépend de la vitesse de l'appareil. Il est important de se rappeler que la portée est établie du point de vue de l'appareil en mouvement et qu'elle ne décrit pas une distance physique précise. Se déplacer d'un niveau de portée à un autre nécessite toujours deux manœuvres, quelle que soit la vitesse du vaisseau, avec les exceptions suivantes :

- **Vitesse 0** : le vaisseau ou le véhicule est à l'arrêt et il ne peut pas faire de manœuvre avant de prendre de la vitesse.
- **Vitesse 1** : une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée courte (et vice versa).
- **Vitesse 2-4** : une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche, pour passer de portée courte à portée proche (et vice versa) ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa).



- **Vitesse 5-6** : une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche, ou pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa) ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée longue (et vice versa).

MANŒUVRE D'ÉVASION

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 3+

Une manœuvre d'évasion représente les diverses tentatives du pilote pour éviter les attaques, les collisions et autres calamités. Elle permet d'améliorer 1 dé de difficulté des tests effectués pour attaquer le vaisseau jusqu'à la fin du prochain tour du pilote. Bien que cela rende le vaisseau effectuant la manœuvre défensive plus difficile à toucher, cela complique aussi la tâche de son pilote quand il tente de viser. Jusqu'à la fin du prochain tour de celui-ci, on améliore 1 dé de difficulté de ses attaques. Seuls les vaisseaux et véhicules dont le gabarit se situe entre 1 et 4 peuvent accomplir cette manœuvre défensive, les engins de plus grande taille n'étant généralement pas assez rapides et maniables pour cela.

COLLER À LA CIBLE

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 3+

Cette manœuvre représente la capacité d'un pilote à se concentrer et à ignorer le stress ainsi que les distractions du combat pour s'assurer qu'il touchera sa cible ou qu'il détruira son adversaire. On améliore 1 dé d'aptitude ◆ de tous les tests de combats effectués à partir de l'appareil qui effectue cette manœuvre jusqu'à la fin du prochain tour du pilote. Tant qu'il se focalise de la sorte, le pilote ignore en revanche les autres menaces, ce qui fait de lui une cible facile pour les autres adversaires. Jusqu'à la fin de son prochain tour, on améliore 1 dé d'aptitude ◆ de tous les tests de combat effectués contre son appareil. Cette manœuvre ne peut être employée que par des engins de petite taille, comme les chasseurs et les patrouilleurs, autrement dit tout vaisseau ou véhicule de gabarit 4 ou moins.

METTRE LA GOMME

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : toutes

Cette manœuvre permet à un vaisseau ou à un véhicule d'atteindre immédiatement sa vitesse maximale quelle que soit son allure actuelle. Le plus souvent, cela revient à appuyer à fond sur l'accélérateur pour forcer le moteur à fonctionner en surrégime. Bien qu'elle soit expéditive, cette façon de procéder met les capacités de l'appareil à rude épreuve. Chaque fois que cette manœuvre est utilisée, le vaisseau ou le véhicule subit 1 point de stress mécanique par niveau de vitesse qu'il doit franchir pour atteindre sa vélocité maximale.

Prenons l'exemple d'un cargo léger YT-1300 qui tente d'échapper à une patrouille de la Marine Impériale en se cachant derrière un astéroïde, à l'arrêt. Son pilote s'aperçoit que deux chasseurs TIE ont changé de cap et qu'ils s'approchent de l'endroit où il se dissimule. Jugeant qu'il vaut mieux fuir que périr, il décide de mettre la gomme. Il enclenche l'accélérateur à fond et le vaisseau s'ébranle tout à coup. L'appareil s'éloigne à toute vitesse afin d'effectuer son saut dans l'hyperespace, mais la poussée d'accélération soudaine lui inflige 3 points de stress mécanique.

Cette manœuvre ne peut être employée que par les vaisseaux ou les véhicules de gabarit 4 ou moins, les gros bâtiments étant trop pesants pour accélérer de façon aussi brusque.

RÉORIENTER LES BOUCLIERS DÉFLECTEURS

Manœuvre de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Grâce à cette manœuvre, un membre de l'équipage ayant accès aux systèmes de contrôle des boucliers peut transférer 1 point de défense d'une zone à l'autre. Il est par exemple possible de renforcer la protection dont jouit la partie avant de l'appareil en lui accordant 1 point de défense auparavant affecté à la partie arrière. Cette manœuvre ne fonctionne que si le vaisseau ou le véhicule dispose d'un système de défense modulaire, comme des boucliers déflecteurs.

ACTIONS

Lors des batailles spatiales et des affrontements à bord de véhicules, les personnages ont la possibilité d'accomplir diverses actions qui n'ont de sens que dans ces situations de combat. Cette catégorie inclut les actions dites « de pilote », qui affectent directement les déplacements du vaisseau lui-même et dont le nombre est limité à une par tour. En effet, un appareil ne peut accomplir qu'un nombre restreint de mouvements en un temps donné, même s'il dispose d'un équipage important.

N'oubliez pas que les actions de combat énumérées à partir de la page 209 peuvent aussi être employées lors des affrontements mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules, dans la limite du bon sens.

CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Quand la coque des vaisseaux encaisse les tirs ennemis, les gerbes d'étincelles et les dysfonctionnements divers commencent ! Cette action permet de tenter de limiter la casse infligée aux systèmes d'un véhicule par les combats ou par un accident. Elle donne la possibilité à un personnage joueur de « guérir » son appareil de 1 point de stress mécanique, si le test de Mécanique correspondant est réussi. Le niveau de difficulté de ce test est déterminé par la quantité de stress mécanique dont le véhicule ou le vaisseau souffre actuellement. Il est possible de contrôler les dégâts autant de fois qu'il est nécessaire pour réduire le stress mécanique du vaisseau à 0, à raison d'une action par tour et par personnage, bien entendu.

Un bon mécanicien peut aussi réparer une partie des dommages qu'un vaisseau a subis au beau milieu du combat, mais il aura beaucoup plus de mal. En règle générale, les PJ n'ont le droit d'employer cette manœuvre qu'une fois par rencontre, car il est impossible de procéder à toutes les réparations nécessaires en l'absence de certains outils et tant que le vaisseau n'est pas à quai. Le MJ dispose d'ailleurs d'un droit de véto sur les tentatives de réparation des PJ ; par exemple, le pilote d'un chasseur ne peut pas s'extraire de son cockpit pour réparer l'une de ses ailes au beau milieu d'un affrontement, pas plus qu'un conducteur de speeder bike ne peut rattacher l'un de ses ailerons pendant qu'il conduit au milieu d'une forêt.

Les personnages peuvent aussi employer cette action pour réparer l'effet d'un dégât critique subi par le vaisseau. La difficulté de cette opération est déterminée par la **Table 7-9 : résultats des dégâts critiques**. Il est possible de faire plusieurs tests pour tenter une réparation jusqu'à ce que les effets du dégât critique soient annulés.

PRENDRE L'AVANTAGE

Action de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 4+

Cette action décrit la danse dangereuse qu'exécutent les petits vaisseaux, comme les chasseurs et les patrouilleurs, ou les véhicules extrêmement rapides comme les airspeeders. Elle permet à un pilote de prendre l'avantage contre son adversaire direct et de se positionner de façon optimale pour l'attaquer au cours du prochain round. Pour effectuer cette action de vaisseau, le pilote fait un test de Pilotage dont la difficulté est déterminée par la vitesse relative de son appareil et de celui qu'il prend en chasse, comme l'indique la **Table 7-3 : avantage de vitesse et difficulté**. En cas de réussite du test, le pilote ignore tous les malus imposés par une manœuvre d'évasion jusqu'à la fin du prochain round (que ce soit lui ou son adversaire qui l'a employée) et il peut de plus choisir la zone de défense qui sera touchée par son attaque. Si le test est raté en revanche, les tentatives du pilote ne lui permettent pas de prendre le dessus et il continue à subir les éventuels malus d'une manœuvre d'évasion.

TABLE 7-2 : DIFFICULTÉ DE CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Stress mécanique actuel	Dégâts de coque actuels	Difficulté
Inférieur à la moitié du Seuil de stress mécanique	Inférieurs à la moitié du Seuil de dégâts de coque	Facile (◆)
Supérieur ou égal à la moitié du Seuil de stress mécanique	Supérieurs ou égaux à la moitié du Seuil de dégâts de coque	Moyenne (◆◆)
Supérieur au Seuil de stress mécanique	Supérieurs au Seuil de dégâts de coque	Difficile (◆◆◆)

TABLE 7-3 : AVANTAGE DE VITESSE ET DIFFICULTÉ

Différentiel de vitesse	Difficulté
Les deux vaisseaux vont à la même vitesse	Moyenne (◆◆)
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est supérieure de 1 ou plus	Facile (◆)
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est inférieure de 1 ou plus	Difficile (◆◆◆)
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est inférieure de 2 ou plus	Intimidante (◆◆◆◆)

Lorsqu'un combattant prend le dessus, l'adversaire peut tenter d'annuler les effets de son action en essayant de prendre l'avantage à son prochain tour. La procédure est la même, mais on ajoute 1 dé de difficulté à ce test chaque fois que cette action a été réussie par l'un ou l'autre des pilotes.

AUTRES ACTIONS DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Les personnages qui se trouvent à bord d'un vaisseau ou d'un véhicule et qui ne sont pas occupés à le piloter ou à utiliser ses armes peuvent chercher d'autres moyens de contribuer au combat. Les options qui s'offrent à eux ne sont véritablement limitées que par leur imagination, mais la **Table 7-4 : actions supplémentaires des vaisseaux et véhicules** ci-dessous énumère un certain nombre d'actions que les passagers peuvent tenter. La table indique le nom de l'action, la compétence nécessaire pour l'exécuter, la difficulté du test correspondant et enfin les résultats produits en cas de réussite. Le MJ a bien sûr le droit d'imposer des modificateurs à la difficulté du test et il peut aussi empêcher les joueurs d'accomplir certaines actions si celles-ci n'ont aucun sens. Toutes ces actions obéissent aux règles ordinaires des tests de compétence, mais elles ne représentent qu'un échantillon des possibilités et sont simplement là pour vous donner des idées.

TABLE 7-4 : ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Action	Compétence et difficulté	Résultats
Assister le pilotage	**Test de Pilotage Moyen (◆◆)**	Le personnage s'installe dans le siège du copilote du vaisseau pour s'occuper de divers systèmes et de l'équipement auxiliaire, ce qui laisse le pilote se concentrer sur la navigation ou la conduite. Si le test est réussi, chaque succès permet de dégrader 1 dé de difficulté lors du prochain test de Pilotage du pilote principal.
Brouillage	**Test d'Informatique Moyen (◆◆)**	Le membre d'équipage emploie les systèmes de brouillage du vaisseau pour gêner les transmissions des appareils ennemis. Si le test est réussi, l'adversaire doit réussir un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** pour se servir de ses moyens de communication. On ajoute 1 dé de difficulté à ce test par tranche de deux succès ✲ ✲ et les effets du brouilleur s'appliquent à une cible supplémentaire par avantage ↻ dépensé à cette fin.
Contre-mesures	**Test d'Informatique Moyen (◆◆) ou test de Vigilance Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage analyse les attaques en cours et emploie les systèmes du vaisseau pour perturber les mécanismes de verrouillage, ou attend le bon moment pour larguer des leurres ou des débris pour intercepter les projectiles. Si le test est réussi, on améliore 1 dé de difficulté de toutes les attaques effectuées contre l'appareil au moyen d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé jusqu'au début du prochain tour du personnage (plus 1 dé par tranche de deux avantages ↻ ↻ supplémentaires).
Discipline de tir	**Test de Sang-Froid ou de Commandement Difficile (◆◆◆)**	Le personnage choisit de retenir ses coups pour étudier les tactiques de l'ennemi et guider avec précision ses camarades aux postes d'artilleurs. Si le test est réussi, le prochain membre d'équipage qui attaque au moyen d'une arme installée sur le vaisseau bénéficie d'un dé de fortune □ de plus lors de son test. Chaque tranche de deux succès ✲ ✲ supplémentaires permet de conférer ce bonus à un tireur additionnel. De plus, le personnage peut dépenser trois avantages ↻ ↻ ↻ pour permettre à toutes les armes du vaisseau d'infliger 1 point de stress mécanique à leur cible en plus de leurs dégâts normaux jusqu'au début du prochain tour, ces tirs parfaitement calibrés mettant à mal les boucliers et surchargeant les systèmes de l'adversaire.
Intensifier le bouclier	**Test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**	Le personnage détourne la puissance de certains systèmes pour renforcer la protection dont jouit l'appareil. Cette action ne fonctionne que dans le cas des véhicules dotés d'une valeur de défense. Si le test est réussi, l'appareil subit 1 point de stress mécanique et bénéficie de 1 point de défense supplémentaire sur l'une de ses zones jusqu'au début de son prochain tour. Chaque succès supplémentaire ✲ permet de prolonger ces effets d'un round.
Pirater les systèmes de l'ennemi	**Test d'Informatique Difficile (◆◆◆)**	Le personnage utilise les puissants ordinateurs de son navire pour essayer de perturber les systèmes du vaisseau ennemi. Si le test est réussi, il réduit la défense d'une des zones de la cible de 1 par succès ✲ pendant un round. Dépenser un triomphe ⊕ permet de désactiver une arme pendant un round, tandis que deux avantages ↻ ↻ permettent d'infliger 1 point de stress mécanique à la cible.
Réparations manuelles	**Test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**	Dans certains cas, les réparations manuelles peuvent se réduire à des opérations aussi simples que souder une grosse plaque de métal sur un composant endommagé. Si le MJ le permet et que le personnage dispose des outils nécessaires, il peut tenter l'action « contrôle des dégâts » avec son Athlétisme plutôt qu'avec Mécanique. Si le test est réussi, il est possible d'ôter 1 point de dégâts de coque à l'appareil, plus 1 point par tranche de deux succès ✲ ✲ supplémentaires. N'oubliez pas que les mêmes limitations que celles imposées à contrôle des dégâts s'appliquent, et que cette action ne peut donc être utilisée qu'une fois par rencontre.
Scanner l'ennemi	**Test de Perception Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage emploie les scanners du vaisseau pour étudier l'appareil ennemi. Si le test est réussi, il découvre de quelles armes et modifications celui-ci bénéficie, ainsi que ses seuils de dégâts de coque et de stress mécanique. En dépensant 2 avantages ↻ ↻, il peut aussi déterminer le nombre de dégâts de coque et de points de stress mécanique du vaisseau.
Tracer l'itinéraire	**Test d'Astrogation Moyen (◆◆) ou test de Perception Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage étudie la topographie et calcule un itinéraire permettant de voyager en toute sécurité. Si ce test est réussi, chaque succès réduit de 1 le nombre de dés d'infortune ■ imposés par les terrains difficiles.

EFFECTUER DES TESTS DE COMBAT AVEC L'ARMEMENT D'UN VÉHICULE

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette action est similaire au test de combat décrit page 210, mais elle présente de petites variations qui sont dues à la différence entre les véhicules et les individus. Plutôt que de décrire ces changements de façon abstraite, nous répétons ici les diverses étapes du test de combat et indiquons comment elles changent dans le cas de ces affrontements.

Chaque arme installée sur un vaisseau ou un véhicule ne peut tirer qu'une seule fois par round, sauf si sa description précise le contraire.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage qui attaque choisit la compétence qu'il veut utiliser. Habituellement, il s'agit d'Artillerie, mais dans le cas de certaines armes montées sur les véhicules, la compétence Distance (armes lourdes) est plutôt celle qui convient. La plupart des tests de combat effectués à bord d'un appareil ou d'un véhicule sont faits au moyen de leurs armes. N'oubliez jamais qu'**une arme montée sur un véhicule ou un vaisseau ne peut tirer qu'une seule fois par round**, quel que soit le nombre de personnages embarqués.

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Le personnage constitue ensuite sa réserve de dés, qui est basée sur sa compétence et la caractéristique correspondante, ainsi que sur les talents et autres aptitudes applicables en l'espèce. Certaines circonstances, comme une blessure critique dont souffre le personnage, un dégât critique subi par le vaisseau ou les effets de l'environnement peuvent aussi influer sur la composition de la réserve de dés. Pour en savoir plus sur la constitution d'une réserve de dés, reportez-vous à la page 24.

Lorsque l'on fait feu avec une arme installée sur un vaisseau ou un véhicule, la difficulté des tests de combat est déterminée par les valeurs de gabarit respectives de l'appareil qui tire et de sa cible, comme l'explique la **Table 7-5 : comparaison des gabarits** ; cette règle vaut d'ailleurs même dans les cas où la cible n'est ni un véhicule ni un vaisseau. Elle permet de rendre compte du fait que les navires de grande taille ont du mal à toucher les petits vaisseaux, tandis que leur masse fait d'eux des cibles faciles pour ceux-ci. Grâce aux systèmes informatiques perfectionnés dont sont équipés la plupart des navires, la distance ne change rien à la difficulté d'un tir. Si sa cible est à portée, un vaisseau peut l'atteindre. Le test de combat est aussi modifié par les manœuvres et actions qu'ont accomplies les vaisseaux, les talents, le terrain et tout autre modificateur que le MJ juge bon d'imposer.

TABLE 7-5 : COMPARAISON DES GABARITS

Différence de gabarit	Difficulté
L'attaquant et la cible sont de même gabarit ou leurs gabarits ne diffèrent que de 1	**Moyenne** (◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est inférieur de 2 ou plus à celui de la cible	**Facile** (◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 2 à celui de la cible	**Difficile** (◆◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 3 à celui de la cible	**Intimidante** (◆◆◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 4 ou plus à celui de la cible	**Exceptionnelle** (◆◆◆◆◆)

Quand une attaque touche un appareil de gabarit 4 ou moins, la cible peut choisir quelle zone est atteinte. Les petits vaisseaux étant agiles et constamment en mouvement, ils sont sans cesse en train de faire des esquives, de feinter et de manœuvrer de manière à ce que leur zone la mieux défendue soit celle qui fait face à l'adversaire. En revanche, c'est la position de l'attaquant qui détermine la localisation d'une attaque lorsque la cible est un bâtiment de gabarit 5 ou plus. La position relative des deux vaisseaux est déterminée par les décisions des divers acteurs de la rencontre et par les descriptions qui animent les parties de **Force et Destinée**.

3. RÉSULTATS ET DÉGÂTS

Une fois les dés lancés, le joueur examine le résultat. Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de succès ✲ que d'échecs ▼.

Quand vous effectuez un test de combat, chaque succès ✲ supplémentaire ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires. N'oubliez pas que la plupart des armes des vaisseaux et véhicules infligent des dégâts mesurés à l'échelle planétaire, ce qui veut dire qu'elles infligent dix fois plus de dégâts aux individus.

4. RÉSOUDRE LES ☋ ET LES ⊕

Comme d'ordinaire, les avantages ☋ et les triomphes ⊕ peuvent avoir d'heureuses conséquences sur l'issue d'un test de combat. Mais, de la même manière que les règles des rencontres sont plus rigides que celles qui régissent la narration, certaines options permettant d'utiliser les avantages ☋ et les triomphes ⊕ sont encadrées plus strictement. Lors des batailles, le joueur qui contrôle le personnage actif détermine combien il dépense d'avantages ☋ et de triomphes ⊕, sauf si le MJ dispose d'une raison spécifique pour le forcer à s'y prendre d'une façon précise.



TABLE 7-6 : DÉPENSER LES ⟲ ET LES ⊕ DANS LES COMBATS SPATIAUX

Coût	Options
⟲ ou ⊕	Ajouter un dé de fortune □ à un test de Pilotage, d'Artillerie, d'Informatique ou de Mécanique du prochain personnage allié actif. Découvrir un détail important au beau milieu de la bataille, comme une vulnérabilité dans la trajectoire d'un vaisseau ou un point faible dans la tactique d'attaque d'un speeder. Infliger un dégât critique avec une attaque réussie ayant percé le blindage (coût en avantages ⟲ variable). Activer un attribut d'une arme (coût en avantages ⟲ variable).
⟲ ⟲ ou ⊕	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate, sauf si le personnage actif en a déjà accompli deux lors de son tour. Ajouter un dé d'infortune ■ au prochain test de Pilotage ou d'Artillerie d'un personnage visé. Ajouter un dé de fortune □ au prochain test de Pilotage, d'Artillerie, d'Informatique ou de Mécanique de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
⟲ ⟲ ⟲ ou ⊕	Endommager temporairement, au moyen d'une attaque réussie, un composant spécifique choisi par l'attaquant, plutôt que d'infliger des dégâts normaux ou du stress mécanique au vaisseau ou au véhicule visé. Le MJ et le joueur peuvent utiliser leur bon sens et leur imagination pour déterminer la nature exacte de ces effets. Par exemple, il est possible de réduire la défense d'un vaisseau à 0 en endommageant son générateur de bouclier, jusqu'à ce que ce dernier soit réparé (au moyen d'un test de Mécanique, idéalement). Ces effets ne doivent cependant pas être trop dévastateurs. Reportez-vous aux **Tables 7–10** et **7–11** de la page 251 si vous avez besoin d'une liste de composants. Ignorer les pénalités imposées par le terrain ou les phénomènes célestes jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Exécuter une manœuvre gratuite de pilote. Il faut être aux commandes de l'appareil et il reste impossible d'excéder la limite de 2 manœuvres par tour. Forcer un vaisseau ou un véhicule à changer de cap, annulant les effets des manœuvres Viser et Coller à la cible.
⊕	Améliorer un dé de difficulté ◆ lors du prochain test de Pilotage ou d'Artillerie du personnage visé. Améliorer un dé d'aptitude ◆ lors du prochain test de Pilotage, d'Artillerie, de Mécanique ou d'Informatique de n'importe quel personnage allié. Réussir un coup d'éclat qui renverse le cours de la bataille, comme détruire les générateurs de boucliers d'un vaisseau amiral ou semer un poursuivant dans un champ d'astéroïdes.
⊕ ⊕	Plutôt que d'infliger des dégâts normaux ou du stress mécanique au vaisseau visé au moyen d'une attaque réussie, détruire pour de bon un composant important, sélectionné par l'attaquant. Celui-ci est complètement désactivé jusqu'à ce qu'il soit réparé, et il doit être choisi de concert par le MJ et le joueur. Il peut s'agir des moteurs ou de l'hyperdrive d'un appareil qui tente de s'échapper ou de ses armes. Reportez-vous aux **Tables 7–10** et **7–11** de la page 251 si vous avez besoin d'une liste de composants.

TABLE 7-7 : DÉPENSER LES ⚙ ET LES ▽ DANS LES COMBATS SPATIAUX

Coût	Options
⚙ ou ▽	Le pilote est tout à coup contraint de réduire sa vitesse de 1 à cause de manœuvres inattendues. Le personnage actif perd les bonus d'une manœuvre (comme manœuvre d'évasion ou viser) jusqu'à ce qu'il l'effectue à nouveau. Le vaisseau ou le véhicule du personnage actif subit 1 point de stress mécanique. Il est possible de choisir plusieurs fois cette option.
⚙ ⚙ ou ▽	Un adversaire peut immédiatement effectuer une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter un dé de fortune □ au prochain test de Pilotage ou d'Artillerie du personnage visé. Le personnage actif ou l'un de ses alliés ajoute un dé d'infortune ■ à sa prochaine action.
⚙ ⚙ ⚙ ou ▽	Le créneau du joueur actif devient le dernier dans l'ordre d'initiative. Le personnage actif confère à l'ennemi un avantage majeur dans la rencontre. Par exemple, il va se placer en plein dans le champ de tir de l'adversaire, ce qui réduit de 1 la difficulté de tous les tests effectués contre lui jusqu'au début de son prochain tir.
▽	L'armement principal du vaisseau du personnage actif (ou l'arme que ce dernier utilise s'il fait office d'artilleur) subit les effets d'un dégât critique de composant (cf. page 250). Ce résultat ne compte pas lorsque l'on totalise les dégâts critiques subis par le vaisseau. Améliorer 1 dé de difficulté ◆ du prochain test d'Artillerie, de Pilotage, d'Informatique ou de Mécanique effectué par un personnage allié, personnage actif compris. Le personnage actif subit une collision mineure avec l'un de ses adversaires situés à portée proche, avec un élément du terrain ou avec un objet flottant dans l'espace.
Test raté + ▽	Le personnage actif subit une collision majeure avec l'un de ses adversaires situés à portée proche, avec un élément du terrain ou avec un objet flottant dans l'espace.

SBIRES ET VÉHICULES

Quand un combat fait intervenir des vaisseaux ou des véhicules, le MJ a la possibilité d'accélérer et de simplifier les choses en recourant aux règles des sbires, qui demeurent essentiellement les mêmes dans le cas des engins monoplaces comme les speeder bikes, les airspeeders et les chasseurs. Créez des groupes de sbires composés de deux à quatre appareils de type similaire et pilotés par le même genre de PNJ. Ces groupes fonctionnent comme des entités individuelles, ce qui correspond du point de vue de la narration à un vol en formation ou, au pire, à une poignée d'individus vaguement regroupés. Tout comme dans le cas des sbires ordinaires, les appareils appartenant à un groupe ne font qu'une seule attaque, qui peut éventuellement bénéficier d'une amélioration de dé au test de compétence si cette dernière s'emploie « en groupe uniquement », et ils subissent tous ensemble les dégâts. Ils sont aussi obligés d'accomplir les mêmes manœuvres et déplacements.

Les vaisseaux capitaux et les véhicules de grande taille ne sont en général jamais traités comme des sbires ; après tout, personne n'a envie d'avoir affaire à un groupe de quatre destroyers stellaires. En revanche, ils peuvent eux-mêmes disposer de sbires opérant à leur bord. Un vaisseau amiral équipé de plusieurs armes peut compter des sbires artilleurs qui emploient des armes similaires pourvues d'un même arc de tir. Le MJ peut donc regrouper plusieurs armes de même genre couvrant un quadrant de tir spécifique et résoudre les attaques d'un vaisseau ou d'un véhicule d'un seul coup. Le groupe doit désigner une cible unique et il bénéficie d'un bonus à son test de compétence si les tireurs disposent de la compétence Artillerie. Les vaisseaux capitaux comptant un nombre impressionnant d'armes, cette procédure permet de gagner du temps lorsque c'est leur tour d'agir et permet de représenter le fait qu'ils déploient un véritable déluge de tir pour atteindre les autres navires.

N'oubliez pas que, dans ce cas, c'est toujours le bâtiment qui subit les dégâts des attaques plutôt que les groupes de sbires à son bord.

La première méthode pour employer ses avantages et triomphes lors d'une attaque consiste à les utiliser pour déclencher des dégâts critiques ou activer des attributs d'arme. Comme l'expliquent les pages 165 et 249, chaque arme possède un niveau de critique exprimé numériquement. Son utilisateur peut choisir de dépenser des avantages et des triomphes pour infliger un dégât critique à la cible, lequel va s'ajouter aux effets et dégâts normaux de l'attaque. Vous trouverez de plus amples informations au sujet des coups critiques infligés aux vaisseaux et véhicules page 249 (lorsque la cible est un individu, celui-ci subit des blessures critiques, comme l'explique la page 223). N'oubliez jamais qu'une attaque doit infliger des dégâts supérieurs à la valeur de blindage de la cible pour qu'un dégât critique puisse se déclencher.

Les attributs d'arme représentent les effets et capacités uniques d'une arme. Il en existe de deux types : actifs ou passifs. Pour activer ceux du premier genre, il faut que l'utilisateur de l'arme dépense un certain nombre d'avantages . Le plus souvent, il faut débourser deux avantages , mais ce n'est pas systématiquement le cas. Sauf mention contraire, les effets d'un attribut s'appliquent toujours en plus des conséquences normales d'une attaque, comme les dégâts normaux ou critiques.

En plus de compter comme des succès supplémentaires, les triomphes peuvent aussi être dépensés pour activer ces capacités spéciales. Un triomphe peut servir, en cas d'attaque réussie, à infliger un dégât critique indépendamment du niveau de critique de l'arme. En outre, il est possible d'utiliser un triomphe pour déclencher les effets d'un attribut, quel que soit le nombre d'avantages qui serait normalement nécessaire.

Les combats de vaisseaux et de véhicules offrent par ailleurs des options supplémentaires pour dépenser les avantages et les triomphes . Les plus communs d'entre eux sont récapitulés dans la **Table 7-6 : dépenser les et les dans les combats spatiaux**. Comme d'habitude, cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive, mais sert à donner un cadre de référence aux joueurs et au MJ.

5. RÉSOUDRE LES ET LES

Alors que c'est le joueur qui décide comment son personnage utilise les avantages et les triomphes obtenus à l'occasion d'un jet, c'est le MJ qui choisit comment dépenser les menaces et les désastres . Par défaut, c'est toujours le MJ qui s'en charge, mais il a néanmoins la possibilité de demander à un joueur de le faire lorsqu'il faut déterminer les effets des menaces et des désastres générés par le test de compétence d'un PNJ.

La plupart des armes ne proposent pas de moyens spécifiques pour dépenser les menaces et les désastres . Il existe cependant un certain nombre d'exceptions dans le cas des armes particulièrement instables ou dangereuses, dont la description inclut alors ces options et détaille leurs effets. Il existe aussi des options spécifiques aux batailles spatiales pour dépenser les menaces et les désastres , dont les plus courantes sont énumérées dans la **Table 7-7 : dépenser les et les dans les combats spatiaux**. Comme d'habitude, cette liste n'a pas vocation à être exhaustive. Le MJ demeure toujours libre d'inventer des moyens d'utiliser les menaces et les désastres pour refléter les circonstances d'une rencontre, ou d'entendre les propositions des joueurs à ce sujet, du moment qu'elles collent à l'action.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES DÉGÂTS DE COQUE ET LES DÉGÂTS CRITIQUES

Quand un appareil ou un véhicule subit des dégâts, ceux-ci sont réduits par la valeur de son blindage, comme dans le cas de l'encaissement pour les personnages. S'il reste des dégâts après cette réduction, le vaisseau subit des dégâts de coque ; à l'inverse, il en ressort indemne s'il n'en reste plus après avoir pris en compte le blindage. Ces règles sont présentées de façon plus détaillée page 248.

Une attaque réussie peut aussi causer un dégât critique, sur le modèle de la blessure critique. Cela se produit soit lorsque le niveau de critique d'une arme est atteint, soit quand un vaisseau a subi un nombre de dégâts supérieur à son Seuil de dégâts de coque. Quand un attaquant obtient un dégât critique, il fait un jet de pourcentage sur la **Table 7-9 : Résultats des dégâts critiques** page 250. Le résultat détermine quels effets s'appliquent au vaisseau victime de l'attaque.

Un certain nombre d'armes et de talents sont susceptibles de modifier en plus ou en moins ce jet de dégâts critiques. Quand une attaque réussit contre une cible, l'attaquant a aussi le choix de dépenser plusieurs fois le coût (en avantages et triomphes) nécessaire à l'obtention d'un dégât critique pour bénéficier d'un bonus lors de son jet sur la **Table 7-9** ; chaque dégât critique « acheté » au-delà du premier permet de bénéficier d'un bonus de +10. Notez que les talents et les attributs qui affectent spécifiquement les blessures critiques sont sans effet sur les dégâts critiques, comme l'attribut Sanguinaire, qui n'aura aucun effet sur un véhicule.

ÉCHELLE PLANÉTAIRE ET NIVEAUX DE PORTÉE

Tout comme les combats ordinaires, les batailles mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules font appel aux niveaux de portée, des mesures abstraites et approximatives des distances. Les niveaux de portée planétaire qu'on emploie dans ces situations obéissent aux mêmes règles que ceux qui se trouvent page 213, et ne se différencient véritablement que par leur échelle supérieure.

Comme l'explique la page 216, la portée proche à l'échelle planétaire commence là où l'échelle individuelle s'arrête. Elle représente cependant des distances tellement plus grandes qu'un individu ne peut pas employer une manœuvre pour s'approcher d'un vaisseau situé à portée proche à cette échelle, car plusieurs kilomètres les séparent en réalité ; il lui faudrait donc des heures de marche pour arriver à destination. Cette observation s'applique d'autant plus dans le cas des niveaux de portée les plus importants.

L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE, À LA SURFACE ET DANS L'ESPACE

Les niveaux de portée planétaire ne représentent pas les mêmes distances suivant qu'une rencontre a lieu dans l'espace ou dans l'atmosphère d'une planète. L'espace constitue naturellement l'environnement le plus vaste, et les vaisseaux peuvent par ailleurs aller nettement plus vite que les airspeeders les plus rapides, car ils ne sont pas ralentis par le terrain ou le frottement de l'air. Les descriptions des divers niveaux de portée planétaire mentionnent donc chaque fois la différence entre les deux cas de figure.

Ceci ne revient pas à dire que les vaisseaux et véhicules ne peuvent pas évoluer à l'échelle individuelle, surtout si l'on songe à un petit engin comme un landspeeder. Ces appareils sont en mesure de traverser rapidement les niveaux de portée standards, qui sont d'ailleurs ceux que l'on utilise quand un individu agit en relation avec ces moyens de locomotion. Les vaisseaux et véhicules étant cependant capables de parcourir ces distances extrêmement rapidement, cela n'aurait pas grand sens de mesurer leur progression à l'aide de ces unités de mouvement relativement petites. C'est d'autant plus vrai dans le cas des chasseurs et des airspeeders, ceux-ci pouvant avaler les kilomètres en à peine quelques secondes.

Les vaisseaux et les véhicules emploient donc d'autres niveaux de portée, les **niveaux de portée planétaire**. Comme noté auparavant, le plus petit niveau de portée planétaire, la portée « proche », englobe toute l'échelle individuelle. Cela signifie qu'un appareil capable de se rendre d'un point à l'autre de la portée proche peut se déplacer n'importe où dans les cinq niveaux de portée ordinaires. Par ailleurs, cela veut dire que n'importe quelle arme à bord installé sur un vaisseau tire au moins aussi loin que les armes personnelles utilisant la portée extrême.

PORTÉE PROCHE

À l'échelle planétaire, la portée proche couvre une distance légèrement supérieure à celle de la portée extrême de l'échelle ordinaire. Elle peut tout aussi bien servir à représenter quelques dizaines de mètres que quelques kilomètres. Dans le deuxième cas de figure, cela peut sembler beaucoup, mais il ne faut pas perdre de vue que les vaisseaux peuvent parcourir ces distances en quelques secondes ou en quelques minutes au pire.

À la surface d'une planète, la plupart des véhicules terrestres sont au contact lorsqu'ils sont à portée proche. Cela veut dire qu'ils peuvent employer leurs blasters lourds et canons laser pour toucher des cibles qu'un soldat ordinaire aurait du mal à distinguer et serait très certainement incapable d'atteindre. Lors des combats aériens et spatiaux, ce niveau de portée est celui auquel se déroulent les duels des chasseurs et des airspeeders ultraperformants. Les vaisseaux amiraux évitent généralement de se trouver à portée courte d'un autre bâtiment de leur gabarit, car cela revient à échanger des salves à bout portant. Quand deux navires de cette puissance ouvrent le feu à pareille distance, ils sont rapidement capables de s'entredétruire.

PORTÉE COURTE

Ce niveau de portée recouvre une distance de quelques dizaines de kilomètres. Lorsqu'on se trouve à la surface d'une planète, il devient impossible pour un véhicule d'en attaquer un autre au moyen d'armes exigeant une ligne de vue ; seuls les tirs indirects des pièces d'artillerie sont encore efficaces à cette distance.

Dans l'espace, la portée courte commence juste après celle des duels. La plupart des armes équipant les chasseurs et les patrouilleurs ne portent pas aussi loin, et ceux-ci sont donc souvent pourvus de missiles ou de torpilles à protons pour accroître leur rayon d'action. La portée courte demeure un peu inconfortable pour les vaisseaux amiraux, bien qu'elle ne permette pas des canonnades aussi sauvages que la portée proche.

PORTÉE MOYENNE

À la surface d'une planète ou dans son atmosphère, une chose est considérée à portée moyenne si elle se situe à environ cinquante kilomètres et que seules les plus puissantes pièces d'artillerie sont capables de l'atteindre.

Dans l'espace, cela correspond à des distances un peu plus grandes, dans la limite des cent kilomètres. C'est bien supérieur à la portée des armements des chasseurs, mais c'est en revanche idéal pour les puissantes armes des vaisseaux amiraux. La plupart des affrontements opposant des navires de ce gabarit se déroulent donc à portée moyenne, ce qui laisse suffisamment de place entre eux pour de nombreux duels entre chasseurs.

PORTÉE LONGUE

Sur une planète, la portée longue peut couvrir de cent à deux-cents kilomètres. Aucun combat n'a lieu à ces distances, les ennemis n'étant guère plus que des petits points qui clignotent sur les écrans des scanners.

Dans l'espace, ce niveau de portée peut recouvrir jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres. Les affrontements entre vaisseaux sont relativement rares à cette distance, car seuls les plus imposants vaisseaux capitaux disposent d'armes capables de porter aussi loin.

PORTÉE EXTRÊME

À la surface d'une planète, on considère qu'il s'agit de la limite maximale des scanners et que l'armement est inutile à cette distance.

Dans l'espace aussi, presque toutes les armes cessent de fonctionner à portée extrême, y compris celles des vaisseaux amiraux. Ceux-ci peuvent néanmoins commencer à manœuvrer pour obtenir la position la plus favorable avant de passer à l'attaque, ou tenter de changer de cap pour semer l'adversaire.

TERRAIN ET PHÉNOMÈNES CÉLESTES

L'espace regorge de périls qui peuvent se présenter sous la forme d'un astéroïde isolé, de comètes incandescentes, d'étranges anomalies gravitationnelles, de nébuleuses ou même des trous noirs tant redoutés. Lorsqu'un vaisseau passe à proximité ou au travers de l'un de ces obstacles sournois, le personnage qui se trouve aux commandes aura parfois besoin de faire un test de Pilotage, même si la manœuvre qu'il effectue n'en nécessite normalement pas. La difficulté de cette manœuvre est déterminée par la vitesse et le gabarit du vaisseau, puisqu'il est plus facile de contourner un objet périlleux quand on va lentement et d'esquiver les dangers avec un petit appareil.

Ces règles s'appliquent aussi aux véhicules qui se déplacent à la surface d'une planète et aux engins volants qui s'élancent dans les airs. L'idée de base reste la même : les petits engins maniables et rapides évitent plus facilement les collisions fatales que les gros véhicules lents.

Le niveau de difficulté du test de Pilotage est égal à la vitesse actuelle de l'appareil ou à la **moitié** de sa caractéristique de gabarit arrondie à l'entier supérieur. Le plus grand de ces deux nombres détermine combien de dés de difficulté ◆ sont ajoutés à la réserve de dés, tandis que le plus petit indique combien de dés de difficulté sont améliorés. Par exemple, un chasseur TIE qui zigzague dans un champ d'astéroïde à pleine allure (vitesse 5) doit réussir un **test de Pilotage de difficulté Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**. Pour déterminer combien des dés de difficulté ◆ on améliore, on divise ensuite par deux la caractéristique de gabarit du chasseur, qui est de 3, et on arrondit ce résultat à l'entier supérieur, ce qui donne 2. Au bout du compte, l'infortuné pilote aux commandes de son chasseur TIE doit réussir un test de Pilotage avec trois dés de difficulté ◆◆◆ et deux dés de défi ●●.

TABLE 7-8 : DIFFICULTÉ DE NAVIGATION ET DÉS D'INFORTUNE ■

Dés d'infortune □	Exemples (planète)	Exemples (espace)
—	Terrain plat et dégagé : routes, sols fermes et plaines herbeuses ; ciel dégagé et temps clément dans le cas des appareils volants.	Situation de navigation relativement simple et sans complication : un vaste champ d'astéroïdes peu dense ou une nébuleuse plutôt calme et peu épaisse.
■	Terrain ardu : des arbres clairsemés, un dense parterre broussailleux, des dunes, ou beaucoup de vent.	Une série d'obstacles délicats, mais peu intimidants : un vol au-dessus des montagnes d'une lune, un champ d'astéroïde ou une nébuleuse un peu plus dense.
■■	Terrain dangereux : une forêt dense, une colline rocailleuse, voler en pleine tempête.	Un phénomène céleste dangereux : une comète fracturée, un champ d'astéroïdes particulièrement dense et turbulent.
■■■+	Terrain très dangereux : une façade à pic, un marécage profond, une mince croûte sur une coulée de lave ou encore, s'engouffrer à toute vitesse dans un canyon à peine assez grand pour l'appareil.	Une situation extrêmement périlleuse qui sollicite tout le talent et le sang-froid du pilote : naviguer dans la Gueule, naviguer près d'un pulsar dangereux, plonger dans les tunnels d'un astéroïde, etc.



LES COURSES-POURSUITES

Il est possible qu'un ou plusieurs joueurs décident de s'engager dans une course-poursuite à l'occasion d'un affrontement mettant en jeu des véhicules ou des vaisseaux. Lorsque c'est le cas, les règles habituelles du combat sont légèrement modifiées pour représenter l'action.

Quand une telle situation se présente, il ne faut surtout pas perdre de vue qu'une bonne partie de l'action va se jouer dans la narration. Les tests de compétence continuent de décider de l'issue des événements, mais la plupart des détails sont laissés à l'imagination du MJ et des joueurs, qui décrivent ce qu'ils font.

Pour déterminer les résultats d'une course-poursuite, le MJ doit tout d'abord savoir quelle distance sépare initialement les diverses parties. Dans le cas de deux véhicules terrestres, comme des speeder bikes ou des landspeeders, le MJ peut opter pour l'utilisation des niveaux de portée qui s'appliquent à l'échelle individuelle. En revanche, c'est l'échelle planétaire qui s'impose lorsqu'il est question de deux airspeeders, de deux chasseurs ou même de deux vaisseaux capitaux.

Une fois la distance initiale déterminée, le poursuivant et le poursuivi font un test concurrentiel de Pilotage (planétaire ou espace). La difficulté des tests dépend des circonstances de la poursuite. Si elle a lieu en terrain dégagé, il peut s'agir d'un **test Simple (–)**. En revanche, si le terrain influe sur le mouvement, il est possible de déterminer le niveau de difficulté au moyen des règles qui se trouvent page 246, ce qui oblige les pilotes à chercher un équilibre entre leur besoin de vitesse et la nécessité d'éviter un accident potentiellement fatal.

Lorsque chaque participant a fait son test, suivez les règles habituelles des tests concurrentiels et comparez les succès. Si le poursuivant l'emporte, il se rapproche d'un niveau de portée de sa proie. En revanche, si c'est le fugitif qui s'en est le mieux tiré, il accroît d'un niveau de portée la distance qui les sépare. Si le gagnant va plus vite que le perdant, il augmente ou réduit la distance d'un niveau de portée supplémentaire par point de vitesse qu'il possède en plus.

C'est le MJ qui décide quand une course-poursuite prend fin, mais en règle générale, elle cesse quand le poursuivant parvient à gagner suffisamment de terrain pour se retrouver au contact (ou à portée proche) de sa proie. À l'inverse, le fugitif réussit à s'échapper s'il atteint un niveau de portée supérieur à extrême.

Si la course-poursuite s'inscrit dans le cadre d'une rencontre de grande envergure, comme dans le cas de deux personnages sur speeder bike qui se séparent de la bataille qui occupe le reste du groupe, le MJ doit leur demander de faire leur test concurrentiel avant que quiconque joue son tour. L'ordre d'initiative s'applique ensuite de façon normale, et tous ceux qui participent à la poursuite reçoivent tour à tour l'occasion d'accélérer, d'ouvrir le feu ou même de pratiquer des réparations d'urgence sans s'arrêter. En revanche, ils n'ont pas le droit d'utiliser de manœuvre pour essayer de modifier leur position relativement à l'autre participant dans la course poursuite. Ne perdez jamais de vue que la position des personnages engagés dans une course poursuite va sans doute changer par rapport au reste du groupe. Souvenez-vous aussi que les règles de course-poursuite servent uniquement à déterminer la position relative des participants et qu'elles ne concernent pas leur destination , c'est donc au MJ et aux joueurs d'indiquer la direction qu'ils empruntent. Il s'agit d'un des aspects mentionnés plus haut qui ressortent de la narration.

Enfin, vous remarquerez que ces règles peuvent tout à fait s'appliquer dans le cas d'une course-poursuite à pied en y apportant quelques modifications. Dans ce cas, la difficulté de la course-poursuite est fixée par avance, la vitesse des participants est considérée comme étant égale et le test concurrentiel se fait au moyen de la compétence Athlétisme.

Avec son gabarit de 4 et sa vitesse de 1, un char des sables jawa qui progresse dans un canyon n'aura en revanche besoin, pour éviter un accident, que de réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆)**, dont un dé sera converti en dé de défi ●. Tout peu maniable et incommode que soit ce véhicule, sa vitesse réduite représente en fin de compte un avantage pour le pilote.

Si le test de Pilotage est un échec, cela ne veut pas nécessairement dire que le vaisseau ou le véhicule s'écrase (encore qu'un échec accompagné d'un désastre ▽ puisse indiquer un crash). Cela signifie seulement que le pilote n'a pas réussi à gérer la situation. Il doit réduire sa vitesse de 1 et il n'arrive pas au point qu'il comptait atteindre. Par exemple, s'il visait un point situé à portée moyenne, il reste exactement à la même distance de celui-ci.

DANGERS DE NAVIGATION

Bien que le moindre fragment flottant dans l'espace puisse en théorie s'avérer dangereux pour un vaisseau lancé à pleine vitesse, tous les accidents ne se valent pas. C'est une chose de naviguer au milieu d'une nébuleuse dont les détails sont bien connus, mais c'en est une autre que de traverser un champ d'astéroïdes quand on est poursuivi par des chasseurs impériaux. Si les environs sont suffisamment dangereux, le MJ peut ajouter des dés d'infortune ■ aux tests de Pilotage d'un PJ.

DANGERS CÉLESTES ET MANŒUVRES DIFFICILES

Le capitaine d'un navire ou le conducteur d'un véhicule aura parfois besoin d'accomplir une action nécessitant un test de Pilotage alors qu'il se trouve déjà au beau milieu d'un champ d'astéroïdes ou sur une route en pente couverte d'éboulis. Dans ce cas, le joueur effectue le test mentionné par les règles de l'action, plutôt que celui qui serait déterminé par sa vitesse et son gabarit. En revanche, il ajoute autant de dés d'infortune ■ qu'indiqué à la **Table 7-8 : difficulté de navigation et dés d'infortune ■**, suivant la difficulté de l'obstacle en question. Le MJ peut choisir d'augmenter la difficulté de ce test pour tenir compte de l'allure du véhicule ou du vaisseau. En règle générale, on améliore 1 dé de difficulté quand cette vitesse se situe entre 1 et 3 ou 2 dés à partir de 4.

LES COLLISIONS

Il arrive parfois qu'un vaisseau ou un véhicule percute un élément de terrain ou un autre appareil proche de lui. Il existe deux cas de figure : les chocs superficiels (collision mineure) et les chocs de plein fouet (collision majeure). Les dégâts peuvent être réduits par les défenses des vaisseaux ; notamment, les boucliers à particules sont spécifiquement conçus pour amortir les chocs.

Dans le cas d'une collision mineure, tous les véhicules et vaisseaux subissent un dégât critique. Faites un jet sur **Table 7-9** et soustrayez dix fois la caractéristique de défense de l'appareil à votre résultat. Le dégât critique est annulé si le résultat final est de 0 ou moins. En cas de collision majeure, ce sont exactement les mêmes règles qui s'appliquent, mais on multiplie la défense par cinq au lieu de dix, comme précédemment. Si la valeur de défense varie d'une zone à l'autre, c'est le MJ qui détermine laquelle est percutée en se basant sur la position et les actions des appareils.

Le MJ a la possibilité de considérer que certains vaisseaux et véhicules particulièrement imposants sortent indemnes des collisions avec des engins de plus petite taille. En revanche, ils auront toujours plus de mal à éviter de percuter les astéroïdes de grande taille et certains éléments du terrain.

SUBIR DES DÉGÂTS

Tout comme les PJ, les vaisseaux peuvent encaisser deux types de dégâts dans **Force et Destinée**, les dégâts de coque et le stress mécanique. Le stress mécanique est analogue au stress que subissent les individus et permet de représenter les dommages légers et temporaires qui sont causés par les touches superficielles ou les situations dans lesquelles l'équipage pousse les machines dans leurs derniers retranchements. Les dégâts de coque sont plus sérieux et nettement plus susceptibles d'avoir des conséquences fatales. Ils représentent tous les dommages physiques qu'un appareil subit lorsqu'une attaque passe ses protections. Quand des dégâts de coque sont infligés, ceux-ci perdurent jusqu'à ce qu'il soit possible de réparer le vaisseau.

DÉGÂTS DE COQUE

Le Seuil de dégâts de coque d'un vaisseau représente sa robustesse et sa qualité de fabrication. Quand un appareil subit plus de dégâts qu'il n'a de blindage, l'excédent est converti en points de dégâts de coque. Deux choses peuvent arriver lorsque le total de ces points dépasse le Seuil de dégâts de coque. Dans le cas des vaisseaux de gabarit 3 ou moins et de ceux qui ne revêtent pas d'importance particulière (comme un chasseur TIE ordinaire ou un landspeeder rempli de sbires anonymes), cela signifie tout simplement qu'il est détruit par une explosion qui tue le pilote et ses éventuels passagers. Si les circonstances l'exigent, le MJ peut simplement décréter que l'appareil a été mis hors de combat. En revanche, quand il s'agit d'un navire ou d'un véhicule de gabarit 4 ou plus, comme un cargo léger (ou un vaisseau de moindre envergure comptant à son bord un PJ, comme un chasseur ou un landspeeder), celui-ci subit un dégât critique. Consultez la **Table 7-9 : résultats des dégâts critiques** de la page 250. De plus, les systèmes du vaisseau défaillent, le générateur d'urgence s'enclenche, le moteur subluminique flanche et l'appareil part à la dérive. Celui-ci n'étant alors guère

plus qu'une carcasse métallique complètement inoffensive, il faudra probablement procéder à une évacuation dans les plus brefs délais.

S'il est particulièrement désespéré ou inconscient, le pilote ou l'équipage d'un vaisseau se trouvant dans cette situation peut tenter d'apporter des réparations d'urgence pour s'enfuir ou reprendre le combat. Il est possible de rendre un semblant de vie à l'appareil en récupérant des morceaux appartenant à des systèmes détruits, en fouillant dans la soute pour trouver des pièces de rechange ou en réalisant des dérivations autour des circuits endommagés au moyen d'un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. Le total de dégâts de coque du vaisseau devient alors égal au Seuil de dégâts de coque moins 1, mais l'appareil subit les malus suivants : sa vitesse tombe à 1, sa maniabilité est réduite de 3 et tous ses armements sont désactivés jusqu'à ce qu'ils soient complètement réparés. Si le vaisseau repart au combat dans cet état, toute attaque infligeant des dégâts de coque entraîne immédiatement un jet sur la **Table 7-9 : résultats des dégâts critiques** avec un bonus de +30. Tous ces effets persistent jusqu'à ce que le vaisseau soit mis en cale sèche et réparé.

STRESS MÉCANIQUE

Le stress de type mécanique fonctionne de la même façon que celui qui s'applique aux personnages. Lorsque le Seuil de stress mécanique d'un véhicule est dépassé, il se retrouve rapidement dans une situation intenable. Ses générateurs surchargent, ses réacteurs défaillent, ses boucliers vacillent, son moteur s'arrête et de petits feux d'origine électrique se déclarent un peu partout. Bref, toutes sortes de complications viennent s'ajouter au fur et à mesure que les systèmes s'éteignent les uns après les autres et que le vaisseau cesse de répondre aux commandes. Le navire est réduit à l'impuissance jusqu'à ce que l'équipage y apporte des réparations ; il flotte à la dérive ou poursuit sa trajectoire à pleine vitesse, incapable d'en dévier ou de s'arrêter.

La situation dans un appareil ayant excédé son Seuil de stress mécanique est grave, mais tout n'est pas perdu. Grâce à l'action « contrôle des dégâts », les membres de l'équipage peuvent essayer de limiter la casse en se livrant à des réparations ou en mettant en œuvre des procédures comme redémarrer les systèmes, placer des dérivations autour des circuits endommagés et éteindre les feux d'origine électrique.

Les vaisseaux et les véhicules se débarrassent progressivement du stress mécanique dont ils souffrent. Chaque fois qu'un jour s'écoule sans que l'appareil encaisse le moindre stress mécanique, il en élimine 1 point.

DÉGÂTS CRITIQUES

Certains tirs bien ajustés et collisions dangereuses avec des objets particulièrement imposants parviennent à ignorer complètement les boucliers, puis infligent des dommages terribles que même le blindage ne peut prévenir. Les décharges de canon ionique réussissent parfois à court-circuiter totalement les systèmes, tandis que les rayons laser brûlants peuvent pénétrer les boucliers et percer la coque pour incinérer l'équipage ; il arrive aussi qu'un astéroïde surgi de nulle part ravage les entrailles d'un appareil, réduisant celui-ci à l'impuissance et le condamnant à dériver dans les froides immensités de l'espace.

Ces cas exceptionnels sont représentés au moyen de la **Table 7-9 : résultats des dégâts critiques**. Divers facteurs peuvent entraîner un dégât critique : c'est le cas lorsqu'un vaisseau subit plus de dégâts de coque que ne le permet son seuil, ou lorsqu'on réussit une attaque avec assez d'avantages ☺ ou de triomphes ⊕. N'oubliez jamais que pour déclencher un dégât critique, il faut que les dégâts infligés par l'attaque dépassent la valeur de blindage d'un vaisseau ou d'un véhicule, ce qui s'avère particulièrement important quand on emploie des armes de petit calibre pour attaquer une cible qui dispose d'une valeur de blindage et non d'encaissement. Lorsqu'un attaquant obtient un dégât critique, il effectue un jet sur la **Table 7-9 : résultats des dégâts critiques** et sa cible subit les effets indiqués. Ces résultats sont regroupés par gravité au sein de quatre classes associées à des couleurs différentes. Ces niveaux de gravité servent à déterminer le niveau de difficulté, indiqué par chaque rangée, des tests qui sont nécessaires pour apporter des réparations. Cette difficulté peut être ajustée par le MJ s'il le souhaite.

Lorsqu'un appareil ou un véhicule encaisse des dégâts critiques, on considère que ceux-ci s'appliquent jusqu'à ce que des réparations y soient apportées, et cet état persiste même si leurs effets ne durent qu'un seul round. Tant que le vaisseau n'a pas été réparé, on ajoute +10 cumulatif à tous les jets effectués sur la **Table 7-9** pour chaque dégât critique successif subi.

DÉGÂT CRITIQUE DE COMPOSANT

Certains dégâts critiques peuvent s'avérer particulièrement dévastateurs (sans parler de ceux qui peuvent tout simplement détruire le vaisseau). Les dégâts critiques de composant neutralisent de façon temporaire ou permanente l'un des systèmes essentiels du vaisseau, ce qui peut entraîner diverses complications. Deux tables de dégâts critiques de composant sont à votre disposition, l'une pour les appareils de gabarit 4 ou moins, l'autre pour les vaisseaux de gabarit 5 ou plus. La plupart de ces effets sont cumulatifs et il est donc possible de souffrir plusieurs fois du même dégât critique.

RÉPARER LES DÉGÂTS DE COQUE

Le stress mécanique et les effets de nombreux dégâts critiques sont temporaires, mais ce n'est pas le cas des dégâts de coque, dont la réparation nécessite des installations appropriées ainsi qu'une abondance de temps et d'argent. L'installation doit notamment disposer d'assez d'outils, de lumière, de pièces et de place pour remettre à neuf le véhicule. Il est possible de trouver ce dont on a besoin sur une station orbitale aussi bien que dans un spatioport à la surface d'une planète, tandis qu'un garage bien équipé fera l'affaire dans le cas d'un landspeeder ou d'un marcheur.

TABLE 7-9 : RÉSULTATS DES DÉGÂTS CRITIQUES

D100	Sévérité	Résultat
01–09	Facile (◆)	**Stress mécanique** : le vaisseau ou le véhicule encaisse 1 point de stress mécanique.
10–18	Facile (◆)	**Bousculé** : une petite collision ou explosion ébranle le véhicule. Tous les membres d'équipage sont désorientés pendant un round et encaissent 1 point de stress.
19–27	Facile (◆)	**Perte d'alimentation dans les boucliers** : la valeur de défense de la zone affectée est réduite de 1 jusqu'à ce que le dégât critique soit réparé. Si le vaisseau ne dispose pas de défense, il subit 1 point de stress mécanique à la place.
28–36	Facile (◆)	**Dévié** : une explosion particulièrement violente ou un impact fait changer le vaisseau ou le véhicule de cap. Son pilote ne peut pas faire de manœuvre lors de son prochain tour et doit réussir un **test de Pilotage** pour reprendre le contrôle. Le niveau de difficulté du test est déterminé par la vitesse actuelle de l'appareil.
37–45	Facile (◆)	**Culbuté** : les attaques du vaisseau ou du véhicule subissent deux dés d'infortune ■■ et les membres d'équipages sont immobilisés jusqu'à la fin du prochain tour du pilote.
46–54	Facile (◆)	**Composant touché** : un composant, choisi par l'attaquant, est désactivé et inutilisable jusqu'à la fin du prochain round. En fonction du gabarit de l'appareil, vous pouvez consulter la **Table 7-10** ou la **Table 7-11** pour obtenir une liste de composants.
55–63	Moyenne (◆◆)	**Défaillance des boucliers** : la caractéristique de défense de toutes les zones est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Si l'appareil ou le véhicule ne dispose pas de défense, il subit 2 points de stress mécanique à la place.
64–72	Moyenne (◆◆)	**Défaillance du naviordinateur** : le naviordinateur de l'appareil (ou le droïde R2 le cas échéant) cesse de fonctionner, ce qui rend impossible tout saut dans l'hyperespace tant qu'il n'est pas réparé. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas d'un hyperdrive, ce sont les systèmes de navigation qui défaillent, et il doit donc voler ou rouler en aveugle.
73–81	Moyenne (◆◆)	**Fluctuations énergétiques** : le vaisseau ou le véhicule est victime d'accès soudains de surtension ou perd son alimentation de façon intermittente. Le pilote ne peut plus choisir d'infliger 1 point de stress mécanique à son vaisseau (pour obtenir une manœuvre supplémentaire, par exemple) tant que ce dégât critique n'est pas réparé.
82–90	Difficile (◆◆◆)	**Boucliers désactivés** : la défense de la zone touchée tombe à 0 et celle des autres est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Les points de défense de la zone touchée sont complètement perdus, mais il est possible de protéger celle-ci en dérivant des points de défense affectés à d'autres parties de l'appareil, comme d'habitude. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, il subit 4 points de stress mécanique à la place.
91–99	Difficile (◆◆◆)	**Moteur endommagé** : la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
100–108	Difficile (◆◆◆)	**Surcharge des boucliers** : les boucliers de l'appareil défaillent complètement. La défense de toutes les zones tombe à 0. Ce dégât critique ne peut pas être réparé avant la fin de la rencontre et l'appareil encaisse 2 points de stress mécanique. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, son blindage est réduit de 1 à la place.
109–117	Difficile (◆◆◆)	**Arrêt du moteur** : la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite à 0 jusqu'à ce qu'il soit réparé ; l'appareil poursuit sa trajectoire en raison de l'inertie. De plus, le vaisseau ne peut plus effectuer la moindre manœuvre.
118–126	Difficile (◆◆◆)	**Défaillance d'un système majeur** : un composant choisi par l'attaquant subit des dommages importants. Il ne fonctionne plus jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Vous pouvez consulter la **Table 7-10** ou la **Table 7-11** pour obtenir une liste de composants, en fonction du gabarit de l'appareil.
127–133	Intimidante (◆◆◆◆)	**Brèche majeure dans la coque** : une plaie béante s'ouvre dans la coque, entraînant une dépressurisation. Dans le cas des engins de gabarit 4 ou moins, c'est tout l'intérieur du vaisseau qui est dépressurisé. Les navires de gabarit supérieur sont en revanche pourvus de compartiments complètement étanches et de nombreuses mesures de protection contre ces accidents qui leur permettent de se dépressuriser par section plutôt que dans leur ensemble. Le MJ doit déterminer quelles zones sont affectées, et celles-ci se vident de leur air sur un nombre de rounds égal à la caractéristique de gabarit du vaisseau. Les véhicules et les vaisseaux opérant dans l'atmosphère souffrent moins de ce résultat, mais la taille de la brèche entraîne néanmoins de grosses difficultés pour l'appareil, qui subit à la place les effets du dégât critique « déstabilisé » (cf. ci-dessous).
134–138	Intimidante (◆◆◆◆)	**Déstabilisé** : l'intégrité structurelle du vaisseau ou du véhicule est sérieusement menacée. Le Seuil de dégâts de coque et le seuil de stress mécanique de l'appareil sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il soit réparé.
139–144	Intimidante (◆◆◆◆)	**Au feu !** : un incendie ravage le vaisseau. L'appareil encaisse immédiatement 2 points de stress mécanique et quiconque se fait brûler subit des dégâts de feu, comme l'explique la page 220. Il est possible d'étouffer l'incendie en agissant rapidement et en utilisant les compétences appropriées, comme des tests de Vigilance et/ou de Calme (choix du MJ). Il faut ensuite 1 round par tranche de 2 points de gabarit du vaisseau pour éteindre le feu.
145–153	Intimidante (◆◆◆◆)	**Dislocation** : le véhicule ou le vaisseau a subi tant de dégâts qu'il commence à se disloquer et à partir en morceaux alors que l'équipage est encore à son bord. Il sera complètement détruit à la fin du prochain round, laissant une traînée de débris. Quiconque se trouve à bord de l'appareil dispose d'un round pour atteindre une capsule de survie, pour s'éjecter ou pour fuir par le sas le plus proche.
154+	—	**Désintégré** : le vaisseau ou le véhicule disparaît dans une explosion aussi puissante que spectaculaire. Il est complètement détruit et tous ses membres d'équipage sont tués sur le coup.

Une fois qu'un vaisseau arrive à quai ou en cale sèche, chaque point de dégâts de coque coûte 500 crédits à réparer. Ce coût varie grandement en fonction de la réputation des PJ, de l'étendue des dégâts, de la rareté des pièces et de divers autres facteurs. Comme en pratiquement toute occasion dans une partie de **Force et Destinée**, le coût final des réparations est laissé au choix du MJ. Le temps nécessaire aux travaux est lui aussi variable et laissé à l'appréciation du MJ. En règle générale, cette durée est de quelques jours pour les dommages légers (le quart ou moins du Seuil de dégâts de coque), tandis que tout problème plus sérieux demande plusieurs semaines, voire un mois, suivant l'ampleur du désastre.

S'il s'avère impossible ou imprudent de procéder à des réparations dans des installations dignes de ce nom, le MJ peut autoriser les PJ à employer leur ingéniosité et des pièces de récupération pour réparer leur vaisseau. Quoi qu'il en soit, ces mesures de dépannage ne permettent pas d'obtenir d'aussi bons résultats. Elles prennent beaucoup de temps et s'avèrent assez ardues à mettre en œuvre, nécessitant plusieurs **tests de Mécanique Difficiles (◆◆◆)** ou **Intimidants (◆◆◆◆)**. À ce stade, on peut même considérer que ces réparations représentent une aventure à part entière ; quoi qu'il en soit, elles ne représentent pas une façon d'économiser de l'argent en se passant des installations nécessaires à l'entretien du vaisseau.

TABLE 7-10 : COMPOSANTS DES PETITS VAISSEAUX ET VÉHICULES

Composant	Description
Droïde de soutien	Le droïde (de type astromech la plupart du temps) est hors service jusqu'à ce qu'il soit réparé. S'il s'agit d'un PJ, celui-ci encaisse immédiatement 10 points de stress.
Système d'éjection	Le pilote et/ou l'équipage sont incapables d'évacuer l'appareil en cas d'urgence tant que ce système n'aura pas été redémarré ou réparé, suivant la gravité du dégât critique.
Armement	L'attaquant choisit une arme à mettre hors service.
Senseurs	La portée des senseurs est réduite d'un niveau. Si ceux-ci ne pouvaient atteindre que la portée proche, ils sont complètement désactivés et le vaisseau navigue à l'aveuglette tant qu'ils ne sont pas redémarrés ou relancés, suivant la gravité du dégât critique.
Comms	Les comms sont hors service. Le vaisseau ne peut plus transmettre ni recevoir les données et les signaux électroniques.
Moteurs subluminiques	Les moteurs sont légèrement endommagés, réduisant de 1 la vitesse du vaisseau.
Hyperdrive	L'hyperdrive ou le naviordinateur a subi des dégâts, empêchant le vaisseau de passer dans l'hyperespace.
Boucliers	Toutes les zones du vaisseau voient leur valeur de défense réduite de 1.

TABLE 7-11 : COMPOSANTS DES GROS VAISSEAUX ET VÉHICULES

Composant	Description
Train d'atterrissage	Le train d'atterrissage du vaisseau est coincé. Si un appareil de gabarit 5 essaie de se poser, il subit 2 points de dégâts de coque et 2 points de stress mécanique. S'il est de gabarit supérieur, il ne peut plus du tout pénétrer dans l'atmosphère.
Armement	L'attaquant choisit une arme à mettre hors service.
Senseurs	La portée des senseurs est réduite d'un niveau.
Comms	Les comms sont hors service. Le vaisseau ne peut plus transmettre ni recevoir les données et les signaux électroniques.
Moteurs subluminiques	Les moteurs sont légèrement endommagés, réduisant de 1 la vitesse du vaisseau.
Hyperdrive	L'hyperdrive a subi des dégâts, empêchant le vaisseau de passer dans l'hyperespace.
Boucliers	Toutes les zones du vaisseau voient leur valeur de défense réduite de 1.
Baie d'accostage	Une des aires d'atterrissage du navire devient inutilisable. La sévérité des dégâts est laissée au choix du MJ. Elle peut aller de l'impossibilité temporaire d'atterrir et de décoller ici à une défaillance catastrophique des boucliers entraînant la dépressurisation de tout le compartiment.
Soute	La coque du navire a été percée, exposant la soute au vide interstellaire. Le MJ peut décider que les marchandises qu'on y entrepose sont détruites ou perdues et que les personnages qui s'y trouvent subissent des dégâts.
Passerelle	La passerelle est endommagée, empêchant toute manœuvre ou action avec le vaisseau tant que les dégâts ne sont pas réparés. De plus, le navire continue sur sa lancée actuelle et il est impossible de modifier son cap ou son allure tant que les réparations n'ont pas eu lieu.

LES VOYAGES INTERSTELLAIRES

La découverte de l'hyperdrive a beau avoir réduit considérablement les distances relatives et rendu banals les voyages interstellaires, la galaxie n'en demeure pas moins incroyablement vaste et principalement composée de vide, à l'exception de quelques rares îlots de civilisation. Dans l'espace, les trajets se déroulent à une tout autre échelle que ceux que l'on effectue par voie terrestre ou aérienne. Alors qu'une distance de mille kilomètres représente un sacré bout de chemin à la surface d'un monde, c'est à peine suffisant pour qu'un engin spatial en atteigne l'orbite. En revanche, un voyage long de plusieurs centaines de milliers de kilomètres et permettant de passer d'une planète à l'une de ses lunes ne constitue qu'un court trajet pour un vaisseau. La navigation spatiale peut se présenter sous deux formes : le voyage subluminique et le voyage dans l'hyperespace.

VOYAGES SUBLUMINIQUES

Ce type de voyage s'accomplit au moyen de moteurs subluminiques dans l'espace tridimensionnel standard, ou « espace réel ». Ce mode de déplacement permet de passer d'un monde à l'une de ses lunes ou de voler d'une planète à l'autre au sein d'un même système solaire. Ces trajets longs de plusieurs millions de kilomètres peuvent nécessiter plusieurs jours en dépit de la rapidité phénoménale avec laquelle le vaisseau avance dans l'espace réel. La **Table 7-12 : durée des voyages à vitesse subluminique** fournit des approximations du temps nécessaire pour parcourir diverses distances, ce qui permet au MJ ainsi qu'aux joueurs d'estimer les durées et de préparer leurs plans. Ces valeurs ne sont qu'indicatives et ne doivent pas être prises pour argent comptant. Toutes sortes d'obstacles ou de circonstances favorables peuvent rallonger ou raccourcir ces trajets, comme des embouteillages, une pluie de météores inattendue ou l'irruption soudaine d'une flotte impériale. Le MJ doit toujours se rappeler qu'il demeure libre de fixer la durée des voyages subluminiques comme il l'entend, et qu'en fin de compte, ce sont surtout les besoins du scénario qui doivent déterminer la vitesse à laquelle un vaisseau progresse.

VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Alors que les vaisseaux se servent de la vitesse subluminique pour se rendre d'une planète à l'autre au sein d'un même système solaire, les voyages en hyperespace permettent de voyager entre les étoiles. L'hyperespace constitue à proprement parler une dimension à part entière, dans laquelle il est possible de pénétrer au moyen de la technologie prodigieuse qu'emploient les hyperdrives. Il permet aux vaisseaux d'atteindre des vitesses plusieurs fois supérieures à celles dont sont capables les moteurs subluminiques, et réduit ainsi à quelques jours ou semaines la durée de voyages qui nécessiteraient sinon des millénaires. Bien que cette technologie soit parvenue à maturité et que les appareils puissent emprunter des voies hyperspatiales relativement stables, au sujet desquelles on dispose d'informations sans cesse réactualisées, ces périples demeurent des entreprises assez risquées.

TABLE 7-12 : DURÉE DES VOYAGES À VITESSE SUBLUMINIQUE

Durée du voyage	Exemple
5–15 minutes	Passer de l'orbite d'une planète à un point permettant de sauter dans l'hyperespace en sécurité.
30–90 minutes	Passer de la surface d'une planète à l'une de ses lunes.
6–12 heures	Passer d'une planète à l'autre dans un même système solaire. Ce temps peut énormément varier en fonction de la position relative des astres et de la présence de certains phénomènes célestes.
12–72 heures	Passer du centre d'un système solaire à sa bordure. Encore une fois, ce temps peut énormément varier en fonction de la position relative des astres et de la présence de certains phénomènes célestes.

Même si l'hyperespace a fait constamment l'objet d'études et d'observations depuis que les espèces intelligentes ont commencé à l'employer, il reste nimbé de mystère. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il constitue essentiellement une sorte de dimension parallèle contiguë à l'espace réel, ce qui veut dire que tout mobile y évoluant avance simultanément dans la même direction dans l'espace réel. C'est aussi cette contiguïté qui permet de dresser la carte de l'hyperespace et d'établir des voies hyperspatiales. La relation entre les objets et leur reflet hyperspatial est d'ailleurs bien connue. Les entités de grande taille, en particulier celles qui dégagent un fort champ gravitationnel comme les planètes et les étoiles, projettent une ombre dans l'hyperespace et existent simultanément dans les deux réalités : si un astre existe à un endroit donné de l'univers, son reflet se trouve donc aux mêmes coordonnées dans l'hyperespace. L'ombre hyperspatiale possède la même masse et la même force d'attraction gravitationnelle que sa contrepartie dans l'espace réel. Ces reflets constituent à tous égards une présence physique et représentent donc des obstacles concrets dans cette dimension, exactement comme dans l'espace ordinaire.

À cause de l'existence de ces ombres, il n'existe pas de voie hyperspatiale directe permettant de passer d'un bout à l'autre de la galaxie. Les vaisseaux qui voyagent dans l'hyperespace doivent contourner ces obstacles exactement comme s'il s'agissait d'objets réels. C'est pour cette raison que des voies hyperspatiales fixes relient les régions les plus peuplées, même si cette constance demeure toute relative, étant donné que la galaxie est perpétuellement en mouvement, ce qui se répercute sur les passages de l'hyperespace.



TABLE 7-13 : MODIFICATEURS D'ASTROGATION

Malus	Description
+◆◆◆	Le naviordinateur ou le droïde astromech est endommagé ou manquant.
+◆	Calculs rapides effectués dans l'urgence ; entrée soudaine dans l'hyperespace, probablement pour échapper à un poursuivant.
+◆	Vaisseau légèrement endommagé.
+◆◆	Vaisseau gravement endommagé.
+◆	Le naviordinateur ou les cartes employées sont obsolètes, endommagés ou de contrefaçon.

Suivre la plus banale voie hyperspatiale nécessite une quantité prodigieuse de calculs complexes, qui sont pour l'essentiel assurés par les naviordinateurs des vaisseaux. Bien que les systèmes informatiques fassent le gros du travail, le capitaine doit néanmoins entrer les coordonnées et vérifier le résultat final des opérations, ou confier cette tâche à un astrogateur si son vaisseau est suffisamment grand pour pouvoir en accueillir un. Dans des conditions idéales, il faut réussir un **test d'Astrogation Facile (◇)** pour mener à bien ces calculs, mais elles sont rarement très bonnes lorsqu'on lutte contre l'Empire et le MJ peut donc imposer divers malus en s'inspirant de la **Table 7-13 : modificateurs d'Astrogation** pour refléter les circonstances d'un voyage dans l'hyperespace.

Une fois qu'ils ont pénétré dans l'hyperespace, l'équipage et les passagers n'ont plus grand-chose à faire, à part s'installer confortablement pour profiter du voyage. Tous les trajets sur les voies hyperspatiales s'assortissent d'une durée standard, exprimée en jours et en heures, basée sur le temps qu'il faut à un vaisseau doté d'un hyperdrive de classe 1 pour en venir à bout dans des conditions optimales. Ces dernières étant rarement idéales, la durée nécessaire peut être rallongée ou raccourcie par diverses complications. Tout comme dans le cas des voyages subluminiques, c'est le MJ qui décide combien il faut de temps pour passer d'un système solaire à l'autre en fin de compte. Pour se faciliter les choses, il peut consulter la **Table 7-14 : durée des voyages dans l'hyperespace**, qui indique dans les grandes lignes comment fixer cette durée. Ces temps moyens varient en fonction de la classe de l'hyperdrive et peuvent être modifiés pour tenir compte de complications comme les résultats du test d'Astrogation, les fluctuations de la voie hyperspatiale, l'utilisation d'une carte obsolète, et ainsi de suite.

COLLISIONS FATALES

Parmi les nombreux périls que comportent les voyages dans l'hyperespace, aucun n'est plus redouté ni potentiellement dévastateur qu'une collision avec l'ombre d'une masse importante. Bien que tous les vaisseaux capables de sauter dans l'hyperespace disposent de senseurs et de mesures de sécurité automatiques conçues pour faire immédiatement revenir l'appareil dans l'espace réel s'il s'approche trop près d'un puits gravitationnel ou de l'ombre d'un gros objet, des accidents se produisent néanmoins de temps à autre. Les exemples ne manquent pas de navires qui sont entrés en collision avec une planète ou qui ont plongé au cœur d'une étoile, ce qui entraîne naturellement leur destruction ainsi que la mort de tous leurs passagers. Dans de très rares cas, le vaisseau peut quitter l'hyperespace trop près d'une planète et percuter la surface de celle-ci à une vitesse dangereuse. Les accidents de ce genre peuvent infliger des dégâts considérables si l'appareil a le malheur de s'écraser sur une ville ou un autre centre de population important. Pour répondre aux craintes qu'inspirent ces divers scénarios, un corps composé d'explorateurs, d'astrogateurs et de cartographes a été constitué dans le but de s'assurer que les cartes hyperspatiales sont constamment mises à jour.

TABLE 7-14 : DURÉE DES VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Distances parcourues	Durée moyenne
Au sein d'un secteur	De dix à vingt-quatre heures.
Au sein d'une région	De dix à soixante-douze heures.
Entre plusieurs régions	Entre trois jours et une semaine.
D'un bout à l'autre de la galaxie	Entre une et trois semaines.



PROFILS DES VÉHICULES

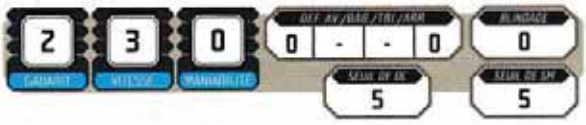
Les véhicules planétaires de **Force et Destinée** se répartissent en quatre grandes catégories, qui embrassent un foisonnement de landspeeders, de marcheurs, d'airspeeders et autres engins terrestres. Un véhicule fiable sert dans tous les domaines, s'avère souvent indispensable à la survie, et pour son propriétaire, il représente fréquemment bien davantage que de la somme de ses composants.

LES AIRSPEEDERS

Présents dans toute la galaxie, les airspeeders sont des appareils atmosphériques, de taille petite ou moyenne. Ils se déplacent grâce à une combinaison de répulseurs et de puissantes turbines : les répulseurs les maintiennent en l'air et les turbines leur confèrent leur vitesse caractéristique. La plupart sont incapables de quitter l'atmosphère planétaire. Les airspeeders servent à de nombreuses activités, dont le transport de cargaison et de passager... et parfois la guerre.

AIRSPEEDER CIVIL

Présents dans toute la galaxie, les airspeeders civils embarquent des passagers, un chargement ou une combinaison des deux. Pensés pour le sport, le travail ou les déplacements, ces véhicules sont rarement armés, et ne disposent ni de blindage ni de boucliers. Le profil suivant représente un airspeeder civil banal, comme on en trouve sur tous les mondes civilisés.



Type de véhicule/Modèle : airspeeder/civil
Constructeur : divers constructeurs
Altitude maximale : 1 kilomètre
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote
Charge utile : 10-30
Passagers : 1-6
Coût/rareté : 10 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 1
Armes : aucune

VOITURE DES NUAGES TALON I D'UBRIKKAN INDUSTRIES

La Talon I d'Ubrikkan Industries est une voiture des nuages solide et agile, conçue pour les patrouilles et les combats en haute atmosphère. On la retrouve un peu partout chez les forces de sécurité planétaire, des Mondes du Noyau jusqu'à la Bordure Extérieure. Comblant le vide entre les chasseurs spatiaux et les airspeeders, la Talon I dispose d'un blindage et de systèmes d'armes avancés, et se montre capable de fonctionner dans toutes les atmosphères. Les voitures des nuages de combat servent surtout aux reconnaissances et aux patrouilles, ainsi qu'aux douanes et au contrôle aérien des spatioports les plus actifs, comme ceux de Nar Shaada ou de Sleheyron.



Type de véhicule/Modèle : voiture des nuages/Talon I
Constructeur : Ubrikkan Industries
Altitude maximale : 100 kilomètres
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote
Charge utile : 10
Passagers : 0
Coût/rareté : 36 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 2
Armes : deux canons blaster lourds jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelés 1)

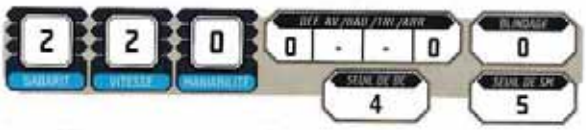
LES LANDSPEEDERS

Les landspeeders sont les véhicules personnels, commerciaux et militaires les plus répandus de la galaxie. Des centaines de constructeurs respectés, comme SoroSuub et Incom, en produisent d'innombrables variantes. Avec leurs générateurs à répulsion de faible puissance, les landspeeders ont un plafond de moins de cent mètres. Ils transportent généralement un mélange de chargement et de passagers. Bon marché, efficaces et fiables, ils recouvrent une gamme d'engins allant des speeder bikes aux énormes transports de fret en passant par les swoops et les modestes cabriolets biplace.

Les speeders ignorent les effets du terrain situés à une altitude inférieure à leur altitude d'opération.

LES LANDSEEPERS DE PASSAGERS

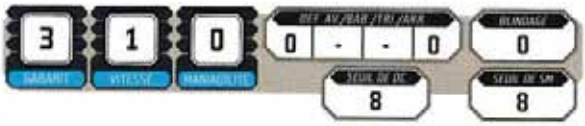
Les landspeeders de passagers restent le mode de transport le plus courant de la galaxie. SoroSuub, Trast, Mobquet et d'autres en produisent d'innombrables modèles où figurent entre autres des véhicules de sport, des familiales bien tranquilles et d'opulents transports pour VIP utilisés par les fonctionnaires de l'Empire. Ces landspeeders nécessitent généralement un chauffeur et peuvent embarquer jusqu'à quatre passagers. Ils se déplacent à des altitudes et des vitesses variables, selon leur équipement ou leur configuration. En règle générale, à leur sortie d'usine, ils ne sont ni armés ni blindés. Le profil suivant représente un landspeeder typique à cinq places, servant à des petits déplacements à la surface d'une planète.



Type de véhicule/Modèle : landspeeder/divers
Constructeur : divers
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 10
Passagers : 4
Coût/rareté : 3 500 crédits/3
Emplacements disponibles : 4
Armes : aucune

CAMION SPEEDER LÉGER DRAY A-A3

Plus petit et plus léger que le camion speeder lourd A-A5, l'A-A3 Dray de Trast Heavy Transports se retrouve dans toute la galaxie. Vendu en priorité aux artisans et aux transporteurs, cet utilitaire léger possède une cabine fermée capable d'abriter trois personnes en file indienne, ainsi qu'un long plateau ouvert pour le transport de marchandises ou de passagers. De nombreux accessoires sont disponibles, comme des bâches ou des plaques de couverture pour le plateau, des systèmes de manutention de la cargaison et des renforts de structure. Aussi facile à réparer qu'à modifier, le Dray est une bête de labour fiable... ainsi qu'un véhicule d'exploration ou de balade populaire.



Type de véhicule/Modèle : camion speeder/A-A3
Constructeur : Trast Heavy Transports
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 135 (sans passagers sur le plateau)
Passagers : 2 dans la cabine, jusqu'à 8 sur le plateau
Coût/rareté : 7 000 crédits/2
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

SPEEDER BIKE LOURDE 85-XS ODYSSEY

L'Odyssey d'Aratech est une speeder bike conçue pour l'aventure. Basé sur la structure du très fiable 74-Y, cet engin biplace a été pensé pour les voyages à longue distance sur des terrains difficiles, et en particulier pour l'exploration. Il dispose d'une structure renforcée, de sources d'énergie puissantes, de répulseurs améliorés et d'un vaste compartiment de stockage pour les bagages et le matériel. Ses senseurs de suivi au sol, compacts et très puissants, sont appariés à un système de navigation qui rend son pilotage simple pour presque tous les citoyens galactiques. Bien que le 85-XS ne soit ni aussi répandu ni aussi populaire que le 74-Y, il bénéficie de ventes modestes mais régulières. Il se trouve assez facilement sur les mondes les moins développés, où la solidité et la fiabilité priment sur la vitesse et la manœuvrabilité.



Type de véhicule/Modèle : speeder bike/85-XS
Constructeur : Corporation Aratech
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 15
Passagers : 1
Coût/rareté : 4 500 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : aucune

LES VÉHICULES À ROUES ET À CHENILLES

Roues et chenilles figurent parmi les plus anciens moyens de locomotion connus de la galaxie. De nombreux mondes civilisés les ont remplacées depuis longtemps par les répulseurs et les pattes articulées des marcheurs. Toutefois, les roues et les chenilles possèdent deux avantages majeurs : faciles à produire, elles sont encore plus simples à entretenir.

Les véhicules à roues souffrent des effets du terrain selon les règles présentées au chapitre **Terrain et phénomènes célestes**, p. 246. Les véhicules à chenilles traitent tous les terrains comme s'ils étaient d'un cran de difficulté inférieur.

ROULEUR 48 DE GALLIS-TECH

Le Rouleur 48 de Gallis-Tech est un engin monocycle dont le pilote est installé à l'intérieur de la grande roue. Pour sa propulsion, Gallis-Tech a opté pour une paire de réacteurs. Le Rouleur y gagne une vitesse impressionnante, au prix d'un maniement particulièrement délicat. Un conducteur doué peut le faire tourner rien qu'en se penchant dans la direction où il souhaite aller. Les débutants, en revanche, risquent fort de se retrouver éparpillés dans le décor. Les Rouleurs sont fréquents sur les planètes de la Bordure Extérieure, et évidemment populaires chez les jeunes.



Type de véhicule/Modèle : moto monocycle/Rouleur 48
Constructeur : Gallis-Tech
Portée des senseurs : aucune
Équipage : un pilote
Charge utile : 5
Passagers : 0
Coût/rareté : 750 crédits/5
Emplacements disponibles : 0
Armes : aucune



VOITURE

Elles ont beau être primitives, les voitures sont omniprésentes sur les mondes pauvres ou récemment colonisés. Au lieu d'avoir recours à des répulseurs ou même à des chenilles, elles se contentent de quatre roues motrices. Lentes et facilement handicapées par le terrain, elles sont cependant bon marché et faciles à entretenir.



Type de véhicule/Modèle : voiture/divers
Constructeur : divers
Portée des senseurs : aucune
Équipage : un pilote
Charge utile : 20
Passagers : 3
Coût/rareté : 1 500 crédits/2
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

LES MARCHEURS

Les marcheurs restent l'un des moyens de transport les plus courants de la galaxie. Ils se situent quelque part entre les voitures solides mais primitives et les véhicules à répulseurs, plus coûteux. Deux jambes articulées, ou plus, leur permettent d'évoluer sur la plupart des terrains, même s'ils ne sont pas forcément très rapides. En revanche, leurs moteurs et leurs systèmes de déplacements se montrent souvent plus fiables que les répulseurs. Traditionnellement, les forces armées emploient souvent des marcheurs. De nombreux colons les trouvent également utiles, et achètent des modèles civils.

Comme les véhicules à répulseurs, les marcheurs ignorent les malus dus au terrain léger comme au terrain difficile, pourvu que ce dernier ne comprenne pas d'obstacle atteignant la moitié de la hauteur du véhicule.

TCL-TT

Dérivé du populaire TER-TT, le transport civil lourd tout-terrain produit par l'entreprise d'Ingénierie Lourde de Rothana répond aux besoins des colonies isolées depuis des décennies. Conçu pour être simple et adaptable, le TCL-TT ressemble à une bête de somme à huit pattes. Un pilote contrôle le véhicule depuis un siège installé sur une « selle » à l'avant. Derrière lui, le reste du véhicule est un plateau ouvert. Le TCL-TT n'est ni rapide, ni impressionnant, ni utile en combat, mais il est costaud et résistant, et peut transporter une cargaison imposante sur de longues distances.



Type de véhicule/Modèle : marcheur/TCL-TT
Constructeur : Ingénierie Lourde de Rothana
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : un pilote
Charge utile : 200
Passagers : 6
Coût/rareté : 3 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

PROFILS DES VAISSEAUX SPATIAUX

La galaxie compte une étourdissante variété de vaisseaux de toutes les formes, apparences et tailles, construits par des dizaines de combinats industriels ou de chantiers spatiaux respectés. Certains sont célèbres, comme la série de cargos légers YT de la Corporation Technique Corellienne. D'autres jouissent d'une réputation terrifiante, comme les redoutables destroyers stellaires de la Marine Impériale. Les vaisseaux spatiaux servent à transporter individus et marchandises, au sport, à la contrebande et à la guerre depuis des dizaines de milliers d'années. Presque toutes les espèces qui se déplacent dans l'espace ont leurs propres designs, et nombre d'entre elles, comme les Sullustéens, les Verpines et les Mon Calamari, sont plus renommées pour leurs vaisseaux que pour leur histoire ou leurs autres productions culturelles. Cette section présente les vaisseaux qu'un utilisateur itinérant de la Force risque de rencontrer au cours de ses voyages.

CHASSEURS ET PATROUILLEURS

Les chasseurs et les patrouilleurs sont les plus petits vaisseaux capables de se déplacer dans l'hyperespace. Bien que ces deux types d'appareils soient plus ou moins conçus pour accomplir le même genre de missions, ils diffèrent à tous les niveaux : construction, charge utile et utilisation.

Les chasseurs sont de petits vaisseaux à faible autonomie conçus pour une ou deux personnes. Les organisations civiles et militaires de toute la galaxie s'en servent pour patrouiller, escorter, lancer des attaques et effectuer des reconnaissances. Propulsés par de petits réacteurs alimentant de multiples moteurs ioniques, dotés de répulseurs de secours pour le déplacement atmosphérique, les chasseurs s'avèrent rapides, agiles et souvent difficiles à piloter. Ils sont généralement peu protégés, avec des boucliers minimaux. Leur capacité hyperspatiale est faible ou inexistante, mais ils disposent d'une considérable puissance de feu. En raison de leur petite taille, de leur manque d'autonomie et, dans de nombreux cas, de leur incapacité à entrer dans l'hyperespace, les chasseurs spatiaux sont déployés depuis un spatioport ou depuis un gros vaisseau solide qui fait office de transport.

Les patrouilleurs sont plus gros et plus endurants. Leur taille se situe généralement entre celle d'un chasseur et celle d'un cargo léger. Ils sont conçus pour les patrouilles intrasystème, le blocus, le service des douanes et de la police, ainsi que pour les reconnaissances à longue distance. Leur équipage compte généralement de deux à six personnes. Ils sont dotés d'hyperdrives, de naviordinateurs, et de systèmes sophistiqués de communication et de senseurs. Souvent plus lents que les chasseurs, les patrouilleurs sont mieux protégés et disposent de meilleurs boucliers et d'une puissance de feu supérieure. Leur taille plus importante leur permet d'être équipés d'armes plus lourdes et d'embarquer davantage de munitions autopropulsées. L'endurance et les capacités hyperspatiales des patrouilleurs leur donnent un rayon d'action important. Ils peuvent rester dans l'espace pendant des semaines d'affilée.

CHASSEUR SPATIAL D'ATTAQUE BTL-A4/BTL-S3 « Y-WING »

Le BTL-A4 de Koensayr est un chasseur d'attaque et un bombardier lourd, conçu en priorité pour neutraliser les vaisseaux capitaux. Ses pilotes le surnomment « le bréchet ». Son fuselage comporte une section centrale flanquée de deux nacelles de propulsion montées sur des pylônes renforcés. La section centrale abrite un cockpit à une place lourdement blindé et doté d'un système de survie. Le logement du droïde astromech se trouve juste derrière. Les deux générateurs, le Novaldex qui produit l'énergie et celui qui se charge des boucliers, ainsi que l'hyperdrive et de nombreux autres systèmes essentiels, sont montés au milieu du vaisseau dans une section renforcée à laquelle sont accrochées les nacelles. Celles-ci comportent chacune un puissant moteur ionique R-200, fabriqué par Koensayr, qui produit une poussée respectable. La variante la plus courante de l'Y-wing est armée d'une tourelle dotée de canons à ions et montée au-dessus du cockpit, d'une paire de canons laser montés sur le nez du vaisseau, et d'une paire de lance-torpilles à protons. Pour un vaisseau de cette taille, il s'agit d'un armement redoutable.



Pour accomplir leur rôle de chasseurs d'attaque, les Y-wings sont équipés d'un épais blindage et de boucliers lourds, destinés à les protéger des redoutables tirs des batteries de leurs proies de prédilection : les vaisseaux capitaux. Avec leur section centrale fine, leurs solides protections et leur armement puissant, ils sont bien adaptés à leur mission : se frayer un chemin jusqu'à leur cible, lâcher leurs bombes, puis rentrer à leur base. En dépit de leur réputation de fiabilité, les Y-wings souffrent de petits défauts de conception qui imposent de fréquentes maintenances. Techniciens et équipage pestent contre cette contrainte et retirent volontiers les plaques de coque (largement cosmétiques) pour accéder plus facilement aux systèmes internes du chasseur. Rares sont les Y-wings qui volent avec toutes leurs plaques de coque.



Type de coque/Classe : chasseur spatial/BTL-Y wing
Constructeur : Koensayr
Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (aucun)
Naviordinateur : aucun / logement pour un droïde astromech
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote (plus un artilleur à bord du BTL-S3)
Charge utile : 10
Passagers : 0
Provisions : une semaine
Coût/rareté : 80 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 1
Armes : canons ioniques légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : avant [tous pour le modèle S3] ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1) ;

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

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

CHASSEUR SPATIAL DE DÉFENSE DE SYSTÈME DELTA-6

Petit, rapide et agile, le chasseur spatial Delta-6 de classe *Sprite* a été introduit par Kuat System Engineering au cours des décennies qui allaient conduire à la Guerre des Clones. Descendant de modèles précédents de KSE, testé sur le banc d'essai Delta-X, le Delta-6 a été pensé comme un intercepteur à courte portée destiné à la défense de proximité. Sa conception est incroyablement simple. Cet intercepteur léger monoplace a une coque étroite, en forme de pointe de flèche. Un cockpit minuscule et encombré est monté à l'arrière, au-dessus des moteurs. Il est surmonté d'une verrière en forme de bulle qui donne au pilote un champ de vision à près de 360 degrés. Sa dotation standard se compose d'une paire de canons laser légers Taim & Bak de forte puissance, ainsi que de blindage et de boucliers légers. Ces chasseurs de proximité n'ont ni hyperdrives, ni logement pour un astromech, ni naviordinateurs, et ils n'embarquent qu'un minimum de réserves.

Après la sortie du Delta-6, des commentaires très élogieux sur ses performances et son efficacité ont attiré l'attention des Jedi. L'Ordre passa commande de plusieurs escadrilles de Sprites, qui devinrent vite les vaisseaux emblématiques des chevaliers. Après des décennies de bons et loyaux services, victime de son faible rayon d'action et de son armement léger, le Delta 6 fut peu à peu remplacé par le Delta 7 et le Delta 7B. De nos jours, on trouve encore des intercepteurs Delta-6 dans les forces de défense planétaires de systèmes reculés, ou dans celles de petits groupes privés.



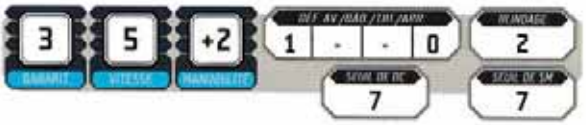
Type de coque/Classe : chasseur spatial/Delta-6
Constructeur : Kuat Systems Engineering
Hyperdrive : aucune
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 8
Passagers : 0
Provisions : une journée
Coût/rareté : 30 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelés 1)

INTERCEPTEUR AETHERSPRITE DELTA-7

Lancé en grandes pompes il y a une trentaine d'années, le Delta-7, l'intercepteur léger de Kuat Systems Engineering de classe *Aethersprite*, a été une révolution dans le domaine des petits chasseurs spatiaux. La classe *Aethersprite* a été pensée pour remplacer le Delta-6, vieillissant, dans les forces de défenses militaires, paramilitaires et privées. Comme son prédécesseur, il possède une longue coque étroite en forme de pointe de flèche, avec deux canons laser moyens montés à l'avant et un cockpit surmonté d'une verrière placé à l'arrière. Plus long qu'un *Sprite*, l'*Aethersprite* possède des moteurs plus puissants, une manœuvrabilité supérieure, des senseurs dotés d'une meilleure résolution, ainsi que des systèmes de ciblage et de suivi plus perfectionnés. Le changement le plus évident et le plus important reste l'inclusion d'un droïde astromech chargé du contrôle du tir et de la navigation hyperspatiale. Ce droïde permet au Delta-7 de s'interfacer avec l'anneau hyperspatial Syllure-31, ce qui donne à ce minuscule vaisseau de bonnes capacités hyperspatiales à moyenne distance.

Dès le début, le Delta-7 a été considéré comme un intercepteur léger et un chasseur spatial de reconnaissance extrêmement prometteur. Acheté en grand nombre par le ministère de la Justice de la République et déployé par l'Ordre Jedi, le Delta-7 fit bientôt la preuve de sa valeur. La plupart des *Aethersprites* ont été abattus pendant la Guerre des Clones. Ceux qui ont survécu prennent la poussière depuis des décennies dans des hangars et des casses de toute la Bordure Extérieure.





Type de coque/Classe : chasseur spatial/Delta-7
Constructeur : Kuat Systems Engineering
Hyperdrive : aucune
Naviordinateur : aucun / logement pour un droïde astromech
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote, un droïde astromech
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 5 jours
Coût/rareté : 78 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : canons laser moyens jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 1)

DELTA-12 SKYSPRITE

Le chasseur Delta-12 de classe *Skysprite* est une version biplace rare de l'intercepteur léger Delta-7. Conçu par KSE pour servir d'appareil de formation et de chasseur de reconnaissance à longue portée, cet engin est doté de la même coque et des mêmes systèmes internes que le Delta-7, avec un cockpit plus long qui peut accueillir deux personnes l'une derrière l'autre. En raison de leur vitesse, de leur capacité d'emport et de leur confort relatif, l'Ordre Jedi s'est souvent servi des Skysprites comme courriers VIP.

Les Delta-12 sont équipés de boucliers plus puissants, d'un meilleur blindage et de senseurs plus efficaces que ceux de leurs cousins monoplaces. En revanche, afin de simplifier leur vente aux organisations civiles, ils sont dépourvus d'armement. Comme leurs systèmes internes sont inchangés, les Skysprites peuvent être remilitarisés et dotés d'un armement respectable, sous la forme de canons laser légers ou même moyens, moyennant un peu de travail et une mise à jour informatique.



Type de coque/Classe : chasseur spatial/Delta-12
Constructeur : Kuat System Engineering
Hyperdrive : aucune
Naviordinateur : aucun / logement pour droïde astromech.
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un droïde astromech
Charge utile : 8
Passagers : 1
Provisions : deux semaines
Coût/rareté : 85 000 crédits/8
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

ANNEAU HYPERSPATIAL SYLIURE-31

Conçu par TransGalMeg en association avec KSE, le Syliure-31 est un propulseur hyperspatial à moyenne portée conçu pour donner des capacités hyperspatiales aux chasseurs Delta-7, Delta-7B et Delta-12. Cet engin se compose simplement d'une paire de puissants moteurs ioniques et d'un hyperdrive à rayon d'action moyen de Classe 1, qui offre des capacités hyperspatiales respectables aux Deltas. Se glisser dans un anneau hyperspatial exige **un test de Pilotage Simple (◇)** effectué au prix d'une action.

NAVETTE LONG-COURRIER T4-A DE CLASSE *LAMBDA*

Produites par les Systèmes de Flotte Sienar et employées par la Marine Impériale, les navettes utilitaires de classe *Lambda* sont un spectacle fréquent dans les installations militaires. Lentes et solides, ces navettes sont conçues pour transporter cargaisons ou passagers. Elles peuvent être configurées pour servir de transports de troupes ou de cargos lourds, voire de navettes VIP pour les hauts personnages de l'Empire, officiers ou dignitaires. La coque de la navette de classe *Lambda* est carrée et lourdement blindée, et terminée par une section de pont avant qui ressemble vaguement au cockpit du chasseur Y-wing de Koensayr. Le vaisseau est également doté d'un grand stabilisateur arrière vertical monté sur le dos de la coque principale, ainsi que d'une paire de longues ailes pliables. Lorsqu'elles sont déployées, la navette vue de face ressemble à un Y inversé.

Les navettes de classe *Lambda* sont propulsées par deux moteurs ioniques SFS 204. Leur hyperdrive SFS S/ig-37 leur permet des vols à longue distance. Bien armée pour un vaisseau de cette classe, la Lambda est dotée de lasers et de blasters sur ses attaches avant et arrière, armes qui lui donnent une excellente couverture défensive. En cas d'urgence, au lieu des nacelles d'évacuation standard, toute la section avant peut se détacher de la coque et servir de capsule de sauvetage. Extrêmement utile et remarquablement adaptable pour des appareils militaires, ces vaisseaux sont souvent la cible des voleurs et des pirates. Les rares exemplaires qui arrivent sur le marché noir se revendent une fortune.



Type de coque/Classe : navette/Lambda
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar et Cygnus Astronautique
Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (classe 10)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote, un navigateur, un artilleur, un opérateur com, un ingénieur
Charge utile : 200 (sans passagers)
Passagers : 20
Provisions : deux mois
Coût/rareté : 140 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : deux canons blaster légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelés 1) ;

Deux canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelés 1) ;

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



ÉCLAIREUR PATHFINDER

Lors de leur lancement durant les dernières années de l'Ancienne République, les navires éclaireurs de classe *Pathfinder* de Vangaard Industries étaient considérés comme le summum de la technologie spatiale. Ce long vaisseau étroit, doté d'une proue pointue, de stabilisateurs arrière aux angles aigus et d'une silhouette en flèche, était conçu pour servir de courrier ou d'éclaireur à longue distance. Il doit sa réputation de haute technologie à ses systèmes de senseurs sophistiqués, et surtout au fait qu'il était l'un des premiers appareils produits en série de sa taille à disposer de capacités hyperspatiales. Un *Pathfinder* est, en gros, un chasseur surdimensionné, capable de transporter deux individus installés l'un derrière l'autre dans un cockpit étroit et encombré, mais bien conçu. Une petite section dotée d'un rafraîchisseur, d'une couchette et d'une réserve dans laquelle sont stockés les rations et le matériel d'urgence se trouve derrière le cockpit. Derrière elle, tout l'espace disponible est dévolu à des senseurs à longue portée perfectionnés, à des générateurs de boucliers et à une paire de puissants moteurs.

Légèrement armés et blindés, les *Pathfinders* disposent d'un armement défensif composé d'un canon laser léger monté sur tourelle, placé sur le dos de l'appareil, juste derrière le cockpit. Les générateurs de boucliers sont uniques pour cette classe de vaisseaux. En revanche, son blindage est typique d'un éclaireur léger. De l'avis général, au moment de leur mise en service, les *Pathfinders* faisaient partie des éclaireurs les plus rapides du marché, entre autres qualités. Leur vitesse, leur maniabilité et leurs senseurs puissants leur assurent une popularité qui ne se dément pas, même si leurs atouts sont plus répandus de nos jours. Trente ans après leur lancement, ils se vendent encore bien.



Type de coque/Classe : éclaireur/Pathfinder
Constructeur : Vangaard Industries
Hyperdrive : primaire (classe 3), de secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : extrême
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 45
Passagers : 2
Provisions : Trois mois
Coût/rareté : 45 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : canon laser léger monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3) ; portée courte)

CHASSEUR SPATIAL MULTI-RÔLES T-65B « X-WING »

Le X-wing T-65B d'Incom est le chasseur spatial le plus renommé de l'Alliance Rebelle, et son principal vecteur de projection de forces. Puissant, redoutable et facile à piloter, cet appareil combine vitesse et force de frappe en un seul vaisseau. Ces nouveaux chasseurs ont été introduits dans la flotte de l'Alliance pour remplacer les Y-wings vieillissants de Koensayr, et pour fournir aux commandants rebelles davantage de souplesse dans leurs opérations de chasse spatiale.

Le X-wing est un authentique chasseur multi-rôle, extrêmement efficace dans des missions allant de la reconnaissance aux assauts en passant par les combats individuels. Avec ses quatre puissants moteurs Incom 4L4 et ses systèmes avioniques de pointe, le X-wing est largement de taille face aux chasseurs TIE. Ses quatre canons laser jumelés Taim & Bak et ses lance-torpilles à protons en font une menace pour les canonnières, voire pour des vaisseaux plus imposants. Lors d'engagements importants, le X-wing sert de chasseur d'escorte. Dans ce rôle, il maintient l'ennemi à distance des vaisseaux d'assaut et des bombardiers, plus lents, et protège les précieux navires capitaux de l'Alliance. Le X-wing s'est avéré infiniment précieux pour la Rébellion, et certains tacticiens suggèrent qu'il pourrait être l'élément clé qui conduira à la victoire contre l'Empire. Les X-wings sont considérés comme le symbole de l'Alliance Rebelle, mais on en trouve aussi en dehors, car d'autres organisations s'en servent également.





Type de coque/Classe : chasseur spatial/T-65B X-wing
Constructeur : Incom
Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (aucune)
Naviordinateur : aucun / logement pour droïde astromech
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote, un droïde astromech
Charge utile : 10
Passagers : 0
Provisions : une semaine
Coût/rareté : 120 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 1
Armes : canons laser moyens montés sur les ailerons (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 3) ;

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

CHASSEUR SPATIAL TIE/LN

Le principal chasseur de supériorité spatiale de la Marine Impériale est le célèbre TIE, acronyme de Twin Ion Engine (moteurs ioniques jumelés). Petit et fragile, il compte déjà des années de service. Léger, rapide et agile, le TIE est un chasseur basique, sans fioriture. Déployé en nombre suffisant, il représente une menace pour n'importe quel vaisseau ou installation. Il consiste en un module de pilotage sphérique, légèrement blindé et doté d'une vaste baie en transparacier sur sa face avant, auquel est attachée une paire d'ailes hexagonales couvertes de panneaux solaires. Le chasseur TIE ne possède pratiquement aucune des options dont disposent ses concurrents. Dans une quête obsessionnelle pour réduire son poids, les ingénieurs en ont retiré pratiquement tous les systèmes courants sur les autres chasseurs de la galaxie. Il ne possède pas de boucliers, pas de train d'atterrissage, pas d'hyperdrive et peu d'informatique embarquée. Plus choquant, il est dépourvu de systèmes de survie, ce qui contraint les pilotes à porter un scaphandre en vol. Il est fabriqué dans des alliages ultralégers, et même les

pilotes sont choisis pour leur petite taille. Le moindre atome inutile a été retiré des plans initiaux. Le résultat est un chasseur hautement dangereux, follement rapide, incroyablement agile... avec un taux de pertes considérable.

En plus d'être très léger, le TIE est d'une grande simplicité, avec peu d'éléments mobiles et une construction modulaire, ce qui lui permet d'être assemblé et entretenu sans effort par des techniciens peu expérimentés. Il est alimenté par une version miniature du réacteur à ionisation solaire I-a2b des Systèmes de Flotte Sienar, qui collecte l'énergie solaire des panneaux des ailes. Ce générateur alimente les deux moteurs ioniques SFS P-s4 jumelés à haut rendement, ainsi que les canons laser jumelés qui représentent la totalité de l'armement du chasseur. En raison de l'absence d'hyperdrive et de systèmes de survie, les TIE sont, par la force des choses, des vaisseaux à court rayon d'action.



Type de coque/Classe : chasseur spatial/série TIE
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : non
Naviordinateur : non
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : deux jours
Coût/rareté : 50 000 crédits (I)/4
Emplacements disponibles : 0
Armes : canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 1)

CARGOS ET TRANSPORTS

Transports et cargos assurent la circulation sanguine de la communauté galactique : les produits agricoles, manufacturés et commerciaux circulent dans toute la galaxie grâce à eux. Utilisés par les militaires, les gouvernements et les groupes privés, ils sont spacieux et généralement plutôt lents, conçus dans le seul but de déplacer des marchandises du producteur jusqu'au marché, le plus sûrement et efficacement possible.

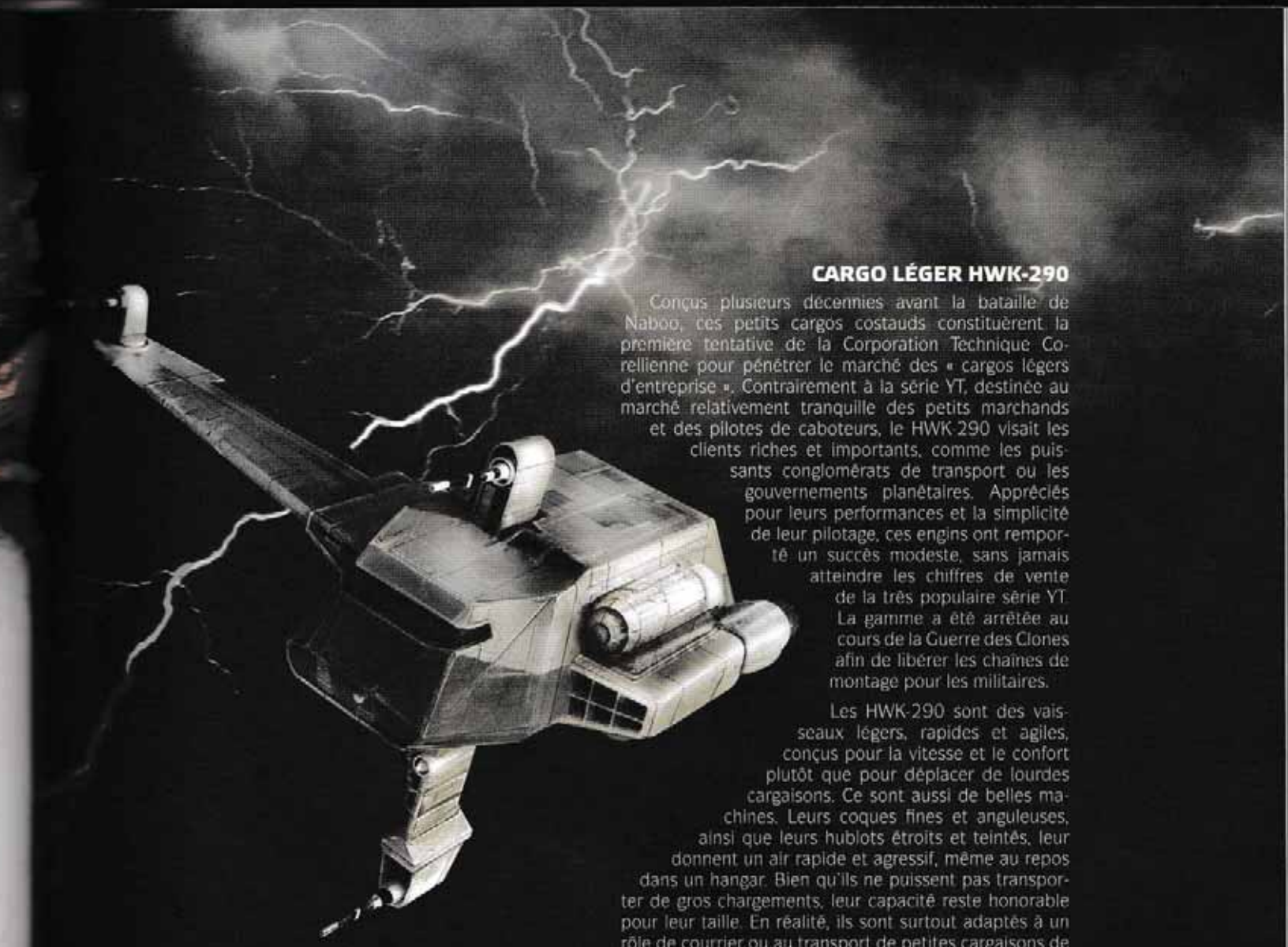
Les *cargos* sont de petits vaisseaux relativement rapides, conçus pour transporter une modeste cargaison sur des distances moyennes. Ils ont besoin de deux à six hommes d'équipage, et en plus de leurs vastes cales, ils disposent souvent de cabines pour des passagers. Ils sont pensés et construits pour être simples à modifier. Des systèmes faciles à améliorer permettent à leurs propriétaires de les spécialiser pour leur faire tenir des rôles précis. Incroyablement adaptables, les cargos sont généralement la propriété de petites entreprises de fret ou de marchands-propriétaires indépendants.

Les *transports*, quant à eux, sont d'énormes vaisseaux prévus pour déplacer des cargaisons considérables sur des distances gigantesques. Dotés d'équipages relativement nombreux et de cales colossales, ils embarquent d'énormes chargements. Ils n'ont rien de flamboyant, mais sont puissants et spacieux. Lents et peu maniables, avec peu d'armes (voire aucune), de blindage ou de boucliers, ils se fient à une escorte armée ou à la force du nombre pour se défendre contre les voleurs, les pirates ou les douaniers impériaux trop zélés. Les transports appartiennent généralement aux flottes d'immenses corporations, à de puissants armateurs ou au département logistique de flottes importantes.

CARGO LÉGER G9 CLASSE *RIGGER*

Déjà considéré comme une antiquité au début de la Guerre des Clones, le cargo léger G9 de classe *Rigger*, produit par la Corporation Technique Corellienne, se fait rare sur les voies spatiales. Ce petit vaisseau banal dispose d'une coque cubique à deux ponts qui ressemble davantage à un camion speeder qu'à un vaisseau spatial. Une aile longue et fine sort du côté tribord, et un petit stabilisateur pliant est monté sur le ventre du vaisseau. Le tiers avant du G9 abrite la passerelle, le pont du mécanicien et les quartiers de l'équipage, répartis sur deux ponts spartiates. Le reste du vaisseau est dévolu à une vaste soute à laquelle on accède par une rampe de chargement à l'arrière.

Conçu comme caboteur utilitaire à court ou moyen rayon d'action, un *Rigger* n'a pas grand-chose de confortable et ne possède que des défenses élémentaires. Son armement consiste en auto-blasters dorsaux et en une paire de canons blaster légers. Ses boucliers se limitent à un simple système Novaldex à faible rendement, et son blindage est un alliage basique de carbone et de duracier. Les ingénieurs qui l'ont imaginé n'ont pas beaucoup réfléchi à sa vitesse et à sa maniabilité, et même si les G9 ne sont pas lents ou patauds au point d'en devenir dangereux, ils ne peuvent certainement pas être décrits comme « performants ». Toutefois, ce qui leur manque en flamboyance et en confort est amplement rattrapé en fiabilité, solidité et facilité de réparation. De fait, beaucoup fonctionnent encore, et plutôt bien, avec l'essentiel de leurs composants d'origine.



CARGO LÉGER HWK-290

Conçus plusieurs décennies avant la bataille de Naboo, ces petits cargos costauds constituèrent la première tentative de la Corporation Technique Corellienne pour pénétrer le marché des « cargos légers d'entreprise ». Contrairement à la série YT, destinée au marché relativement tranquille des petits marchands et des pilotes de caboteurs, le HWK-290 visait les clients riches et importants, comme les puissants conglomérats de transport ou les gouvernements planétaires. Appréciés pour leurs performances et la simplicité de leur pilotage, ces engins ont remporté un succès modeste, sans jamais atteindre les chiffres de vente de la très populaire série YT. La gamme a été arrêtée au cours de la Guerre des Clones afin de libérer les chaînes de montage pour les militaires.

Les HWK-290 sont des vaisseaux légers, rapides et agiles, conçus pour la vitesse et le confort plutôt que pour déplacer de lourdes cargaisons. Ce sont aussi de belles machines. Leurs coques fines et anguleuses, ainsi que leurs hublots étroits et teintés, leur donnent un air rapide et agressif, même au repos dans un hangar. Bien qu'ils ne puissent pas transporter de gros chargements, leur capacité reste honorable pour leur taille. En réalité, ils sont surtout adaptés à un rôle de courrier ou au transport de petites cargaisons de valeur. Les HWK-290 sont légèrement blindés, et au départ, ils étaient dépourvus de systèmes d'armement, leur vitesse et leur manœuvrabilité étant censées assurer leur protection. Bien sûr, comme tous les produits CTC, ils sont adaptables et modulaires. La plupart des HWK qui circulent encore sur les routes stellaires sont tellement modifiés que leurs propres concepteurs ne les reconnaîtraient pas.



Type de coque/Classe : cargo léger classe *Rigger*
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), de secours (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 80
Passagers : 6
Provisions : un mois
Coût/rareté : 55 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : auto-blasters dorsaux (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique) ;

Canon blaster léger monté sur une tourelle d'aileron (portée proche ; arc de tir : avant, tribord et arrière ; dégâts 4 ; critique 4) ;

Canon blaster léger monté sur l'aile ventrale (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4)



Type de coque/Classe : cargo HWK-290
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 75
Passagers : 2
Provisions : trois mois
Coût/rareté : 70 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 5
Armes : aucune

CARGO MOYEN HT-2200

Solidement construit, bourré d'avionique et de systèmes de gestion de cargaison de pointe, le cargo moyen HT-2200 est un vaisseau relativement récent. Produit par la Corporation Technique Corellienne (CTC), cet appareil massif et plat a la forme d'un diapason ou d'un Y-wing inversé. L'équipage, les armes et la section ingénierie se trouvent dans sa coque centrale. Quatre cales étanches sont disposées dans les flèches bâbord et tribord, projetées à l'avant du vaisseau. Le cockpit conique caractéristique de la CTC est placé au milieu du navire, entre les flèches, ce qui donne au pilote et au copilote une vue à près de 180 degrés. Chacune des quatre cales est blindée et protégée par un bouclier. Toutes contiennent des éléments modulaires qui leur permettent d'être configurées pour différents types de cargaisons. De plus, chaque cale dispose de ses propres systèmes environnementaux, grâce auxquels l'équipage peut ajuster séparément leur température, la composition de leur atmosphère, et même leur gravité.

À sa sortie, les critiques furent positives et suivies de commandes régulières venues des grandes sociétés de fret des Bordures Médiane et Extérieure. Toutefois, au fur et à mesure que pilotes et équipages se familiarisaient avec leur vaisseau, de nombreuses faiblesses sont apparues. Le générateur principal n'était pas à la hauteur des besoins du cargo. Les mesures de compression des coûts prises par le constructeur impactaient la plupart des systèmes. Entre autres problèmes, le HT-2200 est truffé de coupleurs de puissance bon marché, qui causent des baisses de tension et des courts-circuits. Ajoutés à un armement limité à deux canons laser montés sur tourelles, ces points faibles rendent ces nouveaux cargos très vulnérables aux pillards et aux pirates. En dépit de ses défauts structurels, grâce à ses systèmes de gestion de cargaison, à sa solidité et à sa facilité de modification, le HT-2200 reste en production, même si ses ventes ont diminué.



Type de coque/Classe : cargo/HT-2200
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), de secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote, un ingénieur et un manutentionnaire
Charge utile : 800
Passagers : 8
Provisions : trois mois
Coût/rareté : 140 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : un canon laser moyen dorsal et un ventral, montés sur tourelles (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée proche)

CARGO LÉGER SIMIYIAR

Le cargo léger de classe *Simiyiar*, l'un des vaisseaux les plus populaires jamais produits par les fameux chantiers spatiaux Mon Calamari, marie élégamment forme et fonction. Agréable à l'œil, ce petit appareil agile possède toutes les caractéristiques du style lisse et presque organique qui a fait la renommée des ingénieurs spatiaux de Dac. Les *Simiyiars* sont plats, surbaissés, avec un seul pont. Leur section avant est bulbeuse, leur partie médiane étroite, et leur arrière s'évase pour former une grande aile. Le tiers avant du vaisseau abrite sa cale. Ce vaste espace modulaire est accessible par des ascenseurs à bâbord et tribord, ainsi que par une rampe de chargement centrale. La section centrale de l'engin abrite les couchettes de l'équipage et des passagers, les parties communes, ainsi qu'une échelle qui débouche sur un petit poste de pilotage prévu pour deux personnes. L'hyperdrive, le générateur, les armes et les autres systèmes hyperspatiaux sont situés dans l'aile arrière ou dans la section évasée. Une paire de capsules de sauvetage est placée directement à l'arrière, au-dessus des propulseurs.

Les *Simiyiars* sont relativement bien armés pour de petits cargos. Ils disposent d'une tourelle dotée de deux canons laser légers sur sa partie dorsale et d'un canon ionique fixe à l'avant. Leur vitesse et leur manœuvrabilité se situent un peu au-dessus de la moyenne, et le solide blindage ablatif, joint à des boucliers bien agencés, représente une protection plus que suffisante. Bien qu'ils soient populaires, les *Simiyiars* souffrent des défauts communs à tous les vaisseaux Mon Calamari : chaque exemplaire est unique, assemblé à la main, et il n'y a pas grand-chose d'interchangeable d'un appareil à l'autre. Cela place ces engins parmi les cargos légers les plus chers du marché. En revanche, ils sont aussi beaux que fiables. Ces deux caractéristiques suffisent à expliquer la popularité de ces jolis petits engins.



Type de coque/Classe : cargo/classe *Simiyiar*
Constructeur : Chantiers Spatiaux Mon Calamari
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 90
Passagers : 5
Provisions : deux mois
Coût/rareté : 165 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : canons laser légers jumelés montés sur une tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelés 1) ;

Canon à ions léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique)

CARGO LÉGER ZH-25 QUESTOR

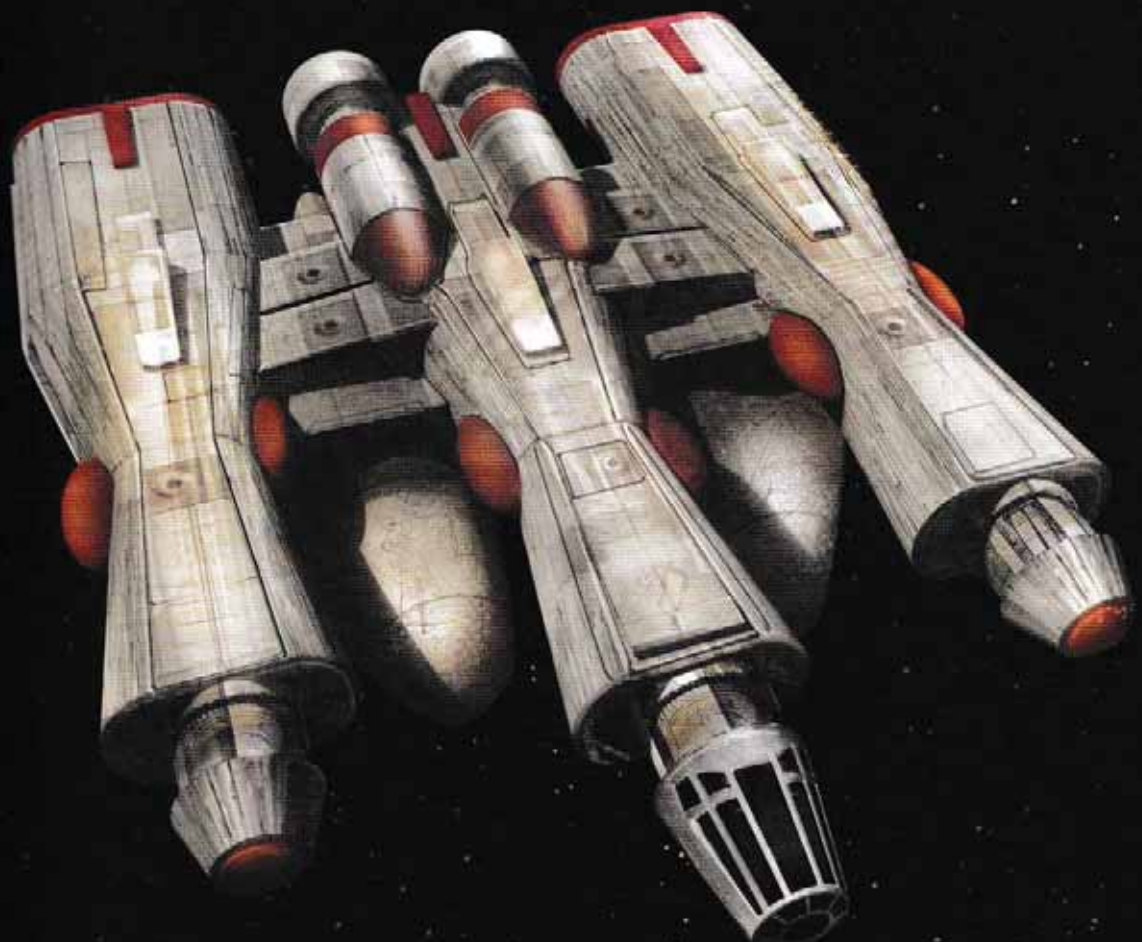
Aiguillonné par le succès du vaisseau éclaireur Z-10 de classe *Seeker*, Starfeld Industries s'est lancé sur le marché des cargos légers avec le ZH-25 *Questor*. Fondamentalement, il s'agit d'un Z-10 surdimensionné. C'est aussi un vaisseau rapide, fiable et facile à personnaliser,

conçu pour concurrencer les séries YT et YV de la Corporation Technique Corellienne. Sa silhouette évoque une paire de macrojumelles aplaties. Le ZH-25 se compose d'une section de coque centrale en forme de sablier, avec un cockpit de style CTC à l'avant et une rangée de puissants moteurs Novalex JV-74 à l'arrière. Ses sections de coque bâbord et tribord abritent les quartiers de l'équipage et les parties communes, ainsi que des capsules de sauvetage pour le personnel et les passagers. Les deux tiers arrière du vaisseau consistent en une vaste cale ouverte, équipée de tous les systèmes modernes de gestion de la cargaison. Deux conteneurs ventraux supplémentaires augmentent sa capacité de transport.

À leur sortie d'usine, les *Questors* sont équipés d'un seul canon laser moyen fixé à une tourelle ventrale, d'un bon blindage en carbone-duracier et d'un générateur de bouclier Spirplex fiable. L'ensemble leur donne de respectables capacités défensives. Les sections dévolues à l'équipage et aux passagers, quoiqu'utilitaires, restent confortables et pensées pour atténuer le stress des longs vols hyperspatiaux. Comme beaucoup de cargos légers de chez CTC, SoroSuub et Ghtroc, le ZH-25 est pensé pour que son propriétaire puisse le personnaliser selon ses goûts et ses besoins. Bien qu'il s'agisse encore d'un relatif nouveau venu sur le marché des cargos légers, il gagne rapidement en popularité parmi les petites entreprises de transport, les propriétaires exploitants et les contrebandiers, grâce à sa fiabilité et à sa conception intelligente.



Type de coque/Classe : cargo/classe *Questor*
Constructeur : Starfeld Industries
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 100
Passagers : 6
Provisions : trois mois
Coût/rareté : 115 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : canon laser moyen monté sur une tourelle ventrale (portée proche ; arc de tir : tous, dégâts 6, critique 3)



VAISSEAUX CAPITAUX



Pour les non-spécialistes, ce terme recouvre tous les gros vaisseaux de guerre lourdement armés et blindés, conçus pour combattre leurs pairs. En réalité, cette catégorie regroupe de nombreux types d'appareils, des petites et agiles corvettes aux endurants croiseurs, en passant par les terrifiants destroyers stellaires de la Marine Impériale. En règle générale, les vaisseaux capitaux bénéficient d'une coque solide, d'un blindage épais et de boucliers robustes, sans oublier les systèmes d'armes embarqués les plus puissants de la galaxie.

DESTROYER DE CLASSE *ADZ*

Les *Adz*, de relatifs nouveaux venus sur les routes galactiques, figurent parmi les plus petits vaisseaux capitaux déployés par la Marine Impériale. Produits par les Chantiers Navals de Kuat, ces appareils sont conçus pour mener des patrouilles à long rayon d'action. Leur meilleure description tient en deux mots : « grands » et « anguleux ». Leur longue coque étroite et plate est flanquée par des protubérances à bâbord et à tribord. Elles hébergent leurs propulseurs principaux et leurs senseurs. Leurs proues sont des pointes aux angles durs, qui s'élèvent jusqu'à de hautes superstructures. Celles-ci abritent les puissantes antennes à ondes soliton, qui peuvent détecter les allées et venues des autres vaisseaux dans l'hyperespace, ainsi que les systèmes de refroidissement dédiés. Grâce à des circuits asservis avancés, ces vaisseaux n'embarquent qu'un équipage réduit, et peuvent opérer à cent pour cent d'efficacité avec seulement quelques officiers et hommes d'équipage.

Les *Adz* connaissent divers problèmes. Leurs senseurs souffrent d'être raccordés aux capricieuses antennes soliton, qui exigent de fréquentes maintenances. Cela les rend sensibles aux interférences, victimes de baisses de tension et vulnérables au piratage. De plus, l'antenne soliton consomme énormément d'énergie. En dépit de leurs faiblesses, de nombreux destroyers de classe *Adz* patrouillent dans des secteurs reculés de la Bordure Extérieure.

CABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/DAB/TIN/ARR	BLINDAGE
5	2	-2	2 2 2 1	6

SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
50	35

Type de coque/Classe : destroyer/classe *Adz*
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : extrême
Équipage : 30 officiers, pilotes et hommes du rang
Chasseurs : 6
Charge utile : 250
Passagers : 8 soldats
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 4 450 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 1

Armes : tourelles dorsales quad-laser, deux montées à l'avant et une à l'arrière (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelée 3, Précis 1) ;

Canons à ions légers montés sur deux tourelles bâbord et deux tourelles tribord (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique)

CORVETTE CR90

Vaisseau capital léger et adaptable, la corvette CR90 de la Corporation Technique Corellienne est un appareil multifonctions. Long et fin avec une section centrale étroite, cet engin présente une « taille de guêpe » caractéristique. Sa poupe abrite une imposante série de onze turbines ionique Girodyne. Sa proue regroupe un grand poste de commandement et les quartiers de l'équipage dans un module en forme de tête de marteau. Remarquablement rapide et agile pour sa taille, ce navire peut être configuré pour servir de transport de troupes, de cargo, de paquebot, de vaisseau consulaire ou même d'escorteur lourd.

Dans leur configuration de base, ces corvettes sont des transports de passagers et de cargaison légèrement armés. Elles embarquent deux paires de turbolasers moyens Taim & Bak jumelés disposées dans des tourelles ventrales et dorsales, et situés au milieu de la coque. S'y ajoutent quatre turbolasers légers, deux par flanc, installés sur des tourelles dorsales au milieu du vaisseau. Grâce à leur nature modulaire et à leur production d'énergie élevée, les CR90 peuvent être mieux armées, ce qui les rend aptes à forcer des blocus ou à escorter des flottes dépourvues de moyens plus lourds.

CABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/DAB/TIN/ARR	BLINDAGE
5	3	-1	2 1 1 2	5

SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
50	25

Type de coque/Classe : corvette/CR90
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), de secours (aucun)
Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue
Équipage : de 30 à 165 personnes selon la configuration
Charge utile : jusqu'à 2 500, selon la configuration
Passagers : jusqu'à 600, selon la configuration
Provisions : un an
Coût/rareté : 1 200 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : deux batteries de deux turbolasers moyens jumelés montées sur tourelle, une dorsale et une ventrale (portée longue ; arc de tir : tous ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelés 1) ;

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

FRÉGATE LÉGÈRE DE CLASSE *IR-3F*

Ce vieux patrouilleur a été le prédécesseur de la corvette de classe *IPV-1* de Systèmes Sienar Républicains. Aujourd'hui dépassé, l'*IR-3F* a connu son heure de gloire au cours des dernières années de la République. Longue et mince, cette frégate a été conçue pour les missions de surveillance et de douane au sein d'un système solaire donné. À sa sortie d'usine, elle est livrée avec de puissants générateurs et des moteurs subluminiques qui conviendraient mieux à un vaisseau beaucoup plus gros, par exemple un croiseur. Ils la rendent excessivement rapide et très maniable pour sa taille. De plus, elle dispose de capacités atmosphériques limitées. Cette combinaison donne aux *IR-3F* la réputation bien méritée d'être des vaisseaux dangereux et difficiles à éviter, surtout aux mains d'un équipage compétent.

Un large éventail d'armes puissantes s'ajoute à sa vitesse et à sa manœuvrabilité. Armées d'une combinaison de canons laser moyens et de batteries de turbolasers légers, les *IR-3F* boxent au-dessus de leur catégorie, ce qui leur permet d'engager et de vaincre des adversaires considérés comme inaccessibles à des vaisseaux de cette taille.

Comme il fallait bien faire des compromis pour rendre cette frégate plus rapide, son blindage est léger, mais ses solides boucliers Novaldex compensent ce point faible. Son défaut majeur est d'avoir été pensée comme un vaisseau à court rayon d'action, et donc d'être dépourvue d'hyperdrive ou de naviordinateur. De plus, ses systèmes énergétiques et informatiques sont extrêmement difficiles à mettre à jour. En dépit de leur âge avancé, du manque de pièces détachées et de leur absence de capacités hyperspatiales, de nombreuses *IR-3F* servent encore dans toute la galaxie.



Type de coque/Classe : frégate/classe *IR-3F*
Constructeur : Systèmes Sienar Républicains
Hyperdrive : aucune
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : extrême
Équipage : 20 officiers et matelots
Chasseurs : aucun
Charge utile : 1 800
Passagers : 10 soldats
Provisions : un mois
Coût/rareté : 1 000 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : une batterie de turbolasers légers jumelés montée sur une tourelle ventrale (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelés 1) ;

Une batterie de turbolasers légers jumelés montée sur une tourelle dorsale (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelés 1) ;

Canons laser moyens jumelés, montés sur une tourelle bâbord et une tourelle tribord (portée proche ; arc de tir : bâbord et tribord ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelés 1)

DESTROYER STELLAIRE DE CLASSE *VICTOIRE*

Imaginés au plus fort de la Guerre des Clones, les destroyers *Victoire* étaient pensés comme des vaisseaux de guerre lourds. Polyvalents, ils seraient tout aussi capables de participer à des débarquements planétaires que de prendre part aux actions d'une flotte. Sur le papier, ils étaient parfaits, mais après de nombreux retards et de longues discussions politiques entre la Marine et les Chantiers Navals de Kuat, leur production fut précipitée. Évidemment, il en résulta une série de vaisseaux qui devaient passer beaucoup de temps en maintenance ou en cale sèche, trop pour être acceptables, même pour une République étouffée par la bureaucratie. Les *Victoires* souffraient d'une série de problèmes allant de la surchauffe de couplages dans l'hyperdrive à une fâcheuse tendance à électrocuter les hommes d'équipage dans leurs couchettes. Très vite, toute la classe gagna une réputation de porte-poisse et de cercueils volants.

Bien que ces destroyers stellaires soient dotés d'impressionnants hyperdrives qui leur permettent de répondre rapidement aux crises dans toute la galaxie, ils sont si lents en vitesse subluminique que leur capacité à participer à des batailles spatiales modernes est limitée. En dépit de fréquentes mises à jour, le développement de nouveaux croiseurs lourds et des destroyers stellaires de classe *Imperial* et *Imperial-II* ont rendu les *Victoires* obsolètes. Détestés par pratiquement tout le monde, ils ont été relégués dans des garnisons planétaires ou à des patrouilles aux marges les plus lointaines de l'Empire. Être assigné à un *Victoire*, que ce soit pour le commander ou non, est considéré comme la mort de la carrière d'un officier de la Marine. Un certain nombre de *Victoires* ont été vendus à des groupes privés comme l'Autorité du Secteur Corporatif, qui en ont équipé leurs forces paramilitaires.

On a beau se moquer des *Victoires* et les critiquer à loisir, il n'en reste pas moins qu'ils sont incroyablement puissants et capables de déployer une large gamme d'armes dévastatrices. Dans la Bordure Extérieure, l'arrivée soudaine d'un *Victoire* marque souvent le début d'une fuite éperdue pour les pirates et les contrebandiers qui ne désirent pas sentir le poing de fer de l'Empire s'abattre sur eux.





Type de coque/Classe : destroyer stellaire/classe *Victoire*
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 1), de secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 6 107 officiers, pilotes et hommes du rang
Chasseurs : 24 chasseurs spatiaux
Véhicules : nombreux vaisseaux de débarquement, navettes, véhicules utilitaires et marcheurs des séries TT
Charge utile : 6 500
Passagers : 1 600 soldats
Provisions : un an
Coût/rareté : 50 000 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 4

Armes : cinq batteries de quad-turbolasers légers à bâbord et cinq à tribord (portée moyenne ; arc de tir : bâbord et avant ou tribord et avant ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelés 3) ;

Dix turbolasers moyens jumelés montés à l'avant (portée longue ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1) ;

Dix turbolasers moyens jumelés dorsaux (portée longue ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1) ;

Vingt lance-missiles à concussion (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 7 ; critique 3 ; Brèche 5, Cadence lente 1, Imprécis 1, Projectile guidé 2, Souffle 4) ;

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

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

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.

MODIFICATIONS DES VAISSEAUX ET DES VÉHICULES

Pour un groupe de vagabonds errant dans la galaxie de *Star Wars*, un vaisseau est davantage qu'un simple moyen de transport. Son équipage vit à bord et il en arrive vite à le connaître intimement, puis à le modifier afin qu'il corresponde mieux à ses besoins. De même, le propriétaire d'une speeder bike ou d'un autre véhicule terrestre les bricolera en gonflant le moteur, en les rendant un peu plus manœuvrables ou en leur ajoutant des armes pour qu'ils aient un peu plus de pêche en combat. De nombreux vaisseaux et véhicules peuvent être modifiés d'une multitude de manières. Ces améliorations couvrent aussi bien l'ajout d'un meilleur blindage ou de boucliers qu'une augmentation de vitesse ou des modifications plus spécialisées, par exemple des contre-mesures électroniques ou des compartiments dissimulés.

KITS

Cette section présente une petite sélection de kits communément ajoutés aux vaisseaux et aux véhicules par les personnages de **Force et Destinée**. Ils vont des sabots d'amarrage aux moteurs gonflés en passant les compartiments secrets et les blindages renforcés. Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive, car une telle énumération ne tiendrait pas dans un livre de ce format, mais elle permet de vous donner une idée du genre de modification qu'il est possible d'apporter à un vaisseau. En tant que MJ, vous êtes tout à fait encouragé à concevoir des kits qui peuvent plaire aux joueurs ou s'avérer nécessaires dans le cadre de votre campagne. Les suppléments qui paraîtront à l'avenir vous proposeront davantage de choix.

TABLE 7-15 : KITS

Kit	Prix	Rareté	Emp
Armes améliorées	Variable	Variable	Variable
Blindage renforcé	Gabarit × 2000	3	2
Cache de contrebandier	(I) 1 200	1	1
Circuits hydroélectriques	1 000	7	2
Générateur pour hyperdrive	6 400	4	1
Générateur de boucliers amélioré	3 800	5	2
Hangar supplémentaire	Gabarit × 5000	3	2
Système de communications amélioré	4 800	6	1
Système de visée amélioré	4 000	4	1
Système de contremesures électroniques	3 000	6	1
Turbine ionique à haut rendement	5 300	5	1

ARMES AMÉLIORÉES

Cette amélioration consiste tout simplement à installer un armement plus lourd ou plus fourni sur un vaisseau ou un véhicule. La combinaison de modèles est pratiquement infinie, tout comme la variété des systèmes d'armes dans la galaxie. Les personnages ont le choix des armes, dans les limites de ce qui est disponible, légalement ou non.

Exemples de modèles disponibles : lance-torpille à protons flexitube Arakyd, canon ionique lourd ArMek SW-6
Effets : consultez la **Table 7-16 : améliorations d'armes** pour obtenir la liste des armes qui peuvent être ajoutées aux divers vaisseaux. Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive, mais elle vous donnera un cadre de référence applicable à l'armement non standard
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 0 si l'arme en remplace une autre, 1 si elle vient s'ajouter à l'armement de l'appareil. Les systèmes combinant deux armes ou plus nécessitent toujours 1 emplacement, même s'ils remplacent une arme existante
Coût : variable

TABLE 7-16 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Arme	Prix/ Rareté	Gabarit requis
Autoblaster	3 000/3	2–10
Canon blaster (léger)	4 000/2	2–10
Canon blaster (lourd)	5 000/3	3–10
Canon ionique (léger)	5 000/5	3–10
Canon ionique (moyen)	6 000/6	5–10
Canon ionique (lourd)	7 500/7	6–10
Canon laser (léger)	5 500/4	3–10
Canon laser (moyen)	7 000/4	3–10
Canon laser (lourd)	7 500/5	4–10
Lance-missile à concussion	7 500/5	3–10
Lance-torpille à protons	(I) 9 000/7	3–10
Quad-laser	8 000/6	4–10
Rayon tracteur (léger)	6 000/4	4–10
Rayon tracteur (moyen)	8 000/5	5–10
Rayon tracteur (lourd)	10 000/6	5–10
Turbolaser (léger)	(I) 12 000/7	5–10
Turbolaser (moyen)	(I) 15 000/7	6–10
Turbolaser (lourd)	(I) 20 000/8	6–10
Jumeler deux armes du même type (confère l'attribut Jumelé, avec une valeur déterminée par le nombre d'armes supplémentaires)	Coût normal + la moitié du coût de chaque arme supplémentaire	Déterminé par l'arme

VAISSEAUX, VÉHICULES ET MODIFICATIONS

Comme dans le cas de l'équipement personnel, les kits et mods permettent d'améliorer nettement les appareils. Les règles sont exactement les mêmes que celles du **Chapitre V : Matériel et équipement**, à la différence que chaque mod coûte dix fois plus cher pour un vaisseau ou un véhicule à cause de sa taille et de sa complexité.

BLINDAGE EN CARBO-DURACIER RENFORCÉ

De nombreux fabricants produisent ce type de plaques de blindage, qui sont composées d'une trame complexe de gaines tressées en duracier dans lesquelles des nanotubes en carbone ont été insérés. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : plaques de blindage en ferro-magnésium, revêtement ciro-ablatif
Effets : +1 blindage, -1 maniabilité
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 2 000 crédits par point de gabarit

CACHE DE CONTREBANDIER

Ces compartiments dérobés, que l'on retrouve souvent à bord des cargos et des transports, servent à dissimuler des biens (ainsi que des gens, parfois) aux regards indiscrets des douaniers planétaires ou des policiers impériaux. Conçus pour être incroyablement difficiles à repérer, ils se fondent dans leur environnement. Ces caches sont souvent placées sous les plaques recouvrant les coursives, derrière de l'équipement lourd, ou dans n'importe laquelle des mille cachettes naturelles créées par l'environnement du vaisseau.

Effets : chaque compartiment peut accueillir une charge utile de 25, qui compte dans le total de l'appareil. On ajoute deux dés de difficulté à tous les tests effectués pour découvrir le compartiment
Mods possibles : compartiment supplémentaire (charge utile 25) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : (l) 1 200 crédits

CIRCUITS HYDROÉLECTRIQUES

Les circuits hydroélectriques sont des vestiges d'une ère révolue de la construction navale. Au lieu des matériaux habituels formant une plaque conductrice capable de transmettre l'énergie électromagnétique, les CHE ont recours à d'innombrables tubes en transpacier presque invisibles, remplis d'un métal liquide conducteur semblable au mercure. Le fluide, qui est maintenu sous pression et régulé par un système de valves, permet de contrôler le flux énergétique. Encombrants, périmés et difficiles à manipuler, ces circuits résistent incroyablement aux armes ioniques, un détail qui n'a pas échappé aux pilotes et aux armateurs.

Exemples de modèles disponibles : circuits hydroélectriques de la Corporation Technique Corellienne, circuits renforcés Santhe/Sienar, circuits isolants Fabritech
Effets : le vaisseau ne subit que la moitié des dégâts nets des armes possédant l'attribut Ionique (autrement dit, après application du blindage). De plus, la maniabilité et le seuil de stress mécanique de l'appareil sont tous les deux réduits de 1
Mods possibles : le défenseur plutôt que l'attaquant choisit quel composant est touché par une arme ionique [1] ; augmente de 1 le seuil de stress mécanique [1]
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 1 000 crédits

GÉNÉRATEUR POUR HYPERDRIVE

Les générateurs améliorés pour hyperdrive permettent d'accroître la vitesse hyperspatiale d'un vaisseau, réduisant considérablement la durée des voyages. Ce matériel coûteux est généralement associé aux courriers officiels, aux agents gouvernementaux et aux contrebandiers

Exemples de modèles disponibles : générateur pour hyperdrive Isu-Sim SSP05, système hyperdrive SFS S/Ig-30, générateur pour hyperdrive CNK JumpStar
Effets : réduit la classe de l'hyperdrive de 1 (minimum 1)
Mods possibles : classe de l'hyperdrive réduite de 1 (minimum 0,5) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 6 400 crédits

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIERS AMÉLIORÉ

Lorsque l'on est poursuivi par l'Empire, une bonne défense est cruciale afin de protéger son vaisseau. Divers modèles de générateurs de boucliers améliorés sont capables de renforcer les boucliers à rayons ou à particules d'un appareil et d'en faciliter la gestion.

Exemples de modèles disponibles : générateur de bouclier Phoah-Kingsmeyer AEGIS 721a, générateur de boucliers CNK Palissade 880, consolidateur de boucliers Sienar modèle SH-2/a.Z
Effets : 1 point de défense supplémentaire sur la zone de votre choix
Mods possibles : 1 point de défense supplémentaire sur une zone de votre choix [2]
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 3 800 crédits

HANGAR SUPPLÉMENTAIRE

Certains bâtiments ou véhicules peuvent accueillir des engins de plus petite taille qu'eux au sein d'une cale modifiée ou d'une baie spécialement installée, à condition que leur gabarit soit inférieur de deux points à celui du transporteur. Cette modification comprend les systèmes de lancement et de récupération, ainsi que des installations de maintenance, de contrôle du trafic et de réapprovisionnement en carburant. C'est une modification courante sur les vaisseaux de grande taille qui servent dans la « flotte » improvisée de l'Alliance. Les Rebelles n'ayant pas accès à des porte-vaisseaux bâtis spécialement, ils doivent s'en remettre au bricolage pour transporter leurs chasseurs et leurs canonnières à portée de tir des troupes impériales. Ce kit ne peut être installé que sur des véhicules de gabarit 5 ou plus.

Exemples de modèles disponibles : toujours sur mesure
Effets : l'engin peut accueillir des appareils (dont le gabarit doit être inférieur de 2 ou plus au sien) dans un hangar converti. Le gabarit du porteur détermine la somme totale de gabarits qu'il peut contenir : 5 points de gabarits pour un engin de gabarit 5, 20 pour un gabarit 6 et 60 pour un gabarit 7 ou plus. Le MJ et les joueurs doivent bien sûr toujours user de leur bon sens pour déterminer quels vaisseaux et engins sont capables de tenir dans le hangar
Mods possibles : la capacité d'accueil de l'engin augmente comme si son gabarit augmentait de 1 [5]
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 5 000 crédits par points de gabarit du vaisseau ou du véhicule

SYSTÈME DE COMMUNICATIONS AMÉLIORÉ

Ce puissant émetteur subspatial peut être installé sur la plupart des vaisseaux de la galaxie. Capable de recevoir en audio et en vidéo, il dispose de la possibilité de s'interfacer de manière simple et rapide avec les cerveaux des droïdes et les autres systèmes de communication.

Exemples de modèles disponibles : Émetteur-récepteur de Communications en Subespace à Fréquence Rapide (ECSFR) de Chedak, émetteur-récepteur à long rayon d'action « Éclaireur » de SFS, émetteur-récepteur multifréquence 44Q/r de Fabritech
Effets : augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau
Mods possibles : augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau [2]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 4 800 crédits

SYSTÈME DE CONTREMESURES ÉLECTRONIQUES

Les systèmes de contremesures électroniques sont conçus pour aveugler et assourdir l'adversaire en émettant des plages de bruit blanc ainsi que des données sans queue ni tête qui surchargent les senseurs et brouillent les communications des vaisseaux à proximité. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.



Exemples de modèles disponibles : système CME « Stormcloud » Fabritech 995, brouilleur de senseurs à portée courte Miradyne 4x-Phantom (chasseurs uniquement), brouilleur tactique de combat CNK 220-SIG (vaisseaux capitaux uniquement)
Effets : les senseurs à portée sont bloqués, et le véhicule compte comme ayant un gabarit réduit de 1 quand on lui tire dessus. De plus, tous les vaisseaux présents dans le système, ou tous les véhicules situés à cent kilomètres à la ronde dans le cas d'un engin terrestre, sont immédiatement avertis de la présence du vaisseau ou du véhicule émetteur.
Mods possibles : ajouter 1 dé de difficulté aux attaques effectuées au moyen d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé après l'activation des CME [1]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 3 000 crédits

SYSTÈME DE VISÉE AMÉLIORÉ

Grâce à un dispositif d'holo-imagerie perfectionné, le système de visée amélioré donne au pilote ou à l'artilleur une représentation tridimensionnelle détaillée de la cible. L'installation d'un SVA accroît la précision des armes du vaisseau et permet aux artilleurs de faire mouche plus souvent, améliorant les performances générales de l'appareil pendant les combats.

Exemples de modèles disponibles : système de visée améliorée « Sureshot » Taim & Bak LR-375a, ordinateur de visée « Sharpshooter » Fabritech KR-770, système d'holociblage Koensayr 840.z
Effets : améliore 1 dé d'aptitude à l'occasion des tests d'Artillerie depuis les armes d'un vaisseau ou d'un véhicule
Mods possibles : améliorer un dé de plus [1], Talent inné (Tireur d'élite) [1], Talent inné (Visée juste) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 4 000 crédits

TURBINE IONIQUE À HAUT RENDEMENT

Bien qu'ils pèchent quelque peu du point de vue de la fiabilité, ces puissants moteurs accroissent la vitesse brute qu'un appareil peut atteindre en ligne droite. Cette modification peut être ajoutée à n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : turbine ionique à haut rendement Girodyne Ter 40, propulseurs ioniques Sienar Fleet System SFS-220, stratoréacteur ionique Koensayr R800
Effets : +1 à la vitesse, -1 au Seuil de SM
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5 300 crédits



VIII

LA FORCE

« La vie l'a créée, l'a fait grandir. Son énergie nous entoure, et nous relie. Nous sommes des êtres illuminés, pas une simple matière brute. »

– Maître Yoda

La galaxie a beau être vaste, vingt mille années standard de voyages hyperspatiaux, de progrès technologiques et d'exploration ont dévoilé beaucoup de ses mystères. La civilisation galactique s'est répandue dans les étoiles et sa science a expliqué les lois physiques qui gouvernent l'univers. D'après certains, elle a écarté le besoin de superstitions primitives.

Et pourtant, il existe un mysticisme fondamental dans la galaxie, un pouvoir contre lequel la science reste impuissante. Son influence a beau être indéniable, il a toujours défié les tentatives d'explication des sceptiques. Une multitude d'espèces et de cultures ont donné une infinité de noms à cette énergie étrange, mais pour les Jedi et les Sith, elle se nomme la Force.

La Force est connue des êtres intelligents depuis les tout débuts de l'histoire galactique. Les historiens ont consigné les interventions de créatures sensibles à cette énergie mystique dès les premiers pas de l'Ancienne République : les utilisateurs de la Force ont participé à de nombreux conflits capitaux, depuis les antiques batailles semi-mythiques entre les Jedi et les Sith jusqu'à la toute récente la Guerre des Clones. Ils ont conseillé des gouvernements et gouverné des empires. Ils ont apporté paix et conflits à la galaxie.

En dépit des tentatives impériales pour supprimer toute connaissance de la Force, le souvenir des deux grandes traditions qui l'employaient, les Jedi et les Sith, perdure. Les mythes rapportent leur lutte constante à travers les âges. L'une comme l'autre sont nimbées de légendes, peut-être en raison de l'aspect mystique de leurs études. Cependant, à leur manière, toutes deux se sont efforcées de comprendre la Force. Ces voies incarnent la dualité de ce fluide mystique, et englobent les principales approches de ceux qui veulent manipuler sa fantastique puissance pour le bien ou le mal.

Les exploits narrés dans les rumeurs et les contes n'ont plus guère d'importance. En cette époque de guerre civile et de persécution impériale, ils sont devenus presque inimaginables. La Force subsiste, comme toujours, mais ceux qui l'étudient sont dispersés, cachés. S'ils doivent de nouveau façonner le cours des événements dans la galaxie, il leur faut apprendre ses voies et choisir parmi elles celle qu'ils emprunteront.

LA NATURE DE LA FORCE

En un mot comme en cent, la Force *est*. Elle existe depuis aussi longtemps que la vie dans la galaxie, et durera aussi longtemps qu'elle. Certains affirment qu'il s'agit d'un champ d'énergie, et c'est vrai de bien des manières, mais il ne peut pas être mesuré par des moyens technologiques. Bien qu'elle échappe à l'intellect pur, des traditions rivales d'utilisateurs de la Force ont beaucoup appris sur ses pouvoirs au fil des millénaires. Ceux qui veulent y avoir recours aujourd'hui devraient assimiler ces leçons.

La Force consiste en deux éléments liés mais distincts : la Force vivante et la Force cosmique. La Force vivante est générée par l'énergie des êtres vivants de toute la galaxie. C'est la Force sous son aspect le plus immédiat, le plus instinctif. On lui doit une grande part des aptitudes impressionnantes grâce auxquelles les Jedi et les Sith sont devenus des légendes, et c'est cet aspect qui excite l'imagination de toute la galaxie. Duper l'esprit d'autrui, sentir la présence des êtres et manipuler des objets par la pensée sont des capacités qui émanent toutes de la Force vivante.

Comme la vie et ses innombrables formes, la Force vivante obéit à des cycles infinis : sa présence augmente et diminue au fil des temps, s'avère plus ou moins forte suivant le lieu, surtout dans les sites liés à la vie ou à la mort. Toutefois, cette séquence de renouveau forme la base de l'autre face de la Force : la Force cosmique.

Au bout du compte, tout ce qui compose la Force vivante passe dans la Force cosmique et s'y accumule, car elle est la somme des énergies de tous les êtres qui ont vécu. La Force cosmique transcende donc les conceptions ordinaires de l'espace et du temps. Sous cette forme, elle relie également tous les êtres de la galaxie, non seulement ceux qui existent à un instant donné, mais ceux qui furent, et ceux qui seront.

Pour un utilisateur de la Force, son aspect cosmique s'avère difficile à atteindre. Se fondre dans ses rythmes exige méditation, ouverture d'esprit et harmonie. C'est de là que proviennent les plus grands pouvoirs de la Force : l'aptitude à voir des lieux et des événements lointains, et même à distinguer des bribes des innombrables avenirs possibles. Ces capacités apparaissent rarement dans les holodrames populaires, mais comprendre les mystères les plus profonds de la galaxie et posséder un don de voyance représentent des voies vers le pouvoir que peu de gens empruntent.

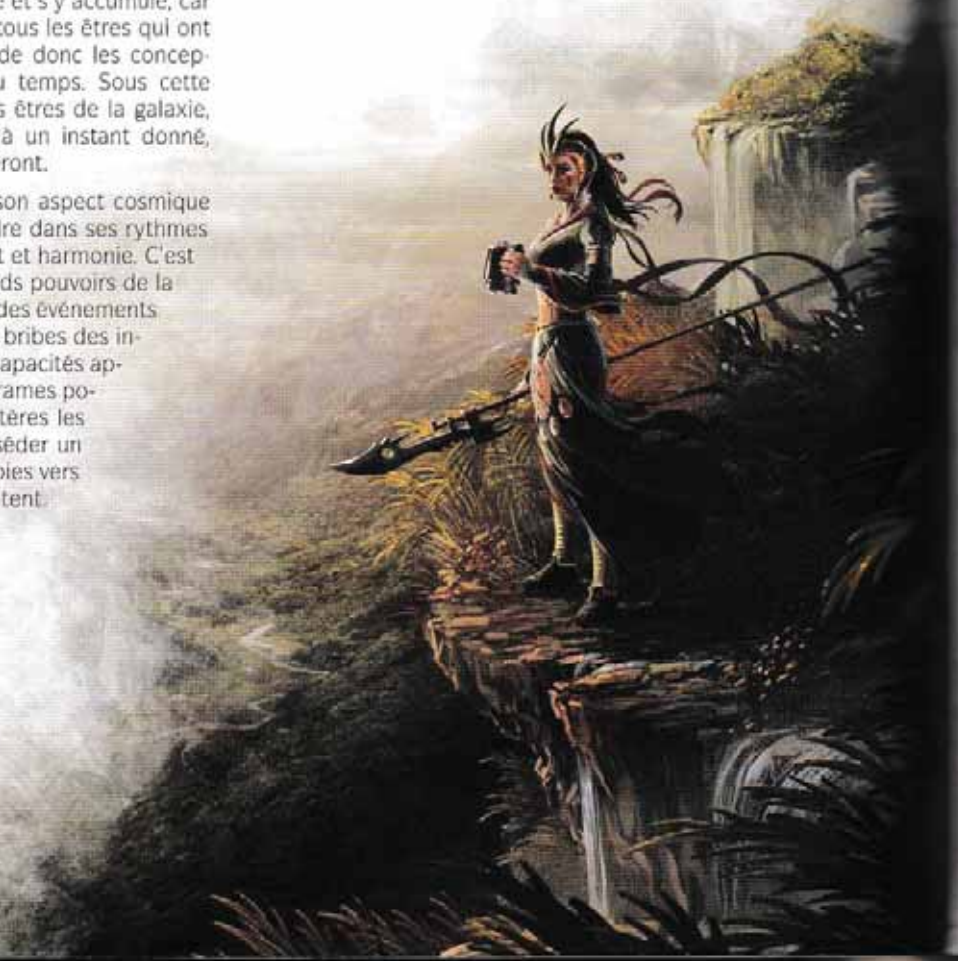
LES MIDI-CHLORIENS

Les midi-chloriens sont des microsymbiotes qui vivent dans le système sanguin de leurs hôtes. Ils furent étudiés par les Jedi de l'Ancienne République, qui croyaient que ces êtres jouaient un rôle fondamental dans le lien entre la vie et la Force. La nature exacte de cette relation reste mystérieuse.

Tester le taux de midi-chloriens d'un sujet est l'une des rares méthodes technologiques fiables qui permette de mesurer ses capacités dans la Force. Plus ce taux est élevé, plus l'individu présente un potentiel de sensibilité. Toutefois, comme dans bien des domaines liés à la Force, il existe peu de certitudes absolues. Quel que soit le résultat de leur test, il arrive que des individus inattendus développent une sensibilité à cette énergie mystique.

Depuis la chute des Jedi, rares sont ceux qui étudient les midi-chloriens. Le sujet est méprisé par les scientifiques, et les autorités impériales découragent les recherches.

Le lien intime entre la vie et la Force signifie que seuls les organismes vivants peuvent sentir sa présence, en dépit des rumeurs de technologies « harmonisées » avec elle. Les êtres intelligents, en particulier, peuvent présenter une sensibilité à la Force à leur naissance, ou l'acquérir au cours de leur vie. Elle s'avère particulièrement puissante chez certains individus, et on affirme parfois que ce trait se transmet par l'hérédité. De fait, pour le meilleur ou pour le pire, certains noms de famille reviennent souvent dans les annales qui traitent de la Force.



Cette énergie mystique semble aussi disposer de sa propre volonté. Beaucoup de ses utilisateurs parmi les plus puissants ont fait allusion à ce phénomène après avoir communié avec elle ou vécu des événements étranges. Ils croient que la Force tire son énergie de la vie, mais aussi qu'elle guide les actes des vivants. Certains affirment qu'elle répond plus fortement aux actes de ceux qui cherchent consciemment à l'employer, et qu'elle aide certains individus ou s'oppose à eux selon ses propres desseins indéchiffrables. Partant de ces observations, ceux qui y sont sensibles comprennent qu'elle joue un rôle incontestable dans le destin de la galaxie.

LA DUALITÉ DE LA FORCE

La Force reflète les motifs de la vie, et celle-ci cherche à se perpétuer. En dépit de la phénoménale variété des formes de vie à l'échelle galactique, il existe une constante : poussées par l'instinct, la plupart recherchent ce qui est nécessaire à leur survie. Que ce soit sur un monde-jungle étouffant ou une planète désertique recuite par le soleil, à son niveau le plus primordial, la vie se bat pour exister.

Bien que les écosystèmes puissent être fondamentalement différents, tous les cycles vitaux comportent des impulsions créatrices et destructrices. Si l'on prend du recul, partout, les espèces naissent, s'adaptent et prospèrent pendant un temps. La plupart finissent par s'éteindre, victimes d'un cataclysme ou d'un changement graduel de conditions, puis sont remplacées. En y regardant de plus près, on distingue des prédateurs et des proies et, pour que la vie se perpétue, beaucoup d'espèces doivent remplir ces deux rôles. Enfin, l'existence d'un individu est bornée par la naissance et par la mort.

Comme elle est intimement liée à la vie, la Force connaît aussi cette dualité de la création et de la destruction. Depuis que des êtres sont capables de manier le pouvoir de la Force, ils ont ressenti cette division, car elle fait partie de sa nature profonde. Lorsqu'ils ont baptisé ces aspects opposés, ils se sont servis de la division la plus intuitive : celle qui sépare la lumière des ténèbres.

TOUCHER LA FORCE

Les êtres intelligents ont bâti des civilisations, voyagé entre les étoiles et appris à interagir avec la Force, ce qui constitue peut-être leur principal triomphe. Ils se montrent capables de procéder à des choix conscients et d'aspirer à davantage que simplement survivre. Cette capacité d'imposer leur volonté à la réalité donne une dimension morale à leur existence, qui se répercute dans les côtés lumineux et obscur de la Force. La possibilité de choisir et l'intention qui accompagne l'usage du fluide mystique vont bien au-delà des cycles naturels de création et de destruction qui l'alimentent.

Ceux qui sont attirés par le côté lumineux le reconnaissent par les sentiments qu'inspire sa présence : la paix, la compréhension, la compassion et, parfois, l'amour. En action, son emploi est étroitement associé avec l'altruisme et l'affirmation de la vie. Pour ceux qui sont parvenus à la compréhension la plus profonde, manier le côté lumineux concerne moins le besoin d'imposer sa volonté que la nécessité de laisser la Force cosmique façonner la destinée.

Le côté obscur occupe l'autre bout du spectre. Ses adeptes sont connus pour leur puissance, et celle-ci dérive de l'émotion brute. La peur, la colère, la jalousie et la haine servent toutes de conduits au pouvoir de cette facette de la Force. Ceux qui pensent l'avoir maîtrisée savent qu'elle répond mieux à leur volonté lorsqu'elle est employée pour la destruction et concentrée par l'ardent besoin de satisfaire leurs désirs.

Les deux grandes traditions d'utilisateurs de la Force de la galaxie, les Ordres Jedi et Sith, ont toutes deux développé une voie vers l'un des côtés à l'exclusion de l'autre. Leurs origines exactes restent mystérieuses et se perdent dans l'antiquité, mais ils sont restés ennemis pendant toute l'histoire galactique. Pour cette raison, certains croient que Jedi et Sith partagent une origine commune, et que leur création, dans un passé lointain, incarne l'opposition entre lumière et ténèbres. Comme leur pouvoir relatif a augmenté ou diminué au fil des siècles, une autre croyance profondément ancrée s'est renforcée : la Force possède un équilibre qui peut changer avec le temps.

À titre de parenthèse au milieu de cette discussion sur les Sith et les Jedi, il est important de noter que la Force n'est pas réservée à ceux qui peuvent la manier directement. Tous les êtres intelligents sont libres d'agir de manière à affirmer la vie ou à encourager la destruction. La plupart perçoivent leurs actions (et leurs fautes) par l'intermédiaire d'un credo personnel, du code moral de leur espèce ou de celui qui règne sur leur planète. Cela ne veut pas dire que la Force est étrangère à leurs actes, ou qu'ils ne contribuent pas à l'équilibre entre lumière et ténèbres.

Toutefois, ceux qui emploient directement la Force pour faire progresser ces impératifs moraux opposés opèrent à un niveau différent. En soutenant l'un de côtés plutôt que l'autre, ils s'engagent activement dans la lutte incessante entre les côtés lumineux et obscur. Plus que quiconque, les êtres sensibles à la Force influent sur son équilibre.

Cependant, même les plus grands maîtres du côté lumineux ne lisent pas dans la Force à livre ouvert. Au crépuscule de l'Ancienne République, le Conseil des Jedi en était venu à penser que la Force était dangereusement déséquilibrée. Pour ses membres, la diminution des contacts avec la Force cosmique et le retour des Sith signifiaient que le côté obscur était ascendant, et devenait dangereux.

LES MAÎTRES DE LA FORCE

Vous avez beaucoup appris sur la Force en peu de temps. Parfois, nous apprenons nos meilleures leçons par l'intermédiaire d'histoires. Aussi vais-je vous en raconter une. Il y est question de gens qui s'égarent.

Un jour, trois voyageurs s'aventurèrent au loin dans l'espace. Ils suivaient la source d'un mystérieux signal de détresse, un très ancien signal. Le premier était un puissant guerrier, aussi impérieux qu'intrépide. Le second, le maître du guerrier, était discipliné et sage, mais détaché. La troisième était l'apprentie du guerrier, passionnée et loyale, mais inexpérimentée. Lorsqu'ils atteignirent la source du signal, ils découvrirent une vaste structure dans l'espace. Nul n'en avait jamais vu de pareille. Elle semblait ancienne, bien plus que le signal qui les avait conduits jusqu'à elle, et elle les attira en elle.

Les voyageurs s'éveillèrent en un autre lieu, un monde magnifique, idyllique, mais étranger. Les lois naturelles qui s'appliquaient dans le reste de la galaxie ne semblaient pas y avoir cours. Tous trois étaient ouverts à la Force et sentaient qu'elle était très puissante ici, mais ils ne pouvaient partir.

Ils firent des rencontres. La première qu'ils virent se faisait appeler la Fille. Elle était belle, lumineuse et non dénuée de gentillesse, mais elle se montrait aussi très sérieuse et rigide. Elle leur offrit de les guider, mais les amis furent séparés, et seul le guerrier parvint à la suivre.

Ses deux compagnons lui demandèrent de les attendre, mais il était impatient, et ils savaient qu'il suivrait son propre chemin en dépit de leurs conseils.

Une tempête terrible éclata, et les plantes florissantes parmi lesquelles ils voyageaient depuis des heures commencèrent à s'étioler. C'est alors qu'ils rencontrèrent le Fils. Alors que la Fille était brillante et distante, le Fils paraissait sombre et rêveur. Il leur demanda si leur ami était bien l'Élu. Ils se méfièrent, car la prophétie n'était connue que d'une poignée de gens et, parmi eux, leurs ennemis. Mais le Fils se borna à les avertir de s'abriter de la tempête avant de les laisser passer.

Seul, le guerrier suivit son chemin jusqu'à un bâtiment, un monastère dans les collines. Il y vit des symboles étrangement familiers, mais il cherchait des réponses, aussi n'hésita-t-il pas à y entrer. Là, il rencontra un troisième être, desséché par d'innombrables expériences, qui s'appelait le Père.

Tous deux parlèrent, et le Père expliqua qu'avec ses deux enfants, ils étaient « les maîtres de la Force ». Il affirma qu'il gouvernait l'équilibre au sein de sa famille, ainsi qu'entre la lumière et l'obscurité. S'il manquait à son devoir, leur pouvoir menacerait la trame de l'univers. Et comme le Fils, le Père demanda au guerrier s'il était l'Élu.

Le guerrier ne croyait pas à ce titre et ne cherchait pas à endosser cette responsabilité. Néanmoins, le Père insistait pour connaître la vérité, aussi envoya-t-il ses enfants capturer les amis du guerrier et les ramener au monastère. Là, le vieux maître du guerrier se trouva menacé par la lumière de la Fille et son apprentie par les ténèbres du Fils. Le Père ordonna alors au guerrier de choisir lequel il allait sauver.

Il ne choisit pas. Puisant dans la Force si présente en ce lieu, le guerrier vainquit la Fille et le Fils, les forçant à libérer ses amis. Hélas, cette démonstration de pouvoir renforça encore la certitude du Père d'avoir affaire à l'Élu.

Le Père prit le guerrier à part. Il lui expliqua qu'il était mourant et que le destin de l'Élu était de s'établir dans cet endroit afin de préserver l'équilibre. Le guerrier, après avoir réfléchi, refusa. Sa vie l'attendait dehors. Il avait une femme qu'il aimait passionnément, bien qu'en secret, car leur amour était interdit. Le Père répliqua qu'il ne pouvait pas forcer le guerrier à accepter sa destinée, mais il l'avertit : son refus allait entraîner de grandes souffrances dans toute la galaxie. Le guerrier ne se laissa pas fléchir, et les trois errants partirent sous un ciel mélancolique. L'avertissement du Père s'est-il réalisé ? Eh bien, peut-être reparlerons-nous de leur destinée un autre jour...

Les Jedi croyaient aussi à la prophétie de l'Élu, selon laquelle émergerait un être qui aurait le pouvoir de ramener l'équilibre dans la Force. Certains membres du Conseil affirmèrent même qu'ils l'avaient identifié parmi les membres de l'ordre. Malheureusement, les Jedi furent trahis pendant la Guerre des Clones, et presque tous ont été exterminés. Pour ceux qui peuvent le sentir, au cours de la Guerre Civile Galactique, la Force est encore en déséquilibre.

LES VOIES DE LA FORCE

Que ce soit pour le bien ou le mal, la Force représente l'une des sources de puissance les plus importantes de la galaxie. Elle se montre moins accessible que la technologie et pour l'utiliser, un individu sensible doit faire preuve de volonté. Toutefois, ceux qui savent s'en servir peuvent l'employer d'une infinité de manières. Avec de l'entraînement, ils apprennent à améliorer leurs propres facultés, à comprendre intuitivement leur environnement ou même à se servir d'elle pour exercer leur volonté sur la matière physique qui les entoure.

APPRENDRE SUR LA FORCE

La sensibilité à la Force est une capacité très rare. Elle peut se manifester n'importe quand, mais c'est un talent qui doit être développé, plutôt qu'une compétence qui doit être apprise. Chez la plupart des espèces, elle apparaît chez des individus jeunes. Ce don isole souvent ceux qui le reçoivent, car même un emploi non maîtrisé de la Force confère des intuitions ou des aptitudes physiques « surnaturelles ».

En conséquence, les communautés d'utilisateurs de la Force sont petites et restent à l'écart du reste de la société galactique. Au temps de l'Ordre Jedi, ses membres recherchaient les enfants dotés d'un potentiel dans l'utilisation du fluide mystique afin de les instruire. Aujourd'hui, il est devenu extrêmement dangereux d'exhiber de tels pouvoirs. La simple rumeur de leur existence attire l'attention de l'Empire. Les individus sensibles à la Force sont punis, tout comme les malheureux qui les ont aidés.

Le talent brut ne suffit pas. Afin de s'ouvrir pleinement à la Force et d'apprendre à l'utiliser, discipline et formation s'avèrent nécessaires. Il est au mieux difficile de trouver un mentor, car les plus sages ont été les premiers à disparaître dans les purges orchestrées par l'Empire. Depuis cette époque, beaucoup de ceux qui sont nés avec le don n'ont pas conscience de leur différence. Ceux qui ont compris de quoi il retournait ont tout intérêt à se cacher.

En dépit de tous ces obstacles, certains refusent de se laisser arrêter. Ils veulent tellement concrétiser leur potentiel et accomplir leur destinée qu'ils se sentent poussés à apprendre ce qu'ils peuvent sur la Force, que ce soit pour leur compte ou pour les autres.

LES POUVOIRS DE LA FORCE

La Force confère des pouvoirs à ceux qui l'emploient. Bien qu'ils varient beaucoup d'un utilisateur à l'autre, ils sont traditionnellement divisés en trois grandes catégories.



LES POUVOIRS DU CORPS

Les utilisateurs de la Force contrôlent et orientent la Force vivante qui réside en eux afin d'augmenter leurs propres capacités physiques. Grâce à ces facultés, les Jedi et les Sith font preuve d'une force et d'une agilité stupéfiantes. Ils peuvent également guérir de terribles blessures ou hiberner pendant de longues périodes de privations.

LES POUVOIRS DE MANIPULATION

Grâce à cette seconde catégorie de pouvoirs, les utilisateurs de la Force altèrent et manipulent leur environnement physique. Cela leur permet de déplacer des objets au mépris (apparent) des lois naturelles, voire de diriger de l'énergie ou même de la projeter. Le contrôle qu'ils exercent leur permet également de manipuler subtilement l'esprit d'autrui. Sensibles à la Force ou non, ceux qui sont impressionnés par la puissance brute se sentent toujours attirés par ce groupe de talents.

LES POUVOIRS DE L'ESPRIT

Les utilisateurs de la Force qui sentent la galaxie qui les entoure ou prennent conscience de son immensité touchent du doigt la dernière catégorie. Les niveaux les plus élevés de ces capacités impliquent de communier directement avec la Force cosmique. Bien que le présent et l'avenir soient toujours en mouvement, la Force exerce beaucoup d'influence sur les deux, et un individu armé de cette connaissance peut parfois manipuler les événements à ses propres fins.

LES SABRES LASER ET LA FORCE

Enfin, ceux qui sont sensibles à la Force possèdent un pouvoir presque inaccessible au reste du monde : la capacité de manier un sabre laser, l'arme antique des Sith et des Jedi, avec talent. Déjà rares à l'apogée de l'Ancienne République, les sabres laser ont pratiquement disparu en même temps que les Jedi. De nos jours, ce sont des armes de légende ou des objets de curiosité.

Beaucoup de gens s'imaginent que réaliser des prouesses avec un sabre laser caractérise les puissants utilisateurs de la Force. En effet, le maniement de cette arme puise dans les trois catégories de capacités de la Force. Seuls les individus capables d'un contrôle physique surnaturel peuvent manier une lame dépourvue de masse sans risquer de se blesser grièvement. Ensuite, pour devenir un combattant efficace, ils doivent posséder un degré considérable de conscience de leur environnement, qui ne peut être gagné qu'en s'ouvrant à la Force. Enfin, on murmure qu'un sabre laser doit être construit par un utilisateur de la Force capable de manipulations délicates, pour aligner les cristaux de focalisation. De fait, cette activité était considérée comme un rite de passage par les Jedi.



L'ÉQUILIBRE DE LA FORCE

L'histoire du guerrier et des « maîtres de la Force » ? Non, elle ne s'achève pas avec son départ. Oui, je sais que ça n'aurait pas fait une très bonne histoire. Souvenez-vous juste que lorsque les voyageurs tentèrent de partir, le Fils trompa tout le monde, y compris le Père. Il voulait se libérer de ce royaume pour prendre le contrôle de l'ensemble de la galaxie. Dans ce but, il enleva l'apprentie du guerrier et la retourna contre celui-ci. Poussés par le désespoir, le guerrier et son maître se tournèrent alors vers la Fille. Elle les conduisit en un lieu sacré. Elle leur montra une dague de pouvoir et affirma qu'ils pourraient s'en servir contre le Fils. Faute d'autres choix, le guerrier et son maître la prirent et s'en allèrent libérer l'apprentie.

C'était un piège. L'apprentie combattit le guerrier, et leur combat alimenta les pouvoirs du Fils. S'emparant de la dague, ce dernier tenta de s'en servir pour tuer le Père afin de s'échapper. Toutefois, ses plans déraillèrent, car la Fille intervint, se sacrifiant pour sauver le Père blessé.

Dans une ultime tentative d'évasion, le Fils montra au guerrier une vision de l'avenir. Il était sombre, empli de la douleur causée par les choses terribles qu'il accomplirait dans la galaxie. Le Fils convainquit le guerrier qu'en rejoignant sa cause, il s'épargnerait ce destin tragique. Par désespoir, le guerrier tomba sous le contrôle du Fils.

Toutefois, le Père parvint à regagner assez de son pouvoir pour agir. Il montra au guerrier une vérité difficile : il était le seul à forger sa destinée. Ensuite, il lui fit oublier l'avenir, brisant le contrôle du Fils sur le guerrier. Le Père décida alors d'accomplir un ultime sacrifice.

Persuadé d'avoir le pouvoir absolu et les mains libres, le Fils s'en prit à eux tous. Le Père l'avertit du danger que courait l'équilibre de l'univers, mais le Fils ne l'écouta pas. Le Père se saisit alors de la dague et s'infligea une blessure mortelle, rompant ainsi le lien du Fils avec la Force. Ensuite, le guerrier tua le Fils.

Le Père agonisait et son cœur était lourd, car toute sa famille avait péri. Mais il donna au guerrier une raison d'espérer, en lui expliquant qu'il pourrait accomplir sa destinée d'une autre manière en continuant sur sa voie. Il disparut sur ces mots, et les trois errants partirent enfin.

Pourquoi est-ce que je vous raconte cette histoire ? Pour la même raison qu'elle m'a été racontée. Oui, la Force est toujours en déséquilibre. Oui, le côté obscur a gagné en puissance, mais il reste de l'espoir. Même ceux qui, parmi nous, sont les plus puissants dans la Force ne connaissent pas toute notre destinée. Apprenons à nous abandonner à sa volonté et continuons de croire qu'un jour, la prophétie s'accomplira, et que l'équilibre reviendra.

ÊTRE SENSIBLE À LA FORCE DANS LA GALAXIE

Les voies de la Force ont toujours été des chemins solitaires. Les candidats sont peu nombreux. Parmi eux, ceux qui trouvent à la fois une formation et la discipline nécessaire, puis raffinent leurs dons jusqu'à les maîtriser entièrement, sont encore plus rares.

C'est hélas plus vrai que jamais. L'Ordre Jedi a maintenu la paix de la République pendant mille générations, mais la République est morte, et les Jedi ont été traqués et exterminés. C'est un âge sombre qui a commencé, celui de l'Empire. Les Sith semblent avoir remporté leur longue lutte, mais leur existence même reste une rumeur et ils s'avèrent presque aussi introuvables que leurs ennemis.

Utiliser la Force revient à être unique et à devoir faire un choix. Une guerre civile galactique fait rage. Déséquilibrée, la Force pousse ceux qui souhaitent la manipuler à prendre des décisions importantes tout au long du chemin qu'ils ont choisi, modifiant leur destinée pour toujours. Bientôt, ils serviront l'un des deux camps de ce conflit, car ils sont les héritiers du plus grand pouvoir de la galaxie.

LA FORCE DANS FORCE ET DESTINÉE

Tous les personnages qui suivent l'une des carrières de **Force et Destinée** sont sensibles à la Force. Cela ne fait pas d'eux des Jedi : il leur manque les longues années d'étude auprès de l'Ordre pour prétendre à ce titre. D'ailleurs, la plupart des PJ n'atteignent pas le minimum de compétence exigé des Chevaliers Jedi, et désormais, ceux-ci ont été si complètement éradiqués qu'il est devenu presque impossible de trouver un maître pour combler l'écart. Cela dit, certains personnages de **Force et Destinée** sont capables de progresser et d'affiner leurs compétences au point de rivaliser avec les Jedi. À eux de décider : vont-ils imiter les anciens gardiens de la galaxie ou les supplanter ?

Dans ce jeu, l'aptitude d'un personnage à utiliser la Force est représentée par sa valeur de Force. Elle est égale à 0 pour la plupart des personnages non joueurs. La Force ne les a pas abandonnés pour autant, car elle réside en toute chose dans la galaxie, mais elle n'a pas d'impact sur leur quotidien. Ceux qui sont sensibles à la Force, en revanche, la comprennent et disposent toujours d'une valeur de Force. Tous les personnages joueurs qui suivent une des carrières de **Force et Destinée** gagnent une valeur de Force de 1 à la création. Elle augmentera au fil de leur progression.

DÉS DE FORCE

Le septième dé de **Force et Destinée** est un dé blanc à douze faces ⬢, le dé de Force. Les points blancs y symbolisent le côté lumineux ● de la Force, et les points noirs, son côté obscur ○.

Le dé de Force est unique parmi les dés de **Force et Destinée**, car contrairement aux autres, il ne génère pas de symboles contribuant aux succès ou aux échecs. De plus, les symboles de côtés lumineux et obscur du dé de Force ne s'annulent pas. À la place, le dé de Force génère des ressources sous la forme de points de Force ◑, que les personnages sensibles à la Force peuvent dépenser pour activer les pouvoirs de la Force et d'autres capacités.

LES PERSONNAGES SENSIBLES À LA FORCE

La sensibilité à la Force donne accès à des capacités spéciales. Elle permet également d'activer et d'utiliser les pouvoirs de la Force présentés plus loin dans ce chapitre.

Tout personnage doté d'une valeur de Force de 1 ou plus est « sensible à la Force ». Certains talents et certaines arborescences de spécialités ne peuvent être choisis que par des personnages sensibles à la Force. De plus, certains talents et capacités affectent leurs cibles différemment, selon qu'elles disposent ou non d'une valeur de Force. Certaines capacités n'affectent que les « sensibles », alors qu'ils sont au contraire immunisés contre d'autres. Les détails de ces cas particuliers figurent dans les descriptions des talents ou des capacités concernés.

DEVENIR SENSIBLE À LA FORCE

Un personnage joueur qui rejoint l'une des six carrières de **Force et Destinée** reçoit une valeur de Force comme capacité de départ. En conséquence, la plupart des PJ n'ont pas besoin de devenir sensibles à la Force : ils le sont déjà.

Si un personnage ne commence pas le jeu avec une valeur de Force de 1, parce qu'il a opté pour une carrière de **L'Ère de la Rébellion** ou d'**Aux Confins de l'Empire**, la meilleure solution consiste à lui faire acquérir l'une des spécialités universelles présentées dans ces deux livres (Fugitif de la Force et Aspirant de la Force, respectivement). Cela lui fera gagner une valeur de Force de 1 et le rendra sensible à la Force.

SENSIBILITÉ À LA FORCE : LES RÈGLES

Les personnages sensibles à la Force accèdent à certains pouvoirs ou capacités uniques qui prennent la forme de **pouvoirs de la Force** ou de **talents de la Force**. Pouvoirs et talents obéissent à des règles précises exposées plus loin dans cette section. Ils partagent aussi quelques règles universelles.

En général, les pouvoirs et les talents de la Force fonctionnent de l'une des manières suivantes :

- **Premier cas** : le personnage effectue un **test de pouvoir de la Force**, en lançant un certain nombre de dés de Force ⬡ et en utilisant le résultat pour générer des points de Force ◑. Ensuite, il peut dépenser ces ◑ pour activer et améliorer ses capacités de diverses manières, selon la description du talent ou du pouvoir.
- **Second cas** : le personnage peut **engager** un certain nombre de dés de Force. Lorsqu'un dé de Force est engagé dans un pouvoir, on considère que la valeur de Force du PJ baisse d'un point par dé de Force engagé. Les dés de Force peuvent rester engagés dans un pouvoir ou une capacité pendant plusieurs rounds. Tant qu'ils sont engagés, ils apportent un effet persistant au PJ.

TESTS DE POUVOIR DE LA FORCE

La plupart des pouvoirs et des talents de la Force octroient un effet temporaire à leur utilisateur. Ils accomplissent quelque chose, puis cessent d'agir. En général activer ces capacités exige la dépense d'un ou plusieurs **points de Force** ◑.

Le joueur génère des ◑ en effectuant un test de pouvoir de la Force. Pour ce faire, il lance un ou plusieurs dés de Force ⬡, dont le résultat produit des ◑. Lorsqu'un personnage sensible à la Force tente d'activer un pouvoir ou d'utiliser certains talents de la Force, le joueur crée une réserve de dés qui comporte un certain nombre de dés de Force. La description de la capacité précise parfois leur nombre ; toutefois, **le nombre de dés de Force qu'il ajoute à sa réserve ne doit jamais dépasser sa valeur de Force actuelle.** Ensuite, il lance les dés. Chaque résultat du côté lumineux ⬡ génère un point de Force ◑ qu'il peut dépenser pour alimenter les capacités du pouvoir de son personnage. Les résultats du côté obscur ● ne génèrent pas de point de Force ◑ et sont ignorés.

Toutefois, le côté obscur est toujours une solution de facilité, et un utilisateur de la Force est sans cesse tenté d'accepter son aide. Le joueur peut donc utiliser un ou plusieurs ● pour générer ◑, à raison d'un pour un, en plus de ceux générés par des ⬡. Toutefois, les conséquences de ce choix peuvent être dramatiques et affecter terriblement celui qui cède à la tentation. Un personnage de **Force et Destinée** qui souhaite utiliser ● pour générer des points de Force afin d'alimenter un pouvoir doit retourner un point de Destin lumineux du côté obscur. S'il n'y a pas de point de Destin à retourner, il ne peut pas se servir de ●. **Ensuite, il subit autant de points de stress qu'il a utilisé de ● pour générer ◑, ainsi qu'autant de points de conflit**. C'est toujours au joueur que revient le choix d'utiliser ou non les résultats ⬡ ou ● pour générer ◑.

Une fois que le joueur sait de combien de ◑ il dispose, il consulte le texte du pouvoir ou du talent de la Force, et détermine comment il va les dépenser. La plupart nécessitent un ou plusieurs ◑. Chaque ◑ ne peut être dépensé qu'une fois. Le personnage peut dépenser autant de ◑ qu'il désire, mais les ◑ non dépensés sont perdus.

Une fois qu'un test de pouvoir de la Force a été résolu, l'action du personnage se termine. L'activation d'un pouvoir de la Force est toujours considérée comme un « succès », même si le test ne génère pas assez de points de Force à dépenser dans ce pouvoir.

TESTS DE POUVOIR DE LA FORCE COMBINÉS

Certaines capacités de la Force imposent au personnage d'effectuer un test de pouvoir de la Force combiné avec un test de compétence. Cela peut indiquer que le personnage marie ses capacités de la Force avec des compétences, mais c'est également le cas lorsque les capacités de la Force du personnage peuvent être opposées aux compétences de la cible.

Lorsqu'un personnage combine un test de pouvoir de la Force avec un test de compétence standard, il ajoute les ⬡ qu'il aurait utilisés pour le test de pouvoir de la Force à la réserve de dés utilisée pour effectuer le test de compétence. Les pouvoirs et talents concernés précisent lorsqu'un test de pouvoir combiné doit être effectué. Ce type de test peut également se produire lorsque le personnage est aux prises avec



LES POINTS DE FORCE ET LE SYMBOLE ◑

Dans **Aux Confins de l'Empire** et dans **L'Ère de la Rébellion**, le symbole ● représentait aussi bien le résultat ● que le point de Force généré par ce résultat. Cela fonctionnait dans ces jeux, car les utilisateurs de la Force étaient considérés par défaut comme liés au côté lumineux et, à ce titre, comme générant leurs points de Force grâce à des résultats ●. Mais **Force et Destinée** demande davantage de finesse dans ses règles sur la Force. Par conséquent, au lieu d'utiliser le symbole ● pour indiquer les points de Force, nous employons ce symbole : ◑. D'un point de vue pratique, tous les pouvoirs présentés dans **Force et Destinée** et les deux autres jeux opèrent de la même manière ; ce nouveau symbole sert juste à clarifier la différence entre les symboles indiqués sur le dé de Force et les points de Force qu'ils génèrent.

un individu particulièrement puissant (voir l'encadré **Résister aux tests de pouvoirs de la Force**, page 283). Sauf mention contraire, pour que le test réussisse, le personnage doit générer au moins un ✲ non annulé, *et* assez de ◑ pour activer l'effet de base du talent ou du pouvoir de la Force (ou des améliorations de contrôle appropriées). Reportez-vous page 31 pour plus de détails sur le succès ou l'échec des tests.

Tout le processus compte comme un seul test.

DÉPENSER ◑ AVANT DE RÉSOUDRE UN TEST

De nombreux tests combinés de pouvoirs de la Force autorisent le joueur à dépenser ◑ avant de déterminer si le test est réussi ou non. Par exemple, un talent peut autoriser un personnage à effectuer un test de pouvoir de la Force combiné avec un test de compétence, puis à dépenser des ◑ pour gagner des ✲. Dans d'autres cas, un pouvoir de la Force peut exiger que le personnage génère assez de ◑ pour projeter un objet vers une cible, mais un test de compétence reste nécessaire pour l'atteindre.

Dans ces différents cas, bien que la totalité du test soit effectuée en une fois, le personnage doit générer et dépenser des ◑ immédiatement après avoir lancé sa réserve de dés, avant d'interpréter les résultats du reste de la réserve.

ACTIVATION MULTIPLE DES EFFETS DE BASE ET DES AMÉLIORATIONS D'UN POUVOIR DE LA FORCE

Chaque pouvoir de la Force possède une manifestation de base à laquelle s'ajoutent des améliorations qui l'améliorent ou la modifient. Sauf mention contraire dans la description du pouvoir, le joueur peut activer cette utilisation de base ou ses améliorations à plusieurs reprises pour augmenter ses effets. Par exemple, l'effet de base du pouvoir d'Influence est « dépensez ◑ pour infliger 1 point de stress à la cible ». Il est possible de dépenser des ◑ supplémentaires, et chacun inflige 1 point de stress supplémentaire à la cible.

Pour des raisons pratiques, la description des pouvoirs de la Force et de leurs améliorations précise s'ils peuvent ou non être activés plusieurs fois au cours d'une même utilisation. Lorsque cette mention n'apparaît pas, c'est que le pouvoir ou l'amélioration sont passifs, ou parce que des activations multiples ne changeraient pas leur effet.

ENGAGER DES DÉS DE FORCE

Certains pouvoirs et talents de la Force possèdent un effet persistant : ils apportent un avantage au personnage, et cet avantage dure jusqu'à ce que le joueur décide d'y mettre un terme. Leurs effets exacts sont détaillés dans la description du pouvoir ou du talent. Toutefois, la plupart des capacités dotées d'un effet persistant exigent que le personnage engage un certain nombre de dés de Force.

Pour activer et alimenter un effet persistant, le joueur **engage** un certain nombre de dés de Force ⬡. Le nombre de ⬡ à engager est mentionné dans l'effet, mais un personnage ne peut jamais engager plus de ⬡ que sa valeur de Force actuelle.

Lorsqu'un joueur engage un ou plusieurs ⬡, la valeur de Force de son personnage diminue d'autant. Pour toutes les applications techniques, sa valeur de Force est désormais égale à sa valeur de base moins le nombre de ⬡ engagés. C'est la **valeur de Force actuelle** du PJ. Lorsque l'effet s'achève, les dés ne sont plus engagés et la valeur de Force remonte d'autant. Notez qu'un personnage sensible à la Force le reste même si le joueur fait baisser sa valeur de Force actuelle à 0 en engageant des ⬡.

UTILISATEURS DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

Les règles de tests de pouvoir de la Force présentées ici partent du principe que le personnage se sert du côté lumineux de la Force. Toutefois, si sa Moralité tombe en dessous de 30, il devient un utilisateur du côté obscur. Les utilisateurs du côté obscur génèrent ◑ selon des règles légèrement différentes. Leur déchéance comporte également d'autres effets mécaniques, précisés page 52.

Lorsqu'un utilisateur du côté obscur effectue un test de pouvoir de la Force, au lieu d'utiliser ● pour générer des ◑, il se sert des ⬡. L'utilisateur du côté obscur de la Force génère un ◑ par ⬡ obtenu. S'il souhaite utiliser les ● pour générer des ◑ supplémentaire, il retourne un point de Destin lumineux du côté obscur et subit un nombre de points de stress égal au nombre de résultats ● qu'il souhaite exploiter.

Le MJ peut également se servir de PNJ ou d'adversaires qui utilisent le côté obscur de la Force. Sauf mention contraire, ils emploient les règles présentées dans cet encart. Toutefois, lorsque le MJ retourne un point de Destin, il le fait quant à lui passer du côté obscur au côté lumineux.

ENGAGER DES DÉS DE FORCE PENDANT PLUSIEURS RENCONTRES

Il n'existe pas de limites strictes à la durée pendant laquelle un ⬢ peut rester engagé dans un pouvoir ou un talent de la Force. Certains talents et pouvoirs imposent une pénalité pour chaque round où le ⬢ reste engagé. Ce n'est pas le cas des autres, comme Détection et Renforcement. Généralement, cela ne pose pas de problème, mais certains joueurs pourraient vouloir laisser des ⬢ engagés dans des pouvoirs pendant plusieurs rencontres, voire plusieurs séances.

En cas d'abus, le MJ est libre d'appliquer la règle suivante : tant qu'un joueur laisse ⬢ engagés dans un talent ou un pouvoir, son personnage ne récupère plus de stress à la fin de chaque rencontre. Cette limitation perdure jusqu'à ce que le personnage désengage tous ses ⬢ et les laisse désengagés jusqu'au début de la rencontre suivante.

Il est possible d'interrompre un effet persistant à la fin de n'importe quel tour après le premier au prix d'une broutille. Lorsqu'un effet persistant est actif, le joueur ne peut pas l'activer une seconde fois (le personnage ne peut pas bénéficier de deux « exemplaires » du même effet persistant).

TALENTS DE LA FORCE

Les personnages sensibles à la Force ont accès à des talents uniques appelés **talents de la Force**. Exclusivement réservés à ceux qui disposent d'une valeur de Force, ils symbolisent les menues interventions de ce fluide mystique en leur faveur, trop simples pour être considérés comme des pouvoirs de la Force. Souvent, ces talents indiquent l'aptitude d'un personnage à puiser inconsciemment dans la Force ; ils démontrent une sensibilité instinctive à cette dernière et à ce qui y touche.

Les talents de la Force obéissent à toutes les règles relatives aux talents, et ne peuvent être utilisés que par un personnage dont la valeur de Force est supérieure ou égale à 1. Les personnages non-sensibles à la Force peuvent acheter un talent de la Force, mais ils ne peuvent ni s'en servir ni en retirer un avantage quelconque tant qu'ils ne deviennent pas eux-mêmes sensibles à la Force (et cela inclut les talents qui augmentent la valeur de Force). Les personnages sensibles à la Force peuvent toujours utiliser des talents de la Force, même si leur valeur de Force actuelle est de 0 parce qu'ils ont engagé ⬡. Toutefois, de nombreux talents de la Force exigent que le personnage engage ⬡ ou effectue un test de pouvoir de la Force basé sur sa valeur de Force actuelle.

Les talents de Force actifs précisent si leur activation requiert une action, une manœuvre ou une broutille.

POUVOIRS DE LA FORCE

En général, les utilisateurs de la Force ne la manipulent pas inconsciemment. Un véritable maître dans cet art peut puiser dans l'énergie mystique pour influer sur lui-même ou sur son environnement. Elle lui permettra d'accomplir des prouesses que d'autres trouveraient extraordinaires ou même inconcevables : faire léviter des objets, bloquer des tirs de blaster à mains nues, contrôler l'esprit d'autrui ou même prédire l'avenir.

Les pouvoirs de la Force sont l'un des moyens par lesquels les personnages sensibles accomplissent ces exploits. Les pouvoirs de la Force présentés dans **Force et Destinée** sont des capacités aux effets étendus, qui permettent aux PJ d'accomplir des actes impressionnants, voire fantastiques.

Chaque pouvoir de la Force se concentre sur une action particulière pouvant être accomplie en manipulant la Force. Ils requièrent des tests de pouvoir de la Force pour activer des effets temporaires, ou exigent que le joueur engage des dés de Force sur la durée, voire les deux dans certains cas. Sauf mention contraire dans la description du pouvoir, **son utilisation exige toujours une action en temps structuré.**

L'achat initial de chaque pouvoir de la Force coûte un certain nombre de points d'expérience précisé dans sa description. Une fois le pouvoir acheté, le joueur peut dépenser de l'expérience supplémentaire pour l'améliorer et le personnaliser à son goût.

Sauf mention contraire dans leur description, les pouvoirs de la Force peuvent être achetés par tout personnage sensible à la Force. Certains pouvoirs imposent une valeur de Force en guise de prérequis. Le personnage doit la posséder avant d'acheter ce pouvoir.

PRÉSENTATION DES POUVOIRS DE LA FORCE

On peut séparer chaque pouvoir de la Force en deux parties : la forme de base du pouvoir et ses améliorations. Quand un personnage sensible à la Force achète un pouvoir de la Force, il a immédiatement accès à sa forme la plus élémentaire. Il s'agit du premier rang, si l'on regarde l'arborescence du pouvoir en question. La forme de base correspond à la plus simple expression de ce pouvoir, et constitue le socle nécessaire à toutes les améliorations qui viendront s'y greffer ensuite.

Les améliorations permettent aux joueurs de personnaliser les pouvoirs de la Force auxquels leurs personnages ont accès, et de les modifier pour répondre à leurs besoins et à leur personnalité. Les améliorations s'achètent avec des points d'expérience, et chacune d'entre elles ne peut être acquise que si elle est reliée à la forme de base où à une amélioration déjà obtenue. Leur coût en expérience est précisé dans le cartouche correspondant.

RÉSISTER AUX TESTS DE POUVOIRS DE LA FORCE

Les pouvoirs de la Force ont été pensés pour être simples et inclusifs, de manière à ce que les effets obtenus par les personnages ne soient limités que par l'imagination des joueurs. Toutefois, lorsqu'ils affrontent un adversaire puissant, même les utilisateurs de la Force les plus chevronnés risquent de découvrir que la volonté de leur adversaire limite leurs capacités.

Lorsqu'un personnage, joueur ou non, tente d'employer un pouvoir de la Force contre un PJ, ou qu'un PJ tente de s'en servir contre un PNJ puissant, le test de pouvoir de la Force devient un test opposé, s'il ne l'est pas déjà ou s'il ne s'agit pas d'un test de combat. Cela s'applique toujours lorsqu'un pouvoir de la Force cible un PJ. Le MJ est libre de décider quand cela vaut pour les PNJ (c'est par exemple intéressant pour une Némésis ou un rival important pour l'intrigue).

Pour en faire un test opposé, le MJ discute avec le joueur et décide d'une compétence utilisable par l'attaquant dans le cadre du test de son pouvoir de la Force. L'attaquant forme alors une réserve de dés. Elle comporte les dés de Force qu'il aurait utilisés pour effectuer le test de pouvoir de la Force, auxquels il joint les dés d'Aptitude et de Maîtrise du test de compétence.

Le MJ détermine la compétence que le défenseur doit utiliser pour s'opposer au test. Elle fixe la difficulté du test, selon les règles des tests opposés, page 32. L'attaquant effectue le test. Pour réussir l'action qu'il tentait avec le pouvoir de la Force, il doit générer assez de ◑ pour activer le pouvoir, et obtenir au moins un ✲ non annulé.

Le choix des compétences utilisées pour le test appartient au MJ et aux joueurs impliqués. Il dépend en partie des circonstances. L'attaquant peut opter pour Sang-froid par défaut, mais dans certains cas, d'autres compétences font davantage sens. Pour un test opposé impliquant Détection, par exemple, l'attaquant pourrait employer Vigilance, alors que pour un test d'Influence dans un contexte social, Tromperie ou Charme représenteraient des choix logiques.

De même, la compétence utilisée pour s'opposer au test dépend de la situation. S'il est lui-même utilisateur de la Force, le défenseur peut se servir de Sang-froid pour s'opposer au test de son adversaire. Toutefois, lors d'un test opposé durant lequel le personnage attaquant tente d'arracher une arme de la main du défenseur, celui-ci peut décider de s'y cramponner en ayant recours à Athlétisme. De même, Résistance peut servir à s'opposer à une tentative pour utiliser Déplacement afin de traîner un personnage sur le champ de bataille. Dans ce cas, le défenseur mobilise toute sa force physique pour résister au pouvoir employé contre lui.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations des pouvoirs de la Force sont regroupées dans plusieurs catégories décrites ci-dessous :

Puissance : les améliorations de Puissance amplifient l'effet de base du pouvoir, le rendant plus performant.

Amplitude : les améliorations d'Amplitude augmentent le nombre de cibles affectées par le pouvoir, permettant à l'utilisateur d'affecter plusieurs objets ou individus en une seule action.

Durée : les améliorations de Durée augmentent la durée d'effet du pouvoir.

Portée : les améliorations de Portée augmentent la distance à laquelle l'utilisateur peut affecter ses cibles.

Contrôle : les améliorations de Contrôle ajoutent de nouveaux effets aux pouvoirs de la Force, ou modifient les effets existants (en intervenant sur la manière dont l'utilisateur dépense ses points de Force).

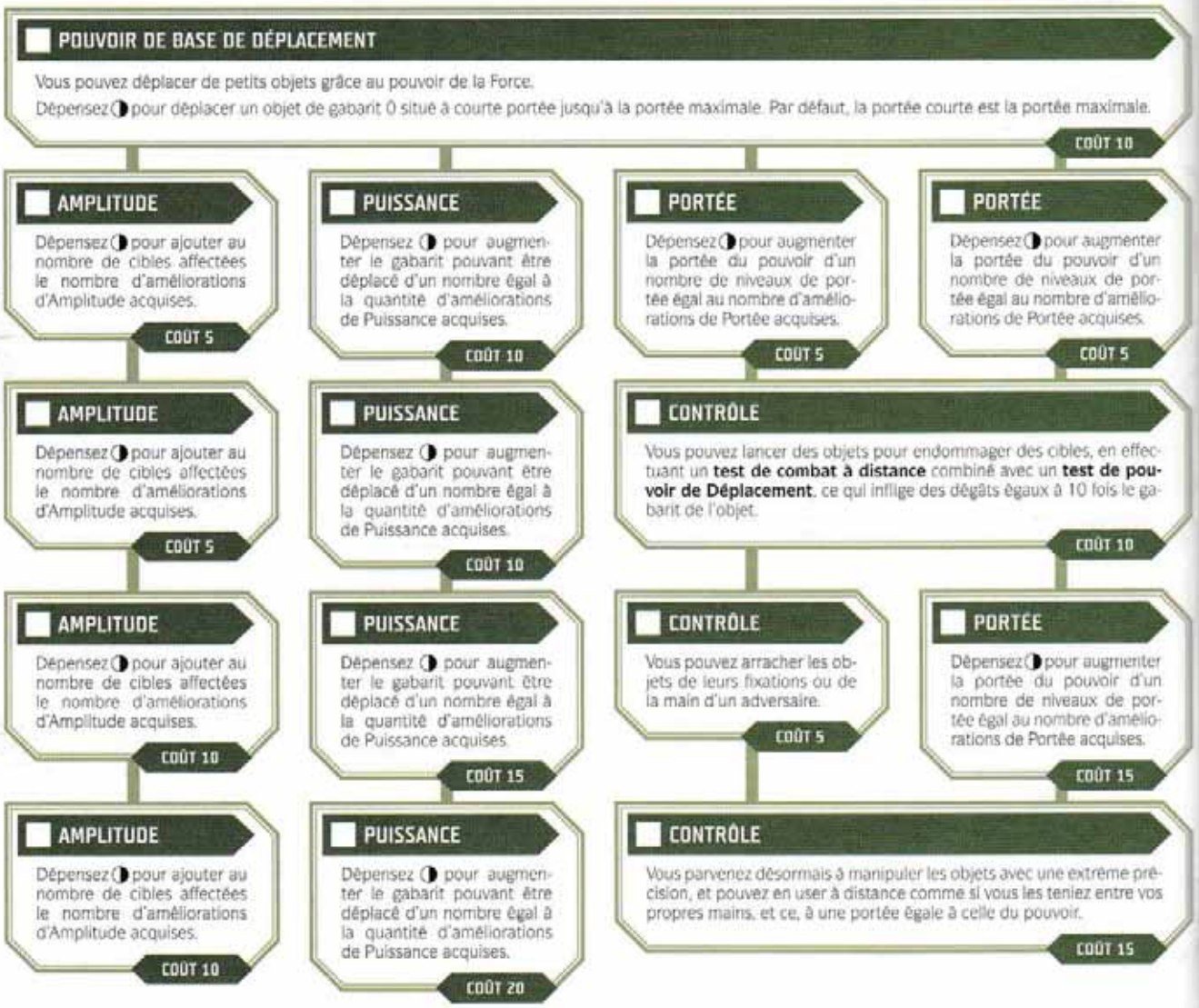
Maîtrise : chaque amélioration de Maîtrise débloque un effet extrêmement puissant à l'usage des utilisateurs de la Force expérimentés.

Ces catégories sont identiques pour chaque pouvoir de la Force, mais la manière dont elles modifient un pouvoir donné dépend du pouvoir lui-même. Par exemple, l'amélioration de Durée d'Influence augmente la durée d'effet de ce pouvoir d'une minute ou d'un round de combat par amélioration, tandis que la même amélioration appliquée à Détection augmente le nombre de fois par round où ses effets persistants peuvent être déclenchés. Tous les pouvoirs de la Force n'offrent pas forcément toutes les catégories d'amélioration : cela dépend de leur fonctionnement.

Arborescence de pouvoir de la Force : Déplacement

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : DÉPLACEMENT

Nombreux sont les adeptes de la Force capables de déplacer les objets sans les toucher, par simple emprise de l'esprit sur la matière. Ceux qui ne connaissent que les bases de cette aptitude ne peuvent soulever, faire tomber ou faire glisser que de petits objets, lentement et au prix de gros efforts. Les véritables maîtres de la Force seraient capables de lancer des vaisseaux et de projeter d'énormes conteneurs dans les airs. Ce pouvoir permet également de manipuler à distance les panneaux de contrôle et les claviers d'ordinateur. On pense qu'il n'existe pas de limite à ce que l'on peut déplacer si l'on y applique une concentration suffisante.

La vitesse par défaut du déplacement d'objets est considérée comme relativement lente et la réactivité possible est très limitée, ce qui ne permet pas d'infliger de dégâts ou de procéder à des manipulations de précision.

POUVOIR DE BASE

À son niveau le plus élémentaire, le pouvoir Déplacement permet à l'utilisateur de la Force de déplacer de petits objets très proches de lui. Son unique effet de base est le suivant :

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour déplacer un objet de gabarit 0 situé à portée courte jusqu'à sa portée maximale. Par défaut, la portée courte est la portée maximale. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de Déplacement consistent à pouvoir déplacer plusieurs objets en même temps, à accroître leur taille limite et à augmenter la distance d'action. Certaines améliorations élargissent la palette d'applications, mais la plupart ne sont que des augmentations cumulatives du pouvoir de base.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir de lancer des objets assez vite pour les rendre difficiles à éviter et de s'en servir comme armes. Chaque impact inflige des dégâts à la fois aux cibles et à l'objet ainsi déplacé. Le personnage doit effectuer un test de pouvoir de la Force et le combiner à un test d'attaque à distance. La difficulté de l'attaque est égale au gabarit de l'objet lancé, et elle ne réussit que si l'utilisateur dépense aussi assez de ◑ pour déplacer l'objet. Un gabarit 0 inflige 5 points de dégâts, tandis que les autres objets infligent des dégâts égaux à 10 fois leur gabarit. C'est au MJ de décider du nombre de cibles atteintes par un objet, mais en général, un seul objet ne devrait atteindre qu'une seule cible (à moins d'être particulièrement gros). Si le joueur veut que plusieurs objets touchent des cibles multiples, il peut le faire en se référant aux règles expliquant comment toucher plusieurs cibles avec l'attribut Automatique. Cette attaque obéit à toutes les règles des attaques à distance, telles que la défense à distance ou la visée.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir d'arracher les objets de leurs fixations ou des mains d'un adversaire.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force parvient désormais à manipuler les objets avec une extrême précision, et peut en user à distance comme s'il les tenait dans ses propres mains (un objet tel que la manette d'une console de contrôle compte comme un objet de gabarit 0).

DÉPLACEMENT ET DURÉE

Tel qu'il est rédigé, le pouvoir de Déplacement n'a pas de durée fixe. C'est tout à fait intentionnel. Lors d'une phase de jeu narrative, la durée peut s'étaler autant que nécessaire : en général, les utilisateurs se contentent de déplacer des objets d'un point A à un point B. S'ils ont besoin de les garder en suspension durant une courte période, on peut tout à fait l'accepter et il n'est pas nécessaire d'effectuer un second test. Bien sûr, s'ils souhaitent garder l'objet suspendu pendant une période plus longue (au-delà de plusieurs minutes), le MJ peut décider de recourir à un second test ou de commencer à infliger du stress à l'utilisateur de la Force tant qu'il s'efforce de maintenir son pouvoir.

Il en va de même lors des rencontres. Généralement, les utilisateurs de la Force soutiennent les objets grâce à leur pouvoir de Déplacement pendant un seul round. S'ils souhaitent tenir un objet suspendu pendant plusieurs rounds, le MJ peut considérer l'effet comme persistant, et l'utilisateur devrait alors engager des ⬢ pour maintenir son pouvoir. Pour les objets particulièrement gros (de gabarit 2 ou plus, par exemple), le MJ peut également infliger un stress égal au gabarit à chaque round durant lequel l'utilisateur maintient son pouvoir. Toutefois, ceci reste à l'appréciation du MJ, qui tiendra compte des circonstances de la rencontre.



Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour ajouter au nombre de cibles affectées le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. Il peut l'activer à plusieurs reprises pour augmenter ainsi le nombre de ses cibles. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

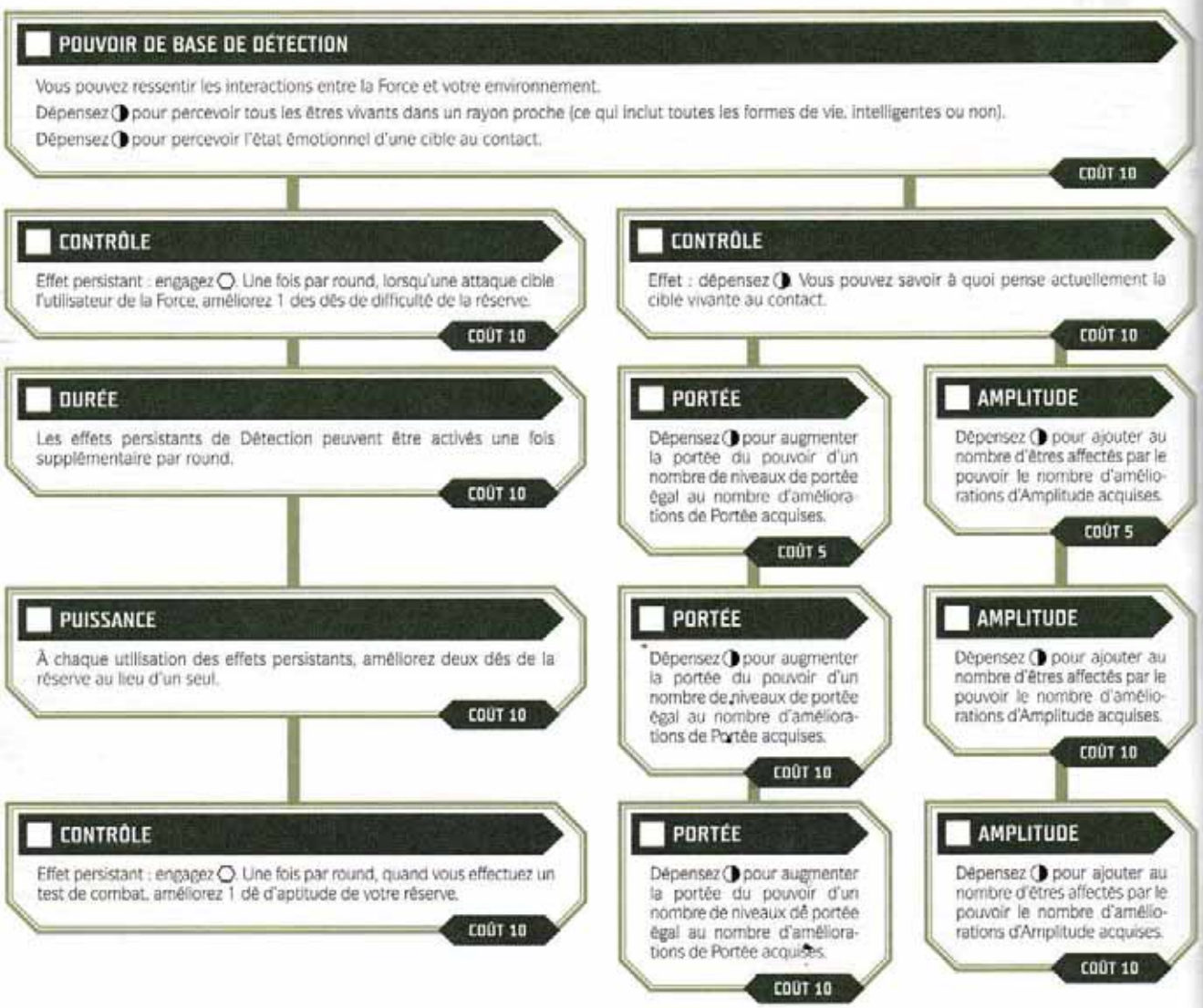
Amélioration de Portée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter la distance maximale à laquelle un personnage peut déplacer des objets d'un nombre de niveaux de portée égal à la quantité d'amélioration de Portée acquises. Il peut l'activer à plusieurs reprises afin d'accroître plusieurs fois la portée. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

Amélioration de Puissance : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter le gabarit maximal des objets qu'un personnage peut déplacer d'un nombre égal à la quantité d'améliorations de Puissance acquises. Il peut l'activer à plusieurs reprise afin d'accroître plusieurs fois le gabarit des objets déplacés. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

Arborescence de pouvoir de la Force : Détection

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : DÉTECTION

En ouvrant son esprit, un utilisateur de la Force peut communiquer avec le monde qui l'entoure. Il perçoit le flux incessant de la Force vivante, et voit au-delà de ce que ses yeux lui permettent de voir. Les actions de ceux qui l'entourent lui apparaissent nettement, comme s'il pouvait survoler la zone environnante afin d'anticiper les attaques et d'optimiser ses offensives, voire de repérer des embuscades et des observateurs malveillants. Par ailleurs, il peut aussi percevoir les pensées des gens, mais même un Jedi ne peut pas lire dans l'esprit de quelqu'un comme dans un livre ouvert. Toutefois, un être sensible à la Force et entraîné à cet art peut déceler les sentiments et les émotions de la cible, et même déchiffrer la surface de ses pensées.

Contrairement à beaucoup d'autres pouvoirs de la Force, le pouvoir de base de Détection peut être employé de deux manières très différentes. Ses utilisateurs peuvent compter sur lui pour augmenter leurs capacités défensives (et éventuellement offensives), ou bien investir dans la capacité à sentir les émotions et les sentiments d'autrui. Ils peuvent même lire leurs pensées superficielles, ce qui peut s'avérer particulièrement avantageux dans un grand nombre de situations.

POUVOIR DE BASE

Le pouvoir de base de Détection permet à l'utilisateur de la Force de ressentir l'interaction entre la Force vivante et le monde qui l'entoure. Il peut ainsi détecter les formes de vie alentour et lire les émotions d'un individu. La dépense de points de Force du pouvoir de base peut s'effectuer de deux manières :

UTILISER LE POUVOIR DÉTECTION DANS LE JEU

Le pouvoir Détection peut s'avérer extrêmement puissant et risque de faire dérailler une partie, car il peut mettre le MJ dans une position où il devra divulguer des informations cruciales. Cela peut sérieusement nuire au suspens de l'aventure. Lire dans l'esprit d'un adversaire peut révéler des faits importants, comme l'adresse de sa planque ou le plan qu'il a ourdi pour doubler l'équipe des PJ. D'un autre côté, le MJ ne devrait pas se borner à refuser l'information au personnage joueur. Aussi s'appliquera-t-il à respecter l'équilibre tenu entre informations pertinentes et excès d'information. En utilisant ce pouvoir, joueurs et MJ devraient rester fidèles aux principes suivants :

- Certaines espèces (et certains individus dotés d'une grande force mentale) sont plus résistantes que d'autres à des pouvoirs tels que Détection.
- D'autres espèces y sont complètement immunisées.
- Détection ne s'exerce pas sur les communications à longue distance.
- Le pouvoir Détection n'autorise l'utilisateur de la Force qu'à lire l'état émotionnel et les pensées superficielles d'une cible. Cela signifie que les PJ ne peuvent saisir qu'un aperçu limité de l'esprit d'une autre personne, et non en extraire une information sur simple demande.

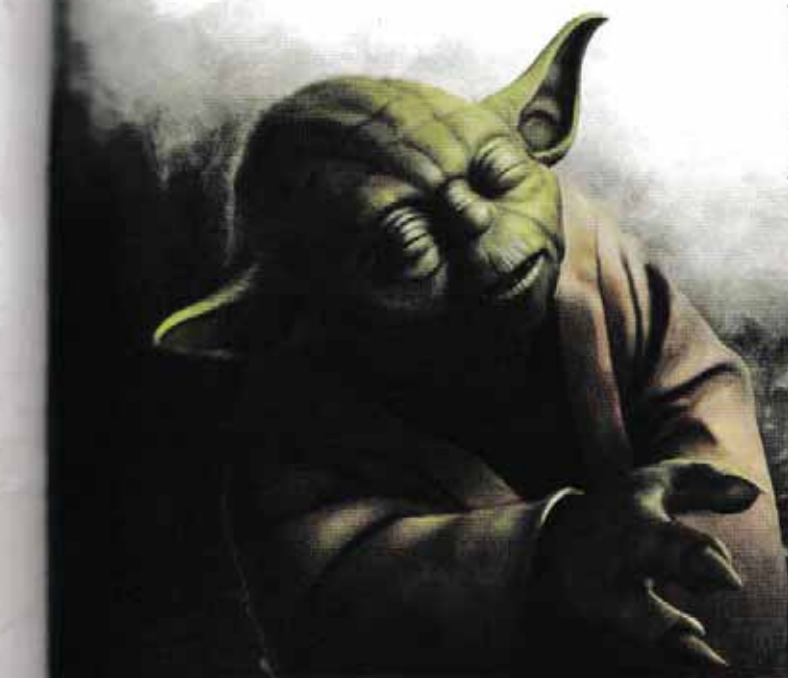
En fait, le MJ devra s'efforcer de laisser les joueurs utiliser Détection pour obtenir des informations qu'ils ne sont pas censés connaître. Cependant, ces informations ne doivent pas leur permettre d'atteindre directement leur but, mais bien leur fournir une sérieuse piste pour progresser. Pour résumer, cela doit les aider dans leur tâche, et non pas faire le boulot à leur place.

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour percevoir toute chose vivante à portée proche, y compris les animaux et les êtres intelligents. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.
- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour percevoir l'état émotionnel actuel d'une cible vivante au contact. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de Détection sont divisées en deux groupes : celles qui permettent à l'utilisateur de la Force de se prémunir du danger et de parfaire ses attaques, et celles qui lui permettent de déceler les pensées des gens.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur peut dorénavant percevoir le danger avant qu'il ne survienne. Il peut ainsi anticiper les attaques et éviter les coups. En engageant ⬡, ce pouvoir bénéficie d'un effet persistant : une fois par round, lorsqu'une attaque cible l'utilisateur de la Force, 1 des dés de difficulté de la réserve est amélioré. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.



Amélioration de Contrôle : la capacité de l'utilisateur de la Force à anticiper le danger se développe au point qu'il peut prévoir les actions de ses adversaires tout en les attaquant, ce qui rend ses coups plus difficiles à éviter. En engageant ⬡, ce pouvoir bénéficie d'un effet persistant : une fois par round, quand l'utilisateur de la Force effectue un test de combat, il améliore un dé d'aptitude de la réserve. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur devient capable de déchiffrer les pensées superficielles de sa cible. Dépensez ◑ pour obtenir l'effet suivant : l'utilisateur peut savoir à quoi pense actuellement une cible vivante au contact.

Amélioration de Durée : les effets persistants de Détection peuvent être activés une fois supplémentaire par round.

Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour ajouter au nombre d'êtres affectés le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois afin de toucher plus de cibles.

Amélioration de Portée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter la distance à laquelle il perçoit les formes de vie d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois afin d'augmenter la portée du pouvoir.

Amélioration de Puissance : lorsqu'il utilise un effet persistant, l'utilisateur améliore un dé supplémentaire.

Arborescence de pouvoir de la Force : Guérison/Blessure

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR DE BASE DE GUÉRISON/BLESSURE

Vous procurez une nouvelle vigueur à vos alliés ou sapez l'énergie vitale de vos ennemis.

Guérison (utilisateur du côté lumineux uniquement) : dépensez ◑ pour guérir une créature vivante au contact (y compris vous-même) d'un nombre de points de blessure égal à votre Intelligence.

Blessure : dépensez ◑ pour infliger à une créature vivante au contact un nombre de points de blessure égal à votre Intelligence (ne prenez pas en compte l'encaissement). Vous gagnez 1 point de conflit.

COÛT 15

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée d'un nombre de niveaux égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 15

AMPLITUDE

Dépensez ◑◑ pour ajouter 1 cible supplémentaire pour chaque amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 5

AMPLITUDE

Dépensez ◑◑ pour ajouter 1 cible supplémentaire pour chaque amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 5

CONTRÔLE

Guérison : si aucun ● n'a servi à générer ◑, la cible récupère également d'un nombre de points de stress égal au nombre de points de blessure guéris.

Blessure : si un ou plusieurs ● ont servi à générer ◑, vous récupérez un nombre de points de stress égal aux nombre de points de blessure infligés.

COÛT 20

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée d'un nombre de niveaux égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 20

AMPLITUDE

Dépensez ◑◑ pour ajouter 1 cible supplémentaire pour chaque amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 10

PUISSANCE

Guérison : dépensez ◑ pour soigner 1 point de blessure supplémentaire par amélioration de Puissance acquise.

Blessure : dépensez ◑ pour infliger 1 point de blessure supplémentaire par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 15

CONTRÔLE

Guérison : dépensez ◑ pour faire disparaître un état d'une cible.

Blessure : dépensez ◑ pour guérir un nombre de points de blessure d'une créature vivante au contact (y compris vous-même) égal au nombre de points de blessure infligées à la cible. Le personnage soigné ainsi gagne 1 point de conflit.

COÛT 20

CONTRÔLE

Guérison : augmente le nombre de points de blessure soignés du nombre de rangs en Médecine de l'utilisateur.

Blessure : augmente le nombre de points de blessure infligés du nombre de rangs en Médecine de l'utilisateur.

COÛT 20

CONTRÔLE

Guérison : effectuez un test de pouvoir de Guérison combiné à un **test de Médecine Difficile (◆◆◆)**. S'il est réussi, une cible soignée guérit également d'une blessure critique.

Blessure : effectuez un test de **pouvoir de Blessure** combiné à un **test opposé de Médecine contre Résistance**. S'il est réussi, une cible blessée souffre d'une blessure critique (dépenser ❂❂ ajoute +10 au jet).

COÛT 20

MAÎTRISE

Guérison : une fois par séance, dépensez ◑◑◑◑ pour ramener à la vie 1 cible morte depuis la fin du dernier tour de l'utilisateur.

Blessure : une fois par séance, lorsque ce pouvoir tue une cible, vous pouvez rendre la vie à un personnage au contact qui est mort au cours de cette rencontre. Vous et lui gagnez chacun 7 points de conflit.

COÛT 20

PUISSANCE

Guérison : dépensez ◐ pour soigner 1 point de blessure supplémentaire de la cible par amélioration de Puissance acquise.

Blessure : dépensez ◐ pour infliger 1 point de blessure supplémentaire par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 15

POUVOIR DE LA FORCE : GUÉRISON/BLESSURE

Ce pouvoir reflète l'aptitude d'un utilisateur de la Force à manier l'énergie vitale des êtres qui l'entourent. À lui de décider s'il veut employer ce don avec bienveillance, soignant leurs blessures et les remettant sur pied, ou pour voler leur essence vitale, leur arrachant la vie et les regardant se flétrir et mourir.

POUVOIR DE BASE

Contrairement à la plupart des pouvoirs de la Force, la forme de base de Guérison/Blessure peut être utilisée de deux manières différentes, pour guérir ou blesser. Là où Guérison permet à l'utilisateur de la Force de soigner les plaies de ses camarades, Blessure vole la vie de ses ennemis. Lorsqu'un personnage achète le pouvoir de base de Guérison/Blessure, il gagne les deux capacités. Chaque fois qu'il l'emploie, il doit choisir la version dont il se sert et ne reçoit que les effets associés à son choix. Chaque amélioration achetée affecte à la fois Guérison et Blessure, mais certaines les modifient de manière différente.

GUÉRISON (UTILISATEUR DU CÔTÉ LUMINEUX DE LA FORCE UNIQUEMENT)

Le pouvoir de base de Guérison permet à un personnage de soigner des blessures par imposition des mains. Il ne peut être employé que par les personnages sensibles à la Force et utilisant le côté lumineux. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour guérir un nombre de points de blessure égal à son Intelligence chez une créature vivante au contact, y compris lui-même. Cela compte comme l'utilisation d'un stimpack (voir page 226), ce qui veut dire que la cible ne peut bénéficier que de cinq applications de Guérison en vingt-quatre heures. Les utilisations de Guérison comptent dans la limite d'utilisation des stimpacks, et vice versa. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

BLESSURE

Le pouvoir de base de Blessure permet à un personnage de saper la vie d'une cible en la touchant. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour infliger un nombre de points de blessure (ignorant l'encaissement) égal à son Intelligence à une créature vivante au contact. L'utilisateur gagne 1 point de conflit. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

AMÉLIORATIONS

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Guérison et Blessure.

- **Guérison** : l'utilisateur augmente le nombre de points de blessure soignés de son nombre de rangs en Médecine.
- **Blessure** : l'utilisateur augmente le nombre de points de blessure infligés de son nombre de rangs en Médecine.

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Guérison et Blessure.

- **Guérison** : si l'utilisateur ne s'est pas servi de ● pour générer ◑, la cible de Guérison récupère également d'un nombre de points de stress égal aux points de blessure guéris.
- **Blessure** : si l'utilisateur s'est servi d'un ou plusieurs ● pour générer ◑, il récupère d'un nombre de points de stress égal aux points de blessure infligés.

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Guérison et Blessure.

- **Guérison** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour faire disparaître les états étourdi, immobilisé ou désorienté de l'une des cibles du pouvoir. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois.
- **Blessure** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour guérir une créature vivante au contact, y compris lui-même, d'un nombre de points de blessure égal aux dégâts qu'il a infligés à une cible. Cela compte comme l'utilisation d'un stimpack sur la cible (voir p. 226). Le personnage soigné ainsi gagne 1 point de conflit. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois, mais l'utilisateur doit choisir une cible différente chaque fois.

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Guérison et Blessure.

- **Guérison** : lorsque l'utilisateur effectue un **test de pouvoir de Guérison**, il peut le combiner avec un **test de Médecine Difficile (◆◆◆)**. S'il soigne un ou plusieurs points de blessure de la cible et réussit le test de Médecine, il peut également guérir une blessure critique sur la cible.
- **Blessure** : lorsque l'utilisateur effectue un **test de pouvoir de Blessure**, il peut le combiner avec un **test opposé de Médecine contre Résistance** (si le test n'était pas déjà opposé). S'il inflige un ou plusieurs points de blessure à la cible et réussit le test de Médecine, il peut également lui infliger une blessure critique, et peut dépenser ☯ ☯ pour ajouter +10 au jet (il peut dépenser ☯ ☯ plusieurs fois pour ajouter le bonus au jet à plusieurs reprises).

Amélioration d'Amplitude : l'amélioration d'Amplitude modifie Guérison et Blessure de la même manière. Dépensez ◑◑ pour augmenter le nombre de cibles affectées d'une valeur égale au nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois, ce qui augmente le nombre de cibles d'autant.

Amélioration de Maîtrise : l'amélioration de Maîtrise a des effets différents pour Guérison et Blessure.

- **Guérison** : l'utilisateur peut dépenser ◑◑◑◑ pour ressusciter une cible organique morte depuis la fin de son dernier tour. Retirez immédiatement la blessure critique ou l'effet qui a tué la cible. Ce pouvoir ne peut être activé qu'une fois par séance. Notez qu'en réalité, l'utilisateur récupère la cible aux portes de la mort, mais ne la ramène pas réellement à la vie.
- **Blessure** : lorsque ce pouvoir tue une cible organique, l'utilisateur peut rendre la vie à un personnage au contact qui est mort au cours de cette rencontre. Retirez immédiatement la blessure critique ou l'effet qui a tué le personnage. L'utilisateur et l'individu ramené à la vie par cette méthode gagnent tous les deux 7 points de conflit. Ce gain de conflit est lié à la perversion de la nature qui consiste à renvoyer une âme dans un corps alors que son heure a sonné. Les actes malfaisants associés, comme le meurtre d'un innocent, peuvent générer davantage de conflit (voir page 324). Ce pouvoir ne peut être activé qu'une fois par séance.

Amélioration de Portée : l'amélioration de Portée modifie Guérison et Blessure de la même manière. Dépensez ◑ pour augmenter la portée maximale à laquelle l'utilisateur de la Force peut affecter des cibles d'un nombre de niveaux égal au nombre d'Améliorations de Portée acquises. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui augmentent chacune la portée.

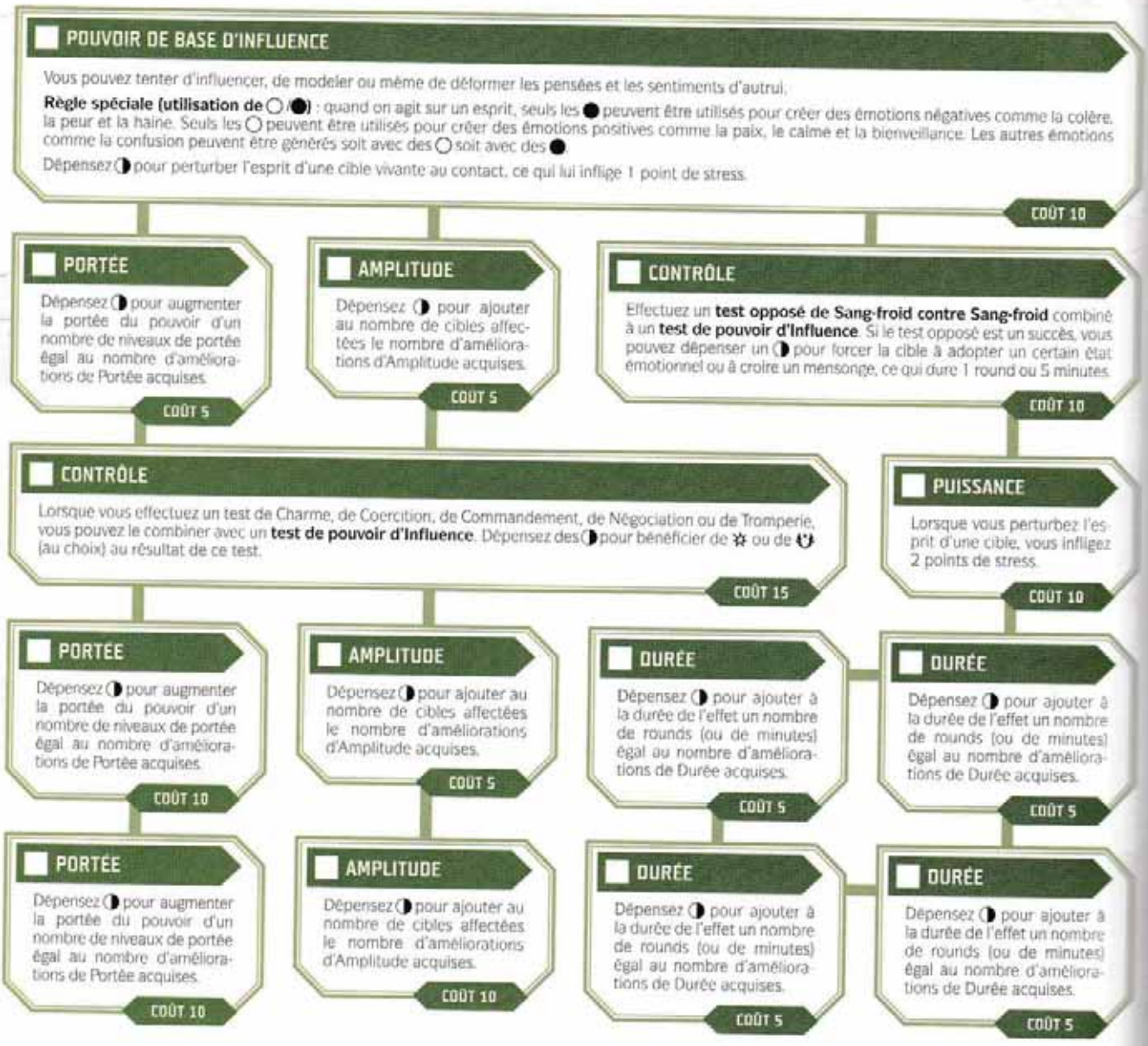
Amélioration de Puissance : l'amélioration de Puissance a des effets différents pour Guérison et Blessure.

- **Guérison** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour soigner 1 point de blessure supplémentaire de la cible par rang de Puissance acheté. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui augmentent chacune le nombre de points de blessure soignés.
- **Blessure** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour infliger 1 point de blessure supplémentaire par rang de Puissance acheté. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui augmentent chacune le nombre de points de blessure infligés.

Arborescence de pouvoir de la Force : Influence

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : INFLUENCE

La faculté d'influencer l'esprit d'autrui n'est pas à prendre la légère, et ce qui passe familièrement pour un « numéro d'hypnose » constitue en fait un pas sur la voie du côté obscur. Un utilisateur de la Force suffisamment puissant peut manipuler l'esprit des gens jusqu'à les convaincre de ce qu'il veut, ou apaiser une foule en colère. À l'inverse, il peut inciter la foule à une frénésie meurtrière, ou terroriser une âme au point de lui faire perdre la raison. C'est en cela que réside le danger d'Influence.

Néanmoins, ce pouvoir n'est pas mauvais en soi. Beaucoup d'utilisateurs de la Force l'emploient pour protéger les faibles ou pour se tirer d'une situation dangereuse sans recourir à la violence. Mieux vaut convaincre un garde de retourner à son poste que de le tuer.

La capacité première d'Influence, et sans conteste la plus grossière, permet à l'utilisateur d'infliger du stress à une cible vivante, en pressant son esprit jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse ou soit incapable d'agir. Cependant, nombre de capacités de contrôle permettent à l'utilisateur de la Force qui se spécialise en Influence d'accomplir des prouesses bien plus subtiles et plus impressionnantes.

POUVOIR DE BASE

La forme la plus élémentaire d'Influence ne permet pas à l'utilisateur de la Force de guider ou de modeler les pensées d'autrui. Il pourra « seulement » perturber leurs esprits en leur infligeant du stress et de la fatigue. Ce pouvoir autorise des activations multiples sur une ou plusieurs cibles. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur dépense ◑ pour perturber l'esprit d'une cible vivante au contact, lui infligeant 1 point de stress. Cet effet peut être activé plusieurs fois, augmentant le stress de 1 point chaque fois.

AMÉLIORATIONS

Lorsqu'il améliore son pouvoir, l'utilisateur peut choisir d'employer ses capacités pour influencer et manipuler des foules importantes, ou modifier directement les émotions et les pensées d'autrui.

Amélioration de Contrôle : pour altérer les pensées et les émotions d'un être vivant avec qui il se trouve au contact, l'utilisateur effectue un **test opposé de Sang-froid** contre la cible, combiné au test de pouvoir d'Influence. L'utilisateur doit dépenser ◑ et réussir le test. Il a alors le choix entre contraindre la cible à adopter un état émotionnel tel que la peur, la bienveillance ou la haine, ou lui faire croire quelque chose de faux (« ce ne sont pas ces droïdes que vous recherchez »). L'effet dure environ cinq minutes, ou un round lorsqu'il est déclenché en combat. Si l'utilisateur de la Force est capable d'affecter plusieurs cibles avec son pouvoir (par exemple grâce à l'amélioration d'Amplitude), il est libre de le faire, mais le test de Sang-froid doit alors soit être effectué contre l'esprit ayant le plus haut Sang-froid, soit avec une difficulté basée sur le nombre de cibles (au choix du MJ).

Amélioration de Contrôle : grâce à la Force, l'utilisateur acquiert la capacité d'accroître son charisme et son pouvoir de persuasion. Lorsqu'il effectue un test de Coercition, de Charme, de Commandement, de Tromperie ou de Négociation, il peut le combiner avec un **test de pouvoir d'Influence**. Il peut dépenser chaque ◑ obtenu pour gagner un ✲ ou un ☺ (au choix).

Amélioration de Puissance : lorsqu'il perturbe l'esprit d'une cible, l'utilisateur de la Force lui inflige 2 points de stress au lieu de 1.

Amélioration de Durée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour ajouter à la durée de l'effet un nombre de minutes ou de rounds de combat égal au nombre d'améliorations de Durée acquises. Il peut activer cette amélioration à plusieurs reprises, pour augmenter ainsi la durée de l'effet.

RÈGLE SPÉCIFIQUE AU POUVOIR INFLUENCE

Quand le pouvoir Influence est employé pour altérer les pensées ou les émotions d'autrui, les ○ ne peuvent donner que des points de Force visant à instiller des émotions négatives telles que la colère, la peur et la haine. Les points générés par ● ne peuvent servir qu'à faire naître des émotions positives telles que la paix, le calme et la bienveillance. Les autres émotions, telles que la confusion, peuvent être générées aussi bien par les ○ que par les ●. Cette règle s'ajoute à celle concernant l'utilisation des résultats ● et ○. Cela signifie que pour générer une émotion négative, le joueur devra obtenir un ○ aux dés, puis retourner un point de Destin et subir du stress.

Amélioration de Portée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter la distance à laquelle il peut atteindre l'esprit de ses cibles d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. Il peut activer cette amélioration à plusieurs reprises pour augmenter ainsi la portée du pouvoir.

Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter le nombre d'esprits affectés du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. Il peut activer cette amélioration à plusieurs reprises pour augmenter le nombre de cibles touchées.



Arborescence de pouvoir de la Force : Méditation de bataille

Prérequis : 2+ en valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR DE BASE DE MÉDITATION DE BATAILLE

Vous dirigez des alliés au combat, faisant d'eux une unité plus efficace.

Vous pouvez dépenser un ◑ pour ajouter un ✲ automatique à tous les tests accomplis par un nombre d'alliés au contact égal à votre Présence. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour suivant. Si vous employez ● pour générer des ◑ lors de votre test, réduisez la Volonté de chaque allié ciblé de 1 jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 15

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter au nombre de cible affectées votre valeur de Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 5

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter au nombre de cible affectées votre valeur de Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter au nombre de cible affectées votre valeur de Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 15

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter au nombre de cible affectées votre valeur de Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 20

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée du pouvoir d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée du pouvoir d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée du pouvoir d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 15

CONTRÔLE

Vous pouvez subir 4 points de stress pour modifier la portée du pouvoir de base et des améliorations de Portée, qui se calculent désormais selon l'échelle planétaire.

COÛT 20

CONTRÔLE

Lorsque vous effectuez un **test de Méditation de bataille**, vous pouvez y combiner un **test de Commandement Facile (◆)**. Si vous activez le pouvoir et réussissez le test, vous pouvez transmettre des instructions simples.

COÛT 10

PUISSANCE

Dépensez ◑◑ pour ajouter un ✲ supplémentaire à tous les tests des individus affectés.

COÛT 10

DURÉE

Engagez ○○○ afin que ce pouvoir reste actif pour chaque cible affectée tant qu'elle reste à portée.

COÛT 25

MAÎTRISE

Si aucun ● n'a été utilisé pour générer ◑, choisissez une compétence. Tant que les cibles sont sous l'effet de ce pouvoir, elles sont toutes considérées comme ayant autant de rangs dans cette compétence que celle qui dispose du plus de rangs. Si ● a été utilisé pour générer ◑, chaque cible affectée doit effectuer un **test de Sang-froid Facile (◆)** si elle souhaite résister aux ordres que vous donnez dans le cadre de ce pouvoir.

COÛT 25

POUVOIR DE LA FORCE : MÉDITATION DE BATAILLE

Certains utilisateurs de la Force savent guider leurs alliés par télépathie, coordonnant leurs actions de façon extraordinaire. Malheureusement, cette aide peut vite se transformer en domination, et ceux qui l'emploient doivent s'efforcer de maintenir un équilibre entre gant de velours et main de fer. Quant aux individus qui se soucient peu de détails comme la « morale » ou « la dignité des êtres intelligents », Méditation de bataille leur sert à contraindre des pions jetables à accomplir des actes ignobles qui servent leurs fins malsaines.

POUVOIR DE BASE

Le pouvoir de base de Méditation de bataille permet à un utilisateur de la Force d'influencer et de coordonner des groupes d'alliés, guidant leurs actes pour qu'ils agissent comme un tout unifié. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur peut dépenser un ◑ pour ajouter un ✲ automatique à tous les tests accomplis par un nombre de cibles amicales au contact égal à sa Présence. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin du tour suivant de l'utilisateur. S'il emploie ● pour générer des ◑ lors de ce test, réduisez la Volonté de chaque cible de 1 jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à un minimum de 1. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.



AMÉLIORATIONS

Amélioration de Contrôle : lorsque l'utilisateur effectue un **test de pouvoir de Méditation de bataille**, il peut y combiner un **test de Commandement Facile (◆)**. S'il génère assez de points de Force pour activer le pouvoir et réussit le test, il peut transmettre télépathiquement une instruction simple à chaque personnage affecté par ce pouvoir. Son exécution n'est pas obligatoire. Le destinataire la comprend, même s'il ne parle pas le langage de l'utilisateur.

Amélioration de Contrôle : avant de tenter de l'activer, l'utilisateur peut subir 4 points de stress pour modifier la portée du pouvoir de base de Méditation de bataille. Pour cette utilisation uniquement, elle passe à proche sur l'échelle planétaire, au lieu d'au contact à l'échelle individuelle. Dans ce cas, l'activation d'éventuelles améliorations de portée est également calculée à l'échelle planétaire.

Amélioration de Durée : après l'activation du pouvoir de base, l'utilisateur peut engager ⬡⬡⬡. Le pouvoir bénéficie d'un effet persistant : il reste actif sur chaque cible affectée tant qu'elle reste à portée. Si une cible sort de la zone d'effet, il s'interrompt pour elle, mais pas pour les autres. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour ajouter au nombre de cibles affectées la valeur de sa Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude achetées. Cette amélioration peut être activée à plusieurs reprises, pour accroître ainsi plusieurs fois le nombre de cibles affectées.

Amélioration de Maîtrise : si aucun ● n'a été utilisé pour générer ◑, l'utilisateur peut choisir une compétence. Tant que les cibles sont sous l'effet de ce pouvoir, elles sont toutes considérées comme ayant autant de rangs dans cette compétence que la cible possédant le nombre de rangs le plus élevé. Si ● a été utilisé pour générer ◑, chaque cible affectée doit effectuer un **test de Sang-froid Facile (◆)** si elle souhaite résister aux ordres donnés par l'utilisateur dans le cadre de ce pouvoir.

Amélioration de Portée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter la portée maximale à laquelle il peut affecter les cibles par l'intermédiaire de ce pouvoir. Chaque amélioration de Portée achetée permet d'augmenter la portée d'un niveau. Cette amélioration peut être activée à plusieurs reprises, pour accroître ainsi plusieurs fois la portée.

Amélioration de Puissance : l'utilisateur peut dépenser ◑◑ pour ajouter un ✲ supplémentaire à tous les tests des cibles. Cette amélioration peut être activée à plusieurs reprises, ce qui augmente ainsi le nombre de nouveaux ✲ générés.

Arborescence de pouvoir de la Force : Mystification

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR DE BASE DE MYSTIFICATION

Vous créez des illusions pour tromper ceux qui vous entourent.

Dépensez ◑ pour tromper les sens d'une cible vivante située au maximum à portée courte. Jusqu'au début de son prochain tour, la cible ne perçoit pas une personne ou un objet de gabarit 1 ou moins.

COÛT 15

PORTÉE

Dépensez ◑ pour accroître la portée maximale de ce pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

DURÉE

Engagez ○ ○ pour que ce pouvoir continue à faire effet sur les cibles affectées tant qu'elles restent à portée.

COÛT 5

PUISSANCE

Dépensez ◑ ◑ pour augmenter le gabarit de l'objet dissimulé ou de l'illusion créée de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 5

CONTRÔLE

Au lieu de dissimuler un objet ou une personne aux yeux de la cible, vous pouvez modifier l'apparence de cet objet ou de cette personne.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter au nombre de cibles affectées la valeur de votre caractéristique Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter au nombre de cibles affectées la valeur de votre caractéristique Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 10

PUISSANCE

Dépensez ◑ ◑ pour augmenter le gabarit de l'objet dissimulé ou de l'illusion créée de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 10

CONTRÔLE

Vous pouvez forcer la cible à percevoir un objet ou une personne illusoire. Vous devez réussir un **test de pouvoir de Mystification** combiné avec un **test en opposition de Tromperie contre Vigilance**.

COÛT 15

PORTÉE

Dépensez ◑ pour accroître la portée maximale de ce pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

CONTRÔLE

Engagez un ou plusieurs ○, ajoutez un ⊛ par ○ engagé à tous les tests de combat effectués contre l'utilisateur de la Force.

COÛT 15

PUISSANCE

Dépensez ◑ ◑ pour augmenter le gabarit de l'objet dissimulé ou de l'illusion créée de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 15

MAÎTRISE

Dépensez ◑◑ pour dissimuler un nombre d'objets supplémentaire égal à la somme de votre caractéristique Ruse et de votre compétence Tromperie (permet également de créer plus d'illusions).

COÛT 20

PORTÉE

Dépensez ◑ pour accroître la portée maximale de ce pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 15

PUISSANCE

Dépensez ◑◑ pour augmenter le gabarit de l'objet dissimulé ou de l'illusion créée de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 15

POUVOIR DE LA FORCE : MYSTIFICATION

La tromperie est une arme importante dans l'arsenal des utilisateurs de la Force. Elle leur permet de faire basculer un conflit en leur faveur, voire d'éviter les confrontations. Ceux qui maîtrisent les techniques de dissimulation peuvent se déplacer sans être vus parmi leurs ennemis, un talent précieux lorsque vous êtes traqué par l'Empire. Les illusionnistes les plus doués peuvent projeter des visions, égarant ainsi leurs poursuivants ou terrifiant leurs adversaires en leur imposant des images effroyables.

POUVOIR DE BASE

Le pouvoir de Mystification permet à son utilisateur de manipuler les sens d'autrui, trompant ses cibles de manière à leur cacher des gens ou des objets, ou leur faisant voir des illusions. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour tromper les sens d'une cible vivante située au maximum à portée courte. La cible ne perçoit pas la personne ou l'objet de gabarit 1 ou moins qui se trouve dans son champ de vision jusqu'au début du prochain tour de l'utilisateur de la Force. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

AMÉLIORATIONS

Amélioration de Contrôle : au lieu de dissimuler un objet ou une personne aux yeux de la cible grâce à ce pouvoir, l'utilisateur peut modifier l'apparence de cet objet ou de cette personne. La cible voit quelque chose ou quelqu'un d'autre.

Amélioration de Contrôle : au lieu de dissimuler un objet ou une personne aux yeux de la cible grâce à ce pouvoir, l'utilisateur suscite la vision d'un objet, d'une personne ou d'une créature illusoire. Cette illusion doit être de gabarit 1 ou moins. Pour y parvenir, l'utilisateur doit combiner son pouvoir avec un **test opposé de Tromperie contre Vigilance** (si le test n'était pas déjà opposé). Pour que la cible perçoive l'illusion, le test doit être réussi et générer assez de ◑ pour la créer. Si le personnage dépense ○ pour générer ◑ lors de ce test, les cibles visées par cette illusion perturbante subissent 1 point de stress par ◑ dépensé lors du test.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force gagne la capacité de brouiller sa propre forme aux yeux des autres. Les attaques qui le visent manquent les points vitaux et il bénéficie d'excellentes occasions de frapper. Le pouvoir gagne un effet persistant : engagez un ou plusieurs ⬣, et ajoutez automatiquement un ⚙ par ⬣ engagé à tous les tests de combat effectués contre l'utilisateur.

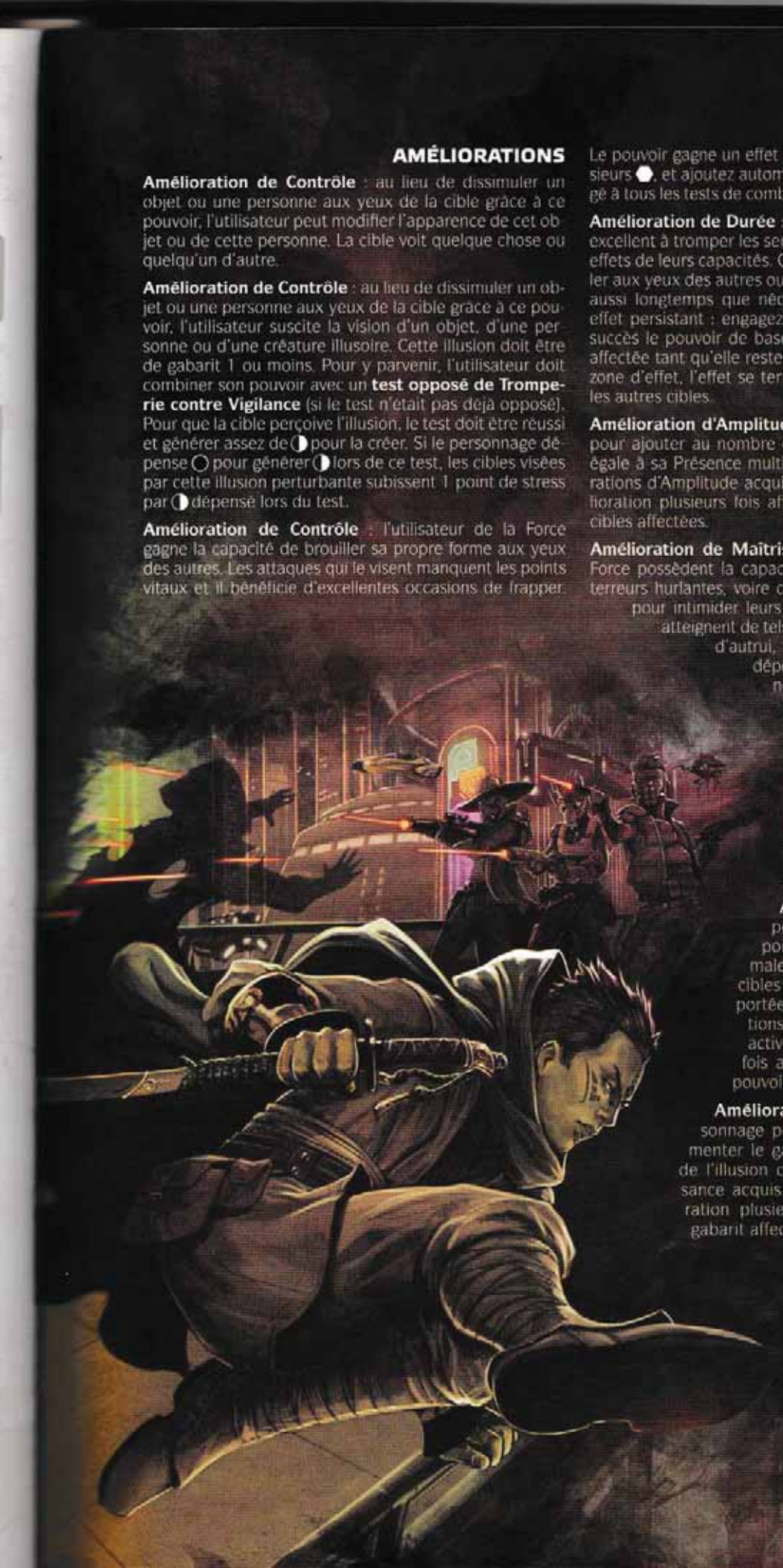
Amélioration de Durée : les utilisateurs de la Force qui excellent à tromper les sens d'autrui savent optimiser les effets de leurs capacités. Cela leur permet de se dissimuler aux yeux des autres ou de créer des illusions pendant aussi longtemps que nécessaire. Le pouvoir gagne un effet persistant : engagez ⬣ ⬣ après avoir activé avec succès le pouvoir de base. Il fait effet sur chaque cible affectée tant qu'elle reste à portée. Si la cible sort de la zone d'effet, l'effet se termine pour elle, mais pas pour les autres cibles.

Amélioration d'Amplitude : le personnage dépense ◑ pour ajouter au nombre de cibles affectées une valeur égale à sa Présence multipliée par le nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. Il peut activer cette amélioration plusieurs fois afin d'augmenter le nombre de cibles affectées.

Amélioration de Maîtrise : certains utilisateurs de la Force possèdent la capacité de projeter des hordes de terreurs hurlantes, voire des royaumes illusoires entiers, pour intimider leurs ennemis. Rares sont ceux qui atteignent de tels sommets de maîtrise des sens d'autrui, mais celui qui y parvient peut dépenser ◑ ◑ pour dissimuler un nombre d'objets supplémentaire ou créer un nombre d'illusions supplémentaires égal à la somme de sa caractéristique Ruse et de sa compétence Tromperie. Il peut activer cette amélioration plusieurs fois afin d'augmenter encore le nombre d'objets dissimulés ou d'illusions créées.

Amélioration de Portée : le personnage peut dépenser ◑ pour accroître la portée maximale à laquelle il peut affecter ses cibles d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. Il peut activer cette amélioration plusieurs fois afin d'augmenter la portée du pouvoir.

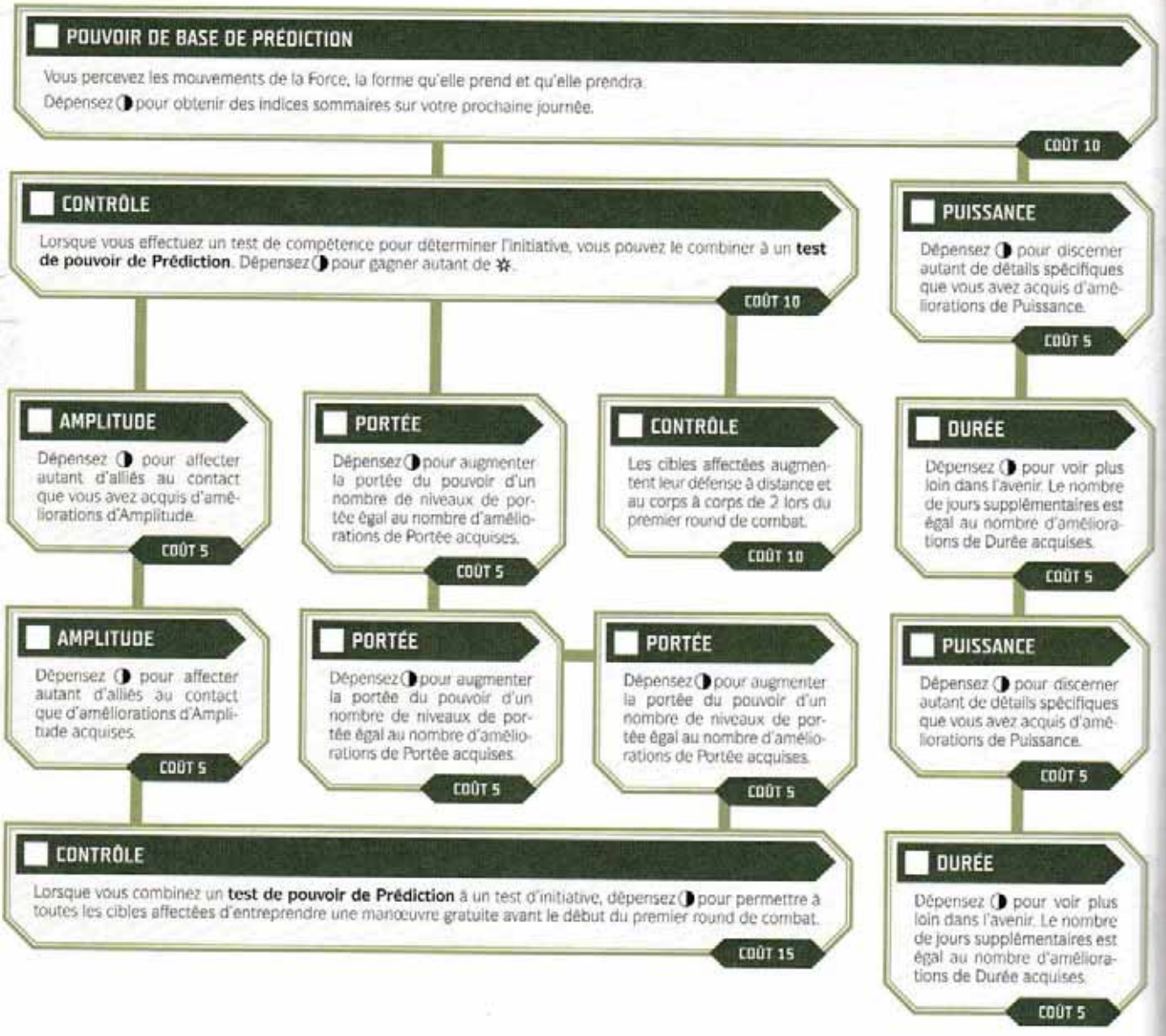
Amélioration de Puissance : le personnage peut dépenser ◑ ◑ pour augmenter le gabarit de l'objet dissimulé ou de l'illusion créée de 1 par rang de Puissance acquis. Il peut activer cette amélioration plusieurs fois afin d'augmenter le gabarit affecté par le pouvoir.



Arborescence de pouvoir de la Force : Prédiction

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : PRÉDICTION

Les adeptes de la Force ont souvent des illuminations soudaines, de brèves visions de personnes ou de situations. Ces rêves éveillés sont rarement clairs au point de leur permettre d'observer l'avenir sans la moindre ambiguïté, mais grâce à eux, le personnage s'arrête parfois pour réfléchir parce qu'il « a un mauvais pressentiment ».

Le pouvoir de précognition a été employé d'innombrables manières par les disciples de la Force au cours des âges. Certains y recourent pour apercevoir vaguement l'avenir lointain, d'autres s'en servent pour anticiper les mouvements de l'ennemi ou prévoir un événement imminent et autrement inattendu.

POUVOIR DE BASE

L'application la plus rudimentaire de Prédiction consiste à méditer sur la Force pour tenter de discerner des bribes de l'avenir proche. Ces indices prennent la forme d'images floues, d'échantillons sonores ou d'émotions élémentaires. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour gagner des indices sommaires sur sa prochaine journée. Le pouvoir de base ne permet pas de prévoir au-delà d'un jour.

PERTURBATIONS DANS LA FORCE

Tout changement brusque et violent survenant dans la galaxie crée une perturbation dans la Force. La mort cause les plus grands soubresauts, mais n'importe quel événement, de la naissance d'un enfant à un cataclysme galactique, peut provoquer une secousse qui propagera ses ondes de choc à travers la Force. Les utilisateurs de cette énergie mystique ressentent ses perturbations comme une sensation de malaise ou d'inconfort qui les prendrait soudainement. Bien que ce sentiment varie en intensité, aucune perturbation ne devrait être prise à la légère, car elles indiquent une transformation à l'œuvre dans la galaxie. C'est également à travers ces perturbations qu'un utilisateur de la Force peut savoir s'il est en présence d'autres objets ou êtres sensibles à la Force.

AMÉLIORATIONS

Il existe deux types d'améliorations pour Prédiction. Le premier permet d'aiguiser l'intuition du personnage concernant les actes d'autrui à court terme, notamment dans le cadre des combats. L'autre, plus ésotérique, consiste à se plonger plus loin dans l'avenir pour y puiser des détails précis.

Amélioration de Contrôle : lorsqu'il effectue un test de compétence pour déterminer l'initiative, l'utilisateur de la Force peut le combiner à un **test de pouvoir de Prédiction**. Il peut dépenser ◑ pour gagner des ✲. Cette amélioration autorise des activations multiples.

Amélioration de Contrôle : lorsqu'il combine un test de pouvoir de Prédiction à un test d'initiative, l'utilisateur de la Force peut dépenser ◑ pour permettre à toutes les cibles affectées d'entreprendre une manœuvre gratuite avant le début du premier round de combat. Cette amélioration ne peut pas bénéficier d'activations multiples.

Amélioration de Contrôle : lorsque l'utilisateur combine un test de pouvoir de Prédiction à un test d'initiative, toutes les cibles affectées par le pouvoir augmentent leur défense à distance et au corps à corps de 2 lors du premier round de combat.

Amélioration de Durée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour voir plus loin dans l'avenir. Le nombre de jours supplémentaires est égal au nombre d'améliorations de Durée acquises. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui accroissent d'autant le nombre de jours supplémentaires.

Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour affecter également des alliés au contact. Le nombre de personnes affectées est égal au nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui accroissent d'autant le nombre de cibles.

Amélioration de Portée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter la portée à laquelle il peut affecter ses alliés d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui accroissent d'autant la portée.

Amélioration de Puissance : lorsqu'il recourt au pouvoir de base de Prédiction, l'utilisateur de la Force peut dépenser ◑ pour discerner autant de détails spécifiques qu'il a acquis d'améliorations de Puissance. Cette amélioration autorise des activations multiples, qui accroissent d'autant le nombre de détails perçus.



Arborescence de pouvoir de la Force : Protection/Déchaînement

Prérequis : 3+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR DE BASE DE PROTECTION/DÉCHAÎNEMENT

Vous canalisez le flot d'énergie afin de vous protéger ou de protéger autrui, ou bien de frapper vos ennemis.

Protection : effectuez un **test de pouvoir de Protection**, combiné à un **test de Sang-froid Moyen (◆◆)**. Dépensez◑◑ pour réduire les dégâts d'une arme à énergie sur une cible au contact, utilisateur compris, d'un montant égal à sa Volonté plus 1 par ✲. Un utilisateur du côté obscur ne peut que se protéger lui même.

Déchaînement : effectuez un **test de pouvoir de Déchaînement** en tant qu'attaque à distance, combiné avec un **test de Sang-froid Moyen (◆◆)** afin d'en simuler la difficulté. Si le test réussit et que vous dépensez◑◑, l'attaque touche. Elle agit jusqu'à portée courte, ses dégâts de base sont égaux à la Volonté de l'utilisateur, et elle dispose d'une valeur de critique de 4. Vous recevez 1 point de conflit.

COÛT 20

PORTÉE

Dépensez ◑◑ pour augmenter la portée d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour diminuer ou augmenter les dégâts de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 5

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour diminuer ou augmenter les dégâts de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 10

CONTRÔLE

Protection : dépensez ✪ pour gagner une défense égale au nombre de ✪ dépensés.

Déchaînement : dépensez ✪ pour infliger 1 point de stress à la cible.

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ◑◑ pour augmenter la portée d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter 1 cible supplémentaire à portée par amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ◑◑ pour augmenter la portée d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

CONTRÔLE

Protection : dépensez ◑ pour que le pouvoir vous protège contre tous les types d'attaque.

Déchaînement : dépensez ◑ pour que votre attaque gagne l'attribut Enchevêtrement 2.

COÛT 15

AMPLITUDE

Dépensez ◑ pour ajouter 1 cible supplémentaire à portée par amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 20

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour diminuer ou augmenter les dégâts de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 15

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour diminuer ou augmenter les dégâts de 1 par amélioration de Puissance acquise.

COÛT 20

DURÉE

Protection : si aucun ● n'a généré de ◑, le pouvoir réduit les dégâts de toutes les attaques touchant la cible.

Déchaînement : dépensez ◑ pour donner à votre attaque l'attribut Incendiaire 2.

COÛT 15

CONTRÔLE

Protection : vous pouvez, si vous êtes un utilisateur du côté lumineux, dépenser 1 point de Destin pour utiliser Protection en tant que broutille hors tour une fois par séance.

Déchaînement : vous pouvez, si vous êtes un utilisateur du côté obscur, dépenser 1 point de Destin pour utiliser Déchaînement en tant que manœuvre une fois par séance.

COÛT 25

MAÎTRISE

Protection : si vous êtes un utilisateur du côté lumineux, vous pouvez dépenser◑◑ pour renvoyer toutes les attaques que vous arrivez à réduire à 0 dégât (avant encaissement). Vous infligez alors à l'attaquant des dégâts égaux à ceux de l'attaque initiale.

Déchaînement : si vous êtes un utilisateur du côté obscur, vous pouvez dépenser◑ pour réduire la valeur de critique de l'attaque de 1.

COÛT 25

POUVOIR DE LA FORCE : PROTECTION/ DÉCHAÎNEMENT

En puisant dans la Force, ses utilisateurs peuvent se protéger et protéger les autres. Manié par un individu imprégné par le côté obscur, le même pouvoir peut être employé à des fins sinistres, et lui servir à projeter des éclairs de ses mains nues, ou à envelopper ses cibles d'un froid glacial et meurtrier.

POUVOIR DE BASE

Contrairement à la plupart des pouvoirs de la Force, la forme de base de Protection/Déchaînement peut être employée de deux manières différentes.

Lorsqu'un personnage achète le pouvoir de base de Protection/Déchaînement, il gagne les deux capacités. Chaque fois qu'un personnage l'emploie, il doit choisir la version dont il se sert et ne reçoit que les effets associés à son choix. Chaque amélioration achetée affecte à la fois Protection et Déchaînement, mais certaines les modifient de manière différente.

PROTECTION

Le pouvoir de base de Protection permet à un utilisateur de la Force de se protéger ou de protéger un allié contre

une attaque énergétique. Un utilisateur du côté obscur ne peut pas employer Protection pour défendre des alliés. Il peut en revanche se défendre lui-même. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur choisit un allié avec qui il est au contact, y compris lui-même, et effectue un **test de pouvoir de Protection**, combiné à un **test de Sang-froid Moyen (◆ ◆)**. Pour ériger la barrière de Force, il doit dépenser ◑◑ et réussir le test de Sang-froid. Une fois que la barrière est activée, si la cible du pouvoir est touchée par un tir de blaster, un pouvoir de la Force, un sabre laser ou toute autre attaque énergétique avant le début du prochain tour de l'utilisateur, le personnage peut réduire les dégâts d'un montant égal à sa Volonté plus le nombre de ✲ du test de Sang-froid. Le pouvoir ne peut que réduire les dégâts d'une seule attaque pendant sa durée. Les utilisateurs du côté obscur de la Force ne peuvent employer Protection que pour eux-mêmes. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

DÉCHAÎNEMENT

Le pouvoir de base de Déchaînement permet à son utilisateur de toucher un ennemi au moyen d'une rafale d'émotions matérialisées. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur de la Force effectue un **test de pouvoir de Déchaînement** combiné à une attaque à distance. Celle-ci utilise un **test de Sang-froid Moyen (◆ ◆)** plutôt que la difficulté normale des attaques à distance, et ne réussit que si l'utilisateur dépense également ◑◑. L'attaque a une portée courte, des dégâts de base égaux à la Volonté de l'utilisateur et une valeur de Critique de 4. L'utilisateur gagne 1 point de conflit. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

AMÉLIORATIONS

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Protection et Déchaînement.

- **Protection** : l'utilisateur peut dépenser ❍ pour gagner une défense au corps à corps et à distance égale aux ❍ dépensés. Ceci dure jusqu'au début de son tour suivant.
- **Déchaînement** : l'utilisateur peut dépenser ❍ sur son test de Sang-froid afin d'infliger 1 point de stress à sa cible (en ignorant l'encaissement).

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Protection et Déchaînement.

- **Protection** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour que la barrière le protège contre tous les types d'attaque plutôt que contre les attaques énergétiques uniquement. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.
- **Déchaînement** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour que l'attaque gagne l'attribut Enchevêtrement 2. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Contrôle : cette amélioration de Contrôle a des effets différents pour Protection et Déchaînement.

- **Protection** : un utilisateur du côté lumineux peut, une fois par séance, dépenser un point de Destin pour utiliser Protection en tant que broutille hors tour.
- **Déchaînement** : un utilisateur du côté obscur peut, une fois par séance, dépenser un point de Destin pour utiliser Déchaînement en tant que manœuvre.

Amélioration de Durée : cette amélioration de Durée a des effets différents pour Protection et Déchaînement.

- **Protection** : si aucun ● n'a été utilisé pour générer ◑, la barrière de force couvrira toutes les attaques énergétiques visant la cible jusqu'au début du prochain tour de l'utilisateur (au lieu de se limiter à la prochaine attaque énergétique).
- **Déchaînement** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour donner à l'attaque l'attribut Incendiaire 2. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration d'Amplitude : cette amélioration d'Amplitude a des effets différents pour Protection et Déchaînement.

- **Protection** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter le nombre de cibles affectées par ce pouvoir d'une valeur égale au nombre d'améliorations d'Amplitudes acquises. Il ne peut toutefois réduire les dégâts que d'une seule attaque parmi toutes les cibles affectées. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois afin d'augmenter le nombre de cibles protégées.
- **Déchaînement** : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour infliger un coup supplémentaire à un nombre de cibles au contact de la cible originale égal à la quantité d'améliorations d'Amplitude acquises. Ce coup inflige les mêmes dégâts que la frappe initiale. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois afin d'augmenter le nombre de coups infligés. Chaque cible ne peut être frappée qu'une fois.

Amélioration de Maîtrise : l'amélioration de Maîtrise a des effets différents pour Protection et Déchaînement.

- **Protection** : avec cette amélioration, l'utilisateur de la Force gagne la clarté d'esprit nécessaire pour laisser l'énergie et l'agression s'écouler sans dommage à travers lui, puis revenir vers son agresseur. Un utilisateur du côté lumineux peut dépenser ◑◑ pour retourner à l'envoyeur toutes les attaques qui seraient réduites à 0 dégâts (avant encaissement) par ce pouvoir. Chaque attaque renvoyée de cette manière inflige à l'attaquant initial la quantité de dégâts qu'elle aurait infligée à l'utilisateur avant l'application du pouvoir Protection.
- **Déchaînement** : cette amélioration représente la maîtrise de l'ultime technique du côté obscur, la terrible foudre de la Force. Un utilisateur du côté obscur peut dépenser ◑ pour réduire la valeur de critique de l'attaque de 1.

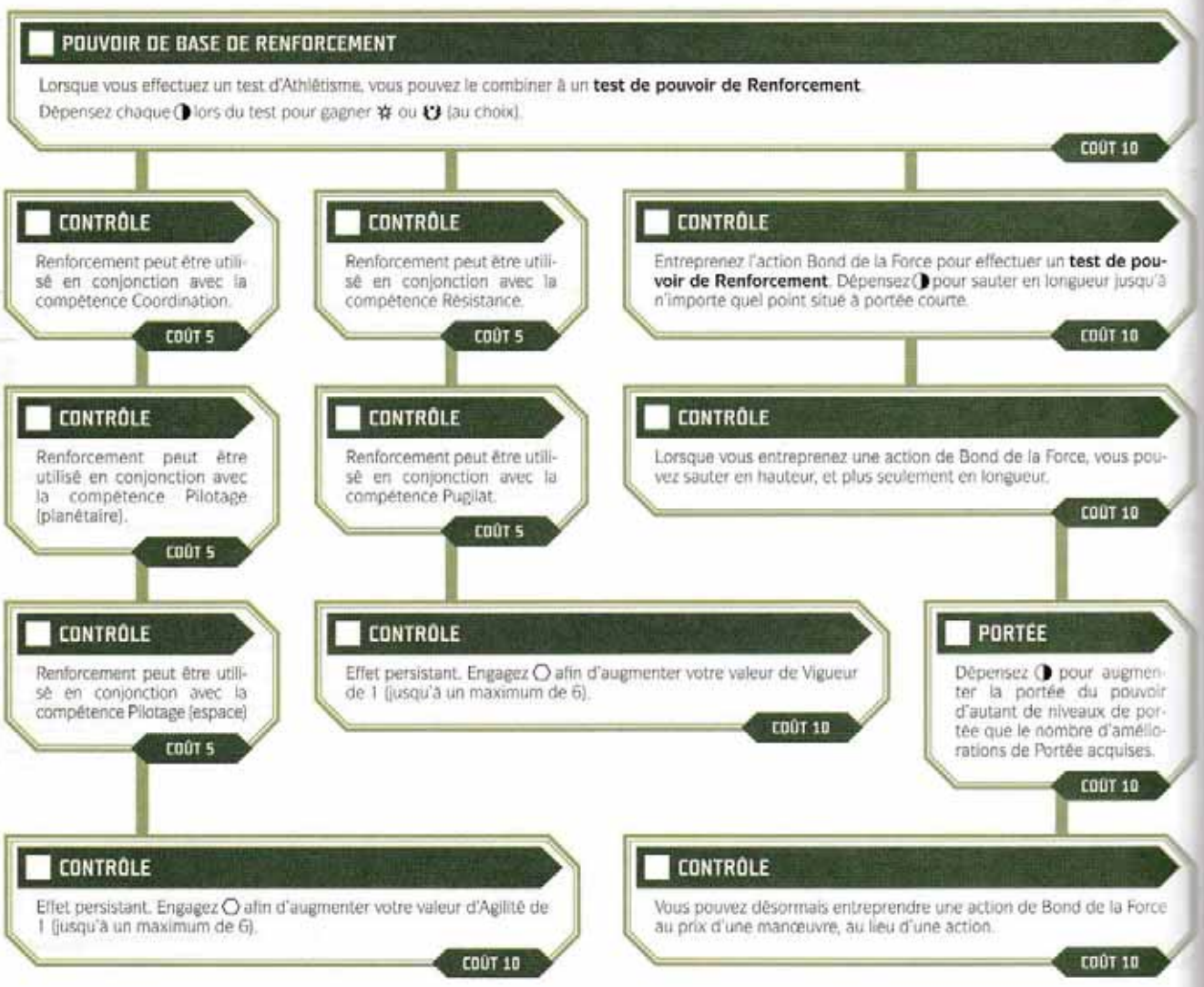
Amélioration de Portée : l'amélioration de Portée modifie Protection et Déchaînement de la même manière. Dépensez ◑◑ pour augmenter la portée maximale à laquelle l'utilisateur de la Force peut affecter des cibles avec ce pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois afin d'augmenter la portée du pouvoir.

Amélioration de Puissance : l'amélioration de Puissance modifie Protection et Déchaînement de la même manière. Dépensez ◑ pour augmenter la réduction des dégâts apportée par Protection de 1 par amélioration de Puissance, ou dépensez ◑ pour ajouter 1 point de dégât par amélioration de Puissance aux dégâts de base de Déchaînement pour cette attaque. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois.

Arborescence de pouvoir de la Force : Renforcement

CAPACITÉ DE LA FORCE

Prérequis : 1+ en Valeur de Force



POUVOIR DE LA FORCE : RENFORCEMENT

L'une des applications les plus évidentes de la Force consiste à accroître la vigueur corporelle. Effectuer des bonds impossibles, courir à des vitesses inouïes et déployer une puissance physique impensable, tout cela devient ainsi accessible. La Force est littéralement le carburant de ces prouesses corporelles. Pour la plupart des adeptes, il s'agit d'une manifestation relativement simple, permettant de dépasser ses limites et de s'affranchir de la fatigue. Avec de la pratique, beaucoup parviennent à explorer des domaines beaucoup plus vastes que la simple puissance brute. La Force leur permet de réaliser des prodiges acrobatiques et de faire preuve d'une dextérité hors-norme.

POUVOIR DE BASE

Renforcement permet aux utilisateurs de la Force d'accomplir des actions qui dépassent de loin leurs capacités naturelles. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- Lorsqu'il effectue un test d'Athlétisme, l'utilisateur de la Force peut le combiner à un **test de pouvoir de Renforcement**. Il peut dépenser ◑ pour gagner ✲ ou ❍, au choix. Notez qu'il s'agit d'un test de pouvoir de la Force à tous les égards, il est simplement combiné avec le test de compétence.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de ce pouvoir sont de deux types. L'utilisateur de la Force peut choisir d'améliorer ses capacités existantes, ses compétences ou son potentiel physique naturel. Il peut aussi employer ce pouvoir pour réaliser des prodiges physiques inimaginables pour un être normal, comme bondir à des distances phénoménales ou des hauteurs incroyables.

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Coordination.

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pilotage (planétaire).

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pilotage (espace).

Amélioration de Contrôle : en engageant ⬡, ce pouvoir bénéficie d'un effet persistant. L'utilisateur augmente sa valeur d'Agilité de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Résistance.

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pugilat.

Amélioration de Contrôle : en engageant ⬡, ce pouvoir bénéficie d'un effet persistant. L'utilisateur augmente sa valeur de Vigueur de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur peut entreprendre une action de Bond de la Force. Il effectue un **test de pouvoir de Renforcement** et peut dépenser ◑ pour sauter en longueur jusqu'à n'importe quel point situé à portée courte. Ce bond permet de passer des obstacles et de survoler des terrains impraticables, mais pas de sauter directement à la verticale. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Contrôle : lorsqu'il entreprend une action de Bond de la Force, l'utilisateur peut atteindre n'importe quel point à portée horizontale ou à verticale.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force peut désormais entreprendre une action de Bond de la Force au prix d'une manœuvre, au lieu d'une action.

Amélioration de Portée : l'utilisateur dépense ◑ pour augmenter la portée maximale de l'équivalent du nombre d'améliorations de Portée acquises. Il ne peut pas activer cette amélioration plusieurs fois. Souvenez-vous que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets du pouvoir.



Arborescence de pouvoir de la Force : Saisie

Prérequis : 2+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR DE BASE DE SAISIE

Vous immobilisez une cible, l'empêchant d'agir.

Dépensez ◑ pour immobiliser une cible à courte portée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si vous avez utilisé ● pour générer ◑ lors du test, la victime subit 1 point de blessure par ◑ dépensé (ignorez l'encaissement).

COÛT 15

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée du pouvoir d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ◑◑ pour affecter 1 cible additionnelle par amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 15

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour désorienter la cible pendant un nombre de rounds égal au nombre d'améliorations de Puissance acquises.

COÛT 5

CONTRÔLE

Dépensez ◑ Lorsqu'une cible affectée par Saisie entreprend une action, elle encaisse un nombre de points de stress égal à votre Volonté.

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée du pouvoir d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 15

AMPLITUDE

Dépensez ◑◑ pour affecter 1 cible additionnelle par amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 20

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour désorienter la cible pendant un nombre de rounds égal au nombre d'améliorations de Puissance acquises.

COÛT 10

DURÉE

Engagez ⬡⬡⬡ pour maintenir l'effet du pouvoir sur chaque cible affectée.

COÛT 15

CONTRÔLE

Dépensez ◑ pour déplacer la cible d'un niveau de portée, la rapprochant ou l'éloignant de vous.

COÛT 10

AMPLITUDE

Dépensez ◑◑ pour affecter 1 cible additionnelle par amélioration d'Amplitude acquise.

COÛT 25

PUISSANCE

Dépensez ◑ pour désorienter la cible pendant un nombre de rounds égal au nombre d'améliorations de Puissance acquises.

COÛT 15

PORTÉE

Dépensez ◑ pour augmenter la portée du pouvoir d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 20

MAÎTRISE

Lorsque vous effectuez un test de pouvoir de Saisie, si le test n'était pas déjà opposé, vous pouvez y adjoindre un **test opposé de Sang-froid contre Sang-froid** contre l'une des cibles du pouvoir. Si le test est réussi et qu'aucun ● n'a été utilisé pour générer ◑, vous étourdissez la cible jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le test est un succès et que vous avez utilisé ● pour générer des ◑, la cible souffre immédiatement d'une Blessure critique avec un +10 au jet par ◑ dépensé lors du test de pouvoir.

COÛT 25

POUVOIR DE LA FORCE : SAISIE

Les utilisateurs de la Force dotés d'aptitudes télékinétiques peuvent empêcher leurs cibles de bouger ou d'attaquer. Utilisé avec un cœur paisible, ce pouvoir est un puissant outil défensif, qui utilise la Force pour arrêter un ennemi sans le blesser. Bien sûr, une fois que l'ennemi en question se trouve entre les mains de l'utilisateur de la Force, l'écraser devient une tentation...

POUVOIR DE BASE

Grâce au pouvoir de base de Saisie, l'utilisateur de la Force peut immobiliser ses cibles, les empêchant de se faire du mal ou d'en infliger à autrui. La dépense de points de Force du pouvoir de base s'effectue ainsi :

- L'utilisateur peut dépenser ◑ pour immobiliser une cible à portée courte jusqu'à la fin de son prochain tour. Si, lors du test, il s'est servi de ● pour générer ◑, la victime subit 1 point de blessure par ◑ dépensé (ignorez l'encaissement). Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.

AMÉLIORATIONS

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour déplacer immédiatement la cible d'un niveau de portée, la rapprochant ou l'éloignant de lui. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur peut dépenser ◑. Lorsqu'une cible affectée par Saisie entreprend une action, elle encaisse un nombre de points de stress égal à la Volonté de l'utilisateur. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Durée : après l'activation du pouvoir de base, l'utilisateur peut engager ⬡⬡⬡. Le pouvoir gagne un effet persistant : si une cible a été immobilisée ou étourdie par ce pouvoir, elle le reste aussi longtemps que les ⬡⬡⬡ restent engagés ou que la cible demeure à portée. Si la cible se déplace hors de la portée de ce pouvoir, l'effet s'interrompt pour elle, mais pas pour d'éventuelles autres cibles. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur peut dépenser ◑◑ pour augmenter le nombre de cibles affectées d'une valeur égale au nombre d'améliorations d'Amplitude achetées. Cette amélioration peut être activée à plusieurs reprises, pour accroître ainsi plusieurs fois le nombre de cibles affectées.

Amélioration de Maîtrise : lorsque l'utilisateur effectue un test de pouvoir de Saisie, si ce test n'était pas déjà opposé, il peut y adjoindre un test de Sang-froid contre Sang-froid. Pour activer cette amélioration, il doit générer assez de ◑ pour activer le pouvoir et réussir le test opposé. Si aucun ● n'est utilisé pour générer ◑, l'utilisateur étourdit la cible jusqu'à la fin du prochain tour de cette dernière. Si l'utilisateur réussit et a utilisé ● pour générer des ◑, la cible subit immédiatement 1 Blessure critique avec un modificateur de +10 au jet par ◑ dépensé lors du test de pouvoir.

LES POUVOIRS DE LA FORCE ET LA NARRATION

Les pouvoirs présentés dans **Force et Destinée** sont conçus pour coller au style narratif du jeu, et leur description demeure donc assez ouverte. Si les joueurs souhaitent utiliser leurs pouvoirs de la Force d'une façon qui dépasse le cadre proposé, le MJ devrait envisager d'accepter, à condition que ce ne soit ni trop abusif ni trop éloigné du pouvoir original. Autrement dit, les joueurs comme le MJ sont encouragés à se montrer créatifs avec les pouvoirs de la Force.

Par exemple, un personnage sensible à la Force voit un allié perdre l'équilibre et tomber d'un balcon. Même si le groupe n'est pas dans une phase de temps structuré, le MJ peut tout à fait permettre au personnage d'effectuer un test de son pouvoir de Déplacement ou de Saisie, pour voir s'il parvient à rattraper son ami avant que ce dernier ne touche le sol.

Amélioration de Portée : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour augmenter la portée maximum à laquelle il peut affecter des cibles. Cette dépense permet d'ajouter un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'amélioration de Portée achetées. Cette amélioration peut être activée à plusieurs reprises, pour accroître ainsi plusieurs fois la portée.

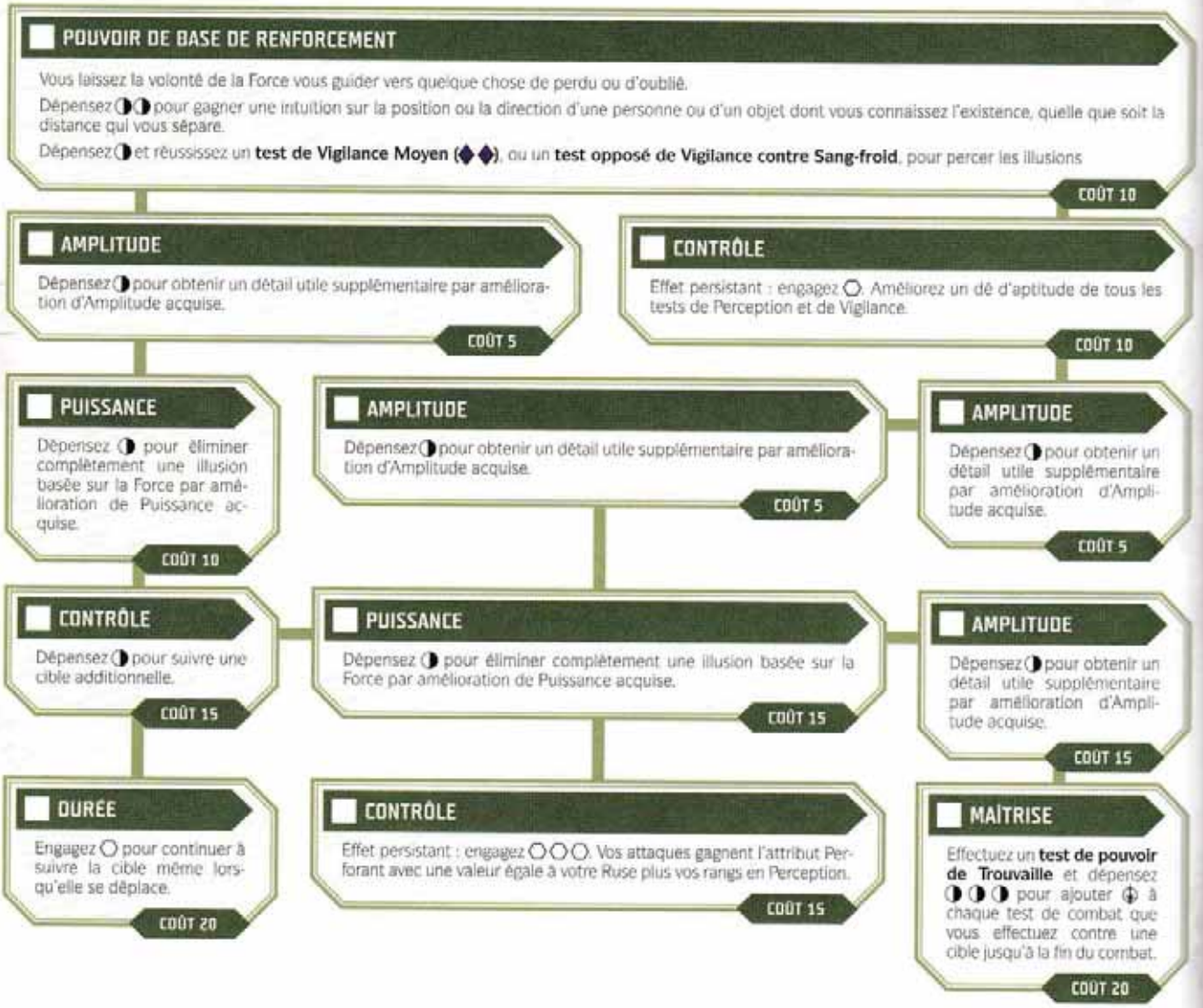
Amélioration de Puissance : l'utilisateur peut dépenser ◑ pour désorienter la cible pendant un nombre de rounds égal au nombre d'améliorations de Puissance achetées. Cette amélioration peut être activée à plusieurs reprises, pour accroître ainsi plusieurs fois le nombre de rounds.



Arborescence de pouvoir de la Force : Trouvaille

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : TROUVAILLE

L'utilisateur de la Force projette son œil spirituel à la recherche de quelque chose de perdu, d'oublié ou de dissimulé. D'innombrables traditions de la Force éparpillées dans la galaxie ont associé des pratiques et des techniques différentes à ce pouvoir. Des cultures tribales l'emploient pour traquer des proies, des ordres d'assassins s'en servent pour repérer tous ceux qui défient l'orthodoxie, mais son effet de base reste identique : ceux qui suivent les voies de la Force peuvent tout découvrir, quelle que soit la distance qui les sépare de leur proie dans l'espace ou le temps.

POUVOIR DE BASE

Le pouvoir de base de Trouvaille permet à l'utilisateur de la Force de découvrir des choses éloignées ou de briser les illusions qui peuvent dissimuler sa cible. La dépense de points de Force du pouvoir de base peut s'effectuer de deux manières :

- L'utilisateur peut dépenser ◑◑ pour gagner une intuition sur la position ou la direction d'une personne ou d'un objet dont il connaît l'existence, quelle que soit la distance qui les sépare. Ce pouvoir n'autorise pas d'activations multiples.
- L'utilisateur peut combiner un test de ce pouvoir avec un **test de Vigilance Moyen (◆◆)** pour percer les illusions, qu'elles viennent de la technologie ou de

sources plus ésotériques. Ce pouvoir fonctionne sur les champs de camouflage, les hologrammes, les illusions de la Force, et même, si le MJ l'accepte, sur les déguisements physiques. En revanche, il n'a pas d'effet direct sur les mensonges, qu'ils soient écrits ou oraux. Pour dévoiler la tromperie, le personnage doit dépenser ◑ pour activer le pouvoir et réussir le **test de Vigilance Moyen (◆◆)**, ou un **test opposé de Vigilance contre Sang-froid** si les illusions sont créées par un autre utilisateur de la Force). En cas de réussite, les sens surnaturels de l'utilisateur percent le voile de la tromperie et perçoivent la vérité.

AMÉLIORATIONS

Amélioration de Contrôle : dépensez ◑ pour suivre une cible additionnelle lorsque vous utilisez ce pouvoir. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force devient plus sensible aux indices subtils du monde qui l'entoure, et se révèle capable d'aiguiser son esprit au point de percer à jour toutes les diversions qui masquent des détails importants. En engageant ⬡, ce pouvoir gagne un effet persistant : améliorez un dé d'aptitude de tous les tests de Perception et de Vigilance. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Contrôle : la Force englobe toutes les existences et renferme le secret de toutes les fins. De temps en temps, un utilisateur de la Force particulièrement sensible peut repérer ces lignes de faille dans l'univers et, à travers elles, découvrir une occasion unique ou le talon d'Achille d'un adversaire. Pour un utilisateur de la Force qui a perfectionné cette capacité, toutes les vulnérabilités et toutes les fissures dans la plus épaisse des armures sont mises à nu. En engageant ⬡⬡⬡, ce pouvoir gagne un effet persistant : les attaques de l'utilisateur bénéficient de l'attribut Perforant avec une valeur égale à sa Ruse plus ses rangs en Perception (ou augmente la valeur d'un attribut Perforant préexistant d'autant).

Amélioration de Durée : si l'utilisateur engage ⬡, ce pouvoir gagne un effet persistant. Après avoir activé le pouvoir de base pour apprendre la direction d'une personne ou d'un objet, l'utilisateur de la Force a conscience de ses mouvements. Il sent où la cible s'est déplacée et connaît la nouvelle direction à suivre pour l'atteindre.

Amélioration d'Amplitude : dépensez ◑ pour obtenir un détail utile supplémentaire par amélioration d'Amplitude. Lorsque vous utilisez le pouvoir de base pour rechercher une cible, il peut donner son emplacement, sa direction ou le chemin à parcourir pour l'atteindre. Ces détails peuvent comporter de rapides flashs associant images, sons, odeurs, endroits marquants ou même courtes visions, selon les besoins du MJ. Par exemple, si le pouvoir de base révèle que la cible se dirigeait vers le système de Yavin, le MJ peut faire en sorte que cette amélioration apporte l'image de la lumière brillant à travers les feuilles d'un grand arbre. Cela donne à l'utilisateur un indice important sur la planète (ou la lune) où la cible a choisi de se cacher. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois.

Amélioration de Maîtrise : l'utilisateur de la Force examine la cible avec son esprit, suivant le flux d'énergie jusqu'à la faiblesse qui lui sera fatale. L'utilisateur effectue un test de Force en tant qu'action, et choisit un ennemi qu'il peut percevoir. S'il dépense au moins ◑◑◑, il ajoute ✦ à chaque test de combat qu'il effectue contre la cible jusqu'à la fin du combat. Cette amélioration n'autorise pas d'activations multiples.

Amélioration de Puissance : l'utilisateur dépense ◑ pour éliminer complètement une illusion basée sur la Force par amélioration de Puissance acquise, au lieu de juste voir au travers comme lorsqu'il emploie le pouvoir de base. Les illusions de la Force bannies ainsi cessent d'agir contre toutes les cibles affectées précédemment, et disparaissent comme de la brume au soleil. Cette amélioration peut être activée plusieurs fois.





IX

LE MAÎTRE DU JEU

« Qu'y a-t-il là dedans ? »

« Ce que tu y apporteras. »

– Luke Skywalker et Maître Yoda

Bienvenue pour vos premiers pas de maître du jeu dans **Force et destinée**. Maîtriser une partie de jeu de rôle procure autant de satisfaction qu'incarner un personnage, mais ce sont des expériences différentes à bien des égards. Ce chapitre se propose de fournir aux MJ novices et expérimentés les informations qui leur permettront de relever le défi, et de devenir des MJ de *Star Wars* accomplis et appréciés.

Un maître du jeu prend souvent beaucoup de plaisir à voir les joueurs s'engager dans une histoire et se l'approprier. Imaginons la scène suivante : un PJ exerce une manipulation mentale sur un garde pour qu'il laisse entrer ses amis dans une baie d'accostage sécurisée, pendant qu'un autre utilise la Force pour projeter une navette en travers du chemin des stormtroopers qui viennent de débouler dans la pièce. Soudain, une perturbation de la Force trouble l'assemblée au moment précis où un Inquisiteur surgit, armé de son sabre laser, prêt à en découdre. Que vont-ils faire ? Étant donné que leur but initial consistait à s'échapper de la station, il serait plus sage de battre en retraite. Au lieu de cela, les PJ dégainent leurs armes et se ruent sur leurs ennemis. À présent, comment le MJ réagira-t-il ? Souriant devant leur culot, il réfléchit rapidement à de nouvelles options.

Le maître du jeu endosse de nombreuses responsabilités dans le déroulement d'une partie. C'est lui qui crée le cadre général de l'aventure ; il interagit constamment avec les joueurs et décrit en détail les situations auxquelles leurs personnages sont confrontés. Le MJ incarne tous les PNJ qu'ils rencontrent et dépeint tous les lieux où ils se rendent. Il doit être capable de réfléchir vite et d'improviser à tout moment.

La tâche paraît ardue, mais fort heureusement, personne n'attend d'un MJ la perfection sur tous ces plans. Son objectif principal doit être de faire vivre une expérience amusante et mémorable aux joueurs. Maîtriser une partie de jeu de rôle pour ses amis ne revient pas à arbitrer une compétition sportive. Quand une situation imprévue nécessite que l'on doive réfléchir à un point de règles, mieux vaut prendre une décision rapide sur l'instant, quitte à l'amender après réflexion. La coopération entre le MJ et les joueurs est la condition indispensable pour passer un agréable moment.

Ce chapitre porte sur le rôle du MJ dans la partie. La première section s'intéresse aux aspects pratiques de la maîtrise d'une session de jeu, et plus particulièrement à la création de personnages, à l'interaction entre les joueurs et aux points d'expérience. La deuxième explique la manière d'arbitrer certaines règles et options spécifiques telles que la Moralité et la peur. La dernière aborde l'élaboration d'aventures et de campagnes.

JOUER UNE PARTIE DE FORCE ET DESTINÉE

Une session de **Force et destinée** nécessite des joueurs, une certaine préparation, la connaissance des règles, et l'envie de devenir les acteurs d'une histoire palpitante et amusante. Ce début de chapitre guide les MJ novices ou expérimentés à travers les différentes étapes d'une partie, en commençant par la toute première session de jeu. Les premières sections, de **Rassembler les joueurs** à **Poursuivre l'histoire**, sont destinées aux MJ débutants. Les conseils ultérieurs s'adressent aux MJ bénéficiant déjà d'une petite expérience, et peuvent être ignorés pour le moment par ceux qui se préparent à maîtriser leur toute première partie.

RASSEMBLER LES JOUEURS

Un jeu nécessite en tout premier lieu des joueurs. Le MJ doit d'abord les chercher dans son cercle d'amis. Qu'ils aient déjà joué ou non aux jeux de rôle n'est pas un problème. Grâce à la popularité des films *Star Wars*, il y a de fortes chances qu'ils aient au moins une connaissance minimale de l'univers et une idée générale des enjeux, des décors et des événements majeurs, ce qui facilitera leur initiation par rapport à un jeu de rôle ne bénéficiant pas de cette toile de fond cinématographique. Il est également possible de recruter des participants dans un club local, un magasin de jeux, une convention ou une association de jeu sur Internet. Il en va de même pour des joueurs cherchant un MJ.

Pour une première partie ou pour des aventures rapides, il est moins essentiel de bénéficier d'une alchimie au sein du groupe que pour une campagne prolongée. Quoi qu'il en soit, les MJ et les joueurs feraient mieux de s'efforcer de recruter des camarades de jeu qui sont sur la même longueur d'onde qu'eux. Il est toujours préférable que tous apprécient un style de jeu similaire, et aient les mêmes attentes et idées sur la façon de jouer. Si c'est la première partie qu'il maîtrise, le MJ devrait en informer les joueurs. Ceux-ci seront plus enclins à l'indulgence, en lui laissant le temps de se familiariser avec le système. Et s'ils sont eux-mêmes des habitués de la maîtrise, ils pourront faire profiter le novice de leurs conseils.

PRÉPARER ET MAÎTRISER SA PREMIÈRE PARTIE

La préparation de la partie est une des principales tâches du MJ. Vous trouverez des conseils détaillés sur le sujet un peu plus loin dans le chapitre. Pour le moment, la première chose à faire consiste à lire les règles. Pour sa première partie, le MJ n'a pas à les connaître par cœur ni à en comprendre toutes les implications ; son aisance avec le système de jeu grandira au fur et à mesure des sessions. Il doit se concentrer sur les règles de création des personnages, car c'est le premier contact que les joueurs auront avec les mécanismes de jeu, et ils auront généralement besoin de son aide.

Le MJ devrait commencer par lire le **Chapitre I : Règles du jeu** pour se familiariser avec la mécanique de jeu. Puis il devrait s'intéresser au système de création des personnages (cf. **Chapitre II : Création de personnage**), même s'il n'est pas nécessaire de lire les descriptions de chaque talent et équipement (ni les chapitres qui leur sont associés, du moins pour le moment). Par ailleurs, le MJ devrait également comprendre les bases du combat. Connaître les règles d'utilisation de la Force est indispensable étant donné la place qui lui est consacrée dans cet ouvrage.

Pour se préparer à sa première partie, le MJ doit apprendre les principes de base du combat – attaques, déplacements, dégâts et soins –, car il est rare qu'une session de jeu n'en comporte pas. Une des principales tâches du MJ consiste à incarner tous les adversaires, ennemis, alliés et spectateurs durant cet affrontement. Toutefois, si techniquement le MJ affronte les personnages joueurs, il n'est pas pour autant leur ennemi. Il doit incarner ces combattants et leur faire prendre des décisions tactiques basées sur leur connaissance de la situation et leurs motivations. Si les méchants ne reculent devant rien pour tenter d'éliminer les PJ, ce n'est pas toujours le cas : il existe bien d'autres façons valables de terminer une scène d'affrontement que l'élimination totale d'un camp ou de l'autre.

Ensuite, le MJ doit lire l'aventure. Pour une première partie, il est fortement recommandé d'utiliser une aventure publiée, comme **Leçons du Passé**, que vous trouverez page 423 de ce livre. Cela permet à un novice de se focaliser sur l'apprentissage de la maîtrise d'une partie sans la pression supplémentaire de devoir inventer

LE PLAISIR D'ABORD, LES RÈGLES ENSUITE !

Gardez toujours à l'esprit que tout le monde est là pour passer un bon moment. Il est important de faire respecter les règles, mais cela ne doit pas occulter ce but premier. Ne laissez pas un point de règles ou son interprétation ruiner le plaisir du jeu. Tout le monde veut vivre une aventure grandiose, pleine de scènes d'anthologie. Si le MJ reste celui qui est aux commandes du déroulement de l'histoire, il doit s'efforcer de ne pas négliger les idées et les actions des joueurs qui peuvent entraîner la partie dans une direction inattendue mais réjouissante. Si tout le monde s'amuse, le MJ comme les joueurs, vous êtes sur la bonne voie !

DU BON PROTOCOLE D'UTILISATION DES DÉS

Les jets de dés sont un élément central d'une partie de **Force et destinée**. Leur utilisation ne se limite pas à déterminer le succès ou l'échec d'une action, loin de là ; elle permet au MJ et aux joueurs d'enrichir l'histoire.

Les joueurs devront toujours lancer les dés de sorte que tout le monde puisse constater le résultat. Non seulement cela les empêche d'être tentés de tricher, mais cela permet aussi au MJ de voir les symboles obtenus sur les dés. Tous les jets de dés ne méritent pas d'effort d'interprétation, mais cela reste un outil narratif amusant et précieux. Reportez-vous à la page 316 : **Interpréter les résultats des dés.**

Le MJ lance normalement ses dés à la vue de tous. Comme ceux des joueurs, les résultats obtenus par le MJ sont ouverts à l'interprétation. Plus important encore, les joueurs ont des moyens d'agir sur la réserve de dés du MJ, et il faut donc qu'ils puissent la voir. Il y a toutefois des moments où le MJ peut vouloir dissimuler le résultat de son jet, par exemple quand un adversaire tente une action qui affectera les personnages joueurs, mais dont ceux-ci ne seront conscients que s'il échoue. Dans ce cas, le MJ ne voudra pas révéler le résultat du jet pour ne pas mettre la puce à l'oreille des joueurs.

Effectuer un jet de dés en aparté affecte le jeu de plusieurs façons. Si le MJ les dissimule tous, les joueurs ne pourront pas les influencer comme les règles le prévoient. Souvent, les MJ interprètent les jets dans le but d'offrir à tous la meilleure expérience de jeu possible. Ils peuvent notamment le faire quand un personnage joueur fait face à la mort, ou si un camp subit une série ininterrompue de mauvais résultats ou de malchance. Ce type d'interprétation est autorisé, et même prévu par le système de **Force et destinée**, ce qui facilite la possibilité de lancer les dés au vu de tous.

Pour autant, le MJ doit éviter de manipuler trop souvent les résultats. Cela porte atteinte au jeu et au sentiment d'accomplissement que peuvent ressentir les joueurs. S'ils pensent que leurs succès et leurs échecs dépendent entièrement du bon vouloir du MJ, ils perdront rapidement leur intérêt pour la partie.

un scénario. Le MJ est encouragé à lire l'aventure en prenant des notes ou en surlignant les points importants de l'intrigue. La création de scénarios et de campagnes sera abordée plus tard dans ce chapitre.

Le MJ devrait relire les règles particulières utilisées dans l'aventure, prendre quelques notes sur leur utilisation, sans oublier de relever leur numéro de page afin de pouvoir s'y reporter rapidement. Cela contribuera à garder le rythme au cours de la partie. On apprend plus vite en jouant, et participer à une session maîtrisée par un autre MJ peut donc aider à comprendre comment appliquer concrètement les règles. Cela peut également permettre de se faire une idée de la façon dont on veut gérer ses propres sessions.

Le MJ prépare également tout ce qui est nécessaire à la table de jeu, comme les cartes et les aides de jeu à destination des joueurs. La surface doit être assez grande pour que chacun ait assez de place pour écrire et lancer ses dés tout en réservant un espace vide au centre si le MJ prévoit d'utiliser une carte pour les combats. Il est toujours pratique d'avoir des dés en plus, ainsi que quelques feuilles de personnage vierges. Le MJ devrait envisager de créer un ou deux PJ supplémentaires avant la partie, au cas où certains joueurs n'en auraient pas, ne voudraient pas en élaborer un ou arriveraient en retard. Ces ajouts pourront toujours servir de PNJ, si besoin est.

LA CRÉATION DES PERSONNAGES

Le MJ doit assister les joueurs dans la création de leurs personnages. Avant de commencer, il doit les informer du type d'histoire qu'ils vont jouer, en leur précisant le lieu où débute l'aventure, le cadre chronologique, le contexte général et tous les autres détails pouvant influencer le choix des carrières, des spécialités, des espèces et des historiques.

Les joueurs ont souvent leur propre idée sur le personnage qu'ils ont envie de jouer. Si le MJ trouve que cette conception entre en contradiction fondamentale avec l'aventure qu'il a prévu de présenter ou risque de nuire à la cohésion du groupe, il lui appartient de l'accepter ou non dans sa campagne. Toutefois, la plupart des joueurs ne rechigneront pas à s'adapter aux exigences du scénario ni à la nécessité d'intégrer harmonieusement leurs personnages au reste du groupe.

Il est intéressant de créer des personnages à partir d'un concept de groupe. **Force et destinée** a la Force pour thème principal, et ses campagnes mettent en scène des PJ qui l'utilisent. Dans ce cadre, on pourrait imaginer un groupe de personnages ayant pour trait commun de s'être évadés d'une base impériale détenant des individus soupçonnés d'être sensibles à la Force. Les PJ pourraient commencer la partie sans que personne ne soit au courant de leurs pouvoirs, ou en étant déjà connus des autorités ou de certaines personnes.

Dans les règles du **Chapitre II : Création de personnage**, les joueurs trouveront des conseils pour ébaucher leurs personnages, ainsi que quelques idées concernant leur Moralité et leurs Motivations. La quantité d'informations nécessaire dépend essentiellement du style de jeu voulu par le MJ. Les historiques peuvent être aussi détaillés ou simples que le désirent les joueurs et le MJ. Ce dernier est encouragé à émettre des suggestions et à utiliser des éléments de l'historique des personnages pour les impliquer dans l'intrigue.



Les joueurs peuvent parfois mettre le MJ dans une situation délicate. L'un d'eux pourrait vouloir incarner un utilisateur de la Force déterminé à suivre le côté lumineux tout en cachant son pouvoir. Un autre voudra jouer un personnage prêt à frayer avec le côté obscur chaque fois qu'il explore les limites et dangers de la Force sans bénéficier du savoir ni de l'entraînement Jedi. Des historiques opposés peuvent créer des situations intéressantes et cornéliennes, mais le MJ doit veiller à ce que cela ne divise pas le groupe ni les joueurs au point de nuire au plaisir du jeu.

Deux aspects de la création d'un personnage exigent l'implication directe du MJ : la Moralité et la façon dont cette dernière interagit avec la personnalité et les origines du personnage. Quand un joueur effectue un jet (ou un choix) sur la **Table 2–1 : Moralité** à la page 50, le MJ devrait discuter de l'histoire et du caractère du personnage, puis les développer avec le joueur en se basant sur les résultats. Ces informations peuvent se résumer à quelques phrases évocatrices ou être aussi détaillées que le souhaitent le MJ et le joueur. Lors des premières sessions de jeu, les joueurs peuvent se contenter d'une simple description. Cependant, au fil de la partie, l'histoire et la personnalité devront s'étoffer et prendre de l'envergure. Vous trouverez d'autres conseils sur la Moralité dans certaines aventures publiées. Reportez-vous à **Utiliser la Moralité**, page 322, pour plus d'informations.

APPRENDRE LE MÉTIER

Au début, les joueurs et le MJ auront naturellement tendance à se concentrer sur l'apprentissage des mécanismes. À mesure qu'ils connaîtront de mieux en mieux les règles, ils passeront moins de temps à les apprendre et à en discuter, ce qui leur permettra de se concentrer sur le jeu lui-même et la progression de l'intrigue. Les joueurs attendront du MJ qu'il leur explique la mécanique de jeu et l'interprète, mais il ne devrait pas se retrouver seul face à cette responsabilité. Il peut demander aux joueurs leur opinion, surtout si tout le monde est débutant. Le MJ devra se montrer juste et impartial et ne pas oublier de tenir compte du point de vue des autres. Toutefois, c'est à lui que revient le dernier mot.

MAÎTRISER UNE PREMIÈRE SESSION DE JEU

La première session commence normalement par la création des personnages. Certains MJ y consacrent toute la partie ; cela donne aux joueurs tout le temps nécessaire pour se familiariser avec ce processus et les différentes options qu'il propose. Cela leur permet également de discuter en détail de leurs idées sur leurs personnages et de poser les grandes lignes de leurs historiques, en gardant toujours à l'esprit leur Moralité et leur première utilisation de la Force. Le MJ devrait jeter un rapide coup d'œil aux personnages terminés, afin de relever d'éventuelles erreurs.

Il est fortement recommandé de commencer l'aventure au cours de la première session, même s'il ne s'agit que de présenter les personnages les uns aux autres et de jouer une brève rencontre. Au fur et à mesure des parties, le MJ devra s'efforcer de faire d'abord progresser l'intrigue, sans se préoccuper en permanence des règles. La maîtrise des mécanismes de jeu viendra avec le temps et leurs subtilités finiront par s'éclaircir avec la pratique.

Si le MJ utilise une aventure du commerce, celle-ci guide le déroulement de l'histoire. S'il crée la sienne, il a tout intérêt à faire simple et à n'introduire de nouvelles actions et de nouveaux concepts qu'au fur et à mesure. Il doit prévoir au moins un combat, une rencontre à dimension plus sociale, une occasion d'utiliser les pouvoirs de la Force, et laisser un peu de temps aux personnages joueurs pour interagir et apprendre à se connaître. Plus tard, le MJ pourra ajouter des combats spatiaux et des situations exploitant d'autres règles spéciales. Il est tout à fait normal que la création des personnages et le combat prennent plus de temps la première fois ; le rythme de jeu s'accélérera au fur et à mesure que tout le monde progressera dans la maîtrise des règles.

UTILISER LES DÉS

Les **dés à symboles** utilisés dans *Star Wars* sont souvent intimidants pour de nouveaux joueurs. Puisqu'**Aux confins de l'Empire** et **l'Ère de la Rébellion** utilisent les mêmes dés que **Force et destinée**, les joueurs familiers avec ces jeux peuvent aider les novices au cours de la session de jeu. Avant l'aventure, et peut-être même avant la création des personnages, le MJ peut expérimenter les types de jets de dés ci-dessous en utilisant les caractéristiques d'un personnage prétiré, ou d'un adversaire du **Chapitre XII : adversaires**. Le MJ doit lire au préalable les encadrés **Évaluation d'un jet de dés : succès** et **Évaluation d'un jet de dés : échec** des pages 318 et 319 pour des exemples d'interprétation de résultats.

- Attaque au corps à corps
- Attaque à distance
- Tests de compétence
- Utilisation d'un pouvoir de la Force
- Initiative
- Points de Destin

POURSUIVRE L'HISTOIRE

Une fois la première aventure achevée, que se passe-t-il ensuite ? D'abord, le MJ devra demander aux joueurs s'ils se sont amusés et discuter avec eux des améliorations à apporter à la prochaine partie. S'il est décidé de poursuivre la campagne, le MJ devra accorder aux personnages des points d'expérience (cf. page 320) et éventuellement d'autres récompenses comme des crédits ou de l'équipement.

Ensuite, le MJ devrait permettre aux joueurs d'ajuster leurs personnages ou de les abandonner si tel est leur souhait. Un joueur ne devrait pas se voir imposer un personnage qu'il n'aime pas, surtout s'il découvre à peine le jeu. Il peut se rendre compte à l'usage que son choix ne correspond pas à son style, ou découvrir des options qui lui plaisent davantage. Un joueur qui modifie son personnage ou décide d'en créer un nouveau ne devrait pas être pénalisé pour cela.

Le MJ est libre de développer l'histoire de la première aventure ou d'entraîner les personnages dans une autre direction. Il peut s'agir d'une autre aventure publiée ou d'une création personnelle. Pour plus de détails, consultez la section **Créer des rencontres, des aventures et des campagnes**, page 330.

GÉRER LE GROUPE

Gérer un groupe de jeu demande des efforts, même quand les joueurs sont amis. Parfois, les emplois du temps respectifs compliquent la réunion du groupe et parfois, il y a de la distraction autour de la table : des différences de personnalités peuvent se manifester à travers différents styles de jeu, ou en réaction à des questions soulevées par l'intrigue. Certains joueurs peuvent s'irriter quand les choses tournent mal pour leur personnage, notamment s'ils ont le sentiment d'être victimes des actions d'un de leurs camarades.

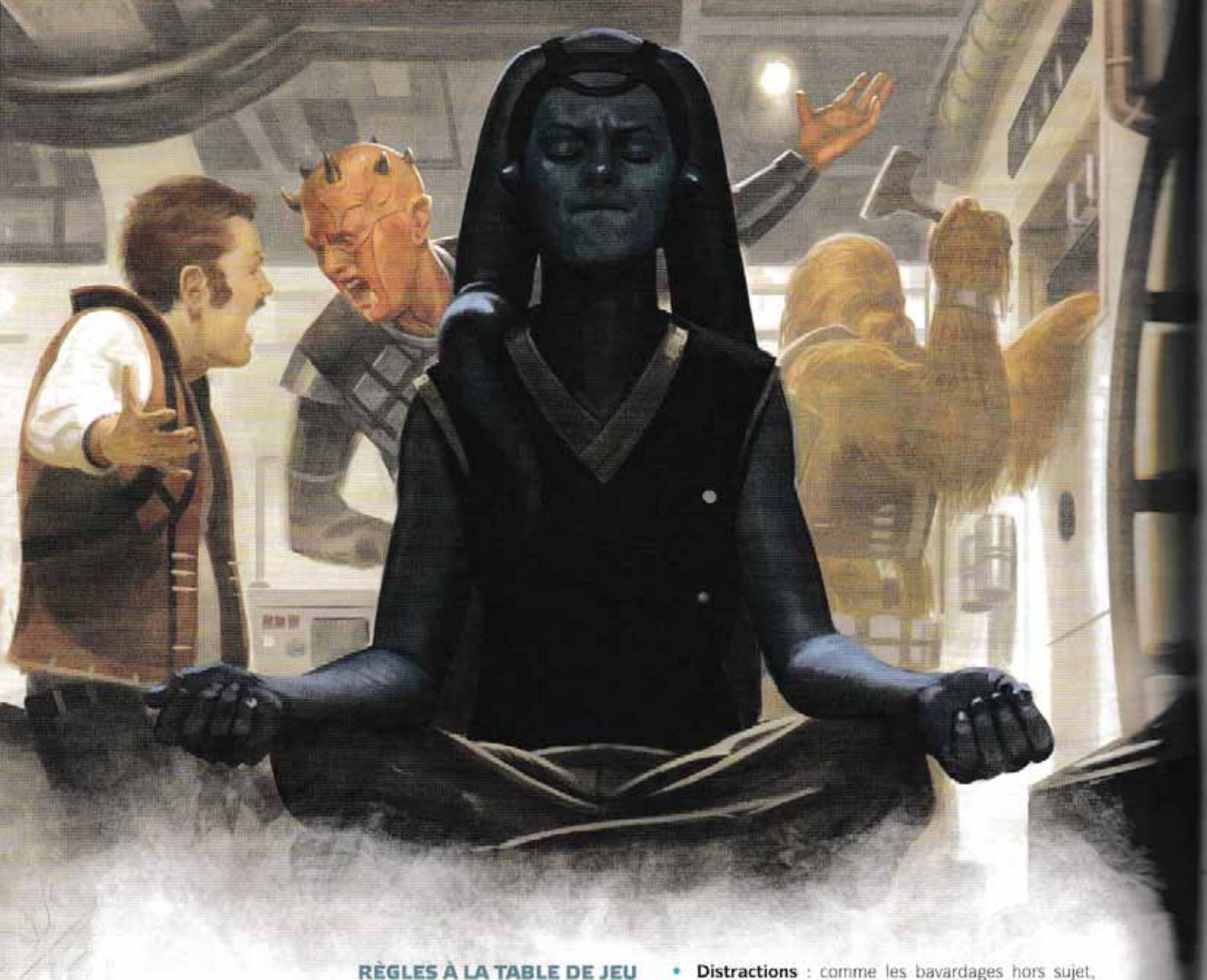
Généralement, ces problèmes ne sont pas assez graves pour mettre fin à une campagne ou pour briser un groupe, mais cela peut arriver. Toutefois, ces conflits peuvent gâcher certaines sessions, même quand ils sont correctement gérés. Voici quelques conseils pour vous aider à régler ou éviter ce genre de situations.

CE PETIT CÔTÉ STAR WARS

Un aspect essentiel de la maîtrise d'une partie de *Star Wars* est la nécessité d'évoquer l'ambiance des films. La partie comme l'intrigue doivent suivre un rythme effréné et excitant, avoir une pointe d'humour, et comprendre des moments de tension dramatiques.

Le MJ devrait éviter ou limiter les intrigues qui risqueraient de décevoir les attentes des joueurs. L'horreur, par exemple, ne fait pas partie des fondamentaux de *Star Wars*. On ne s'attend pas à y trouver des scènes cauchemardesques décrites avec force détails répugnants. Cela ne veut pas dire qu'on ne peut jamais user de ce procédé, mais il ne faut pas que cela devienne une habitude.

Il faut cependant relever que l'Univers Étendu (les livres et romans officiels en dehors des films et des séries télévisées) aborde une plus grande variété d'éléments narratifs, y compris l'horreur. Les MJ désireux d'explorer des idées similaires pourront y trouver une source d'inspiration tout en restant dans l'ambiance de *Star Wars*. Et ils auront tout intérêt à avertir les joueurs que leur scénario exploitera des thèmes peu usités dans les récits *Star Wars*, afin qu'ils ne soient pas pris au dépourvu durant la partie.



RÈGLES À LA TABLE DE JEU

Il s'agit de règles officieuses bénéficiant d'un consensus que les maîtres du jeu utilisent pour gérer le comportement des joueurs en dehors du jeu lui-même. Il n'existe pas de principes absolus valables pour tous les MJ et tous les groupes de joueurs, mais il est préférable de s'entendre sur la façon de gérer certaines situations courantes, afin que tout le monde sache à quoi s'attendre avant cela ne se produise. Voici quelques exemples de règles de table. Chaque groupe peut en inventer d'autres.

- **Bavardages hors sujet** : le jeu de rôle est un passe-temps amusant qui se pratique à plusieurs. Les joueurs plaisantent et parlent entre eux. C'est très bien, mais cela peut nuire à la tension dramatique, ou finir par interférer avec le déroulement de la partie. Cela se révèle particulièrement vrai dans les moments où le MJ s'occupe spécifiquement des actions d'un ou deux joueurs. La quantité de bavardage tolérée dépend du groupe, mais il est bon que les joueurs respectent les autres quand il leur est demandé de se concentrer sur le déroulement de la partie.
- **Distractions** : comme les bavardages hors sujet, les distractions devraient être réduites au minimum. Cela comprend les ordinateurs portables, les téléphones, la télévision et tout ce qui pourrait détourner les joueurs de la partie en cours.
- **Coordination du métagame** : parfois, les discussions sur le jeu lui-même peuvent devenir des distractions. Durant une partie, et notamment lors d'un combat, les joueurs essaient généralement de coordonner les actions de leurs personnages. Bien que l'idée soit acceptable, les discussions entre joueurs au beau milieu d'un combat ne devraient pas être autorisées si leurs personnages sont dans une situation qui ne leur permet pas de se parler. Un autre problème peut survenir quand un joueur « souffle » ses actions à un autre. Cela peut s'avérer utile et bénéfique pour un joueur novice, mais une telle coordination n'est parfois pas très réaliste. Cette façon de procéder peut contrarier les autres joueurs à la table si elle intervient à chaque partie (cf. **Connaissances du joueur contre connaissances du personnage**, page 317).

INTRODUIRE DE NOUVEAUX PERSONNAGES JOUEURS

Introduire un nouveau joueur dans un groupe préexistant peut s'avérer intéressant. C'est parfois nécessaire pour remplacer les départs qui peuvent survenir durant une longue campagne. L'arrivée d'un nouveau personnage dépoussière la dynamique du groupe en amenant des situations nouvelles et inattendues. Elle peut toutefois s'avérer problématique dans certains cas, et il faut prendre garde à ne pas bouleverser le déroulement de l'aventure et le plaisir du groupe.

Avant d'intégrer un nouveau joueur, le groupe devra se prononcer pour dire s'il pense que la personne en question s'intégrera sans problème à la partie en cours et au groupe. Le MJ peut discuter en aparté avec chaque joueur afin de ne pas heurter les sensibilités si certains joueurs éprouvent des réticences.

À l'arrivée du nouveau joueur, le groupe et le MJ doivent le mettre au courant de l'intrigue, des règles en vigueur à cette table de jeu, ainsi que des règles maison utilisées.

Quand le nouveau personnage s'intègre à la partie, il est bon d'inventer une histoire expliquant pourquoi il a rejoint le groupe. Le MJ peut s'en charger, mais c'est encore mieux si cette histoire incorpore les suggestions du nouveau joueur et du groupe. Il s'agit peut-être d'un ami, d'un parent ou d'un autre associé des PJ, à moins qu'il ne leur soit présenté par un PNJ. Une aventure spécialement créée pour introduire le nouveau personnage joueur est un bon moyen d'intégrer ce dernier à un scénario ou à une campagne en cours.

Si le nouveau joueur est également novice dans le jeu de rôle, ou dans **Force et destinée**, il aura besoin d'un coup de main pour appréhender les règles et la terminologie en usage. Le MJ peut et doit l'aider, bien sûr, mais il est préférable qu'un des joueurs lui serve de mentor. Cela décharge le MJ et lui permet de se concentrer sur la partie et sur le groupe, tandis que le joueur novice reçoit des conseils et des instructions.

- **Questions de Moralité** : parce que la Moralité est le thème central de **Force et destinée**, les PJ peuvent se heurter à des difficultés lorsque le groupe ou un individu est confronté à un choix. Il est conseillé aux joueurs de discuter des conséquences morales de leurs actions avant de les entreprendre. Un joueur peut aussi prévenir ses camarades lorsqu'il est sur le point d'accomplir une action qui, même si elle lui correspond, risquerait d'**être considérée comme répréhensible ou contre-productive par les autres. Il pourrait tenir à souligner que les actions du personnage ne sont pas celles qu**'il cautionnerait dans la vraie vie. Cela n'excuse pas un joueur qui tente d'utiliser ces actes pour régler ses différends avec un autre. Les joueurs peuvent également discuter et envisager la manière dont leurs personnages pourraient réagir à l'action en question.
- **Échange de petits mots avec le MJ** : il arrive qu'un personnage agisse à partir d'informations qu'il est le seul à posséder et veuille dissimuler cette action aux autres. Le joueur et le MJ peuvent dans ce cas échanger des notes secrètes pour régler cette situation. Le passage de petits mots entre joueurs, sans en informer le MJ, est moins fréquent. Ces pratiques sont tout à fait acceptables, mais le MJ devra prendre garde à ce qu'elles ne se multiplient pas au point de frustrer les joueurs laissés de côté.

DYNAMIQUE DU GROUPE

Deux dynamiques de groupe principales constituent le moteur d'une table de jeu : celle des joueurs et celle de leurs personnages. Les deux sont importantes pour garantir le plaisir de jeu. Idéalement, les joueurs apprécient de jouer ensemble, et leurs personnages présentent assez de points communs pour collaborer sans tensions indésirables. La perturbation d'une de ces dynamiques peut nuire au plaisir de jouer.

QUAND LE GROUPE EST EN DÉSACCORD

Le jeu de rôle est avant tout une mise en situation. À mesure que l'intrigue se déploie, les joueurs vont débattre des actions à entreprendre. Cela se passe normalement sans encombre, les membres du groupe se contentant de discuter des différentes options qui s'offrent à eux. Les désaccords entre personnages peuvent offrir de grands moments de jeu de rôle, et le système de Moralité encourage les prises de position morales et les décisions tranchées. Reportez-vous à **Questions de Moralité** à la section **Règles de table** ci-contre. Cependant, si le désaccord est tel qu'il perturbe le plaisir du jeu, c'est généralement le moment de faire une pause (quelques minutes) ou de suspendre la partie jusqu'à la prochaine session.

Parfois, le MJ peut modifier la situation dans le jeu de façon à offrir au conflit une issue plus évidente ou plus satisfaisante. Trouver un compromis, notamment si la situation gêne un ou plusieurs joueurs autour de la table, est toujours préférable. Le groupe doit veiller à ne pas laisser les désaccords se prolonger, car ils peuvent entraîner du ressentiment et conduire à son l'éclatement.

QUAND LES PJ SE DIVISENT

Parfois, mieux vaut que les personnages se séparent. Cela peut s'avérer nécessaire quand l'action requiert la présence du groupe à plusieurs endroits à la fois. Cela peut aussi servir à régler les cas où certains de ses membres sont en complet désaccord sur ce qu'il convient de faire.

Quelle qu'en soit la cause, la séparation oblige le MJ à gérer une situation délicate. Son attention se retrouve concentrée sur certains joueurs, tandis que les autres attendent d'être de nouveau au cœur de l'action. Le MJ doit veiller à ne pas consacrer trop de temps à une partie du groupe au détriment de l'autre. Dans certains cas, les joueurs peuvent se séparer physiquement en

s'éloignant de la table ou en allant patienter dans une autre pièce, de façon à ne pas assister à une scène dans laquelle leurs personnages ne sont pas impliqués (cf. **Connaissances du joueur contre connaissances du personnage**, page 317).

Il est acceptable de diviser le groupe à condition que ce ne soit que pour une durée limitée. Cette scission nuit moins au déroulement de la partie si le MJ garde tous les joueurs à la table. Diviser l'équipe pour des situations à long terme peut enrichir l'intrigue, mais cette méthode doit être maniée avec soin : dans les cas extrêmes, le MJ peut même envisager de maîtriser des sessions de jeu distinctes.

QUAND LE GROUPE SORT DES CLOUS

Un des grands plaisirs du jeu de rôle réside dans la liberté qu'ont les joueurs d'incarner leurs personnages comme ils l'entendent. Ils finissent presque toujours par entraîner l'histoire dans des directions imprévues, bien que parfaitement logiques. Une des satisfactions et des responsabilités du MJ consiste à faire avancer l'histoire même quand l'imprévu se produit.

Il arrive que les actions du groupe dévient complètement du scénario envisagé. Selon sa philosophie, le MJ s'efforcera de garder le cap avec plus ou moins d'insistance. La plupart des MJ laissent les personnages persister dans leurs choix pendant un temps, tout en introduisant des indices, de nouveaux PNJ ou des événements qui les ramènent vers le cœur de l'intrigue. Des MJ plus permissifs peuvent abandonner l'intrigue prévue et réagir aux nouvelles actions de l'équipe. Conserver une certaine flexibilité au sein de l'aventure est la garantie de sessions mémorables. Au final, aucune approche n'est mauvaise tant que les joueurs sont satisfaits du déroulement de la partie.

JOUEURS ABSENTS

Les joueurs absents ou qui font défection constituent un problème récurrent. Ces absences peuvent perturber ou ruiner une intrigue et le MJ se doit de savoir y faire face. Si le joueur est absent, trouvez une raison pour justifier la disparition de son personnage durant la session. Les motifs ne manquent pas : il peut être malade, blessé, en train de s'entraîner, de s'occuper d'autres affaires, de réparer le vaisseau, ou même détenu par les autorités. Si le personnage du joueur manquant est essentiel à la session de jeu en cours, un autre joueur peut l'incarner (sauf si ce PJ détient des informations inconnues du reste du groupe, auquel cas le MJ s'en chargera). Il est de bon ton d'éviter que le personnage d'un joueur absent soit tué ou gravement blessé. Si le personnage est vraiment indispensable à l'intrigue, mieux vaut remettre la partie et attendre que tout le monde soit disponible, mais cela doit à l'évidence rester une solution de dernier recours. Toutefois, si la session doit comporter un événement majeur auquel tout le monde souhaite participer, il est préférable de reporter la partie afin d'éviter de décevoir le joueur absent.

PRÉPARER LES SESSIONS DE JEU

Préparer chaque session de jeu demande du temps et des efforts. Certains MJ aiment préparer des notes détaillées tandis que d'autres se contentent des grandes lignes et s'en remettent à leur capacité d'improvisation. Chaque maître du jeu finira par mettre au point une méthode de préparation qui lui convient en fonction du temps dont il dispose. Différents aspects de la préparation d'une partie prennent plus ou moins d'importance selon le style du MJ, son expérience, et les développements de l'histoire. Un novice devrait commencer par suivre les indications données ci-dessus pour sa première session, puis se nourrir des conseils qui suivent à mesure que les parties l'exigent.

STYLE DE JEU

Il existe autant de styles de jeu que de MJ et de groupes. Le maître du jeu doit se familiariser avec les préférences de son groupe et se préparer en conséquence afin de répondre à ses attentes. Il doit toutefois se sentir libre d'employer d'autres styles si une scène ou une rencontre particulière l'exige. Les principaux sont centrés sur « l'exploration et l'histoire » ou sur « le combat ». Les aventures de **Force et destinée** font la part belle à l'exploration, tout en incluant de l'action et des combats. Les MJ mélangent souvent un peu des deux. Ils alternent les sessions centrées sur l'intrigue et d'autres sur d'intenses scènes de combat.

Les sessions axées sur l'exploration et l'histoire se concentrent davantage sur l'intrigue générale et les interactions des personnages avec les lieux, les événements et les adversaires fantastiques que recèle l'univers de *Star Wars*. Des aventures entières peuvent se dérouler sans le moindre tir de blaster. Dans ce cas, les obstacles proviennent davantage de l'environnement et des manigances des PNJ que des actions violentes. Les intrigues sont souvent élaborées et prennent profondément racine dans l'historique des PJ.

Les sessions centrées sur le combat font la part belle aux aspects les plus tactiques du jeu, avec de fréquentes scènes d'affrontement. Les combats occupent une part significative du temps et limitent ainsi la profondeur et la complexité des autres scènes. Les joueurs préfèrent en général triompher de leurs adversaires par la force ou la stratégie. Les combats à grande échelle, incluant des troupes au sol et dans l'espace, sont moins fréquents dans **Force et destinée** que dans **L'Ère de la Rébellion**.

RACONTER UNE HISTOIRE

Au cœur de tout jeu de rôle, il y a une histoire. Les personnages joueurs sont les acteurs principaux d'une aventure créée par le MJ. La complexité et la profondeur du scénario dépendent avant tout des aspirations du groupe dans son ensemble. Une bonne histoire se doit avant tout d'être divertissante, elle n'a pas forcément à être très complexe.

UTILISER L'UNIVERS ÉTENDU DE *STAR WARS*

Jusqu'en 2015, tout ce qui avait été publié sous licence sans avoir été directement produit par Lucasfilm (en dehors des films et des séries télévisées, donc) faisait partie de ce qu'on appelait l'Univers Étendu (UE) ou Univers Légendes. Avec plus de trente-cinq ans de production, ce dernier représentait une gigantesque source d'informations sur un monde de plus en plus complexe. Avec l'arrivée des nouveaux films, et alors que l'univers de *Star Wars* s'engage dans d'autres directions, une partie de tout ce matériel n'est désormais plus d'actualité. Mais bien évidemment, le MJ peut librement piocher dans les éléments qui ont été altérés ou effacés de l'univers « officiel ».

Lorsqu'un maître du jeu prépare une partie de *Star Wars*, il doit décider s'il veut coller à l'histoire officielle ou pas. En général, c'est un problème vraiment secondaire. Si l'intrigue n'implique pas de personnages célèbres ni d'événements provenant de l'histoire officielle, elle peut cohabiter paisiblement avec l'univers de *Star Wars* au sens large.

Toutefois, certains MJ et joueurs se sentent frustrés de savoir que leurs héros ne sont pas le centre de l'univers, ou qu'ils ne sont pas en mesure d'influencer les événements majeurs qui secouent la galaxie. Il appartient au MJ d'utiliser l'histoire officielle de *Star Wars* autant qu'il le souhaite… ou pas. Si le MJ veut maîtriser une partie basée sur une version alternative des événements, il en a parfaitement le droit, à condition toutefois d'en informer ses joueurs.

Le MJ doit au minimum créer une intrigue simple pour l'aventure qu'il souhaite faire jouer (sauf s'il se sert d'une aventure publiée, bien sûr). Il peut piocher des idées dans l'historique des PJ afin de les impliquer plus fortement dans l'intrigue. Par exemple, la réaction d'un personnage à l'agression d'un utilisateur de la Force peut être totalement différente s'il s'avère que ce dernier est un parent ou son pire ennemi. Des révélations surprises, des conflits d'intérêts, etc., accroissent la complexité du scénario et le plaisir que les joueurs en retireront. Consultez les sections **Créer une aventure de Force et destinée** page 330 et **Maîtriser une campagne complète** page 334 pour plus de détails sur ce sujet.

SOURCES D'INSPIRATION

L'univers de *Star Wars* est immense. Après trente-cinq ans de films, de bandes dessinées, de romans, de jeux, de livres de JdR, de séries télévisées et autres supports, les MJ disposent d'une formidable masse d'informations dans laquelle piocher des idées pour créer leurs propres scénarios. Bien évidemment, la gamme de jeux de rôle *Star Wars* de Edge Entertainment va continuer à se développer et à offrir d'autres règles et aventures pour différentes expériences de jeu. Quoi qu'il en soit, les MJ ne doivent pas hésiter à puiser des idées d'aventures (ou de magnifiques illustrations qui contribueront à l'immersion des joueurs) dans n'importe quelle publication *Star Wars* ou dans d'autres sources.



MAÎTRISER LA PARTIE

Pour le MJ, cela signifie prendre en charge le déroulement de l'histoire, tout en veillant aux aspects mécaniques du jeu. Cette section offre des conseils sur la manière de gérer les règles et d'autres éléments durant la session, ainsi que sur la façon dont ils interagissent les uns avec les autres.

ARBITRAGE DES RÈGLES

Le MJ est l'arbitre final de toutes les discussions consacrées aux règles. Il est important qu'il écoute les arguments des joueurs quant à leur interprétation, mais ces discussions ne doivent pas envahir le temps de jeu. Le MJ doit trancher et continuer la partie, avant de revenir ensuite en détail sur le point épineux si besoin est. Si sa décision n'était pas conforme à la règle, il doit reconnaître son erreur et essayer d'en rattraper les conséquences néfastes pour les personnages au cours de la prochaine session.

Parfois, le MJ a le sentiment que les règles ne sont pas claires ou se trouve confronté à une situation imprévue. Il peut inventer une règle maison pour résoudre le problème. Il peut également essayer d'y voir plus clair en discutant du problème avec d'autres MJ ou avec des joueurs experts, que ce soit en personne ou sur les forums de joueurs en ligne. Toutefois, l'optimisation abusive – le fait d'utiliser de petits détails des règles pour obtenir un avantage injuste, non prévu ou non conforme à l'esprit du jeu – est un travers que le MJ comme les joueurs doivent s'efforcer d'éviter.

INTERPRÉTER LES RÉSULTATS DES DÉS

Une des premières responsabilités du MJ consiste à interpréter les résultats des jets de dés. Comme la composition des réserves de dés varie énormément, le MJ et les joueurs connaîtront de nombreuses occasions de traduire les résultats sous forme d'effets narratifs. Dans le feu de l'action, les joueurs risquent de se contenter de regarder rapidement si leur jet est couronné de succès ou non, puis de ramasser leurs dés en vue du prochain test. Le MJ devrait les en dissuader, surtout s'il s'agit d'un moment critique de l'histoire. Tous les résultats ne méritent pas une interprétation très développée, mais les moments importants du scénario devraient toujours être influencés par le résultat des dés.

Les symboles générés par chaque jet de dés ne permettent pas seulement de déterminer un succès ou un échec, loin de là. Un succès indiqué par un ⬢ peut avoir une signification différente du même symbole obtenu sur un ◆ ou un □. Dans le cas d'un ⬢, cela signifie que c'est par sa maîtrise d'une compétence que le personnage a réussi la tâche entreprise. Si le même succès est obtenu grâce à un □, le personnage a simplement pu bénéficier d'un coup de chance au bon moment. Autant que possible, le MJ se doit d'enrichir l'histoire par l'interprétation des résultats des dés.

Les □ et ■ indiquent l'influence de la chance ou de la malchance. Un échec indique que les difficultés inhérentes à la situation, à l'environnement ou à la tâche à accomplir ont été trop lourdes. Un succès indique que la chance, la Force, ou une circonstance bénéfique a influencé le résultat de l'action.

Les ◆ et ◆ représentent l'affrontement entre les capacités naturelles et les connaissances du personnage d'une part, et la difficulté inhérente à la tâche entreprise d'autre part. Un échec indique que cette dernière s'est simplement avérée trop difficile pour lui.

Les ⬢ et ⬢ représentent l'entraînement du personnage face aux tâches les plus complexes. Un succès indique que la compétence du personnage l'a emporté, tandis qu'un échec signifie que la difficulté de la tâche était tout simplement trop élevée dans ces circonstances.

Les ❤ et ⚙ ont souvent un impact moins direct sur la réserve de dés. Ils peuvent parfois déclencher certains talents, capacités, ou effets. Ils offrent au MJ, ou au joueur, l'occasion de décrire comment le résultat place le personnage dans une situation meilleure ou pire qu'avant son action.

Les ⊕ et ▽ susciteront la fébrilité autour de la table. Un ⊕ indique une réussite cruciale, qui confère en sus un avantage au personnage qui agit. Un ▽ indique un échec critique, qui aura pour résultat de faire empirer la situation du personnage.

Pour remplacer (ou accompagner) un effet narratif, il est possible de dépenser ❤, ⊕, ⚙ et ▽ suivant la **Table 6–2 : Dépenser ❤ et ⊕ au combat**, à la page 212, et la **Table 6–3 : Dépenser ⚙ et ▽ au combat**, à la page 212. Consultez les tables similaires de la page 243 pour dépenser ces résultats lors de combats de véhicules.

En général, la formation de la réserve de dés ne réunit pas un nombre égal de dés de catégories opposées. Au lieu de cela, succès, échecs et autres symboles se répartissent sur des catégories de dés différentes. Il revient généralement au MJ de décider quels succès ou échecs sont les plus pertinents quant à la manière d'interpréter le résultat.

UTILISER LES DÉS DE FORTUNE ET D'INFORTUNE

Les dés de fortune et d'infortune sont les outils de base dont dispose le MJ pour manipuler la chance et la malchance dans le jeu. Au delà des règles normales pour établir le niveau de difficulté d'une réserve de dés, les □ et ■ permettent au MJ de donner la possibilité aux joueurs d'essayer des idées originales ou carrément démentes. Les joueurs apprécient de pouvoir expérimenter des solutions créatives et le MJ peut gérer la difficulté de la tâche par l'adjonction de ■ supplémentaires plutôt que de rejeter l'idée. Notez que les □ et ■ ne peuvent normalement pas être améliorés en d'autres types de dés.

Par ailleurs, les □ peuvent être utilisés afin de récompenser un PJ pour un plan bien conçu ou pour des idées originales. Les □ peuvent aussi servir dans les situations qui ne sont pas prévues par les règles. Si le PJ émet une bonne idée et que le MJ souhaite l'accepter, il peut lui accorder un □ ce qui est notamment encouragé lorsque l'action proposée reste fidèle à l'esprit des films et des histoires de *Star Wars*.

DU BON USAGE DE LA MUSIQUE ET AUTRES ACCESSOIRES

Un des grands avantages à jouer dans l'univers de *Star Wars* est de pouvoir accompagner les scénarios d'une musique dédiée : les bandes originales (BO) des films vous plongent immédiatement dans l'atmosphère de la saga. Commencer une aventure par l'ouverture en fanfare des films plante immédiatement le décor, et passer les BO en fond sonore durant la partie permet de rester dans l'ambiance. Une meilleure approche consiste à passer des morceaux présélectionnés aux moments opportuns afin de renforcer la tension. Rien ne remplit plus les joueurs d'appréhension (« Voilà l'Empire ! ») que de lancer la Marche impériale juste avant d'annoncer qu'un destroyer stellaire vient d'arriver pour leur plus grand malheur.

Avec la multitude de jouets, répliques et figurines *Star Wars* que l'on trouve dans le commerce, il est aisé de se servir d'accessoires au cours du jeu. Les modèles réduits de vaisseaux spatiaux, les livres comprenant des illustrations détaillées ou les armes factices peuvent avoir leur place à la table de jeu, ne serait-ce que pour illustrer des situations. Cependant, tous ces accessoires ne contribueront pas forcément à installer l'ambiance voulue. Une réplique très fidèle d'un sabre laser peut apporter des précisions intéressantes à une discussion portant sur cette arme, mais une imitation en plastique bon marché n'aura pas du tout le même effet.

UTILISER LE STRESS

Le stress est une façon non mortelle pour les personnages de souffrir d'effets physiques et psychologiques. Consultez la page 222 pour une description complète du stress. Pour le MJ, le stress représente un moyen d'ajouter un effet mécanique et des conséquences aux aspects narratifs d'une scène ou d'un combat.

Au combat, le MJ devrait éviter d'accabler les PJ de stress de manière à leur laisser la liberté d'en subir volontairement s'ils veulent effectuer des manœuvres supplémentaires ou utiliser des talents. Cet aspect est particulièrement important pour certains personnages qui manient des sabres laser. Des environnements ou des circonstances extrêmes peuvent occasionnellement accroître le stress imposé par le MJ durant la rencontre. Le stress dû à l'environnement ne devrait toutefois pas être un problème durant un combat ordinaire.

Le stress matérialise les effets néfastes de l'environnement sur le personnage. Supporter de longues périodes d'exposition à la chaleur, au froid, aux radiations ou à des conditions climatiques inhabituelles (comme une tempête de sable) peut générer du stress. La pression psychologique en impose également. Elle peut être générée par de fortes réactions émotionnelles dues à la mort d'un ami, à un coup de colère, à une frustration ou à des émotions similaires qui distraient le PJ de sa mission.

Les personnages dotés de certains talents associés à la compétence Sabre laser peuvent choisir de subir du stress pour atténuer des dégâts et d'autres effets éventuels au cours d'un combat. Les détails figurent dans chaque description de talent au **Chapitre IV : Talents**. Au cours d'un combat au sabre laser, dépenser des ⚙ pour infliger du stress à un personnage revient à infliger de la fatigue physique et mentale à son adversaire. Il est possible qu'un combattant soit tellement éprouvé qu'il finisse par abandonner le combat, par fuir ou par se rendre, surtout lors de duels au sabre laser, lesquels peuvent s'achever brutalement si le seuil de stress d'un personnage est dépassé. Dans ce cas, le PJ se retrouve débordé, et sa défense devient inefficace, l'exposant alors à un coup de grâce.

Quand le MJ distribue du stress, il doit réfléchir à la façon dont différentes sources de stress interagissent dans une rencontre ou une scène. Créer une scène où le stress joue un rôle essentiel est tout à fait intéressant, mais une scène accidentellement submergée par le stress risque d'altérer la narration de manière inattendue. En règle générale, le MJ ne devrait infliger que 1 ou 2 points de stress pour une source donnée. La quantité de stress infligée par les effets environnementaux permet généralement de juger de leur dangerosité.

MORT D'UN PERSONNAGE

La mort fait partie intégrante de l'univers de *Star Wars*. Si le décès d'un personnage ne se produit pas fréquemment, cette menace contribuera néanmoins à faire monter la tension dramatique. La façon dont un joueur réagira à la perte de son personnage dépend largement de lui. Certains le prennent avec philosophie et se lancent rapidement dans la création d'un nouvel avatar. D'autres joueurs peuvent se montrer déçus, agacés, voire furieux, notamment ceux qui ont investi beaucoup de temps et d'efforts dans leur création. Le joueur risque d'être particulièrement frustré si la mort de son personnage lui paraît absurde, facile ou injuste. Un MJ peut toujours essayer d'éviter la mort d'un PJ au travers d'interventions plus ou moins subtiles, mais il devra y réfléchir à deux fois. Si les joueurs ont l'impression qu'il fait preuve d'un certain favoritisme lorsqu'il résout la mort de certains personnages, il risque de susciter de la colère et de la frustration autour de la table.

CONNAISSANCES DU JOUEUR CONTRE CONNAISSANCES DU PERSONNAGE

Les joueurs en savent souvent plus long sur une situation donnée que leurs personnages. Il est important qu'ils différencient les informations qui proviennent d'en dehors du jeu de celles que leurs personnages connaissent. Afin d'éviter des situations peu crédibles, les joueurs doivent éviter d'utiliser des renseignements auxquels les PJ n'ont pas pu avoir accès. Ceci est particulièrement vrai quand le groupe est séparé et que les personnages ne se trouvent pas tous au même endroit. Par commodité de jeu, le MJ peut autoriser tous les joueurs à rester à la table de jeu pendant que chaque subdivision de l'équipe joue sa scène spécifique. Toutefois, les joueurs non impliqués ne devront pas faire agir leurs personnages sur la base d'informations obtenues en écoutant ce qu'a fait l'autre partie du groupe. En revanche, avec des utilisateurs de

ÉVALUATION D'UN JET DE DÉS : SUCCÈS

Qu'ont en commun les réserves de dés suivantes ?

Réserve 1



Réserve 2



Réserve 3



Chacune de ces réserves de dés indique une action réussie, car au moins un ✲ non annulé par un échec apparaît dans le résultat. Imaginons que l'action était l'affrontement d'une Sentinelle contre un Inquisiteur impérial, tous deux utilisateurs de la Force. Voici des façons d'interpréter ces différents résultats.

Réserve de dés n° 1 – Succès avec un léger avantage : les deux ✲ du ◆ sont annulés par les ▼ apparaissant sur un ◆ et un □. Le ☯ du ◆ est annulé par le ⚙ du ◆. Un ✲ et un ☯ apparaissent sur le ⬢ et ne sont pas annulés. La compétence Sabre laser de la Sentinelle lui permet de percer la défense de l'Inquisiteur, ce qui lui octroie un léger avantage.

« L'inquisiteur se défend avec vigueur, mais ton talent de bretteur te permet de porter une estocade. Tu bénéficies momentanément d'une position avantageuse. »



Réserve de dés n° 2 – Succès, mais danger imminent : les deux ✲ d'un ◆ et les deux ✲ d'un des ⬢ ne sont pas annulés, ce qui donne quatre ✲. Le ☯ d'un ◆ est annulé par le ⚙ d'un □. L'un des ⬢ est vierge, et ne constitue ni une aide ni un obstacle. Cependant, les deux ◆ et le □ restant affichent au total 4 symboles ⚙. La Sentinelle assène un coup violent, mais se retrouve très exposée ou dans une situation précaire.

« Ton attaque porte un coup très dur à l'Inquisiteur, mais emporté par ton élan, tu t'exposes à une cinglante riposte. »



Réserve de dés n° 3 – Une attaque dévastatrice : le ✲ du ■ est annulé par le ▼ d'un ◆. Un ⬢ affiche un ☯, annulé par le ⚙ du □. Le ◆ restant est vierge et donc sans effet. Restent donc un ✲ non annulé sur le premier ⬢, un autre sur le ◆ et un ✲ sur le deuxième ⬢ !

L'attaque de la sentinelle blesse l'Inquisiteur et le MJ décrit les conséquences à grand renfort de détails.

« Tenant ton arme à deux mains, tu assènes un coup violent qui s'écrase sur la garde du sabre de ton adversaire. L'Inquisiteur est blessé, et l'impact fait voler son arme de ses mains. Elle s'éteint en percutant le sol et roule sous un panneau de contrôle. »



ÉVALUATION D'UN JET DE DÉS : ÉCHEC

Qu'ont en commun les réserves de dés suivantes ?

Réserve 4



Réserve 5





Réserve 6

Chacune de ces réserves de dés indique un échec, car le résultat ne laisse aucun ✲ non annulé. La première représente un test opposé, la deuxième un test de peur, et la dernière un test de compétence classique. Voici l'interprétation de ces résultats.

Réserve de dés n° 4 – Médiocre : le ■ affiche un ✲, annulé par le ▼ du ◆. Les ◆ et ⬢ indiquent un total de trois ☯, qui sont annulés par le □ et le ◆ indiquant un total de trois ۞. Reste le ⬢ indiquant un ▼ et un ۞ non annulé. Le Consulaire rate son test de Charme contre le test de Calme d'un baron du crime, et ne parvient pas à convaincre ce dernier d'effacer une vieille dette.

« Tes alliés ont insulté le baron du crime, ce qui a eu pour effet de te faire perdre le privilège et la faveur qu'il t'avait octroyés après avoir sauvé son animal de compagnie. Comble de malheur, tu l'as involontairement mis en colère en mentionnant un accord secret devant ses propres alliés. Il refuse d'annuler la dette. »



Réserve de dés n° 5 – Une réaction effrayante : un ◆ procure l'unique ✲ de la réserve, qui est annulé par le ▼ d'un ◆. Le ☯ sur le ◆ restant est annulé par un ۞ sur le ◆, ce qui laisse un ۞ non supprimé. Le ⬢ vierge n'a aucun impact. Le ⬢ indique un ▽ ! Le test de peur du Consulaire échoue alors qu'un trio d'Inquisiteurs impériaux déboule dans sa planque.

« Trois Inquisiteurs utilisent la Force pour ouvrir la porte à la volée et la projeter à travers la pièce. Cette intrusion te prend totalement au dépourvu. Non seulement tu es transi de surprise, mais tu subis également 1 point de Conflit dû à la peur. »



Réserve de dés n° 6 - Résultats désastreux : le ◆ indiquant ✲ et le succès conféré par le ⊕ du ⬢ sont annulés par le ◆ affichant deux ▼. Le ☯ du même ◆ est annulé par le ۞ du □. Restent le ▽ et l'effet de triomphe du ⊕.

Le Consulaire rate son test d'Athlétisme pour sauter entre deux bâtiments, et la combinaison d'un ⊕ et d'un ▽ produit des résultats surprenants.

« Alors que tu tentes de bondir sur l'autre bâtiment, tu trébuches sur le parapet, et tu tombes. Heureusement, un auvent interrompt ta chute avant que tu ne t'écrases sur la route. Malheureusement, tu rebondis dessus comme sur un trampoline, et tu es projeté à travers la fenêtre du bureau du Gouverneur impérial. Tu atterris tête la première sur son bureau. Il n'a pas l'air d'apprécier la plaisanterie. »



la Force, le MJ peut permettre aux PJ d'agir en se basant sur des événements normalement inconnus afin d'illustrer les pouvoirs de prescience de ce genre d'individu. De plus, certains joueurs peuvent être de fins connaisseurs de l'univers de *Star Wars*. Même si l'utilisation de ces connaissances peut apporter beaucoup à la profondeur du jeu, les joueurs doivent veiller à ne pas utiliser des informations sur l'univers ou la situation politique qui sont encore inconnues des PJ. Par exemple, il serait hautement improbable que leurs personnages connaissent en détail le passé de Dark Vador, même si les joueurs connaissent les films par cœur !

INCARNER LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Le MJ doit toujours se rappeler qu'il incarne des PNJ qui ont leurs propres désirs, peurs, liens affectifs ou encore ordres à respecter. Selon son aisance, il peut pousser plus ou moins loin l'interprétation de ces personnages. Il est acceptable de parler à la troisième personne, par exemple : « L'adepte du côté obscur menace de jeter ton compagnon dans le gouffre si tu ne lâches pas ton sabre laser. » Cependant, il s'avère plus attrayant et plus immersif de s'adresser directement aux personnages joueurs en prenant une voix ou un accent particulier. La même scène peut se jouer en disant : « Lâche ton sabre ou ton ami va faire le grand plongeon. » La plupart des MJ utilisent un mélange des deux approches. Toutefois, si la performance du MJ déclenche l'hilarité au beau milieu d'une situation dramatique, mieux vaut envisager une autre méthode.

IMPROVISER

Devenir un bon MJ nécessite un certain talent d'improvisation, qui sera mis à contribution tout au long de la partie. Le maître du jeu doit improviser quand il incarne des PNJ réagissant aux questions et aux actions des personnages. Des modifications de l'histoire se produisent régulièrement et il faut alors effectuer des ajustements afin que l'intrigue continue de progresser. Si les personnages partent dans une direction logique mais imprévue, le MJ doit être capable d'élaborer sur-le-champ de nouvelles scènes et de nouveaux PNJ. Heureusement, cette capacité d'improvisation s'améliore avec la pratique.

ATTRIBUER ET DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le MJ doit attribuer des points d'expérience après chaque session de jeu. La quantité théorique à attribuer par session dépend de la vitesse à laquelle le MJ veut voir les personnages avancer. Une vitesse lente correspond généralement à une somme variant entre 10 et 15 XP par PJ et par session. Cela permet aux joueurs de dépenser leurs points à chaque session ou presque. Pour une progression moyenne, la quantité peut s'élever à une vingtaine d'XP, ce qui permet à un joueur d'acquérir un nouveau talent, d'élever une compétence, ou de procéder à d'autres améliorations pour son personnage une fois par session de jeu. Pour une progression plus rapide, on peut tabler sur une valeur de 25 XP. Elle est particulièrement adaptée aux campagnes les plus courtes ou difficile à maintenir sur le long terme.

Le plus souvent, le MJ va distribuer entre 10 et 20 XP par personnage (selon la vitesse de progression désirée, comme indiqué dans le paragraphe ci-dessus) pour une partie comptant deux à trois rencontres majeures, plus une poignée de rencontres mineures. Un bonus supplémentaire de 5 XP peut être accordé si les personnages ont bouclé une partie de l'intrigue. Le respect de la Motivation d'un personnage dans la manière de l'incarner peut également valoir 5 XP par session. Le MJ peut envisager d'accorder 1 ou 2 XP supplémentaires à un joueur pour avoir campé son personnage de manière remarquable ou pour son ingéniosité. Les aventures publiées offrent en général des recommandations sur l'attribution des points d'expérience.

Le MJ doit expliquer aux joueurs la provenance de leurs XP. Par exemple, ils peuvent en recevoir 5 pour avoir évité un chasseur de primes et 5 de plus pour avoir livré leur cargaison à leur client. Tout bonus doit être clairement expliqué aux membres du groupe de façon à ce qu'ils cherchent à répondre aux attentes du MJ lors de prochaines sessions de jeu.

TABLE 9-1 : DÉPENSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Options	Coût	Prérequis
Dépenser de l'expérience pour acheter **jusqu'au rang 5** dans n'**importe quelle compétence**.	Les compétences de carrière coûtent cinq fois le rang acheté. Les compétences hors carrière coûtent cinq fois le rang acheté, plus 5 points d'expérience.	Que l'on parle de compétence de carrière ou hors carrière, les rangs doivent être achetés les uns après les autres (le rang 2 doit donc être acheté avant le rang 3, etc.).
Dépenser de l'expérience pour acheter **des talents** de spécialité.	Dépend de la position du talent sur l'arborescence de spécialité.	Les talents ne peuvent être achetés que s'ils sont sur le premier niveau de l'arborescence, ou s'ils sont reliés à un talent déjà acheté.
Dépenser de l'expérience pour acquérir **de nouvelles spécialités**.	Une nouvelle spécialité coûte dix fois le nombre total de spécialités qu'aura le personnage une fois qu'elle sera achetée. Les spécialités hors carrière coûtent 10 XP supplémentaires.	Aucun.

DÉPENSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand le MJ attribue des points d'expérience, il doit garder en tête la façon dont les joueurs vont pouvoir les dépenser et ce qu'il leur en coûtera. Cette question est traitée à la page 102, mais pour plus de facilité, la **table 9-1 : Dépenser les points d'expérience** a été reproduite ici. Elle ne concerne que la dépense de points d'expérience **après** la création des personnages.

GÉRER NOTES ET TEMPS MORTS

Entre les sessions, le MJ et les joueurs doivent conserver des notes. Le maître du jeu doit réviser la Moralité actuelle du groupe après que les joueurs ont noté leurs changements. Ils doivent mettre à jour leur fiche de personnage, notamment s'ils ont augmenté leurs capacités, et modifier leur liste d'équipement. Il est également utile qu'un MJ ou un joueur fasse un résumé de chaque session. Cela permet de se rappeler facilement les événements de l'histoire et de garder une trace des PNJ et de leurs actions.

Une nouvelle aventure ne reprend pas forcément les choses là où s'était terminée la précédente. Souvent, il y a des temps morts que les personnages peuvent mettre à profit pour se former ou entreprendre des actions qui n'ont pas besoin d'être jouées durant la partie. Par exemple, un utilisateur de la Force peut apprendre de nouvelles capacités et s'entraîner entre deux aventures. Il n'est pas nécessaire de jouer réellement la moindre activité banale : le MJ et les joueurs peuvent se contenter de résumer ce qui s'est passé durant ces temps morts.

INCARNER DES PERSONNAGES AVANCÉS ET DES CHEVALIERS EN PUISSANCE

On considère que les PJ sont « de haut niveau » une fois qu'ils ont acquis au moins 150 XP. Ils sont désormais assez puissants pour affronter des ennemis et des situations plus redoutables. Lorsqu'il prépare une session de jeu avec ces personnages, le MJ doit prendre en compte leurs capacités supérieures. Ainsi, ils devraient régulièrement se confronter à des adversaires plus forts (voire dotés du talent Adversité). Le MJ peut, pour cela, recourir à des rivaux là où des sbires auraient autrefois suffi, et augmenter les capacités ou le nombre de sbires lorsque la situation l'exige. Pour autant, ces ennemis devraient toujours s'avérer plus faibles que les personnages, et les sbires « normaux » devraient être utilisés de temps à autre afin que les joueurs puissent se rendre compte de l'écart de puissance suscité par la progression de leurs PJ.



Dans **Force et destinée**, on considère que les PJ ont eu l'occasion d'obtenir un sabre laser dès qu'ils ont acquis 150 XP. Ainsi, le MJ peut leur faire rencontrer des adversaires munis de ces mêmes armes (ou d'autres dotées de l'attribut Cortosis) et disposant des talents Parer ou Dévier. Les PJ qui ne s'intéressent pas aux combat au sabre laser devraient avoir l'occasion d'obtenir une compensation de valeur équivalente, comme des XP supplémentaires à investir dans des pouvoirs de la Force ou des arborescences de spécialités.

CHEVALIERS EN PUISSANCE

Dans **Force et destinée**, le terme « Chevalier en puissance » s'applique aux personnages avancés et aux aventures qui les mettent en scène. Il désigne les PJ approchant du niveau de compétences d'un Jedi tout en ayant encore du chemin à parcourir. Les membres du groupe peuvent progresser jusque-là en cours de partie, mais le MJ peut tout à fait décider de maîtriser une campagne conçue directement pour des Chevaliers en puissance. Cela permet aux joueurs qui souhaitent que leurs PJ puissent utiliser un sabre laser d'acquérir les talents et les compétences nécessaires dès le début de la campagne. Ceux qui commencent en tant que Chevaliers en puissance obtiennent 150 XP supplémentaires qui doivent être dépensés immédiatement après la fin de la création des personnages (et qui ne peuvent donc pas être employé pour augmenter les caractéristiques). Consultez la page 104 pour d'autres recommandations sur l'élaboration de Chevaliers en puissance. Ces derniers devraient se voir offrir un sabre laser avant la première partie. Les suppléments de **Force et destinée** proposeront des conseils pour modifier le contenu des aventures afin de l'adapter à ce niveau de jeu.

RETOUR SUR EXPÉRIENCE ET AMÉLIORATION

Il est essentiel pour un MJ, et surtout pour un MJ novice, d'obtenir des retours constructifs sur la partie, de façon à améliorer sa maîtrise du jeu pour le plaisir de tous. Le maître du jeu devrait demander aux joueurs leur opinion toutes les deux ou trois sessions (ou après toute partie particulièrement problématique ou ennuyeuse). Cela peut se faire en groupe, mais souvent, les joueurs trouveront plus aisé de discuter avec lui en tête à tête. Ce débriefing peut aider le MJ à cerner des problèmes qui lui avaient échappé, mais également lui donner des pistes sur les modifications à effectuer afin qu'il réponde mieux aux attentes du groupe (et inversement).

RÈGLES ET OPTIONS POUR LE MAÎTRE DU JEU

Cette section présente des mécaniques de jeu spécifiques au MJ, comme la peur, ainsi que d'éventuelles versions alternatives de certaines règles. Elle traite également de la résolution de cas qui peuvent parfois s'avérer délicats, comme les éléments qui entourent la Moralité, les Motivations et les points de Destin.



UTILISER LA MORALITÉ

Le système de Moralité permet de jauger les actes d'un personnage selon des notions de bien et de mal. La lutte d'un PJ pour demeurer intègre face aux séductions du côté obscur de la Force se manifeste sous la forme de points de Conflit. La Moralité d'un personnage change la manière dont il interagit avec la Force, mais aussi avec les autres protagonistes de la campagne.

On considère qu'un personnage fait partie des « gentils » jusqu'à ce que sa Moralité tombe au-dessous de 30, après quoi il bascule du côté obscur. La Moralité d'un PJ peut baisser au cours de l'aventure, mais un joueur peut aussi décider que son personnage commence directement le jeu du côté des ténèbres. Dans ce cas, le MJ et le joueur doivent s'accorder sur la façon dont l'individu en est arrivé là, et déterminer s'il cherche ou non à se racheter.

Mettre la moralité d'un PJ à l'épreuve est un élément central de **Force et destinée**. Souvent, les conséquences du choix effectué sont très claires pour le personnage. Cependant, une aventure devrait comporter au moins une situation de dilemme où il est plus facile d'accomplir l'objectif en recourant à des actions douteuses. En d'autres

termes, une situation où une option se montre plus abordable, moins dangereuse ou plus lucrative, mais causera assurément du tort à au moins un autre individu.

DÉCLENCHER LA MORALITÉ (RÈGLE OPTIONNELLE)

Déclencher la Moralité est une règle optionnelle à laquelle le MJ peut recourir s'il manque momentanément d'inspiration ou s'il veut placer les choix moraux des PJ au premier plan de la campagne. S'il souhaite l'utiliser, il doit dresser la liste des valeurs de Moralité de tous les membres du groupe. Avant le début de chaque session, le maître du jeu lance un d100 et détermine quel PJ possède la valeur la plus proche du résultat.

EXEMPLE

Au début de la session de jeu, Sandy, le MJ, lance un d100 et obtient 73. Il consulte les fiches de chacun des PJ et constate que celui de Marianne dispose d'une Moralité de 75. Cette valeur étant la plus proche du résultat du jet, la Moralité du personnage de Marianne est donc déclenchée.



Quand la Moralité d'un PJ est déclenchée, le MJ et le joueur doivent s'efforcer de mettre en valeur sa force ou sa faiblesse émotionnelle (voire les deux !) au travers d'une rencontre ou d'une décision critique. Pour ce faire, le maître du jeu peut modifier une rencontre préexistante afin de lui ajouter un élément susceptible de jouer sur les émotions du PJ. Sinon, le joueur peut de lui-même amener son personnage à prendre une ou plusieurs décisions cruciales basées sur les sentiments plutôt que sur la seule logique.

EXEMPLE

La Moralité du personnage de Marianne dispose de Compassion comme force émotionnelle et de Haine comme faiblesse. Au cours de cette session, le MJ a prévu que les PJ infiltrent les milieux du marché noir sur un monde de la Bordure Extérieure. À présent, il met en scène deux esclavagistes Zygerriens accompagnés d'esclaves enchaînés. Le personnage de Marianne décide de sauver ces malheureux (elle fait ainsi appel à sa Compassion), mais alors qu'elle a la possibilité de s'en aller sans un bruit, elle tue les deux esclavagistes (elle cède alors à la Haine).

Si le MJ juge que le PJ a pris au moins une décision importante ou a agi de manière décisive en se basant sur ses forces et faiblesses émotionnelles, on considère que le personnage a réussi à engager sa Moralité déclenchée. Sinon, il ne se passe rien. Notez qu'il peut aussi y parvenir via sa force ou sa faiblesse émotionnelle, et que le résultat mécanique sera le même (voir l'encart **Engager une Moralité déclenchée**, page 51). Ses choix peuvent toutefois entraîner d'autres répercussions.

MORALITÉ DÉCLENCHÉE

Lorsque la Moralité d'un personnage est déclenchée, cela signifie que le PJ aura l'occasion d'agir d'une manière particulièrement bienveillante ou malveillante (en relation avec sa force et sa faiblesse émotionnelles) et qu'il pourra ainsi doubler l'augmentation ou la réduction de Moralité à la fin de la session. Le dilemme peut survenir spontanément en cours de jeu, mais le MJ peut également préparer diverses options et rencontres à utiliser au moment opportun (comme une vieille connaissance du PJ qui survient pour l'aider ou lui mettre des bâtons dans les roues). Le maître du jeu peut en profiter pour créer une scène complète et l'intégrer à l'intrigue. Toutefois, si cette méthode risque de perturber le reste de l'aventure, il peut tout à fait s'affranchir de l'aspect narratif.

TABLE 9-2 : PÉNALITÉS DE CONFLIT COMMUNES

Conflit reçu	Action
1	**Complicité par laisser-faire :** le PJ sait qu'un autre PJ ou un PNJ va commettre un acte particulièrement délictueux (qui conférerait au moins 5 points de Conflit) mais décide de ne pas intervenir. **Mensonge par intérêt personnel :** le PJ ment à des fins égoïstes ou pour servir ses propres intérêts. Certains mensonges peuvent ne pas donner de points lorsqu'ils profitent à d'autres personnes, par exemple s'ils ont pour but d'éviter un combat ou de protéger des innocents. **Recours excessif à la violence :** quand il est confronté à un problème, le PJ recourt immédiatement à la violence pour le résoudre, sans envisager d'autres options. Cette pénalité peut être atténuée si le PJ est la personne agressée.
2	**Coercition et menaces avec violence :** le PJ menace quelqu'un, ou l'oblige à lui obéir. **Violence psychologique :** le PJ prononce des paroles cruelles ou mesquines dans le simple but de blesser ou de tourmenter une personne.
2-3	**Vol :** le PJ s'empare d'un objet qui ne lui appartient pas. La pénalité de Conflit peut être réduite si la victime est une autorité corrompue et/ou riche (comme l'Empire), et que le PJ reverse son butin aux plus nécessiteux. La pénalité peut être augmentée si le PJ vole un objet à quelqu'un qui n'a pas les moyens de le remplacer.
3-4	**Destruction gratuite :** le PJ détruit des objets, des biens ou d'autres objets volontairement et sans raison valable.
4-5	**Violence ou agression gratuite :** le PJ agresse, moleste ou attaque un PNJ sans aucun motif.
6-7	**Cruauté envers des créatures dénuées de sapience :** le PJ torture ou tourmente des animaux ou des droïdes dotés d'une intelligence d'un niveau animal.
10	**Torture :** le PJ torture un personnage ou un PNJ.
10+	**Meurtre :** le PJ assassine un personnage ou un PNJ. Dans ce cas, on considère comme un assassinat le meurtre d'une personne sans défense ou qui ne menace pas le PJ.

ATTRIBUER DES POINTS DE CONFLIT

Les joueurs effectuent le suivi de leurs valeurs de Moralité tout au long de la partie. Un membre du groupe peut décider de cacher les siennes aux autres, mais le MJ doit toujours connaître les valeurs de chacun.

- Le MJ attribue des points de Conflit par le biais des règles et de la narration. Quand ils en reçoivent, les joueurs les notent sous forme chiffrée (4 ou 12 points de Conflit, par exemple). Ils peuvent provenir de plusieurs types de sources :
- Un PJ reçoit 1 point de Conflit par ● utilisé pour générer ◑ lors d'un test de pouvoir de la Force.

Le MJ attribue entre 1 et 10 (et parfois plus) points de Conflit en fonction de la gravité des actes du PJ. Consultez la **Table 9-2 : Pénalités de Conflit communes**, ci-dessus, pour trouver des exemples de valeurs à infliger suite aux méfaits les plus courants, du plus vénial au plus ignoble. Le MJ peut ajuster les malus pour rendre compte d'actions ou de situations inhabituelles.

L'intention du personnage devrait influer sur le nombre de points de Conflit distribués, étant donné que certains agissements peuvent être considérés comme acceptables dans un cas donné, et pas dans un autre. Une volonté de nuire ou un égoïsme flagrant peuvent conférer 1 à 5 points de Conflits supplémentaires. Les situations plus floues, comme l'utilisation de ● pour générer des ◑ afin d'accomplir une action égoïste, mais pas franchement malveillante, peuvent infliger 1 point supplémentaire (mais il s'agit d'un minimum, et 2 ou même 5 sont des options possibles). Le MJ a toujours le dernier mot sur cette question.

TOTAL DE SESSION

À la fin de chaque session, chaque joueur calcule le total de points de Conflit obtenus par son personnage et lance 1d10. Si le résultat est inférieur au nombre de points de Conflit acquis, il *retranche* de sa Moralité la différence entre le nombre acquis et le résultat du dé. Si le jet est supérieur, il ajoute la différence à sa Moralité. Si le résultat du jet est égal au nombre de points acquis, la Moralité n'est pas modifiée. Puisque c'est le jet de dé qui permet d'augmenter ou de réduire la valeur de la Moralité, cela limite la possibilité pour le joueur de manipuler le système à son avantage. Si la partie est plus courte que la normale, le MJ peut faire en sorte que le jet ait lieu après la session suivante. Pour des exemples de jets, reportez-vous à la page 51.

SECRET ET MORALITÉ

Pour les PJ, le secret et la dissimulation sont les clefs de la survie dans l'espace impérial. Un des moyens les plus courants de mettre leur Moralité à l'épreuve consiste à les plonger dans une situation risquant de dévoiler leur sensibilité à la Force.

Exemple : un passant innocent surprend un des personnages alors qu'il utilise ses pouvoirs. Le PJ se demande comment réagir. Il peut décider de ne rien faire en espérant que l'individu ne le dénoncera pas, s'échapper avant l'arrivée des autorités impériales, ou même user de son charme sur le passant afin de protéger son secret. Cependant, la situation risque de s'assombrir s'il choisit plutôt d'intimider subtilement le témoin. Pire encore, il pourrait décider de l'agresser physiquement, de le menacer de s'en prendre à sa famille... ou de le tuer.

BASCULER DU CÔTÉ OBSCUR

La chute d'un personnage dans le côté obscur devrait constituer un événement majeur quelle que soit l'intrigue en cours. Étant donné que la Moralité est calculée après la fin d'une session, personne ne sait en cours de partie s'il finira par céder ou non. D'un point de vue ludique, le MJ et le joueur devraient mettre en avant toute action qui confère des points de Conflit de manière à accroître la tension entre le personnage et ses ennemis ou ses alliés. Le joueur pourrait faire mine de jouer le basculement avant de voir s'il est confirmé à la fin de la partie ou pas. Si le PJ finit par résister, avoir frôlé la chute pourrait l'inciter à reconsidérer sa voie. Les situations évitées de justesse présentent toujours un côté spectaculaire.

Si le PJ bascule réellement du côté obscur, le MJ et le joueur devraient discuter des événements de la prochaine session afin d'en faire le thème central. La réaction des autres PJ est importante : s'ils demeurent du côté lumineux alors que l'un d'eux a cédé, cela risque d'entraver la suite de la partie. Ils pourraient essayer d'éviter leur camarade déchu, mais aussi décider de s'en débarrasser en l'attaquant.

En général, les combats entre PJ ne sont pas encouragés en raison du risque de fâcherie entre certains joueurs. Ce genre de lutte représente pourtant un thème habituel des films *Star Wars*, durant lesquels d'anciens alliés deviennent des ennemis et s'affrontent lors d'intenses batailles chargées en émotions. D'autres scènes tout aussi dramatiques peuvent se produire entre les PJ, en supposant que la dynamique du groupe est capable de résister aux effets dévastateurs provoqués par la perte ou les blessures d'un des personnages.

Un joueur qui conserve un personnage ayant basculé du côté obscur (ou un MJ incarnant un tel PNJ) ne devrait pas lui faire accomplir des actes véritablement choquants ou abominables « face caméra ». Les films *Star Wars* comportent parfois des actions de pure malveillance, mais elles ne sont pas souvent montrées : une fois que l'intention d'un personnage a été clairement signifiée, l'histoire saute à une autre scène. Les conséquences ne sont dévoilées qu'ensuite. Ce genre de méthode fonctionne également avec le jeu de rôle, où il est possible d'omettre les détails violents ou de faire en sorte que l'événement se produise entre deux sessions. En général, il est plus agréable pour tout le monde d'éviter carrément certaines scènes.

RÉDEMPTION

Revenir du côté obscur n'est pas chose aisée. Non seulement cela nécessite de remonter la longue pente de la Moralité jusqu'à une valeur de 70, mais la rédemption d'un personnage représente aussi un défi d'un point de vue narratif. Le PJ devrait être constamment confronté à la tentation d'user des points de Force du côté obscur. Par exemple, un personnage frôlant son seuil de stress pourrait ne pas vouloir prendre le risque de le dépasser en dépensant des points de côté lumineux sur un pouvoir de la Force. À la place, il pourrait être tenté d'utiliser des points du côté obscur afin que la Force lui permette d'échapper à une situation périlleuse. L'histoire d'une rédemption peut être spectaculaire et source de nombreuses aventures.

OBSCUR À QUEL POINT ?

Le MJ attribue les points de Conflit à la cadence qu'il désire. Le fait d'accorder régulièrement des points supplémentaires risque d'accélérer le basculement des personnages du côté obscur. Attribuer moins de points confère plus de marge de manœuvre au personnage, et peut faciliter une éventuelle rédemption. La régularité est importante lorsqu'il s'agit d'attribuer des points de Conflit. Ainsi, les joueurs se rendront aisément compte de la gravité de chaque acte de leurs PJ en fonction du montant qu'ils ont reçu.

Les mécaniques spécifiques détaillant la chute d'un PJ du côté obscur et sa façon de se racheter sont présentées pages 52 et 281.

SEUIL DE PARANGON DU CÔTÉ LUMINEUX

Lorsque la valeur de Moralité d'un utilisateur de la Force dépasse 70, il franchit le seuil du parangon et devient un champion du bien (et du côté lumineux). D'un point de vue narratif, le parangon n'obtient aucune capacité spécifique. Cependant, le MJ peut mettre en valeur le statut du PJ, par exemple en modifiant les actions ou le comportement des PNJ qu'il rencontre. La réputation du personnage pourrait le précéder et faciliter ou compliquer les interactions avec certains individus en fonction de leur historique ou de la situation. De même, en présence du PJ, les utilisateurs de la Force pourraient sentir le lien puissant qui l'unit au côté lumineux, et concentrer leur attention ou leurs attaques sur lui.

UTILISER LES MOTIVATIONS DES PERSONNAGES

Les Motivations sont des éléments d'historique et des aides à l'interprétation des personnages. Les joueurs utilisent les leurs pour déterminer les réactions de leurs personnages à des situations données, ce qui permet d'éviter que la partie se limite à une superficielle succession de réactions aux circonstances. Le MJ utilise les Motivations des PJ pour impliquer encore plus étroitement les personnages dans l'intrigue. Les joueurs qui respectent les Motivations de leur personnage devraient recevoir un bonus en XP.

GÉRER LES MOTIVATIONS

Le MJ doit noter les Motivations des personnages afin de voir comment les intégrer dans l'aventure. Les Motivations, et notamment celles déterminées aléatoirement, peuvent entrer en conflit avec les objectifs du groupe. De ce fait, lorsqu'il prépare une aventure, le MJ doit garder cela à l'esprit afin d'éviter les complications inattendues. Il lui faut aussi laisser une chance aux joueurs de prendre des décisions basées sur les Motivations des PJ.

Les joueurs peuvent cacher leurs Motivations aux autres PJ. Les Motivations secrètes renforcent la profondeur et l'intensité du jeu, mais peuvent également déclencher une rupture dans l'histoire ou dans le groupe lorsqu'elles sont révélées au grand jour. Si un groupe présente des Motivations fondamentalement divergentes, le MJ doit intervenir au cas où un joueur se sentirait personnellement blessé par la révélation de Motivations contraires à celles de son personnage.

Le MJ peut atténuer l'impact des Motivations sur l'intrigue en encourageant les personnages ayant des Motivations similaires ou compatibles à les associer. Si les PJ possèdent des Motivations et des Devoirs divergents, le MJ peut minimiser la complexité de la situation en réduisant l'importance donnée aux Motivations pour les joueurs moins intéressés par ce mécanisme de jeu, ou en y faisant moins souvent appel dans ses aventures.

Il est rare que les personnages changent de Motivations (cf. **Changement de motivations**, page 106). Les joueurs ne doivent y procéder que pour des raisons profondément liées à l'histoire, et non parce que le bonus en XP est trop difficile à obtenir. Certaines Motivations prennent naturellement fin quand les PJ concluent une histoire qui leur est liée. Une Motivation peut être remplacée par une autre au fur et à mesure que la situation du personnage évolue.

INTÉGRER LES MOTIVATIONS DANS L'HISTOIRE

Ce sont avant tout les joueurs qui décident de l'importance que tiennent les Motivations dans la partie. Alors que la Moralité est une variable qui s'insinue dans la vie d'un personnage, la Motivation est l'illustration des forces intérieures qui le poussent à agir. Le MJ doit récompenser les joueurs qui mettent en valeur leurs Motivations en leur offrant davantage d'occasions de le faire.

Toutes les Motivations n'ont pas forcément à enrichir l'histoire. Si un joueur préfère réagir aux situations quand elles se présentent, le MJ doit le laisser jouer comme il l'entend. Certains joueurs se satisfont tout à fait d'utiliser leur Motivation pour justifier leurs actions du moment.

Les interactions potentielles entre les Motivations et la Moralité des personnages peuvent susciter des intrigues complexes, avec des surprises surgies du passé ou des liens inconnus entre des personnages. Il est préférable que les détails apparaissent au cours de l'aventure, pour ajouter du mystère et présager de grandes révélations. Une relation ou une divulgation inattendue peut apporter un surcroît de tension et d'étonnement à une scène déjà dramatique.

Il n'est pas nécessaire que les bonus d'XP des Motivations soient attribués à chaque session de jeu. Respecter sa Motivation doit être un véritable choix : les actions conférant ces bonus peuvent s'effectuer au détriment d'autres récompenses ou causer des problèmes au groupe. S'efforcer de respecter une Motivation doit être un choix à la fois intéressant et parfois cornélien.

RÉCOMPENSER LES MOTIVATIONS

Sur le plan des règles, la récompense pour une bonne interprétation d'une Motivation est simple : 5 XP par session, avec une récompense exceptionnelle de 10 XP pour une session d'anthologie, et qui ne peut se produire qu'une fois dans la vie d'un personnage. Des récompenses supplémentaires ne sont généralement pas nécessaires, puisque chaque aventure rapporte déjà des XP.

En plus des récompenses en XP données à la fin de la session, un PJ qui reste fidèle à sa Motivation devrait recevoir une récompense dans le jeu, comme un objet utile, une information de valeur ou même la possibilité d'interpréter plus souvent sa Motivation. Cela s'avère particulièrement intéressant si le fait de respecter son idéal risquait de nuire à ses intérêts ou à ceux du groupe.

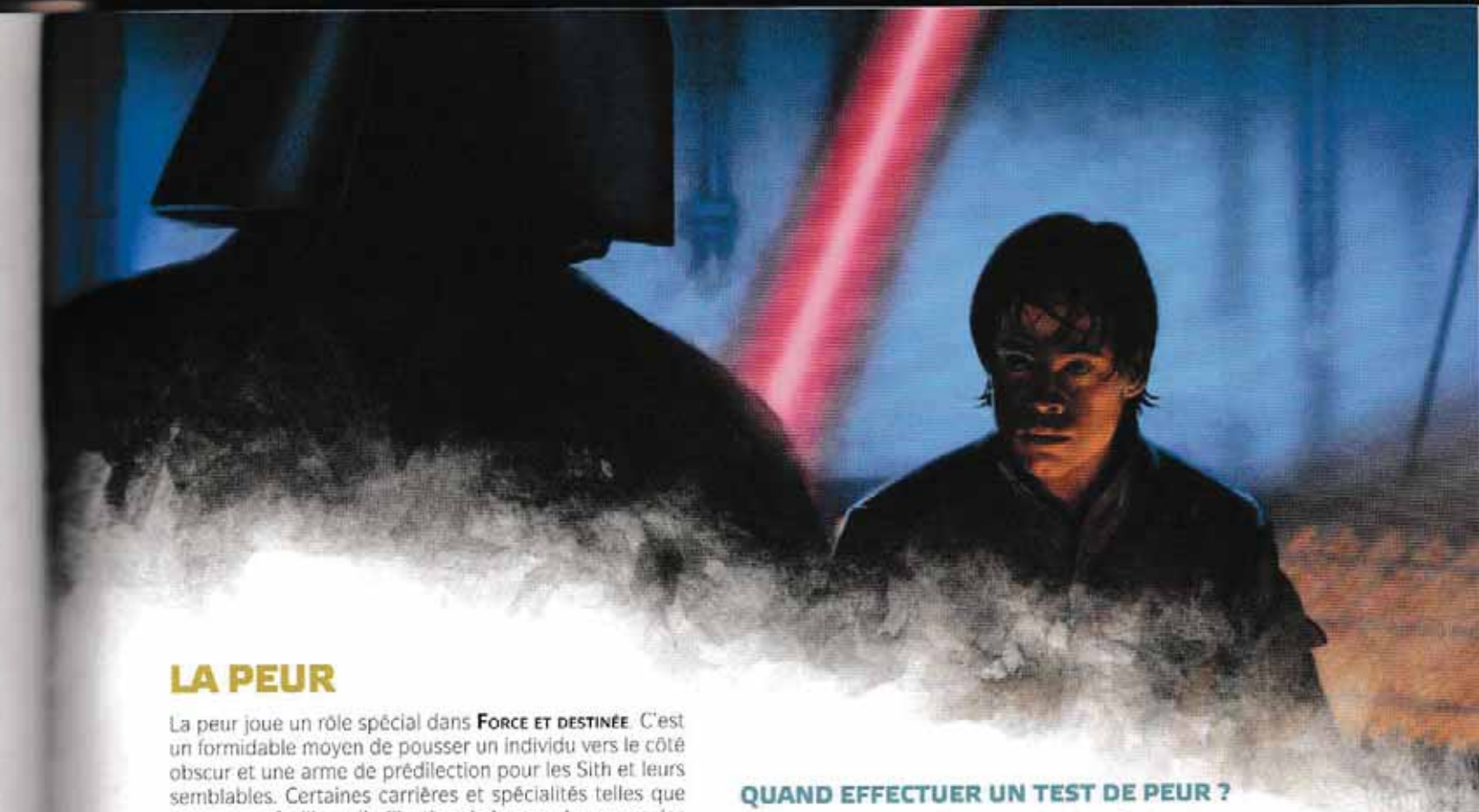
À l'inverse, le personnage d'un joueur ne doit pas être pénalisé s'il ne respecte pas sa Motivation. Elle a pour but d'orienter les choix d'un PJ, pas de les dicter. Les gens sont des entités complexes, et il peut être difficile d'anticiper quand un personnage doit mettre de côté sa Motivation pour le bien du groupe, ou pour permettre à l'intrigue de progresser. Appliquez une simple règle de bon sens : si un personnage déroge à sa Motivation durant une session, il ne reçoit pas d'XP supplémentaires à la fin de celle-ci.

CRÉER DE NOUVELLES MOTIVATIONS

La palette des Motivations est bien plus large que les catégories fournies dans **Force et destinée**. D'autres exemples figurent dans les livres de règles et les suppléments de **Aux Confins de l'Empire** et **l'Ère de la Rébellion**.

Les MJ et les joueurs peuvent créer leurs propres Motivations en suivant les étapes ci-dessous :

- Vérifiez si la Motivation proposée entre dans le cadre des catégories existantes : Ambition, Cause ou Foi (ou de catégories d'autres livres si vous les avez). Si ce n'est pas le cas, il s'agit d'une nouvelle Motivation.
- Vérifiez si la Motivation proposée ne peut pas correspondre à une des Motivations existantes. Si tel est le cas, mieux vaut utiliser la Motivation déjà existante.
- Créez une nouvelle catégorie, si besoin est. Essayez de créer une courte liste de Motivations semblables pour voir si cette catégorie est assez large.
- Établissez le type d'histoires susceptibles d'être compatibles avec cette nouvelle Motivation, de sorte que le MJ et le joueur comprennent réellement la force qui anime le personnage.
- Assurez-vous que la nouvelle Motivation réclamera des efforts au personnage. Évitez les Motivations qui accordent trop facilement le bonus d'XP à chaque session au travers d'actions qu'un personnage pourrait entreprendre dans n'importe quelle séance de jeu, peu importe l'intrigue.
- Proposez la nouvelle Motivation aux autres joueurs, à moins que celle-ci ne soit censée rester secrète.



LA PEUR

La peur joue un rôle spécial dans **Force et destinée**. C'est un formidable moyen de pousser un individu vers le côté obscur et une arme de prédilection pour les Sith et leurs semblables. Certaines carrières et spécialités telles que l'Agresseur facilitent l'utilisation de la peur. La guerre, les combats, des adversaires intimidants et les dangers de la nature peuvent susciter la peur chez n'importe qui, n'importe où. Elle risque d'interférer avec les actions et les intentions des personnages, et de diminuer leur efficacité en les rendant hésitants, voire en les poussant à fuir.

Dans les mécanismes de jeu, la peur est généralement contrée par la compétence **Sang-froid**. Si le MJ le désire, le personnage peut la remplacer par la compétence **Calme** s'il a le temps de se préparer pour surmonter la rencontre. Le MJ détermine également la difficulté des tests et ajoute les dés de difficulté nécessaires à la réserve du personnage. Interpréter le résultat du test est essentiel pour jauger les effets de la peur, même dans le cadre d'une réussite. Ce résultat représente la façon dont le personnage réagit face à la peur, et pas nécessairement le niveau de peur qu'il peut ressentir.

EXEMPLE

Un personnage pénètre dans un point de vergence de la Force (voir **S'aventurer dans l'arbre**, page 337) et tombe dans une embuscade tendue par son ennemi le plus intimidant. Il tente de surmonter sa peur en effectuant un test de Sang-froid avec une difficulté déterminée par le MJ et basée sur la **Table 9-3 : Utiliser les tests de peur**, page 328. Le résultat du test indique un échec ▼, aggravé par un ⚙ non annulé. Après avoir comparé le résultat aux **Effets de la peur**, page 328, le MJ explique que le personnage subit des points de stress dus au choc. Sa peur l'empêche de se concentrer pour combattre, ce qui se matérialise par l'ajout d'un ■ à tous ses tests de compétence jusqu'à ce qu'il parvienne à surmonter sa peur ou jusqu'à la fin de la rencontre.

QUAND EFFECTUER UN TEST DE PEUR ?

Chaque fois que l'on utilise Sang-froid ou Calme pour surmonter sa peur, on parle d'un test de peur. Toutes les situations effrayantes n'exigent pas d'effectuer des tests de peur ; ils doivent être réservés aux circonstances exceptionnelles ou à la première fois qu'un personnage est confronté à une situation particulièrement effrayante. Une Sentinelle affrontant des stormtroopers pourra probablement s'en passer. Mais si Dark Vador apparaît et que la Sentinelle n'a jamais eu la malchance de le croiser, un test de peur est alors de rigueur.

Le MJ détermine la fréquence de ces tests. D'habitude, une fois qu'un test a été effectué, le MJ ne devrait pas en exiger un nouveau pour la même raison durant cette rencontre, à moins d'un changement significatif des circonstances. Une histoire où la peur joue un rôle-clé peut demander davantage de tests de peur.

DÉTERMINER L'INTENSITÉ DE LA PEUR

La difficulté d'un test de peur combine les circonstances et la nature de l'individu qui les affronte : deux personnes ne réagissent pas de la même manière à la peur. Si un civil sans entraînement peut se retrouver tétanisé quand un combat éclate, un soldat de métier agira quant à lui avec confiance et efficacité. Cela ne veut pas forcément dire que le soldat n'éprouve aucune peur, simplement qu'il sait mieux la gérer.

La **Table 9-3 : Utiliser les tests de peur**, page 328, présente des exemples de circonstances et de niveaux de difficulté. Cette difficulté représente le degré de peur d'une personne n'ayant jamais fait l'expérience de l'événement en question. La difficulté du test peut être accrue. L'amélioration des dés de difficulté dépend généralement des circonstances du test, notamment de la nature de la créature ou du personnage provoquant la peur.

TABLE 9-3 : UTILISER LES TESTS DE PEUR

État de peur	Difficulté du test	Exemple
Peur minime	**Facile (◆)**	Affronter une force légèrement supérieure au combat ; une créature modérément dangereuse ; un péril mineur menaçant la sécurité de quelqu'un d'autre.
Peur modérée	**Moyenne (◆◆)**	Affronter une force nettement supérieure au combat ; une créature agressive ; une menace modérée pour quelqu'un d'autre ou une crainte mineure pour sa propre vie.
Forte peur	**Difficile (◆◆◆)**	Combattre sur un champ de bataille ; une meute de créatures dangereuses ; une menace importante pour quelqu'un d'autre ou une crainte modérée pour sa propre vie.
Peur mortelle	**Intimidante (◆◆◆◆)**	Un combat d'une intensité terrifiante ; affronter une créature énorme et dangereuse comme un dragon Krayt ; surmonter une crainte intense pour sa propre vie.
Terreur absolue	**Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**	Une situation désespérée et totalement terrifiante ; un combat contre des phénomènes qui dépassent l'entendement ; se retrouver pourchassé par une meute de wampas ; surmonter une peur violente à en perdre la raison.
Faire face à un événement réputé dangereux.	Amélioration de 1 dé de difficulté	Fuir un vaisseau en cours de désintégration ; négocier sous la menace de violence.
Faire face à un événement réputé dangereux et très rare.	Amélioration de 2 dés de difficulté	Affronter un guerrier Sith ou un Inquisiteur.
Faire face à un événement réputé extrêmement dangereux et unique.	Amélioration de 3 dés de difficulté	Affronter Dark Vador.

Par exemple, affronter un sinistre guerrier en armure noire armé d'un sabre laser imposerait au minimum un **test Intimidant (◆◆◆◆)**. Mais savoir qu'il s'agit de Dark Vador, le Seigneur Noir des Sith qui a traqué et tué les Jedi, peut améliorer 3 de ces dés. Le MJ peut ajouter un ou plusieurs ■ pour représenter d'autres aspects de la situation, telle que la surprise. Il peut également accorder des □ si la résolution du personnage est soutenue par de puissants alliés ou une aide d'une autre nature.

EFFETS DE LA PEUR

Le MJ interprète les résultats du test de peur et peut décider d'effets supplémentaires pour refléter les particularités de la situation. La description de certaines capacités de créatures et de certains talents qui provoquent un test de peur comprend les effets exacts produits par un échec. Les ⚙ et 😲 ont des effets indépendants du succès ou de l'échec. Si plusieurs tests sont requis, les ⚙ et 😲 des tests suivants peuvent annuler les effets des tests précédents.

Suggestions d'échecs ou d'effets négatifs minimaux :

- **Échec** : le personnage ajoute ■ à chaque action qu'il entreprend pour le reste de la rencontre.
- **Menace** : le personnage subit un nombre de points de stress égal au nombre de ▼ obtenus. Si le test génère ⚙ ⚙ ⚙ ou plus, le personnage peut à la place être étourdi pour son premier tour de jeu.
- **Désastre** : le personnage est profondément effrayé et jusqu'à la fin de la rencontre, il améliore 1 dé de difficulté de tous ses tests. En outre, il reçoit des points de Conflit comme expliqué dans la section « La peur mène à la colère... », colonne de droite.

Suggestions de succès ou d'effets positifs minimaux :

- **Succès ou succès multiples** : le personnage ne subit aucun des effets liés à la peur, sauf ceux déclenchés par les ⚙.
- **Avantage** : ajoutez □ au prochain test de peur du personnage. Si plusieurs 😲 sont dépensés, un autre personnage bénéficie d'un □ à son prochain test.
- **Triomphe** : ce dernier peut être utilisé pour annuler tous les malus liés à de précédents tests de peur, ou pour garantir au personnage de ne plus avoir à effectuer aucun test de peur jusqu'à la fin de la rencontre, et ce, quelle que soit la source de la peur.

LA PEUR MÈNE À LA COLÈRE...

La peur peut avoir d'autres conséquences sur les personnages dotés d'une valeur de Moralité. En cas d'échec au test, le MJ peut remplacer les échecs ou les effets négatifs suggérés par un nombre de points de Conflit égal à la difficulté du test. Ceci se produit automatiquement quand un PJ subit un ▽, et les points s'ajoutent aux effets normaux du ▽. Les points de Conflit reçus ne peuvent pas être annulés par un ⊕ obtenu lors d'un prochain test de peur.

UTILISER LES POINTS DE DESTIN

Les points de Destin (voir page 35) représentent le lien qui unit les personnages, leurs adversaires et le destin de la galaxie (ou du moins le petit rôle qu'ils y jouent). Ces points sont polyvalents et à double tranchant : ils peuvent aider les PJ à certains moments, et leur mettre

des bâtons dans les roues à d'autres. Ils représentent aussi l'influence des côtés lumineux et obscur de la Force sur la vie et les actes des personnages : le va-et-vient des points entre ces deux pôles symbolise les modifications d'équilibre qui ne cessent d'agiter cette énergie mystique.

Du point de vue de la mécanique de jeu, les personnages joueurs ne peuvent utiliser que les points de Destin lumineux, tandis que le MJ ne peut dépenser que des points de Destin obscurs. Cela vaut également pour les PJ utilisateurs du côté obscur de la Force. Cela peut paraître étrange, mais le fait que certains personnages utilisent des points de Destin obscurs tandis que d'autres utilisent des points lumineux brise le système et doit donc être évité.

ENCOURAGER L'UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

La valse des points de Destin varie beaucoup d'un groupe et d'un MJ à l'autre. Les novices dans ce jeu peuvent se montrer réticents à les employer de peur de ne plus en avoir au cas où une situation critique surviendrait. Le MJ devrait encourager l'utilisation des points de Destin pour illustrer le rôle majeur de la Force dans l'univers de *Star Wars*. Et lui-même peut en dépenser régulièrement afin de réalimenter la réserve en points du côté lumineux.

Les joueurs peuvent décider de rationner leur usage des points de Destin, et ont parfaitement le droit d'établir une stratégie pour leur utilisation, comme choisir de les stocker afin d'empêcher le MJ d'en utiliser à des moments critiques. Bien qu'il puisse s'agir d'une tactique pertinente, il est facile d'en abuser et le MJ peut équilibrer les choses en mettant quelques points de côté en vue des scènes importantes

Dans l'idéal, les points de Destin devraient circuler et changer de mains tout au long de la partie. Tous les jets de dés ne méritent évidemment pas d'être influencés, mais le MJ devrait régulièrement employer des points de Destin quand des PNJ majeurs sont concernés ou que l'histoire atteint un moment clé. S'en servir dans des situations qui ne le méritent pas risque d'ennuyer ou de démoraliser les joueurs, surtout s'ils jouent des personnages débutants.

De manière plus subtile, l'utilisation soudaine et consécutive de points de Destin obscurs lors de tests peut montrer aux joueurs qu'ils n'ont peut-être pas choisi l'approche la plus aisée. Il est possible que le côté obscur soit très puissant en ce lieu, ou que les PJ aient pris la mauvaise voie et que la Force tente de leur dire qu'il existe une meilleure façon de procéder. En utilisant des points de Destin au lieu de ■, le MJ suggère que la situation n'est pas simplement influencée par des phénomènes naturels, mais bien par la volonté de la Force.

LES POINTS DE DESTIN COMME INSTRUMENT NARRATIF

Les points de Destin peuvent influer sur l'histoire. Les joueurs peuvent les dépenser pour améliorer leur situation. Ces utilisations sont de trois sortes : le coup de chance, l'extrapolation raisonnable et le bon sens.

LE COUP DE CHANCE

Celui-ci intervient quand les joueurs demandent un objet dont on peut raisonnablement penser qu'il est absent de la scène ou du lieu, mais dont la présence reste néanmoins crédible. Il peut s'agir par exemple de récupérer un mot de passe caché dans un bureau ou de trouver une pièce de rechange cruciale dans un tas de rebuts. Un coup de chance peut s'avérer utile dans bien des situations, mais il ne devrait être autorisé que s'il reste un tant soit peu crédible : il n'est normalement pas possible de récupérer la pièce nécessaire pour réparer l'hyperdrive de son propre vaisseau sur un engin de modèle différent.

EXTRAPOLATION RAISONNABLE

On parle d'extrapolation raisonnable lorsque les joueurs tentent de dénicher un objet qui devrait logiquement être disponible à l'endroit où ils se trouvent. Il peut s'agir de récupérer un médipack dans un véhicule de secours, de repérer un officier de haut rang possédant un comlink sécurisé branché sur le réseau de communication ennemi, ou encore de bénéficier des réflexions logiques d'un PNJ sur une situation donnée. La plupart du temps, les personnages devraient trouver ce qu'ils cherchent. Ce ne sera pas toujours ce qu'ils voulaient exactement, mais ce coup de pouce doit tout de même répondre à leurs attentes.

BON SENS

Parfois, la présence d'un objet paraît parfaitement logique. Par exemple, il est logique de trouver des fruits de saison sur un arbre fruitier, un outil commun dans une boîte à outils, ou le manifeste de cargaison dans le système informatique d'un cargo. Quand la présence de l'objet recherché est probable, mais pas certaine à 100%, la dépense d'un point de Destin peut s'avérer utile. Cependant, si l'objet est obligatoirement présent, le MJ peut accorder la pièce convoitée sans la moindre dépense de Destin.



Il appartient au MJ d'accepter ou non la dépense d'un point de Destin pour influencer la narration. Il doit estimer si la demande est raisonnable dans les circonstances données et quel sera son impact sur le déroulement de l'histoire. La créativité devrait être récompensée aussi souvent que possible, mais il ne faut pas non plus laisser les joueurs abuser du système pour éviter de payer quelque chose qu'ils ont les moyens d'acheter, ou contourner des interdictions qui les empêcheraient normalement d'acquérir l'objet ou le service demandé. Dans le même ordre d'idée, les personnages ne devraient pas pouvoir utiliser un point de Destin pour compenser le fait d'avoir oublié un objet ou d'avoir mal préparé leur plan, ou encore pour récupérer un élément qu'ils ont délibérément négligé d'emporter avec eux.

Si l'utilisation du point de Destin nuit au bon déroulement de l'intrigue, elle doit être refusée ou modifiée, même si dans d'autres circonstances, la requête des PJ aurait été raisonnable. Par exemple, si l'aventure nécessite que les personnages ne possèdent pas une ressource particulière, utiliser un point de Destin pour l'obtenir ne sera probablement pas autorisé.

CRÉER DES RENCONTRES, DES AVENTURES ET DES CAMPAGNES

Les aventures sont au cœur de chaque session de jeu. Quand un MJ et ses joueurs utilisent les mêmes personnages tout au long de plusieurs parties, ont dit qu'ils jouent « en campagne ». Dans ce cas, les aventures peuvent se suivre de manière plus ou moins rapprochée pour dessiner, à la manière d'une série, une histoire plus vaste dans laquelle les PJ pourront réaliser leurs ambitions. Sinon, il est possible d'enchaîner des aventures sans véritables liens entre elles à part l'emploi des mêmes personnages joueurs. Cette section explique en détail comment créer une aventure et une campagne de **Force et destinée**.

CRÉER UNE AVENTURE DE FORCE ET DESTINÉE

Élaborer de nouvelles aventures est un des aspects les plus excitants et les plus réjouissants du rôle de maître du jeu. C'est un véritable défi que d'inventer une histoire intéressante qui soit également amusante et adaptée au niveau des PJ. Cette section est destinée à aider les MJ à créer leurs propres aventures tout en restant dans les thèmes abordés par **Force et destinée**.

UTILISER LES AVENTURES PUBLIÉES

Les scénarios publiés offrent au MJ des exemples parfaits de récits conçus pour correspondre au style de **Force et destinée**. Du côté des joueurs, l'emploi de ces histoires permet à différents groupes de comparer la manière dont l'aventure s'est déroulée pour chacun et comment elle s'est terminée. Cependant, même si ces publications sont très utiles, le MJ devra certainement créer ses propres scénarios s'il désire prolonger l'histoire ou remplir les « blancs » entre deux aventures de la gamme officielle.

RÉUNIR LES ACTEURS

Chaque histoire, chaque aventure se doit d'avoir ses personnages mémorables. Parfois, on ébauche d'abord les protagonistes majeurs, puis on développe l'intrigue autour de leurs objectifs et de leurs actions. Parfois, le scénario vient en premier, et les personnages sont conçus ensuite pour remplir certains rôles et couvrir certains aspects de l'histoire. En général, les personnages et l'intrigue sont développés simultanément et de manière complémentaire.

PNJ DE FIGURATION

Les PNJ de figuration sont les nombreux individus anonymes que les personnages joueurs rencontrent et affrontent au cours du jeu. Il s'agit généralement de sbires et de rivaux (cf. **Chapitre XII** : **Adversaires**, page 399). Les PNJ de figuration d'une aventure de **Force et destinée** peuvent comprendre, par exemple, des stormtroopers de base, des agents du Bureau de la Sécurité Impériale ou des utilisateurs de la Force inexpérimentés. La plupart n'ont même pas besoin d'avoir de caractéristiques ou se contenteront d'utiliser les profils standards fournis dans cet ouvrage ou dans d'autres suppléments. En général, ces PNJ n'ont pas non plus besoin d'un historique, ou en tout cas rien qui puisse influencer directement l'aventure. Le plus souvent, ce sont des contacts ou des adversaires ponctuels.

PERSONNAGES RÉCURRENTS

Les personnages récurrents sont ceux que les PJ rencontrent de façon régulière. Ils ont un nom et bien souvent un profil propre, créé par le MJ. Il peut s'agir d'opposants ou d'associés du groupe, comme l'allié qui ferme les yeux sur l'utilisation de la Force et les actions douteuses d'un personnage ou l'ennemi majeur qui a juré sa mort. Ce sont généralement des rivaux ou des Némésis (cf. **Chapitre XII** : **Adversaires**, page 400).

Les personnages récurrents aident à faire de l'univers *Star Wars* un lieu plus familier et contribuent à réduire le temps de préparation du MJ. Il est bien plus aisé de se reposer sur un personnage déjà connu que d'en inventer un nouveau pour chaque session de jeu, et c'est au MJ de trouver un moyen de l'intégrer dans l'intrigue en cours. Transformer des figurants en personnages centraux est un bon moyen de donner de la profondeur et de la richesse à l'intrigue.

PERSONNAGES CÉLÈBRES

La galaxie de *Star Wars* fourmille d'individus passionnants : certains personnages des films sont célèbres sur de nombreux mondes, comme Dark Vador, alors que d'autres sont presque inconnus des citoyens galactiques, comme le vieux Ben Kenobi ou deux droïdes sans signe distinctif.

L'utilisation de personnages connus est un excellent moyen de renforcer « l'ambiance *Star Wars* » d'une session de jeu. Voir leurs PJ menés devant Dark Vador sera pour les joueurs une scène mémorable, bien plus tendue et savoureuse que s'ils rencontraient un PNJ inconnu. Des célébrités peuvent confier une mission aux PJ ou les recruter pour accomplir une tâche spécifique. Il est possible qu'ils interagissent avec le groupe, à distance, via des communications holographiques par exemple. La nouveauté perd rapidement de son attrait, et il est donc préférable de limiter ce genre de rencontre à des occasions spéciales.

Le MJ peut utiliser les personnages célèbres comme il l'entend. Tout dépend s'il veut conserver la ligne officielle de l'univers de *Star Wars* ou pas (reportez-vous à l'encadré **Utiliser l'Univers Étendu de *Star Wars***, page 315). Certains personnages des films sont plus appropriés que d'autres s'il existe un risque d'affrontement physique avec le groupe. Et quoi qu'il en soit, si le MJ veut rester dans le cadre de l'histoire canonique, il ne serait pas très avisé de placer les héros de la saga dans des situations où les PJ pourraient les mettre en danger.

CRÉER DES PNJ MÉMORABLES

Il n'est pas évident de créer un allié ou un ennemi mémorable et divertissant, mais le jeu en vaut la chandelle. Idéalement, il faut que les joueurs prennent plaisir à interagir avec le personnage et s'en souviennent longtemps après la fin de la partie.

Il n'existe pas de formule miracle pour créer ce genre de personnage. Les livres et autres supports traitant de la création des personnages littéraires ou cinématographiques peuvent s'avérer utiles. Voici toutefois quelques éléments de base sur lesquels le MJ peut travailler :

- **Choisir l'espèce, le monde natal du personnage, et ce qu'il en a tiré.** Parfois, sélectionner une espèce autre qu'un humain de base en tant que PNJ peut le rendre encore plus mémorable. Même les personnages qui se déplacent constamment dans la galaxie sont influencés par les coutumes ou l'environnement de leur planète natale, ou de celle sur laquelle ils ont choisi de s'établir.
- **Choisir les professions actuelles et passées du personnage.** Les professions des personnages influencent leurs décisions. Les PNJ ont un passé qui peut être exploité par le MJ ou les joueurs.
- **Définir la personnalité du personnage.** Les traits de caractère couvrent un très large éventail, depuis l'arrogance et l'autoritarisme jusqu'à la sagesse et la bienveillance. Mettre en exergue quelques traits de base durant les interactions avec les PJ rend un personnage encore plus mémorable. La personnalité d'un allié devrait inclure au moins un trait caractéristique. Dans **Force et destinée**, les alliés proviennent souvent des bas-fonds de la société. Les ennemis sont généralement cupides et égoïstes, mais ils peuvent être poussés par d'autres sentiments, comme la loyauté ou la crainte à l'égard de leur chef.
- **Décrire l'apparence physique du personnage.** Dans *Star Wars*, les personnages ne manquent pas de tatouages, d'implants cybernétiques, d'armures ou de vêtements caractéristiques, de cicatrices, de coiffures inhabituelles et autres attributs physiques mémorables. Les personnages importants devraient posséder un détail qui les rende identifiables au premier coup d'œil.
- **Développer la « voix » du personnage.** Choisir son accent, sa façon de parler ou le ton de sa voix est un élément essentiel pour contribuer à le distinguer des autres. Si le MJ n'est pas doué pour imiter des voix ou des accents, il devrait au moins rappeler régulièrement aux joueurs les caractéristiques spécifiques de la voix du personnage.
- **Réfléchir au lien du personnage avec la Force.** La Force est le thème central de **Force et destinée**. Le MJ devrait réfléchir à la façon dont les PNJ qui emploient cette énergie mystique envisagent leur position. Le MJ devrait sélectionner des pouvoirs appropriés pour ces individus et noter s'ils sont sur le point de basculer du côté obscur.



- **Définir l'attitude générale du personnage.** Réfléchissez à la façon dont le PNJ se comporte non seulement avec les personnages joueurs, mais aussi avec ses amis et ses ennemis. Il ne doit pas forcément traiter tout le monde de la même manière, et ces différences lui donneront de la profondeur.
- **Créer les statistiques du personnage.** Une fois que le MJ a terminé l'esquisse du personnage, il peut développer ses statistiques de jeu.

FABRIQUER L'INTRIGUE

Créer une bonne aventure implique de concocter une intrigue plausible et divertissante. Les idées d'aventure peuvent provenir d'innombrables sources, mais il revient au MJ de transformer une idée en un scénario de jeu de rôle. Les actions des PJ modifient de manière immédiate l'intrigue prévue. Comme les joueurs entraînent généralement l'histoire dans des directions insolites, il revient au MJ de créer une aventure susceptible de s'adapter à des changements et à différentes fins possibles.

LE DÉROULEMENT DE L'HISTOIRE

Comme tout roman ou autre récit, une aventure doit contenir un début, un milieu et une fin en apothéose. Le début présente la situation et les protagonistes. Le milieu développe les événements et les actions des joueurs. La fin conduit l'intrigue jusqu'à un final dramatique.

CRÉER DES RENCONTRES

Après avoir esquissé l'intrigue générale et créé les adversaires, le MJ divise les éléments principaux de l'histoire en rencontres. Les aventures peuvent enchaîner les rencontres de deux façons. Elles peuvent se suivre directement de manière très linéaire, une rencontre conduisant directement à la suivante quoi qu'il arrive, ou s'avérer plus ouvertes, l'issue exacte d'une rencontre déterminant la nature de celle qui la suit. Cette dernière forme demande plus de souplesse et d'improvisation en cours de jeu. Des aventures plus linéaires courent le risque de donner l'impression aux joueurs qu'ils n'ont pas d'emprise sur leurs propres actions. Il est essentiel de leur donner au moins l'illusion de la liberté pour qu'ils gardent plaisir à jouer.

LE RYTHME

Les aventures de *Star Wars* se doivent d'être trépidantes. Il y a bien sûr de la place pour des enquêtes, des intrigues politiques et autres événements plus lents, mais ceux-ci doivent être agrémentés de poursuites, d'escarmouches, de confrontations dramatiques et de scènes de combat. Le MJ doit veiller à garder l'histoire en mouvement. Cela ne se limite pas toujours à des combats, mais il doit absolument éviter les rencontres ou les scènes trop ordinaires, notamment si celles-ci peuvent être réglées par la simple narration. Si les joueurs se retrouvent perdus sans savoir que faire, le MJ peut leur fournir juste ce qu'il faut d'informations supplémentaires pour leur permettre de passer à la scène suivante.

IN MEDIAS RES

Cette expression latine, qui signifie « au milieu des choses », est une technique bien connue qui consiste à débuter une histoire au cœur de l'action. Le film *Star Wars* : Épisode IV *Un Nouvel Espoir* commence sans préambule par un destroyer stellaire pourchassant et arraisonnant une corvette rebelle. Un MJ peut utiliser une technique similaire afin de commencer une nouvelle aventure sur les chapeaux de roue : les joueurs se retrouvent alors contraints de gérer immédiatement la situation avant de connaître les raisons qui les ont conduits là.

Le MJ peut combiner cette technique narrative avec un ou plusieurs historiques des PJ. Ces derniers pourraient commencer la partie en étant poursuivis par l'Empire pour d'autres raisons que leur connexion à la Force, ou munis d'un mystérieux holocron qui leur procurerait des conseils étranges ou dangereux. L'action n'a pas forcément à concerner directement les personnages : ils peuvent simplement se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

S'ils perdent trop de temps à réfléchir sur une situation, ou bloquent sur un point de l'intrigue, le MJ peut introduire un nouvel élément qui les obligera à réagir. Cela peut être subtil : un utilisateur de la Force peut éprouver un mauvais pressentiment ou avoir une intuition qui le guidera vers la bonne décision. Mais ce nouvel élément peut s'avérer aussi évident que des brutes venant enfoncer la porte du repaire du groupe. Des événements extérieurs peuvent donner aux joueurs le sentiment qu'ils appartiennent à un monde plus vaste qui continue à tourner même si eux-mêmes font du sur-place.

DU BON USAGE DES RESSORTS DRAMATIQUES

Toutes les scènes ou rencontres ne sont pas dramatiques. En revanche, les événements critiques réclament une intensité particulière. Le MJ se doit de créer des moments-clés ayant un impact significatif sur l'intrigue globale et dont l'issue peut engendrer des conséquences réelles en termes d'histoire. Exemple : un agent impérial affronte les PJ puis les fait placer en détention pour rébellion ou usage de la Force. Plus dramatique encore, ils pourraient bien ne pas sortir vivants de ce combat. Si les joueurs sont réellement inquiets de l'issue de la rencontre et de ses effets sur leurs personnages, l'intensité de la scène augmentera d'autant.

CONTRÔLER LA DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

Bâtir une rencontre intéressante revient souvent à bien doser la difficulté des combats et de l'environnement. Toutes n'ont pas à être équitables, mais la plupart du temps, les personnages joueurs doivent avoir une chance décente de l'emporter ou de prendre la fuite.

Les adversaires d'une rencontre de combat se divisent en sbires, rivaux et Némésis (cf. **Chapitre XII : Adversaires**). Lorsque le MJ les choisit, il doit comparer leurs

compétences d'attaque et de défense aux capacités des personnages joueurs. S'ils utilisent une réserve de dés comparable à celle des PJ, cela signifie qu'ils sont à leur niveau. Si le maître du jeu désire que les PJ soient surpassés en nombre, les adversaires devraient être des sbires accompagnés de rivaux : une menace dont les éléments sont faibles seuls mais efficaces en groupe. Dans ce cas, des ennemis individuels munis de capacités de combat inférieures de 1 à 2 dés à celles des personnages joueurs s'avèrent parfaits.

Les scènes narratives sont moins difficiles à équilibrer. La plupart des lancers de dés se résument à des tests de compétence. Le MJ a simplement besoin de vérifier que chaque adversaire a une chance à peu près égale à celle des PJ de l'emporter dans des tests opposés. Toutefois, il est parfaitement acceptable que certains adversaires aient parfois des compétences bien supérieures à celles des personnages, surtout si c'est important pour l'histoire.

VARIER LES RENCONTRES

Chaque aventure peut offrir différents types de rencontres, mais les parties de **Force et destinée** devraient intégrer une grande part de mystère et d'exploration. Les personnages de chaque spécialité doivent avoir l'occasion de contribuer à l'aventure de manière significative. La plupart des scénarios présenteront des combats, de l'exploration et des scènes d'interaction sociale. D'autres peuvent mêler enquête, entraînement et autres formes de jeux moins fréquentes dans *Star Wars*. Les rencontres devraient également être variées en matière d'adversaires et de lieux. Consultez la section **Maîtriser une campagne complète** page 334 pour trouver des idées de lieux.

MAÎTRISER UNE PARTIE

Les parties de **Force et destinée** sont axées sur la lutte que mènent des PJ utilisateurs de la Force pour apprendre, utiliser et cacher leurs capacités au sein d'une galaxie dans laquelle leurs pouvoirs sont craints, et où toute complicité avec ce genre d'individu est sévèrement punie. Les PJ peuvent être tentés d'agir avec bravoure, et même y être encouragés, mais ils courent des risques s'ils le font ouvertement. Le MJ doit garder cela à l'esprit quand il interprète des PNJ et notamment quand il doit en improviser de nouveaux au cours de la partie.

SOUS LE FEU DES PROJECTEURS

Le MJ doit se rappeler que les personnages joueurs sont les vedettes du spectacle. Peu importe combien l'intrigue est complexe et exaltante, les PJ doivent toujours se trouver sur le devant de la scène. Pour y parvenir, chaque joueur devrait connaître ses propres moments de gloire au cours d'une aventure donnée. Il est fréquent que les joueurs créent des personnages autour de rôles qu'ils aiment jouer, en s'efforçant souvent de diversifier les spécialités afin de s'assurer d'avoir les moyens de répondre à toutes sortes de situations. Lorsque le MJ élabore une aventure, il devrait y introduire des scènes destinées à chaque personnage (ou type de personnage) présent dans l'équipe, afin de donner à chacun l'occasion de contribuer de manière significative à l'histoire. En résumé, il faut laisser à chaque joueur l'occasion de briller à la fois à la table de jeu et dans le jeu lui-même.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

La création des personnages et les ajustements doivent être achevés avant de commencer à jouer. Avant une session, le MJ peut décider de déclencher la Moralité d'un personnage (voir page 323) et déterminer comment il va l'employer durant la session.

LE PRÉAMBULE

Chaque film de *Star Wars* commence par un texte déroulant qui explique au public le cadre général de l'histoire. Il éclaire un peu le contexte de la scène d'ouverture et annonce les grands événements de l'intrigue. Le MJ peut écrire son propre préambule pour les aventures qu'il invente : cela contribue à installer une « ambiance *Star Wars* » et fournit une bonne entrée en matière aux joueurs. Il est préférable d'imiter le préambule des films en limitant les informations au cadre général mettant en contexte la scène d'ouverture. Le film *Star Wars : Épisode IV Un Nouvel Espoir* s'en acquitte en trois courts paragraphes. Le MJ doit éviter les longues descriptions ou les intégrer pour plus tard, au cours de la première rencontre.

LES TRANSITIONS PAR VOLET

Les films de *Star Wars* utilisent la technique de la transition par volet pour passer d'une scène à une autre, en faisant avancer le temps ou en changeant de lieu. Le MJ peut recourir à cette méthode de manière métaphorique pour passer d'une rencontre à une autre, notamment si un long moment les sépare. Cela peut servir à « raccourcir » un voyage interminable, à faire alterner les séquences de jeu entre les deux parties d'un groupe qui sont séparées depuis longtemps, et à régler des actions banales n'ayant aucun effet particulier sur l'intrigue.

FIN DE LA SESSION

Terminer une session ne revient pas forcément à terminer une aventure. Quand le groupe n'a pas eu le temps de terminer l'aventure en cours, la session peut prendre fin au beau milieu de l'histoire. Les joueurs doivent noter l'état actuel de leur personnage, ainsi que leur situation exacte au moment où la session prend fin, afin de se rappeler aisément où en était l'histoire au début de la session suivante. Les sessions peuvent se terminer sur un moment de suspense, afin de laisser les joueurs sur des charbons ardents jusqu'à la prochaine partie.

Le MJ attribue des points de Conflit, et les PJ appliquent les résultats à leurs valeurs de Moralité (voir page 48, et **Utiliser la Moralité**, page 322). En général, le MJ attribue également des XP à l'issue d'une session.

FIN DE L'AVENTURE

Une aventure se termine quand l'intrigue centrale a été résolue. Si elle fait partie d'une campagne, les intrigues secondaires et d'autres éléments de l'histoire peuvent se prolonger dans la suivante. Une campagne se déploie généralement sur plusieurs aventures, et le MJ devrait

donner des XP et autres récompenses à la fin de chaque session (les points de Conflit devraient être attribués et appliqués à la Moralité de la même manière). Les joueurs doivent bénéficier de la possibilité de faire progresser leurs personnages avant la prochaine aventure.

MAÎTRISER UNE CAMPAGNE COMPLÈTE

Les campagnes sont aux aventures ce que la saga *Star Wars* est aux films individuels. Une campagne est une intrigue sur le long terme dont l'action se décompose en plusieurs aventures. Cette manière de procéder donne aux joueurs le temps d'incarner, de développer et de faire progresser leurs personnages. Il n'est pas nécessaire de jouer une campagne très détaillée : un MJ peut choisir d'enchaîner des aventures sans véritables liens entre elles, et dans lesquelles les PJ sont la seule constante. Toutefois, développer une intrigue de campagne donne au groupe la chance de réaliser un objectif plus grand que ce qu'il est possible d'atteindre en une seule aventure.

DÉFINIR LA CAMPAGNE

Les parties de **Force et destinée** sont principalement axées sur la Force et ses utilisateurs. La manière dont les PJ y recourent, à des fins bienveillantes ou malveillantes, fait de la Moralité un thème récurrent. Leur notion de bien et de mal devrait être mise à l'épreuve au fil de l'aventure et les conséquences de leurs choix doivent devenir évidentes au cours d'une campagne, à la fois pour les PJ et ceux qui les entourent.

L'exploration est un autre thème majeur du jeu : intérieure lorsque les PJ découvrent leurs capacités ou sont en quête d'un savoir à la fois théorique et pratique ; extérieure et plus terre-à-terre lorsqu'ils recherchent une planque ou circulent dans des lieux inconnus où le danger peut surgir à chaque instant. Se fier à la Force ou être manipulé par elle peut conduire les personnages vers un endroit ou un individu, ou pousser quelqu'un à venir à leur rencontre, ce qui peut constituer un bon point de départ pour une campagne.

Force et destinée traite de la lutte entre le bien et le mal. Si les PJ décident de se placer du côté de la vertu, ils devront affronter les conséquences d'un tel choix, accomplir de bonnes actions, aider les personnes sans défense et combattre l'oppression sans espérer en être récompensé. Pour faire en sorte que les personnages agissent comme des redresseurs de torts, le mieux est encore de les confronter à des exactions perpétrées contre des innocents.

ÉBAUCHER UNE CAMPAGNE

Les campagnes sont constituées de plusieurs aventures, en général trois au minimum, qui nécessitent de nombreuses sessions de jeu. Certaines peuvent durer plusieurs semaines, plusieurs mois, voire plusieurs années dans la vie réelle. Lorsque le MJ se lance dans la création d'une nouvelle campagne, il devrait commencer par esquisser les événements, lieux et personnages majeurs de l'intrigue. Il n'est pas nécessaire d'expliquer tout de suite le lien entre chaque idée d'histoire. Une progression ébauchée à grands traits fournira le squelette d'une intrigue qui pourra être détaillée au fur et à mesure des parties, notamment lors de la création des aventures individuelles. Comme les aventures, les campagnes ont un début, un milieu et une fin.

CAMPAGNES LINÉAIRES ET NON LINÉAIRES

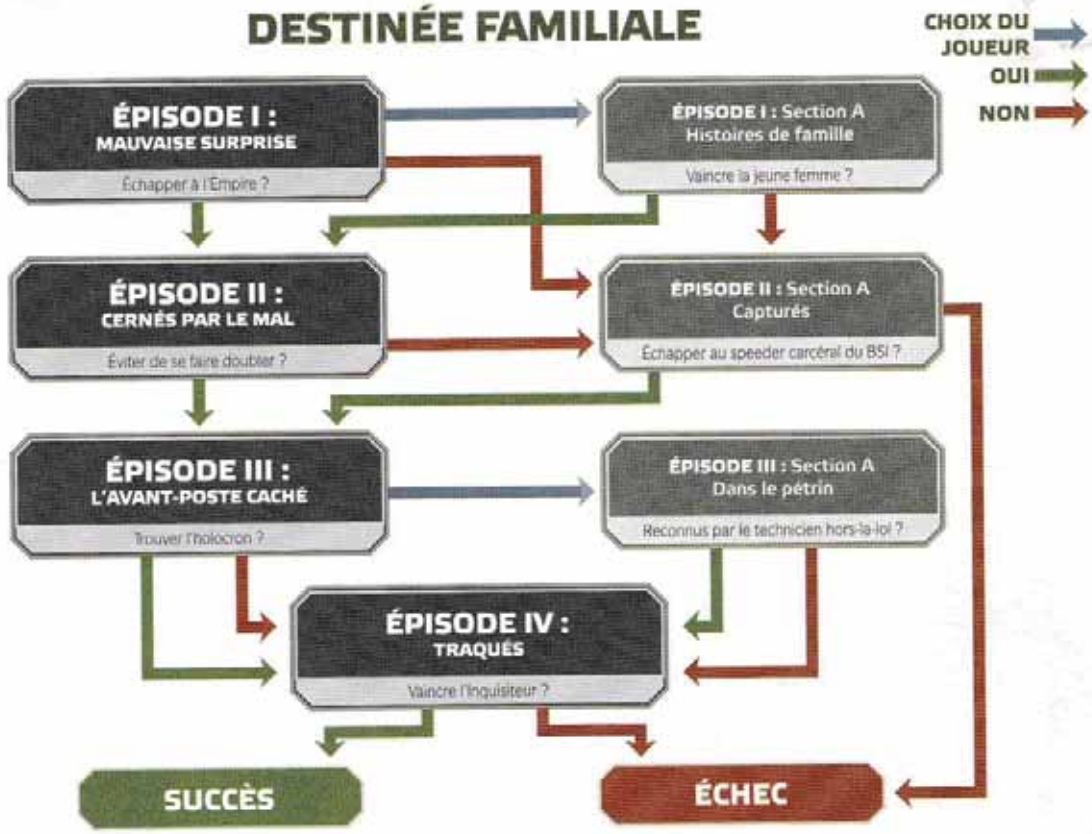
Campagnes et aventures peuvent utiliser des scénarios à progression linéaire ou non linéaire. La première option permet à une histoire de se développer directement à partir des événements de l'aventure précédente. Cependant, elle restreint la capacité des personnages à orienter le récit. Le MJ doit consacrer du temps et des moyens à garder les PJ sur les rails et cela peut frustrer les joueurs s'ils ont le sentiment de perdre l'illusion d'avoir le choix.

Une campagne non linéaire demande davantage de préparation, mais permet plus de souplesse. Lors d'une campagne non linéaire, le résultat d'une aventure dicte quelle sera l'aventure suivante. Lorsqu'il ébauche sa campagne, le MJ crée un organigramme où une issue positive ou négative (ou autre) conduit à une nouvelle aventure basée sur le résultat de la précédente. Selon la structure choisie, certaines aventures peuvent même ne pas être jouées. Les Maîtres du jeu qui aiment donner à leurs joueurs beaucoup de liberté dans la direction de la campagne trouvent que l'approche non linéaire a l'avantage de ne jamais bloquer l'intrigue, même si les circonstances ou certains détails changent.

Exemple de concept de campagne : destinée familiale. Une parente d'un ou plusieurs PJ, disparue depuis un moment, est tuée lors d'un raid impérial alors qu'elle venait juste de reparaître. Au cours de ce combat, la jeune femme s'était tournée vers le côté obscur et transformée en une créature effrayante et maléfique. Les PJ tentent de comprendre ce qui l'a poussée à rentrer chez elle et comment éviter de subir le même sort. Ils découvrent un secret de famille qui les mène jusqu'à un monde lointain censé abriter un holocron. L'Empire les poursuit sans relâche, et finit par envoyer un Inquisiteur pour les arrêter et mettre la main sur l'ancien artéfact.

Exemple d'ébauche de campagne linéaire

- **Épisode I : une mauvaise surprise.** Les PJ surprennent une parente dont ils n'avaient plus de nouvelles alors qu'elle est en train de fouiller la maison familiale. Au moment où elle extrait une puce de données d'un compartiment caché, un agent du BSI déboule dans la pièce, accompagné de stormtroopers. La jeune femme se défend à l'aide de deux épées et de la Force. Soudain, elle fait appel au côté obscur : ses yeux jaunissent alors qu'elle commence à se battre comme une enragée. Pendant l'affrontement, la puce lui échappe et les PJ s'en emparent. Dépassés par le nombre d'assaillants, ils parviennent à s'échapper juste au moment où la jeune femme est tuée. Les personnages doivent ensuite éviter les patrouilles impériales. S'ils parlent à quiconque de ce qui s'est passé, ils seront chassés ou dénoncés
- **Épisode II : cernés par le mal.** Les PJ tentent de trouver un moyen de déchiffrer l'étrange puce. Ils doivent se procurer un lecteur et les conseils d'un expert sous peine de détruire les données. Ils se



mettent alors en quête d'un slicer dans le milieu de la pègre. Une fois qu'ils l'ont trouvé, celui-ci leur vend un kit de décryptage, mais les dénonce aux Impériaux en échange d'une récompense. Ils doivent de nouveau prendre la fuite. Après avoir décrypté la puce, ils découvrent que certains de leurs proches étaient des utilisateurs de la Force, dont une grande partie avait été bannie de la famille après avoir très mal tourné. Ils dénichent également les coordonnées d'un avant-poste familial, situé sur une lointaine planète.

- **Épisode III : l'avant-poste caché.** Les PJ voyagent jusqu'à la planète. Les coordonnées les mènent jusqu'à l'avant-poste abandonné, noyé sous les eaux d'une rivière. Celle-ci est peuplée de dangereuses créatures aquatiques. Les PJ finissent par trouver une boîte dans une navette inondée. L'holocron qu'elle contient est endommagé. S'ils parviennent à le réparer, il s'active automatiquement. Hélas, l'artefact s'éteint et se rallume de manière intempestive, et se met à débiter des leçons sur les Jedi et la Force dans un ordre totalement aléatoire. Au bout de quelques heures, l'appareil s'arrête définitivement.
- **Épisode IV : traqués.** Désormais en possession de l'holocron, les PJ se retrouvent pris pour cible par l'Empire. Un Inquisiteur s'intéressait déjà à eux en raison de leurs interactions passées avec le BSI. Au prochain endroit civilisé qu'ils atteignent, des agents du BSI les localisent et les dénoncent à l'Inquisiteur. Ce dernier les suit grâce à la Force et les affronte lorsqu'ils tentent de quitter la planète. Les PJ s'efforcent de protéger l'holocron, de vaincre l'Inquisiteur et de s'échapper. S'ils échouent, ils sont arrêtés, incarcérés ou abattus.

Exemple d'organigramme de campagne :

Cf. l'organigramme de campagne présenté ci-dessus. Il présente la campagne linéaire proposée ci-dessus, et y ajoute les aventures optionnelles suivantes :

- **Épisode I A : affaires de famille.** La parente survit et s'enfuit les mains vides. Les PJ peuvent choisir de la poursuivre plutôt que de s'intéresser immédiatement à la puce. La jeune femme veut l'objet, et elle est prête à manipuler les PJ plutôt que de les combattre, du moins pour le moment. Si des personnages utilisateurs de la Force sont en proie à un conflit moral, elle tente de les attirer vers le côté obscur. Elle se réfugie dans la ville, mais reste en contact avec les PJ via leurs comlinks. Si les personnages résistent à la tentation, elle s'efforce de les faire tomber dans un piège pour récupérer la puce. Soit le groupe se jette dans la gueule du loup, soit il tente de la duper en faisant mine de rallier son camp, soit il élabore un autre plan. De toute façon, les personnages seront forcés de l'affronter une dernière fois. Ils ont une petite chance de la convaincre de renoncer à sa mauvaise conduite, et s'ils échouent, ils devront la combattre. S'ils lui font entendre raison, elle se repent et disparaît afin de s'engager sur la voie de la rédemption. Si elle est battue lors d'un combat contre les PJ, elle se repent alors qu'elle agonise. Si elle gagne, elle abandonne les PJ vaincus qui sont ensuite capturés par l'Empire. (Passez à l'épisode II en cas de succès, à l'épisode II A en cas d'échec).



- **Épisode II A : capturés**. Si les PJ sont capturés, ils sont embarqués à bord d'un cargo speeder à destination d'une des bases du BSI dans une autre ville. À bord de l'appareil, les agents impériaux n'ont pas conscience des pouvoirs que la Force confère aux personnages, et ces derniers parviennent à prendre la fuite grâce à leurs capacités uniques (peut-être en effectuant un test d'Influence ou du pouvoir Mystification contre les gardes, ou en utilisant le pouvoir Déplacement pour s'emparer d'un trousseau de clés). S'ils ne s'échappent pas avant d'atteindre la base, ils risquent de se retrouver confrontés à l'Inquisiteur et de se faire tuer.
- **Épisode III A : dans le pétrin**. Les PJ tentent de réparer l'holocron. En cas d'échec, ils essaient de trouver un technicien hors-la-loi sur un monde civilisé. Ce dernier parvient à le faire fonctionner, mais de manière aléatoire. Cependant, si les PJ obtiennent trop de ⚙ ou de 🛡 au cours de leurs interactions avec lui, il les reconnaît et envisage de les dénoncer au BSI.

INCORPORER UN ANTAGONISTE MAJEUR

Une campagne comporte souvent au moins un ennemi majeur. S'il peut s'agir d'une entité abstraite, comme l'Empire, il est bien plus efficace d'en faire une personne ou un petit groupe d'individus dont le pouvoir est à peu près égal à celui PJ. Cela personnalise la faction que l'équipe affrontera. L'ennemi lui-même peut être vaincu, mais l'organisation à laquelle il appartient reste intouchable. Soit cet ennemi est connu dès le début de la campagne, soit il fera son apparition plus tard, alors que l'intrigue se déploiera.

Un ennemi majeur se doit d'être mémorable (cf. **Réunir les acteurs**, page 330). Il s'avère encore plus efficace si les PJ sont concrètement témoins de ses actions, même si lui-même reste dans l'ombre. Un ennemi juré doit commettre des actes malfaisants et infâmes, afin de provoquer les personnages joueurs et de créer une opposition propice à un bon roleplay. Chaque ennemi des PJ ne doit pas pour autant être le mal incarné, mais un antagoniste majeur doit se distinguer (en pire) d'un méchant ordinaire. Les Impériaux de toute sorte, les chasseurs de primes, les barons du crime et les factions adverses peuvent faire de bons antagonistes majeurs.

CHOISIR LES LIEUX

La galaxie de *Star Wars* regorge d'endroits fantastiques et d'environnements exotiques. Les lieux spectaculaires sont bien plus mémorables que les autres. Par exemple, la Cité des Nuages qui flotte dans le ciel d'une géante gazeuse, les villes souterraines d'Utapau, les mondes-cités comme Coruscant (Centre Impérial) et Nar Shadaa offrent toutes des environnements urbains très différents. Certaines aventures peuvent prendre place dans n'importe lequel de ces endroits, mais d'autres seront enrichies si elles se déroulent dans des décors plus adaptés aux PNJ et à l'intrigue prévue. Les lieux de **Force et Destinée** font généralement partie de ceux dont les Impériaux sont absents. Si le cadre que le MJ choisi n'a rien de vraiment impressionnant, il faudra alors que les individus qui le peuplent ou la situation à laquelle seront confrontés les PJ le soit d'autant plus.

Il est également important de choisir avec soin le site d'une rencontre. Il doit être intéressant, que ce soit par son architecture, ses effets ou ses dangers environnementaux, ou simplement par les personnes ou les créatures que l'on peut y croiser. Évitez de prévoir une rencontre ou une bataille finale dans un endroit banal ou dans un simple couloir. Il faut choisir un lieu mémorable qui enrichira l'ambiance et offrira des conditions tactiques particulières.

AVENTURES ET RENCONTRES INSPIRÉES PAR LA MORALITÉ ET LES MOTIVATIONS

Le format d'une campagne permet au MJ d'y insérer des aventures ou des rencontres provoquées par le déclenchement d'une Moralité ou inspirées par une Motivation. Lorsque le maître du jeu bâtit sa campagne, il devrait esquisser plusieurs rencontres (voire une ou deux aventures) pouvant correspondre aux Moralités et aux Motivations des PJ. Dans l'idéal, elles devraient être adaptables et incorporées au gré des besoins.

Si le MJ préfère un style de campagne reposant davantage sur les décisions des joueurs que sur une intrigue très construite (ce qu'on appelle une campagne bac à sable), il devrait régulièrement puiser des idées de rencontre dans les Moralités et Motivations du groupe. Le maître du jeu peut élaborer des aventures et des campagnes entières à partir de ces idées.

PRÉVOIR DES RÉCOMPENSES

Chaque aventure d'une campagne nécessite des récompenses. Il peut s'agir d'argent, d'équipement, de véhicules, de connaissances, d'informations, d'influence, de contacts, ou de quelque chose de moins tangible mais de tout aussi appréciable pour les PJ, comme une faveur, l'acquittement d'une dette, un entretien avec un personnage puissant ou l'accès à une zone échappant au contrôle des Impériaux.

Les récompenses liées à l'histoire sont également de rigueur. La conclusion d'une aventure devrait modifier la valeur de Moralité des personnages et/ou la situation

S'AVENTURER DANS L'ARBRE : RENCONTRES ET AVENTURES MYSTIQUES

La nature mystique de la Force se manifeste de manière étonnante et imprévisible. Les rencontres, aventures et lieux mystiques ou surnaturels axés sur elle peuvent interrompre l'action d'une manière inhabituelle, ou devenir le centre d'une intrigue de plus grande ampleur. L'arbre de *L'Empire contre-attaque* offre un bon exemple de rencontre mystique qui affecte un seul individu, alors que la trilogie de Mortis dans la série *The Clone Wars* est la parfaite illustration d'une longue intrigue qui s'étend sur un espace très vaste et inclut plusieurs personnes à la fois. Ces lieux s'appellent des points de vergence de la Force.

Lorsqu'on se trouve dans une vergence mystique, il est difficile, voire impossible, de distinguer l'illusion de la réalité. Le MJ est libre de s'en servir pour mettre les personnages à l'épreuve d'une manière surprenante, comme lorsque Dark Vador apparaît soudain dans l'arbre avec Luke.

Un point de vergence peut être axé sur le côté lumineux ou le côté obscur. Les PJ dotés d'une valeur de Force peuvent détecter les plus modestes lorsqu'ils se trouvent à quelques mètres, mais il est possible de repérer les plus puissants à plus grande distance. On ignore comment ils apparaissent, même si certains sont associés au décès d'un puissant utilisateur de la Force.

Les aventures ou rencontres qui mettent en scène une vergence sont souvent porteuses d'une métaphore ou d'une leçon de vie. Elles peuvent permettre à un personnage d'entrevoir l'avenir (généralement sombre) qui l'attend s'il poursuit sur sa voie actuelle. Le MJ devrait élaborer ces leçons longtemps à l'avance et les adapter au personnage impliqué : elles peuvent le montrer en train de basculer du côté obscur ou d'utiliser ses capacités pour des causes plus que douteuses. Il est également possible qu'elles révèlent ses transgressions passées.

En général, les personnages se rappellent leur rencontre au sein d'une vergence. Cependant, ils peuvent réintégrer le monde réel sans se souvenir de ce qui s'est passé ni de la raison qui les y a amenés. Ceci permet de transformer la rencontre ou l'aventure en une sorte d'interlude ou d'histoire alternative dans une plus grande campagne. Le MJ ne devrait toutefois élaborer ce genre de rencontre que s'il intéresse son groupe : étant donné que certains joueurs ne se sentent pas concernés par la nature mystique de la Force, il doit s'efforcer de déterminer à l'avance s'ils auraient plaisir à jouer avec des phénomènes aussi inhabituels.

du groupe. Récompenser les joueurs qui ont respecté les Motivations de leurs PJ constitue également un bon moyen de satisfaire tout le monde.

Les récompenses de fin de campagne devraient être plus importantes. Elles devraient fournir une aide significative aux PJ, même si cela implique que le MJ devra prendre leurs effets en compte lors des prochaines parties.

GÉRER LES CHANGEMENTS DANS LE GROUPE

Les campagnes de longue haleine augmentent le risque que les joueurs quittent le jeu avant la conclusion de l'intrigue. Heureusement, une histoire riche fournit toujours différentes situations pouvant expliquer le départ d'un personnage et l'arrivée d'un nouveau. Le MJ devra s'efforcer de trouver une façon naturelle de procéder au changement, comme entre deux aventures ou quand les joueurs se trouvent dans un lieu cosmopolite où ils pourraient rencontrer un nouveau membre à intégrer au groupe.

En général, un joueur quitte le jeu à cause de problèmes de disponibilité et de temps. Mais si un ou plusieurs joueurs abandonnent parce qu'ils n'apprécient pas la campagne, le MJ devrait écouter leur avis et celui des autres joueurs, et songer à modifier certaines choses. Si les joueurs restants n'ont rien à redire et que le MJ ne voit pas ce qui pourrait dissuader ceux qui veulent jeter l'éponge, des changements ne sont pas nécessaires. Mais si les joueurs n'apprécient guère la campagne et que le MJ peut y remédier, il devrait vraiment s'y atteler. Cela s'applique aussi bien aux aventures publiées qu'à celles inventées de toutes pièces.

GARDER LA CAMPAGNE SUR LES RAILS

Il est parfois difficile de continuer à faire progresser la campagne quand les joueurs l'entraînent dans une direction inattendue. La plupart des schémas de campagne peuvent toutefois supporter beaucoup de modifications et d'ajustements. L'ajout d'une rencontre ou d'une session spéciale peut répondre à l'arrivée d'un événement inattendu. Si les joueurs veulent suivre une voie qui digresse de la campagne, le moment est sans doute venu de jouer une aventure autonome ou une série de rencontres afin de régler la situation.

CONCLURE LA CAMPAGNE

La campagne doit se conclure sur un final grandiose. Comme nous sommes dans *Star Wars*, il peut s'agir d'un combat d'anthologie, qui doit également ménager une dose de drame personnel pour un ou plusieurs personnages. Toutes les intrigues, à grande comme à petite échelle, doivent y trouver leur conclusion logique pour la satisfaction des joueurs.

Beaucoup de campagnes se terminent prématurément à cause de circonstances imprévues ou du fait de la lassitude des joueurs ou du MJ. Si l'intérêt des joueurs commence à décliner, le maître du jeu devrait s'efforcer d'y mettre un terme d'une façon satisfaisante plutôt que de la laisser se déliter. Mettre un point final à une campagne de longue haleine est généralement un événement majeur que le groupe célébrera au-delà du jeu lui-même !

COMPATIBILITÉ AVEC D'AUTRES JEUX DE LA GAMME

Force et destinée est un jeu complet, intéressant et complexe en soi. Cependant, il fait aussi partie d'une gamme bien plus vaste. **Force et destinée** est parfaitement compatible avec les deux autres jeux de rôle *Star Wars* que sont **L'Ère de la rébellion** et **Aux confins de l'Empire**. Ces trois ouvrages sont conçus pour que les joueurs n'aient aucun mal à puiser des éléments dans chacun d'entre eux et à les associer. Ainsi, un Jedi solitaire et clandestin peut rallier un groupe de Rebelles hétéroclites dans sa lutte contre l'Empire, de même qu'un contrebandier peut aider son ami sensible à la Force et quelques pilotes rebelles à détruire la plus grande menace que la galaxie ait jamais connue.

GROUPES HÉTÉROCLITES

Au cours d'une partie de **Force et destinée** centrée sur la Force, certains joueurs pourraient vouloir explorer les autres facettes de la galaxie *Star Wars* en incarnant des PJ d'**Aux confins de l'Empire** et de **L'Ère de la rébellion**. Lors de la création de personnage, les joueurs devraient se sentir libres de choisir une espèce, une carrière et une spécialité sélectionnées dans n'importe lequel des livres de règles ou des suppléments.

MORALITÉ, DEVOIR ET OBLIGATION

Les principales différences entre les personnages issus des trois différents jeux de la gamme sont la Moralité, l'Obligation et le Devoir. Les personnages dotés d'Obligations sont forcément redevables à quelqu'un ou affectés d'une autre manière par leurs interactions avec la frange douteuse de la galaxie. Les PJ dotés de Devoirs se concentreront sur leur statut et leur rôle au sein de l'Alliance. Ceux dotés de Moralités seront surtout soucieux de leur propre équilibre entre le bien et le mal.

Lorsqu'un groupe est composé de personnages issus de deux jeux différents ou plus, ces trois mécaniques peuvent être utilisées de différentes manières selon le mode de jeu souhaité.

CHOISIR DES MORALITÉS, DES DEVOIRS OU DES OBLIGATIONS POUR LE GROUPE

L'option la plus simple pour un groupe consiste à sélectionner l'une des trois mécaniques et à l'utiliser en excluant les deux autres. Le choix de la mécanique à utiliser dépend du genre d'aventure auquel le groupe veut jouer.

Les Obligations sont conseillées aux groupes ayant tendance à se concentrer sur des aventures situées dans le milieu de la Pègre et le long des frontières de la galaxie. Les Devoirs sont recommandés pour ceux qui préfèrent jouer une campagne avec une thématique militaire axée sur la guerre contre l'Empire galactique. Ceux qui souhaitent jouer une campagne plus spirituelle mettant en scène la lutte entre le bien et le mal devraient utiliser la Moralité.

Pour profiter de cette option, tous les PJ devraient se référer à l'étape 2 de la création de personnage extraite du livre de règles adéquat : **Aux confins de l'Empire** pour les Obligations, **L'Ère de la rébellion** pour les Devoirs, et **Force et destinée**, pour la Moralité. Ce mode de jeu est plus approprié pour les parties qui privilégient un thème particulier. (Remarque : les PJ de **Force et destinée** qui n'utilisent pas la mécanique de la Moralité doivent ignorer tous les ponts de Conflit qu'ils acquièrent, et sont dans l'impossibilité de devenir des utilisateurs du côté obscur de la Force ou des parangons du côté lumineux, tels que décrits page 52.)

CHOISIR DES MORALITÉS, DES DEVOIRS OU DES OBLIGATIONS POUR CHAQUE JOUEUR

Dans ce type de jeu, chaque joueur utilise les Devoirs, Obligations ou la Moralité selon l'ouvrage dont est issue la carrière de son personnage (**Aux confins de l'Empire**, **L'Ère de la rébellion**, ou **Force et destinée**). Cela signifie que certains personnages peuvent utiliser un système différent de celui des autres.

Cette option est à privilégier pour les groupes qui veulent se concentrer sur des aventures plus générales au sein de l'univers de *Star Wars*. Les groupes où plusieurs PJ sont issus des trois jeux de la gamme sont encouragés à choisir cette option.

Pour profiter de cette dernière, tous les PJ doivent suivre l'étape 2 de la création de personnage du livre de règles qui contient la carrière de leur personnage. Cette option est simple et facile à utiliser en groupe, car chaque joueur n'a qu'une mécanique à suivre, et les personnages n'utiliseront que le système conçu pour leur carrière. Cependant, le MJ ne pourra pas se contenter de jouer les comptables pour être en mesure de suivre les trois mécaniques. Il devra créer un tableau séparé pour les Devoirs et les Obligations (les joueurs utilisant la Moralité peuvent la suivre eux-mêmes).

Attention : les valeurs de départ des devoirs ou des Obligations sont déterminées par le nombre de PJ utilisant cette mécanique et non par le total de joueurs composant le groupe.

ASSOCIER LA MORALITÉ AUX DEVOIRS OU AUX OBLIGATIONS

La troisième option qui s'offre au groupe consiste à sélectionner des Devoirs ou des Obligations tandis que les PJ sensibles à la Force utiliseront la Moralité. Le reste du groupe peut choisir des Devoirs ou Obligations basés sur le type d'aventure qu'il veut jouer, alors que les PJ sensibles à la Force devront se débattre avec les conséquences morales de leurs agissements.

Cette option est plus adaptée aux groupes qui disposent d'un ou deux utilisateurs de la Force, tandis que la majorité du groupe est constituée d'autres personnages non sensibles issus d'**Aux confins de l'Empire** ou de **L'Ère de la rébellion**. Elle permet aux utilisateurs de la Force d'explorer ses côtés lumineux et obscur pendant que le reste du groupe se concentre sur des aventures centrées sur les thèmes des deux ouvrages précités.

Pour cette option, tous les PJ devraient se référer à l'étape 2 de la création de personnage issue du livre de règles approprié, selon que le groupe choisit des Obligations ou des Devoirs. Dans ce cas, tous les PJ utilisateurs de la Force devraient aussi commencer avec une valeur de Moralité de 50, comme indiqué à la deuxième étape du livre de règles de **Force et destinée**. (Ils *ne peuvent pas* obtenir d'XP ou de crédits supplémentaires : ils ne peuvent en bénéficier qu'en acquérant des Obligations ou en sacrifiant du Devoir. De même, il leur est impossible de modifier leur valeur de Moralité de départ.) Si un PJ devient sensible à la Force au cours de l'aventure, le MJ doit également lui conférer une valeur de Moralité de 50 et lui faire utiliser cette mécanique.

AUTRES COMBINAISONS

Les trois options précédentes représentent les façons les plus simples de combiner Obligations, Moralité, et Devoirs. Cependant, elles ne recouvrent pas toutes les possibilités d'associations. En effet, ces trois mécaniques peuvent se combiner de n'importe quelle manière, et un PJ peut même utiliser les trois à la fois.

CRÉDITS ET XP DE DÉPART SUPPLÉMENTAIRES

Quel que soit le nombre de systèmes utilisés par le personnage, il ne peut jamais commencer avec plus de 2 500 crédits supplémentaires et/ou 10 points d'expérience supplémentaires.

LE MÊME JET DE DÉS DÉCLENCHE LA MORALITÉ, LE DEVOIR ET LES OBLIGATIONS

Si les personnages d'un groupe utilisent une combinaison de Moralité, Devoirs et Obligations, le MJ peut effectuer un unique lancer d'un d100 au début de la session avant de comparer le résultat avec la table des Devoirs, celle des Obligations, et la liste des valeurs de Moralité du joueur pour voir ce qui se déclenche.

CALCULER LES VALEURS DE DÉPART DES DEVOIRS OU OBLIGATIONS

Quand vous calculez les valeurs de départ des Devoirs ou Obligations, basez-vous toujours sur le nombre de PJ qui y recourent au lieu du nombre total de PJ dans le groupe.

ÉQUILIBRER LES RÉCOMPENSES

Un sabre laser est une arme extrêmement puissante et emblématique pour les Jedi et autres utilisateurs de la Force. La plupart des personnages de **Force et destinée** s'attendront à obtenir un sabre laser à un moment donné de la campagne, le plus tôt possible de manière à avoir l'occasion de s'en servir. Par quoi un MJ peut-il compenser cette précieuse récompense si certains PJ (utilisateurs de la Force ou non) n'en veulent pas ?

RÉCOMPENSES ASYMÉTRIQUES

Pour récompenser de manière égale chaque membre d'un groupe composé d'utilisateurs et non-utilisateurs de la Force, le MJ peut jauger la valeur de chaque récompense en se basant sur sa valeur aux yeux du PJ plutôt que sur sa valeur pécuniaire.

Imaginons qu'un joueur incarne un Gardien de **Force et destinée**. À la fin d'une aventure, le MJ pourrait offrir un sabre laser au personnage. Un autre joueur incarne un As de **L'Ère de la rébellion**. Au lieu d'une arme, le MJ lui offre un X-Wing. Un troisième incarne un Technicien d'**Aux confins de l'Empire**, et le MJ lui offre toute une équipe de droïdes réparateurs. Chaque récompense a une utilisation totalement différente et des coûts très variés. Cependant, chacune est d'égale importance vis-à-vis des objectifs du personnage, ce qui signifie qu'aucun joueur ne se sent lésé.

Si le MJ souhaite allouer des récompenses d'une valeur monétaire à peu près égale, il devrait tout de même envisager l'approche asymétrique. Par exemple, si un joueur obtient un sabre laser pour son PJ, un autre ne devrait pas simplement obtenir une vibroépée (il s'agit aussi d'une arme de combat rapproché, mais elle ne sera probablement pas aussi efface qu'un sabre laser). Le MJ pourrait ainsi offrir un sabre laser au Chevalier shii-cho, un puissant fusil de sniper au Tireur d'élite, deux pistolets blaster au Vaurien, et une armure de combat coûteuse à un maraudeur, ainsi quelques crédits supplémentaires pour la personnaliser. En plus d'être utiles lors de rencontres individuelles, ces objets sont à la mesure de chaque personnage et leur permettront de se concentrer sur un autre aspect du combat (pratiquer le corps à corps, le tir à courte ou à longue portée, et survivre aux attaques).

ÉQUILIBRER LES RENCONTRES

Les récompenses en équipement et l'avancement des personnages ne sont pas les seuls aspects susceptibles d'être équilibrés de manière asymétrique. La philosophie de cet équilibre peut également s'appliquer à l'élaboration des rencontres afin de proposer des défis au groupe.

Les MJ doivent élaborer leurs sessions en mélangeant scènes de combat, interactions sociales et autres types de rencontres, chacune nécessitant l'utilisation de différentes capacités et compétences. Ceci permet à chaque personnage de montrer de quoi il est fait. Cependant, si deux PJ sont d'égale valeur vis-à-vis d'une même compétence, le MJ peut modifier la narration de la rencontre de manière à ce que l'un d'eux prenne le dessus sur l'autre. Même si un Contrebandier et un Consulaire sont tous les deux axés sur les relations sociales, le Contrebandier aura beaucoup de peine à communiquer avec les moines d'une abbaye tandis que le Consulaire sera dépassé lorsqu'il s'agira de conclure un marché avec un baron du crime local.

La même approche est valable pour les rencontres individuelles. Si un groupe comprend une Sentinelle aspirant à devenir chevalier, le MJ devrait lui faire affronter un Inquisiteur muni d'un sabre laser. Cependant, il devrait se souvenir de lui adjoindre un groupe de stormtroopers que le Mercenaire pourra faucher à distance, et peut-être un chasseur de primes ennemi, armé d'un disrupteur, pour que le Soldat puisse s'amuser aussi.

UN DERNIER MOT...

Même si ces conseils sont censés aider les joueurs à combiner les trois jeux de la gamme, ils sont tout aussi précieux pour répondre aux problèmes d'équilibre au sein de *n'importe quel* groupe composé de PJ très différents.



X

LA GALAXIE

« Tu dois apprendre à maîtriser la Force, si tu veux m'accompagner sur Aldérande. »

– Ben Kenobi

Nombre d'individus envisagent la galaxie comme un espace défini et colonisé, dont les mondes sont reliés par un réseau complexe de couloirs hyperspatiaux et de faisceaux de transmission HoloNet. Cependant, la découverte d'un nouvel itinéraire de navigation peut suffire à dévoiler des territoires inexplorés et des civilisations exotiques, ce qui enveloppe de mystère une galaxie aux profondeurs insoupçonnées. À peine une fraction des centaines de milliards d'étoiles qu'elle comporte a été recensée, dont une modeste partie seulement a été explorée en profondeur puis colonisée. Ceci étant, les bases de données impériales répertorient déjà plus de cinq millions d'espèces intelligentes, et ce nombre ne cesse de croître. En d'autres termes, il est impossible de parcourir la galaxie dans son intégralité, d'en visiter toutes les planètes ou même de rencontrer un membre de chaque espèce intelligente existant en son sein.

C'est dans cette galaxie spirale à cinq bras qu'une région fut jadis baptisée la Tranchée par les spationautes. Elle s'étend sur des milliers d'années-lumière vers l'est, formant un gigantesque triangle dont une des pointes touche le centre de la galaxie. Au fil des millénaires, la République s'est étendue et l'espace connu est aujourd'hui divisé en neuf régions distinctes qui forment autant d'anneaux concentriques autour du Noyau. Son ultime frontière est constituée des étoiles éparpillées de la périphérie.

Le cœur sphérique de la galaxie est composé de trous noirs, d'étoiles et de champs gravitationnels en mouvement. Cette masse tourbillonnante est connue sous le nom de Noyau Profond. L'anneau d'étoiles qui l'entoure constitue les Mondes du Noyau. Le cadran Est du Noyau, aussi connu sous le nom de Pointe de la flèche, est le berceau ancestral de l'humanité. L'anneau suivant forme la région des Colonies, peuplée jadis grâce aux vaisseaux à caissons cryogéniques ou générationnels qui ont rendu possible l'expansion de la civilisation.

L'amélioration de la technologie hyperdrive est à l'origine d'une colonisation massive durant la période du Grand Manifeste, qui s'est étendue sur environ trois mille ans. C'est à ce moment que la Tranchée a été véritablement délimitée, en suivant les principales routes commerciales courant du Noyau vers les Bordures : la Perlemienne au nord et la Passe Corellienne au sud. Alors que les missions d'exploration atteignaient la Bordure Intérieure, un nouvel anneau d'espace inhabité allait s'ouvrir au-delà des Colonies. Bientôt, tandis que les explorateurs abandonnaient les canons hyperspatiaux et les réseaux de phares en faveur des hyperdrives modernes, la République ouvrait la région d'Expansion à la colonisation dans l'espoir de découvrir des mondes riches en ressources à exploiter.

Pendant ce temps, d'autres explorateurs s'aventuraient au-delà du Noyau Profond et ne cessaient de découvrir de nouveaux itinéraires vers des étoiles inexplorées toutes proches. Alors qu'ils progressaient, ils comprirent rapidement que l'occident galactique était largement inaccessible, caché derrière une nuée d'anomalies hyperspatiales mortelles. Les vaisseaux qui s'aventuraient dans ces gouffres mouvants réussissaient rarement à atteindre les régions inexplorées de l'ouest, et encore moins à en revenir. On surnomma Régions Inconnues les profondeurs mystérieuses qui faisaient face à la Tranchée. Par ailleurs, l'étendue presque inhabitée qui bordait les frontières connues fut appelée l'Espace Sauvage. Alors que les découvertes se multipliaient à l'ouest, l'Espace Sauvage du sud fut peu à peu colonisé, donnant naissance aux secteurs de l'Ascension et aux Confins Occidentaux. Dans le même temps, le nord galactique voyait l'implantation de colonies le long des frontières Transhydiennes et dans ce qu'on appela les Nouveaux Territoires. Au fil des millénaires, l'exploration de la galaxie continua à un rythme soutenu, ce qui mena à la création de deux nouveaux anneaux autour du Noyau : la Bordure Médiane et la Bordure Extérieure, qui marquent depuis les limites de l'espace connu.

Bien que la moitié de la galaxie ait aujourd'hui été explorée, de vastes zones d'espace vierge en son sein n'ont jamais encore été visitées. Si le Noyau et la région des Colonies sont parcourus d'un complexe réseau de routes reliant entre eux de nombreux monde habités, plus on s'éloigne du centre galactique, plus les installations civilisées se font rares et s'égrainent uniquement le long des voies hyperspatiales les plus importantes. Le vide qui les sépare n'attend que la visite d'intrépides explorateurs.

LES FACTIONS DANS LA GALAXIE

Au terme de la Guerre des Clones, la République moribonde donna naissance à l'Empire. Fort de son tout nouveau pouvoir absolu, l'Empereur Palpatine se retrouva à la tête des populations soulagées du Noyau Profond, des Mondes du Noyau et des Colonies. Si le régime impérial exerce également un contrôle rigoureux sur la Bordure Intérieure, son autorité dans les bordures Médiane et Extérieure est sensiblement moins respectée et dépend avant tout de la présence de stormtroopers et des ombres menaçantes de destroyers stellaires en orbite.

Le territoire des Hutts s'est considérablement réduit durant les décennies qui ont suivi la Guerre des Clones, mais les kajidics contrôlent toujours une portion non négligeable de la Bordure Médiane et de la Bordure Extérieure. Cet Empire de gangsters et de barons du crime est bâti sur une influence politique subtile plutôt que sur la force militaire, et il est parfois difficile de cerner les limites de l'Espace Hutt. D'autres états clients indépendants, tels que l'Espace Bothan et le Secteur Corporatif, gèrent leur propre territoire. Ils bénéficient d'une certaine liberté en échange d'impôts, de taxes et de leur bienveillance politique envers Coruscant et l'Empereur.

Suite à la destruction de l'Étoile Noire près de Yavin, l'Alliance pour la Restauration de la République s'est imposée sur la scène politique galactique. À présent, avec ses flottes et ses troupes au sol, elle mène une guerre ouverte contre l'Empire, toujours bien plus vaste et puissant qu'elle, et recourant à la politique et à la subversion pour arriver à ses fins. En réponse, le régime impérial mobilise chaque jour davantage sa formidable puissance militaire pour éradiquer les activistes rebelles. À terme, il espère écraser les rêves de démocratie et de liberté dans la galaxie une bonne fois pour toutes.

L'EMPIRE GALACTIQUE

L'Empire galactique est de loin le gouvernement le plus puissant de la galaxie connue. L'Empereur Palpatine règne depuis son trône de Coruscant, aussi connu sous le nom de Centre Impérial. Récemment, il a aussi démantelé le Sénat, dernier vestige de la démocratie représentative de l'Ancienne République.

Pour remplacer les sénateurs, l'Empereur a nommé Moffs certains de ses fidèles, à qui il a confié des secteurs entiers de l'espace impérial. D'autres individus se sont vu offrir un gouvernorat afin de superviser un système au nom de l'Empire. Les Grands Moffs sont chargés de surveiller certains secteurs prioritaires en cas de besoin. Que ces politiciens locaux appliquent la manière forte ou non, en définitive, leurs méthodes importent peu : la puissance de la machine de guerre impériale donne du poids à chacune de leurs paroles. Cependant, l'usage de la force aveugle a tendance à faire grimper l'agitation, voire à encourager la rébellion ouverte.

La puissance militaire impériale se divise entre Armée et Marine. Elle comprend des légions de soldats, de gigantesques TB-TT, d'innombrables escadrons de chasseurs TIE et de terrifiantes flottes de destroyers stellaires. Le Corps des Stormtroopers, particulièrement redouté, conserve son indépendance vis-à-vis de l'Armée et de la Marine, et ne prête serment d'allégeance qu'à l'Empereur, même s'il collabore régulièrement avec les autres branches militaires de l'Empire. Palpatine dispose également d'une unité encore plus loyale, la Garde Royale Impériale chargée d'assurer sa sécurité personnelle.

Outre sa formidable puissance militaire, l'Empereur entretient un détachement d'agents d'élite qui n'obéissent qu'à lui seul. On en sait très peu sur ces individus sinistres et mystérieux. Certains sont appelés Inquisiteurs, tandis que les autres sont connus sous divers titres, voire anonymes. L'un d'entre eux, craint entre tous, est un Seigneur Noir des Sith. Dans tous les cas, ils sont des extensions du pouvoir et de l'autorité de l'Empereur Palpatine, dont ils représentent la voix et le bras armé. Durant les dernières décennies, leur tâche consistait régulièrement à traquer et à éliminer des Jedi survivants ou les utilisateurs potentiels de la Force avant qu'ils ne représentent une menace pour le règne de l'Empereur.

LA BUREAUCRATIE GALACTIQUE

Au fil des siècles, la galaxie s'est dotée d'innombrables agences bureaucratiques, qui ne sont néanmoins pas toutes sous le contrôle direct de l'Empire. Les Renseignements Impériaux (RI), le Bureau de la Sécurité Impériale (BSI), mais aussi, dans une moindre mesure, la Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau (COMPORN) sont en compétition permanente pour débusquer les ennemis de l'Empire. Pour les affaires sans relation avec la Rébellion, les Rangers de secteur et le Bureau des Investigations Criminelles de l'Empire s'associent aux forces de police locales pour uniformiser le maintien de l'ordre à travers l'Empire et surveiller les zones anarchiques de l'espace.

Le Bureau officiel des Services Stellaires, un appareil bureaucratique généralement appelé le BoSS, exploite des installations d'intérêt général, délivre les licences de pilotage et immatricule les vaisseaux. Il octroie aussi les permis en ce qui concerne l'armement des engins spatiaux. Le BoSS conserve également des archives incroyablement détaillées sur les couloirs hyperspatiaux, les routes commerciales et les phénomènes stellaires. Dès lors qu'il s'agit de voyager dans l'espace, le BoSS est impliqué d'une manière ou d'une autre.

L'Empereur utilise la bureaucratie pour contrôler le flot d'informations qui transite à travers ses domaines. Il a nationalisé l'HoloNet pour un usage militaire, isolant ainsi certaines planètes de toute source d'information indépendantes. Les holo-actualités impériales sont disponibles dans presque toute la galaxie, mais les citoyens qui résident au-delà du Noyau considèrent ses bulletins comme une propagande mensongère. De la même manière, il est possible d'obtenir un accès limité à l'HoloNet, mais il est inutile d'espérer que les activités et les échanges sur ce réseau ne soient pas surveillés. En l'absence d'informations dignes de confiance émanant du gouvernement, les cyniques imaginent le pire. Les fréquences clandestines connaissent une popularité croissante, et révèlent au grand jour les atrocités impériales à travers toute la Bordure. Scandalisés par les méthodes brutales et le manque de représentation politique dont ils sont victimes, d'innombrables individus se rebellent ouvertement contre l'Empire.



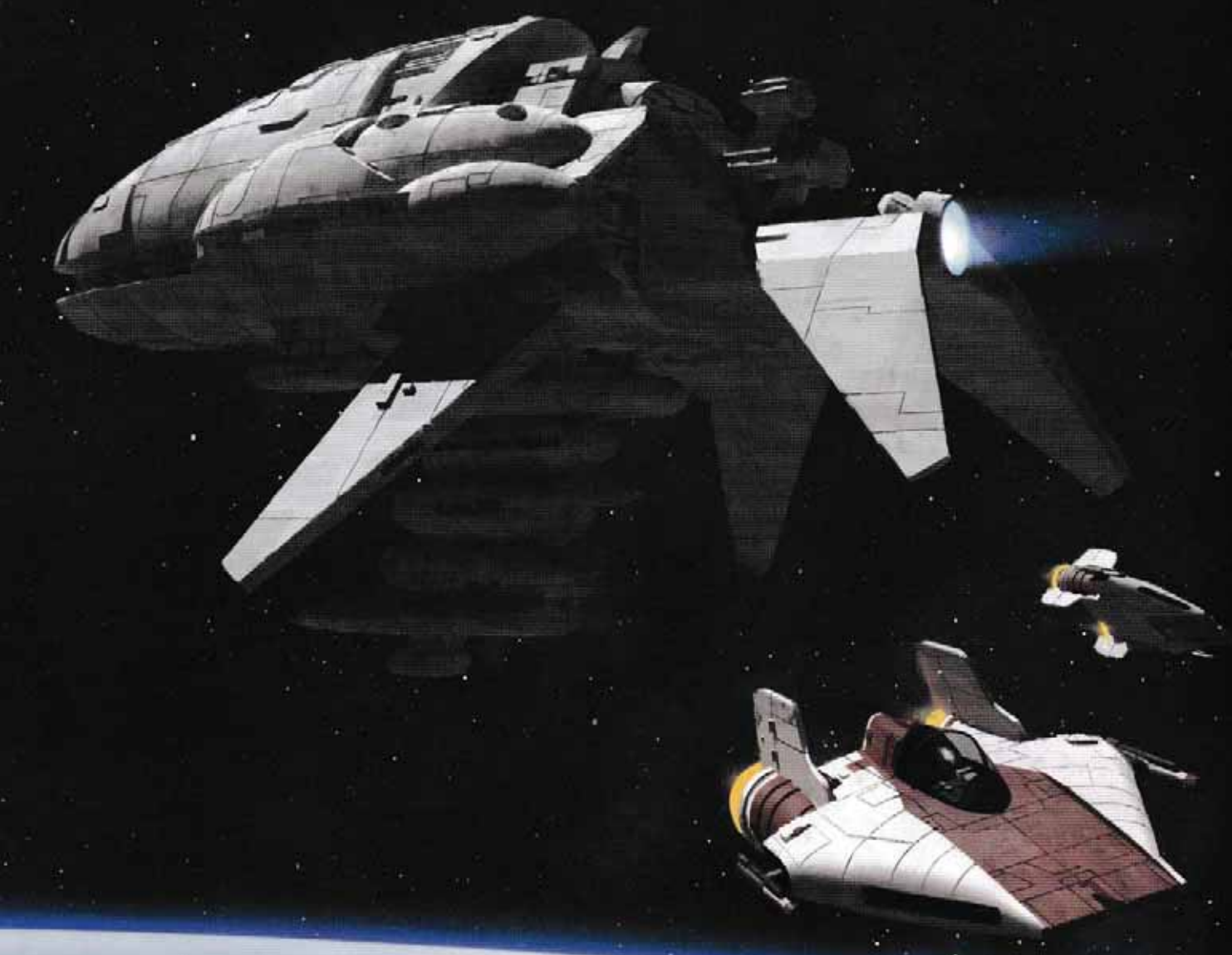
L'ALLIANCE REBELLE

Si des individus, voire des planètes entières, se sont soulevés contre l'Empire depuis son avènement, la Rébellion étendue et organisée telle qu'on la connaît est un développement récent. Les habitants des anciennes enclaves séparatistes de la Bordure Extérieure furent les premiers à exprimer leur défiance vis-à-vis du régime. Mais l'Empire se montra prompt à écraser la résistance de civilisations entières puis à construire des forteresses afin d'en surveiller les survivants. Cette démonstration de force brute fut suffisante pour soumettre la plupart des planètes.

Alors, les esprits rebelles se montrèrent patients, le temps d'unir leurs forces disparates pour former l'Alliance. De nombreux petit groupes mirent de côté leurs différences afin de se consacrer à un unique grand dessein : la libération de la galaxie. Leur abnégation leur permit de rallier de plus en plus d'individus prêts à soutenir la cause. Ensemble, ils formèrent l'Alliance pour la Restauration de la République, autrement dit l'Alliance Rebelle, ou tout simplement, la Rébellion.

La Rébellion débuta par des raids particulièrement téméraires contre des cibles stratégiques. Ces succès militaires engendrèrent des victoires diplomatiques tandis que les Rebelles se dotaient de matériel moderne et attiraient de nouvelles recrues. Dans le même temps, la liste des partisans et des sympathisants de l'Alliance enfla exponentiellement. La destruction de l'Étoile Noire lors de la bataille de Yavin marqua sa plus brillante victoire. La station spatiale de combat du Grand Moff Tarkin avait causé la perte d'Aldérande, sans oublier la mort du leader rebelle Bail Organa et d'innombrables soutiens. Ce n'est que grâce à une extraordinaire persévérance et à un désir de liberté irrépressible que les Rebelles parvinrent à retourner la situation en leur faveur. Maintenant que l'Étoile Noire a été détruite, l'Alliance a renforcé sa position en tant que puissance majeure du point de vue militaire et politique.

L'Alliance Rebelle dispose de deux atouts principaux : sa flotte et son armée. La flotte est en perpétuel mouvement, sautant d'une région inhabitée à l'autre pour échapper aux agents impériaux. Le Haut Commandement de l'Alliance lui transmet ses ordres à travers un système de coursiers et de réseaux sécurisés. Cependant, elle n'est pas suffisamment équipée en navires de transport pour embarquer l'intégralité des troupes. Dès lors, la Rébellion doit disposer d'au moins une planète refuge, sur laquelle elle peut héberger et former ses soldats. Dans le passé, les Rebelles ont occupé des bases sur Yavin 4 et Dantooine, mais des interventions de l'Empire ont entraîné leur évacuation. En guise de solution provisoire, le Haut Commandement a dispersé la plupart de ses unités sur diverses planètes.



Outre ses forces militaires, l'Alliance peut compter sur le soutien de sympathisants dans toute la galaxie. Ces précieux alliés fournissent aux Rebelles des informations, de l'armement, de l'équipement, des vaisseaux et parfois un abri. Ceci étant, les mondes qui soutiennent la Rébellion doivent apporter leur aide en secret pour éviter de subir une implacable riposte impériale. Les tactiques de guérilla employées par les Rebelles exaspèrent les officiers impériaux, et la plupart des commandants seraient ravis de passer leur frustration sur une grande cible immobile. Ceci a d'ailleurs mené à de terribles atrocités et à de véritables massacres sur certains mondes. Malgré ses récentes victoires, la Rébellion est loin d'avoir vaincu l'Empire, et elle se trouve toujours en position d'infériorité face à cet ennemi bien plus puissant.

AUTRES TERRITOIRES

Si les deux factions présentées plus haut sont les forces les plus importantes de la galaxie, d'autres puissances partagent avec elles le devant la scène : quelques civilisations sont même parvenues à garantir leur autonomie vis-à-vis de l'Empire par la négociation ou l'intimidation militaire. Les régions alliées aux Impériaux et les enclaves indépendantes représentent des havres de paix potentiels pour ceux qui fuient les persécutions du régime. De la même manière, nombre d'organisations criminelles et de puissantes corporations exercent une influence considérable sur les gouvernement de certaines zones de l'espace grâce à leur énorme richesse.

LES CARTELS HUTT

L'Empire supervise une poignée d'états clients qui conservent une certaine autonomie tant qu'ils continuent de contribuer aux finances de l'Empire. Les cartels Hutt sont officiellement soumis à la loi impériale, mais conservent le pouvoir absolu sur l'Espace Hutt. Cette région, malgré son récent rétrécissement, englobe encore la partie de la Tranchée située dans la Bordure Extérieure. Les Hutt contrôlent un Empire criminel qui s'étend bien au-delà de leurs frontières, et trempent dans toutes sortes de commerces douteux.

L'AUTORITÉ DU SECTEUR CORPORATIF

Créée il y a 500 ans, l'Autorité du Secteur Corporatif est née des intrigues des plus grands industriels de la galaxie. Durant des siècles, la République a feint d'ignorer le pillage minier et le commerce d'esclaves pratiqués par l'ASC dans le Bras de Tingel (situé dans la Bordure Extérieure) afin de s'assurer un afflux constant de matières premières bon marché et de soutenir l'économie galactique. Nombres des organisations du Secteur Corporatif ont supporté les Séparatistes durant la Guerre des Clones. Au terme du conflit, l'Empire a nationalisé la région et placé au pouvoir les membres de corporations alliées. Pour l'heure, cette zone de l'espace est entièrement soumise aux intérêts corporatifs. En échange d'une part des profits, l'Empire laisse l'ASC diriger des centaines de systèmes stellaires selon son bon vouloir.

L'ESPACE HERGLIC

Les Herglics de Giju appartiennent à une civilisation ancienne, qui arpentait l'espace et contrôlait la majorité de la Bordure Intérieure et des colonies du sud galactique. Ils furent jadis l'une des plus grandes puissances du sud du Noyau, jusqu'à l'implosion de leur empire commercial il y a plusieurs milliers d'années. L'Espace Herglic fut alors réduit à une quarantaine de systèmes stellaires. Dès son avènement, l'Empire se hâta de nationaliser les mondes industriels de la région. Cependant, ceux-ci résistèrent, ce qui provoqua un désastre politique. De nos jours, l'Empire octroie aux Herglics une indépendance théorique, bien que de nombreuses entreprises nationalisées ravitaillent toujours exclusivement les forces impériales. Les Herglics savent que leur liberté, déjà fort limitée, dépend de leur coopération avec le régime de Palpatine.

AUTRES PUISSANCES

D'autres acteurs jouissent d'une influence importante dans l'ensemble de la galaxie. Parmi ces organisations criminelles, on peut citer le Crymorah, un syndicat tentaculaire implanté sur Coruscant, ou encore le Soleil Noir, dont les agents criminels sont impliqués dans une myriade de complots à travers l'Empire. Les membres du célèbre syndicat des Pykes luttent sans répit pour contrôler le trafic volatil de la contrebande d'épices. La Guilde des Chasseurs de Primes dispose de postes avancés remplis d'individus passés maîtres dans l'art de la traque. Le Consortium de Zann, quant à lui, est un nouvel acteur qui a rapidement gagné en importance sur la scène galactique. Le directeur général des Chantiers Navals de Kuat et le Seigneur Raith Sienar, des Systèmes de Flotte Sienar, sont deux des individus les plus puissants de la galaxie en dehors de l'Empereur. Chacun dispose de ressources quasi illimitées et des avantages qui les accompagnent : protection, main d'œuvre et liberté d'action plus importantes que celles de nombreux gouvernements.



FRÉQUENCE CLANDESTINE D'AMARA

Alors, encore un chasseur de rumeurs dévoré par la curiosité qui vient de découvrir ma fréquence cachée ? Eh bien, si vous voulez des contes et des légendes, vous êtes au bon endroit. Contrairement à celles qu'on trouve sur l'HoloNet classique, cette fréquence est à l'abri des oreilles indiscrètes et des informateurs impériaux, ce qui veut dire qu'on peut parler librement de choses que l'Empereur préférerait qu'on oublie. D'un sujet en particulier, si vous voyez ce que je veux dire. Je suis meilleur slicer que ces gardiens de nerfs du Bureau de la Sécurité Impériale, et croyez-moi, vous serez surpris quand vous entendrez ce que j'ai à vous dire.

Cela dit, je ne demande pas d'argent ou de faveurs en échange de ce que je vais vous raconter. Par contre, je ne peux pas garantir la véracité de ces infos. Alors voilà le deal : je vous rapporte ce que j'ai entendu et si vous en découvrez plus, vous me dites si c'était vrai. Ça vous tente ?

LES GRANDS COULOIRS HYPERSPATIAUX

L'hyperespace est la dimension parallèle qui a rendu possible l'existence d'une civilisation à l'échelle galactique. Il y a bien longtemps, des cultures humaines et duros étudièrent une mystérieuse technologie préhistorique afin de l'imiter et de créer des canons et des phares hyperspatiaux. Ces études aboutirent à l'hyperdrive moderne. Un voyage qui prendrait des centaines de milliers d'années à vitesse subluminique ne nécessite à présent que quelques jours, voire quelques heures dans l'hyperespace.

Aujourd'hui, les voyages dans l'hyperespace sont monnaie courante dans une grande partie de la galaxie. Mais ils ne sont pas sans danger : la position des corps célestes est identique dans l'espace réel et dans la dimension parallèle. En effet, les objets dotés d'une masse suffisante (comme les étoiles et les planètes) projettent des ombres gravifiques dans l'hyperespace. Une collision avec l'une de ces ombres peut avoir des conséquences tragiques pour les voyageurs. Pis encore : certains phénomènes spatiaux parfaitement navigables dans l'espace réel peuvent se muer en obstacles mortels dans l'hyperespace. Même un phénomène aussi bénin qu'une nébuleuse peut projeter une ombre gravifique impénétrable. C'est la raison pour laquelle le voyage intergalactique repose sur l'existence d'itinéraires préétablis, qui traversent des zones bien connues de l'espace.

LES PRINCIPAUX COULOIRS HYPERSPATIAUX

Afin de permettre le commerce intergalactique en dépit de la présence des ombres gravifiques, il fallut reconnaitre et cartographier les itinéraires les plus sûrs entre les mondes. Cinq couloirs hyperspatiaux principaux relient les régions disparates de la galaxie. Rapides et sûrs, ils sont cruciaux pour l'échange de biens et des services à l'échelle galactique. Si des pirates ou les Rebelles parvenaient à prendre le contrôle d'une section, même modeste, d'un de ces couloirs hyperspatiaux, l'Empire serait perçu comme affaiblit. La Marine Impériale a donc déployé des patrouilles lourdement armées sur ces voies populaires afin de réduire ce risque autant que possible. Les artères principales se séparent en routes secondaires innombrables qui relient la galaxie tout entière.

LA VOIE HYDIENNE

Ce n'est que durant les derniers millénaires que la Voie Hydienne est devenu l'itinéraire hyperspatial le plus long de la galaxie, après que les explorateurs l'eurent établie en reliant entre elles une myriade de voies plus petites. À présent, elle s'étend de l'Autorité du Secteur Corporatif à l'extrémité nord de la galaxie jusqu'aux espaces sauvages du sud, en passant par le Noyau et les Confins Occidentaux.

Sites notables : l'Autorité du Secteur Corporatif, Telos, Bogden, Brentaal, Denon, Eriadu, Mustafar, Terminus.

LA ROUTE COMMERCIALE PERLEMIENNE

L'un des premiers couloirs hyperspatiaux connu, la Perlemienne, suit le trajet des premiers colons depuis Coruscant jusqu'à l'Amas de Tion et au-delà, vers l'Espace Sauvage. Cet itinéraire marque la frontière nord de la Tranchée et les limites sud des Dépendances Septentrionales et des Étendues Trans-Hydiennes. Des voies secondaires se faufilent vers les domaines hutt, l'Espace Mon Calamari et le Secteur Corporatif.

Sites notables : Coruscant, Chandrila, Rhinnal, Brentaal, Raithal, Taanab, Lantillies, Roche, Adhean, la Roue, Centares et Lianna.

LA PASSE CORELLIENNE

Aussi ancienne que la Route Commerciale Perlemienne, la Passe Corellienne ne reliait à l'origine que Coruscant et Corellia. Par la suite, la voie fut étendue en direction du sud-est, vers Ryloth, puis au delà vers l'Espace Sauvage. Cette route forme la limite sud de la Tranchée et la frontière nord des secteurs de l'Ascension. Les mondes situés le long de son parcours ont été principalement colonisés par des Corelliens. Des voies parallèles la relient au Circuit d'Ag dans l'Espace Hutt.

Sites notables : Coruscant, Corellia, Nubia, Loronar, Byblos, Denon, Milagro, Falleen, Ando, Christophsis et Ryloth.

VOIE MARCHANDE CORELLIENNE

Modeste route reliant jadis Corellia à Duro, cette voie a été prolongée depuis le Noyau sud jusqu'à Terminus, dans les Confins Occidentaux. C'est non loin de ce monde qu'elle croise la Voie Hydienne avant de poursuivre encore quelques temps vers l'Espace Sauvage.

Sites notables : Corellia, Duro, Devaron, Foless, Bestine IV, Mechis, Yag'Dhul, Harrin, Kinyen, Bespin, Gentes et Terminus.

ROUTE COMMERCIALE DE RIMMA

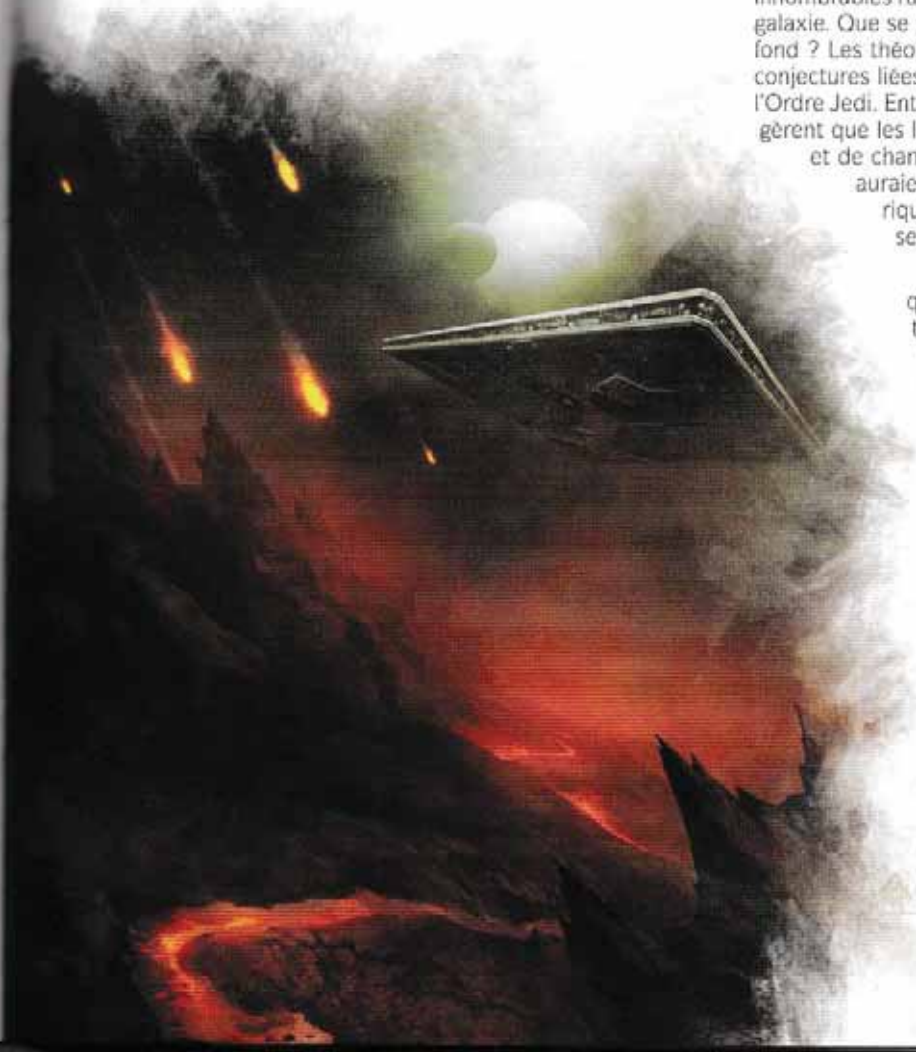
Découverte par les nobles du secteur Tapani, la Route Commerciale de Rimma débute à proximité du rude monde commercial d'Abregado-rae, dans le Noyau, et se prolonge vers la partie sud de l'Espace Sauvage. Cette voie sépare les secteurs de l'Ascension des Confins Occidentaux. Une petite hypervoie parallèle relie la Route Commerciale de Rimma à Fondor et Mrisst dans le secteur Tapani.

Sites notables : Abregado-rae, Dentaal, l'Espace Herglic, Ghorman, Thyferra, Yag'Dhul, Wroona, Sullust, Eriadu, Clak'dor VII, Sluis Van, Dagobah et Elrood.

LE NOYAU PROFOND

Le « centre brillant de galaxie » est peut-être sa région la plus mystérieuse, avec ses denses amas d'étoiles et ses monstrueux trous noirs qui endommagent ou détruisent presque quotidiennement les couloirs hyperspatiaux. L'Empire protège farouchement les quelques itinéraires stables à l'aide de mines gravifiques et de croiseurs de classe *Interdictor*. En outre, il a instauré un système de mises à jour cryptées pour ses instruments de navigation, ce qui lui permet de limiter drastiquement l'accès à la région.

Cependant, il existe quelques mondes habités dans le Noyau Profond. Les historiens qui s'intéressent aux premières explorations galactiques connaissent l'importance du système de l'Impératrice Teta (ou système de Teta), riche en carbonite. Les colons utilisaient en effet la congélation carbonique pour hiberner durant les interminables voyages nécessaires pour atteindre des mondes potentiellement habitables. Si l'influence du système au niveau galactique a fortement décliné avec l'avènement des hyperdrives modernes, ses habitants n'en restent pas moins un peuple ancien et civilisé, installé aux portes du Noyau Profond. La Grande Ligne de Koros, qui relie le système de Teta à Coruscant, est l'un des rares couloirs hyperspatiaux librement accessibles dans le Noyau Profond. Ceci dit, la région doit supporter une lourde présence impériale : les voyageurs qui souhaitent s'enfoncer plus loin dans le Noyau doivent obtenir les permis adéquats auprès du BoSS et du BSI.



LA SÉCURITÉ DANS L'HYPERESPACE

Ceux qui parviennent à obtenir un laissez-passer pour la Passe de Byss ou l'une des autres routes du Noyau Profond doivent se prêter à d'innombrables contrôles de routine. À chaque arrêt, les patrouilles impériales vérifient les références du vaisseau et enregistrent son historique de navigation. Le nombre impressionnant de navires de guerre à chaque poste de contrôle garantit l'obéissance des spationautes. Ce réseau de sécurité émaillé de patrouilles est connu sous le nom de zone de sécurité du Noyau Profond, et semble parvenir à réaliser l'exploit de verrouiller toute une région de la galaxie. Il y a bien sûr quelques failles dans le système, mais celles-ci sont infimes, mouvantes et difficiles à trouver et à exploiter.

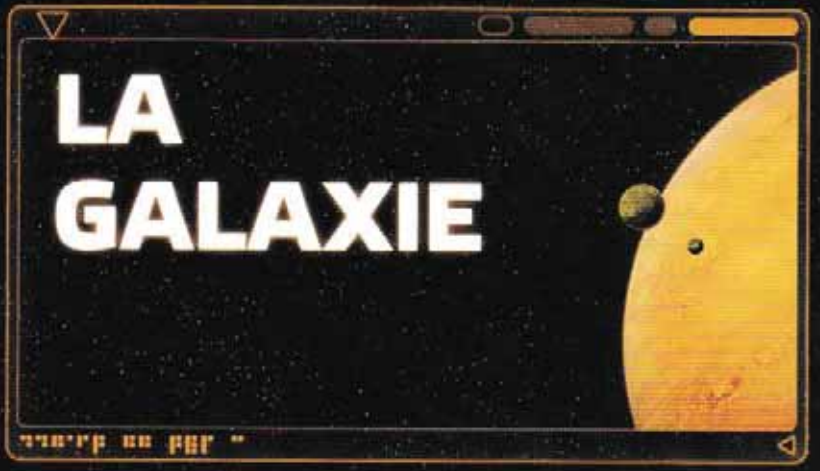
La sécurité locale incombe au Grand Moff Gann, qui gouverne depuis Odik II. Situé sur la Passe de Byss, le système d'Odik sert de quartier général à la Cinquième armée de l'Empire, surnommée la Main de l'Ombre. Créée durant la Guerre des Clones, la Cinquième a depuis fait office de réserve stratégique. À l'heure actuelle, Gann a déployé la Main de l'Ombre dans tout le Noyau Profond pour défendre les multiples forteresses et mondes riches en ressources qui jalonnent la Passe de Byss.

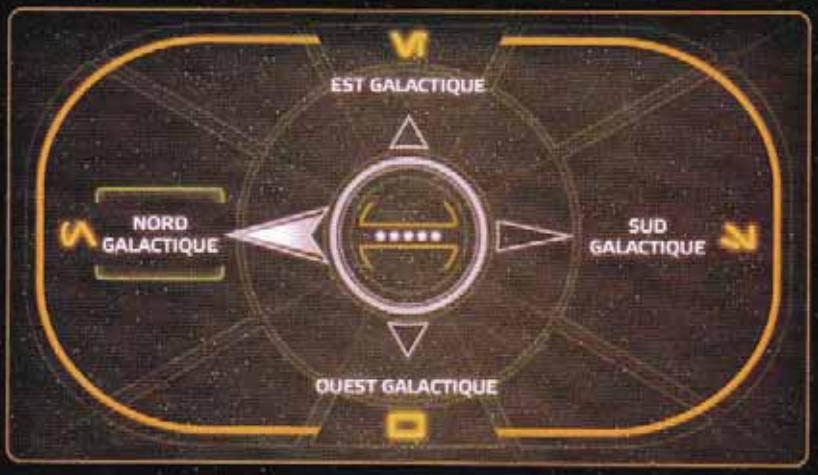
Cette sécurité renforcée est peut-être à l'origine des innombrables rumeurs qui se sont répandues à travers la galaxie. Que se passe-t-il réellement dans le Noyau Profond ? Les théories se divisent en deux catégories : les conjectures liées à l'Empire et celles qui concernent feu l'Ordre Jedi. Entre autres légendes, les spéculateurs suggèrent que les Impériaux disposent de prisons secrètes et de chantiers navals fortifiés. Quant aux Jedi, ils auraient caché des trésors, des archives historiques, voire des académies entières à présent oubliés de tous.

Des chercheurs controversés estiment qu'un certain nombre de mondes mythiques (Tython et Had Abbadon, par exemple) existent encore dans le Noyau, au cœur du maelström de forces gravitationnelles en mouvement perpétuel. L'appel de la gloire et de la fortune y attire des explorateurs et des archéologues de tout poil, déterminés à redécouvrir un monde perdu. Cependant, explorer le Noyau Profond est une entreprise dangereuse. Ceux qui obtiennent l'autorisation de s'y aventurer reviennent rarement pour le raconter, ce qui a poussé l'Empire à interdire la plupart des expéditions.



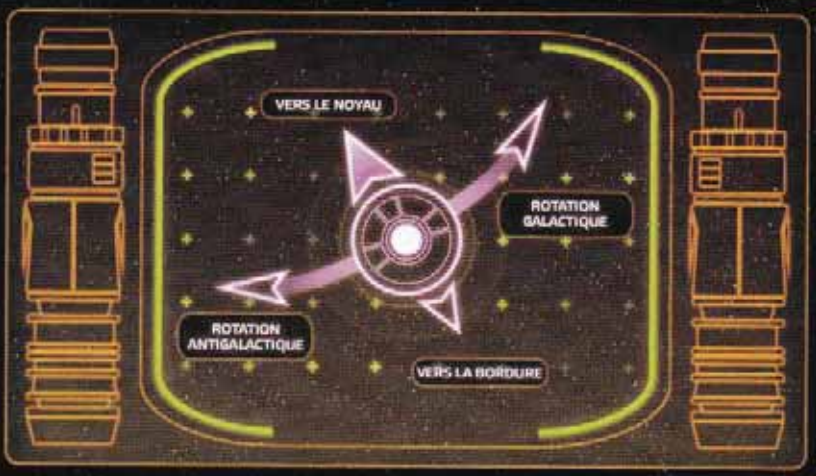
LA GALAXIE

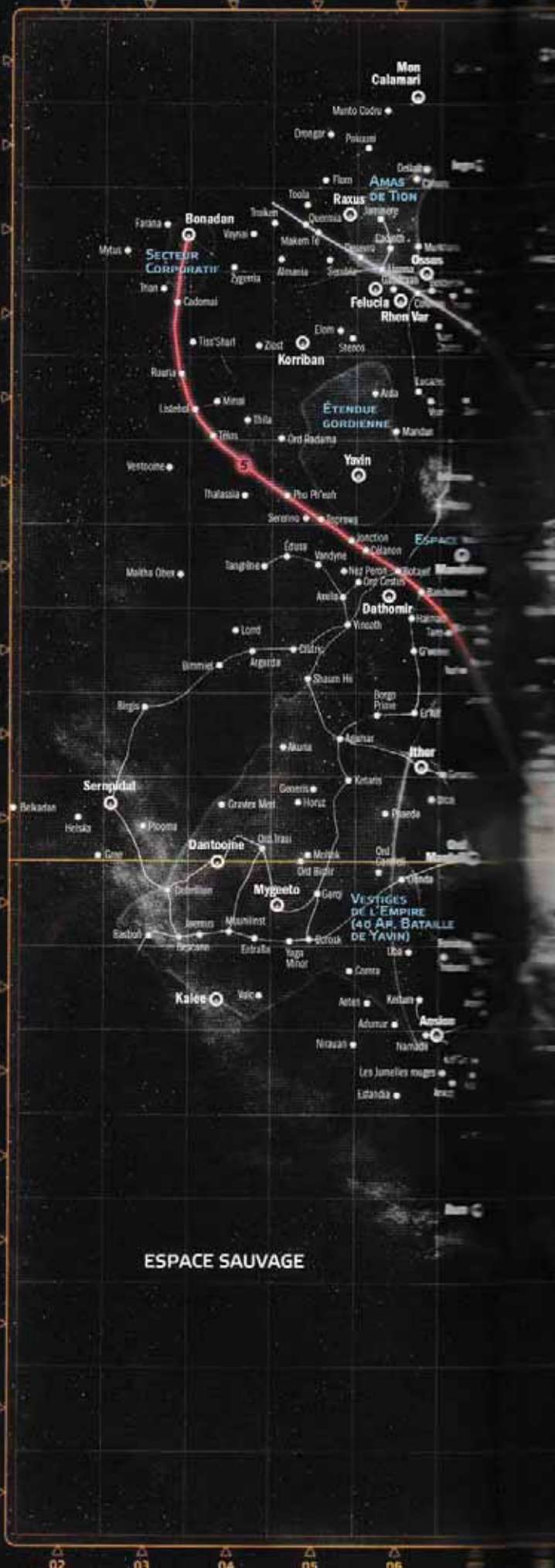


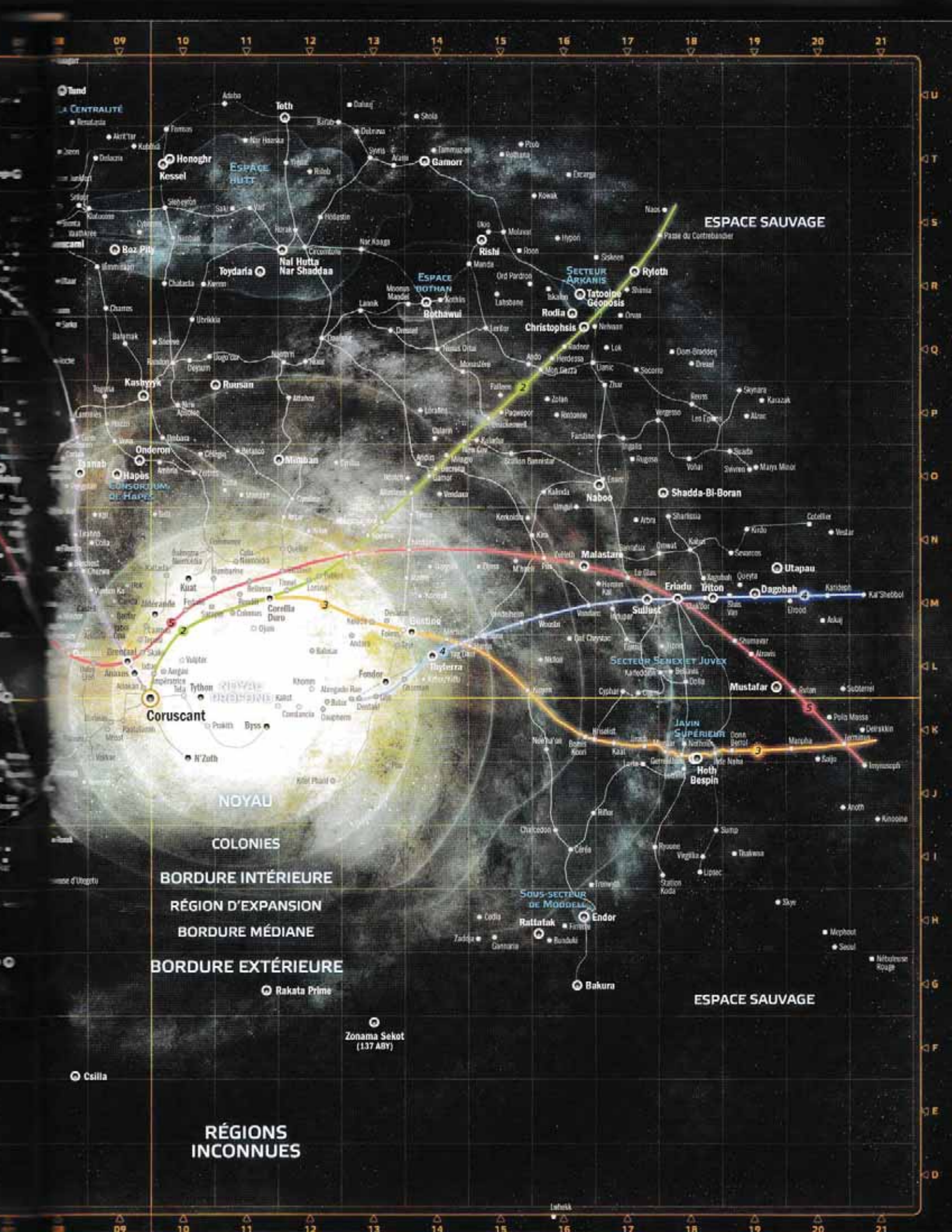


PRINCIPALES VOIES COMMERCIALES DE LA GALAXIE :

1. Route commerciale Perlemienne
2. Passe Corellienne
3. Voie marchande Corellienne
4. Route commerciale de Rimma
5. Voie Hydienne






ESPACE SAUVAGE
ESPACE HUTT
ESPACE BOTHAN
SECTEUR ARKANIS
SECTEUR SENEX ET JUVEX
JAVIN SUPÉRIEUR
SOUS-SECTEUR DE MODELL
CONSORTIUM DE HAPES
NOYAU
COLONIES
BORDURE INTÉRIEURE
RÉGION D'EXPANSION
BORDURE MÉDIANE
BORDURE EXTÉRIEURE
ESPACE SAUVAGE
RÉGIONS INCONNUES
Coruscant
Kessel
Honoghr
Nal Hutta
Nar Shaddaa
Gamorr
Toydaria
Baz Pity
Bothawui
Rishi
Rodia
Christophsis
Tatooine
Geonosis
Ryloth
Naboo
Shadda-Bi-Boran
Malastare
Utapau
Triton
Dagobah
Sullust
Mustafar
Hoth
Bespin
Endor
Rattatak
Bakura
Rakata Prime
Csilla
Zonama Sekot
(137 ABY)
Kuat
Corellia
Duro
Fondor
Tython
Onderon
Tanab
Hapes
Mimban
Kashyyyk
Ruusan
Teth
Tund
Thyferra
Eriadu
Friaduu

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants du Noyau Profond sous l'Empire.

Byss : aussi connu sous le nom de retraite de l'Empereur, Byss abrite une immense citadelle qui rivalise avec le Palais Impérial de Coruscant. Ce monde presque inaccessible fait office de trône secondaire pour Palpatine, dans l'éventualité improbable de la perte de Coruscant. Byss est la planète la plus sécurisée de l'Empire : elle est protégée par le secret, la désinformation et de gigantesques vaisseaux impériaux.

La Passe de Byss : reliant le système de l'Impératrice Teta à Byss en passant par Prakith, la Passe de Byss est un couloir hyperspatial secret ponctué d'innombrables points de contrôle impériaux. Des survolteurs de faisceau type *S* maintiennent en place cette route fragile.

Impératrice Teta (Koros Major) : rebaptisé il y a des millénaires d'après sa populaire dirigeante de l'époque, ce système est le principal exportateur de carbonite de la galaxie. Cette substance, jadis vitale pour les efforts de colonisation, est à présent utilisée dans l'extraction du gaz et divers procédés industriels de la Bordure Extérieure. En dehors des mines de carbonite, la surface d'Impératrice Teta est largement urbanisée.

Had Abbadon : les experts estiment que le monde mythique d'Had Abbadon subsiste quelque part dans le Noyau Profond. Les rumeurs liées à cette planète varient du tout au tout : certains y voient le lieu d'origine du côté obscur de la Force, d'autres encore le refuge secret des Jedi qui se seraient terrés pour survivre au coup d'état.

Jerrilek : célèbre pour ses installations de loisir et ses retraites privées, Jerrilek est un monde tropical très apprécié de la noblesse impériale et des militaires de haut rang. La cité-archipel de Graleca est un grand centre agricole et industriel, bâtie pour soutenir le commerce touristique.

Grande Ligne de Koros : dans le Noyau Profond, la Grande Ligne est l'un des seuls couloirs hyperspatiaux que les voyageurs peuvent emprunter librement. À l'aube de la République, des navires cargos lourds acheminaient la carbonite vers Coruscant et Corellia, pour approvisionner les vaisseaux à caissons cryogéniques. Si l'importation de carbonite se poursuit à ce jour, le gros du trafic s'est déplacé de Coruscant vers d'autres mondes du Noyau Profond.

Prakith : colonisé à l'époque de la Guerre des Clones, Prakith a été transformé par l'Empire en monde fortifié sous l'autorité du Moff Foga Brill. La rumeur court au sujet d'une sombre citadelle nichée dans les montagnes, utilisée par les Inquisiteurs impériaux comme lieu d'entraînement, prison ou encore quartier général pour mener de mystérieux projets d'excavation.

LE CHANT DE LA FORCE

Alors comme ça, vous cherchez des informations sur le Noyau Profond ? Eh bien, si les postes de contrôle et les patrouilles ne vous font pas peur, pourquoi devrais-je vous arrêter ?

Entre le palais des plaisirs secrets de l'Empereur et la Citadelle de l'Inquisitorius, dont j'ose à peine mentionner le nom même sur ce canal privé, il existe pas mal de rumeurs qui courent sur cette région. Si quelqu'un est assez fou pour tenter le voyage, il découvrira peut-être quelque chose. Le fragment que je vais vous envoyer est accompagné de coordonnés d'astrogation à moitié corrompues, qui pourraient tout à fait vous faire déboucher sur un trou noir. Mais peut-être arriverez-vous à en tirer quelque chose.

<< Transfert de données incomplètes – l'extrait suivant est attribué à l'éclaireur Ley Neetels. Données d'archives corrompues : la datation indique un fragment d'au moins 3 000 ans. >>

Chaque Jedi perçoit la Force d'une manière différente, propre à son espèce, son passé, sa personnalité et son entraînement. C'est difficile à décrire. Pour moi, peut-être parce que je suis un Pa'lowick, la Force est une cacophonie de notes qui émanent de chaque chose, et j'ai passé ma vie à apprendre à l'écouter. Lorsque la Force est en équilibre, les notes créent une harmonie aussi élégante que la vie elle-même. En tant que Jedi et qu'explorateur, il est de mon devoir sacré de découvrir de nouveaux mondes qui pourront à leur tour s'unir à la formidable symphonie de la galaxie.

Il y a un mois environ, alors que j'enquêtais sur Jerrilek, j'entendis un appel grave, plaintif, en lisière de ma conscience. J'ai déjà perçu d'innombrables variations de la chanson, et je compris que celle-ci était un appel à l'aide, le cri d'une conscience qui souhaitait être trouvée et rejoindre l'œuvre de l'orchestre cosmique. Alors que j'emmenais la *Diva vagabonde* en orbite, d'autres notes se joignirent à la première pour former un motif simple. Je laissai alors le chant de la Force se déverser en moi et guider mes mains sur les commandes. Le rythme s'accéléra, et mes doigts commencèrent à pianoter sur le naviordinateur comme s'il s'agissait d'un nalargon d'ivoire. Je poussai la manette des gaz et lançai la *Diva* dans l'hyperespace, laissant la Force me protéger.

De retour dans l'espace réel, le motif s'était transformé en une mélodie riche qui se parait d'envolées à mesure que la Force me guidait d'un saut à l'autre. Je ressentais le rythme de la chanson au plus profond de mon être, dans mes veines et dans mes os. Tandis que je m'approchais, tout s'accéléra : les sauts et les corrections de trajectoire se succédaient à un rythme effréné. Je sentais la composition enfler, et j'émergeai de l'hyperespace au moment précis où elle atteignait son apogée.

Jamais je ne m'étais senti aussi vivant tandis que je dansais au rythme de cet air sublime, universel. Une sphère turquoise assortie de deux lunes, l'une blanche, l'autre noire, s'épanouissait devant mon cockpit, et la Force entonnait une fanfare triomphante pour célébrer le retour d'une planète longtemps perdue.

<< fin du transfert >>

LE NOYAU

Comme l'affirme le dicton populaire, « toutes les routes mènent à Coruscant ». Certes, la majorité des grands axes commerciaux passe par cette planète, mais le véritable sens de cette maxime est le suivant : quoi qu'il arrive dans la galaxie, que l'on observe les événements historiques ou les mouvements financiers, la piste mène toujours vers le Noyau. Bien que cet adage ne constitue qu'une observation positive sur l'influence de la région dans la galaxie, les habitants des Bordures la détournent régulièrement pour exprimer leur mécontentement quant aux décisions du gouvernement, ou encore à la qualité d'une marchandise.

AU CŒUR DE L'EMPIRE

Les Mondes du Noyau comptent parmi les planètes les plus puissantes et les plus prestigieuses de la galaxie, et ils ont abrité le gouvernement galactique pendant des millénaires. Historiquement, le siège du pouvoir est situé sur Coruscant, mais des mondes tels que Corellia, Kuat, Brentaal IV et Chandrila exercent également une influence considérable. Associées à ce statut privilégié, s'ajoutent des richesses inimaginables et des cultures qui influencent la galaxie tout entière. Grâce à des fortunes héritées de génération en génération, de nombreux habitants du Noyau disposent des moyens de s'adonner aux arts et aux sciences avec une passion sans pareille. Depuis la fin de la Guerre des Clones, l'Empereur Palpatine fait usage de l'éminente autorité du Noyau pour servir ses sombres desseins.

L'Empire exerce un pouvoir absolu sur les Mondes du Noyau. Fidèle et loyale au régime, la région tout entière sert les intérêts de Palpatine. Pour les citoyens du cru, la Guerre Civile Galactique qui fait rage dans les Bordures est un concept relativement abstrait, un conflit mené « au loin » grâce à l'Empereur. L'élite sociale du Noyau souffre d'une peur latente et profonde que les « manants de la Rébellion » ne s'emparent de ses foyers et de ses richesses. Dès lors, ses membres comptent sur l'Empire pour garantir leur statut privilégié. Seul l'Empereur, à l'aide de sa machine de guerre toute-puissante, est capable de repousser les Rebelles.

Pour de nombreux habitants du Noyau, la noblesse et la lignée sont des obsessions. Certains vont jusqu'à reconstituer leur généalogie sur des centaines de générations pour retrouver de célèbres explorateurs, politiciens ou soldats. Parmi les dynasties les plus influentes du Noyau, on peut citer les Keto, les Motti, les Organa, les Praji, les Tagge ou encore les Valorum. À travers toute la galaxie, on associe ces noms anciens et prestigieux à de grands hommes, mais aussi au snobisme qui caractérise certains membres de l'élite du Noyau. En outre, il est intéressant de noter que toutes ces familles appartiennent à l'espèce humaine. Si aucune autre espèce n'est véritablement ostracisée du fait du mélange de population qui existe dans la région, elles sont peu nombreuses à avoir quitté leur système d'origine (à l'exception notable des Duros et des Skakoans). Essentiellement due aux humains, la colonisation du Noyau à eu tendance à s'accompagner de violences vis à vis de nombreuses espèces. De ce fait, nombreuses sont celles à avoir opté pour une attitude isolationniste et hostile aux étrangers.

L'HISTOIRE OUBLIÉE DE LA GALAXIE

Les joueurs doivent garder à l'esprit que la galaxie de *Star Wars* est très ancienne. Avant l'avènement de l'Empire, la République Galactique a perduré des dizaines de milliers d'années, et certaines organisations (les clans des Hutts par exemple) existent depuis bien plus longtemps encore. La plus ancienne de toutes est l'Ordre Jedi, qui existait déjà sous une forme ou une autre bien avant l'histoire documentée. Ceci étant, le passé de la galaxie est voilé par les brumes du mystère et des légendes. De plus, depuis la Guerre des Clones, l'Empire a fait systématiquement effacer des archives publiques toute information en relation avec l'Ordre Jedi et la Force.

Il n'est pas rare d'attirer l'attention des Renseignements Impériaux ou d'un Inquisiteur en cherchant des informations sur les Jedi. C'est la raison pour laquelle les curieux avides de légendes ont tout intérêt à enquêter en secret. Les PJ peuvent aussi mettre la main sur des informations intéressantes en terminant une mission, en dépouillant un ennemi vaincu, voire en piratant un système informatique ou un droïde susceptible de renfermer un secret.

SITES NOTABLES :

Voici quelques sites intéressants du Noyau sous l'Empire.

Brentaal IV : placée à un carrefour stratégique, Brentaal IV relie la Voie Hydienne à la Route Commerciale Perlemienne, ce qui en fait l'une des principales plaques tournantes de la galaxie. Les zones industrielles de Brentaal abritent des infrastructures impressionnantes, détenues par de puissantes corporations galactiques.

Chandrila : membre fondateur de la République et son tout premier agrimonde, Chandrila est un paradis en harmonie avec la nature, consacré à la paix et à la démocratie. Les jardins idylliques de la planète, dans le parc national Gladean, sont très appréciés à travers la galaxie.

Corellia : cette planète accueille la Corporation Technique Corellienne, un constructeur naval populaire qui produit des vaisseaux rapides et personnalisables. Corellia est également connue pour la soif d'aventure de ses habitants, qui ont tendance à devenir des héros ou des hors-la-loi, voire les deux à la fois.

Coruscant : aussi connue sous le nom de « Triple Zéro » en référence à ses coordonnées galactiques, Coruscant a toujours été considérée comme le centre de la galaxie, et accueille le trône de l'Empereur Palpatine. La planète est entièrement urbanisée et ses gratte-ciels hauts de plusieurs kilomètres dominent l'horizon.



J't'p'tan : encore appelé Doornik-628E sur certaine cartes stellaires, J't'p'tan est un monde à la population éparse, à l'extrémité orientale de la Route Commerciale de Metellos. Les moines H'kig ont acheté la planète avant de la renommer suite à un désaccord dogmatique sur Rishi.

Kamparas : monde luxuriant et sous-développé, Kamparas est situé en périphérie du Couloir de Namadii. Annexé jadis par les Jedi pour le préserver de l'avidité commerciale, Kamparas abrite à présent des archives impériales et se retrouve progressivement transformé en un monde forteresse.

Lettow : selon la légende, la planète perdue de Lettow aurait fait office de forteresse pour un groupe de guerriers Jedi renégats. Connue sous le nom de Légion de Lettow, cette armée ancienne aurait combattu au cours du Premier Grand Schisme entre les Jedi.

Recopia : monde commercial reconnu pour son Marché aux Bestiaux, l'un des plus importants concernant le commerce d'animaux vivants à l'échelle de la galaxie, Recopia accueille chaque année les Enchères Bandercamp. Durant cet événement, des commerçants venus de tous les horizons consacrent cinq semaines à se procurer des créatures rares et exotiques.

Rendili : Haut lieu de l'ingénierie navale, ce monde accueille les chantiers de Rendili Stardrive et de Rendili Hyperworks. C'est ici que l'Empire fait construire la plupart de ses destroyers stellaires de classe *Victoire I*.

Rhinnal : toute la galaxie connaît les docteurs et les universités prestigieuses de cette planète, telles que l'Académie de Médecine de Rhinnal. De nombreuses entreprises pharmaceutiques et cybernétiques ont récemment acquis des établissements de recherche et des groupes de réflexion pour recruter de nouveaux talents.

LES COLONIES

Toujours appelés colonies aujourd'hui, les mondes de cette région ont été ouverts à la colonisation il y a des milliers d'années, bien avant l'apparition de tout enregistrement historique fiable dans la galaxie. Les pionniers sont arrivés sur ces planètes à bord de vaisseaux générationnels ou à caissons cryogéniques, ainsi qu'au moyen

REDÉCOUVRIR LES JEDI

Le Noyau est peut-être à la botte de l'Empire, mais il laisse quand même échapper quelques rumeurs intéressantes. Après tout, puisque ses mondes sont occupés depuis des milliers d'années, leurs bases de données sont bourrées d'informations.

Le professeur Bleys Harand est un historien respecté pour son expertise sur Xim le Despote. Ceci dit, son œuvre *Redécouvrir les Jedi* a été bannie dès sa sortie. Certains chasseurs de trésors et de rumeurs convoitent cette œuvre, et des extraits se frayent parfois un chemin jusqu'à certaines fréquences clandestines… la mienne, par exemple.

<< Transfert de données incomplètes – extrait de *Redécouvrir les Jedi*, par B. Harand >>

Dénicher des traces et des artefacts liés à l'Ordre Jedi dans les Mondes du Noyau peut s'avérer délicat : pour la plupart, les sites intéressants sont densément peuplés ou situés à proximité d'installations impériales. Néanmoins, avec un brin de ruse et de discrétion, il est possible d'accéder à ces lieux uniques.

La Tombe Jedi de Chandrila : bien que son véritable nom se soit perdu dans les brumes du temps, le troisième Barsen'thor (ou Gardien de l'Ordre Jedi) aurait été enterré sur Chandrila, au beau milieu des célèbres Gorges de Cristal. Ce guerrier devait sa renommée à d'anciens triomphes diplomatiques, assortis de victoires sur le champ de bataille en tant que général.

L'enclave Jedi corellienne : les Jedi originaires de Corellia (surnommés Jedi verts en raison des robes sombres qu'ils affectionnaient) ont toujours constitué un groupe à part, isolé du Conseil Jedi. En guise de siège pour leurs activités, ils occupaient une ziggourat dans le district gouvernemental de Coronet City. L'Empire a construit son bureau de liaison avec les Forces de Sécurité Corelliennes sur les ruines de cette enclave.

La Maison de l'Ordre Jedi : la maison du chapitre de Rhinnal se dresse sur les berges de la rivière Frieste, dans la cité de Rhire. C'est à cet endroit que les guérisseurs Jedi unirent leurs efforts à ceux des médecins conventionnels pour traiter des patients en phase terminale, ainsi que des maladies nouvelles ou exotiques. On raconte que l'Empire a dépouillé la maison de ses artefacts uniques, mais la cité utilise toujours les bâtiments comme centre médical.

L'Académie Jedi de Kamparas : de nombreuses rumeurs mentionnent une académie secondaire dédiée à la formation des Jedi sur Kamparas, même si le réseau de données de la planète ne fait état d'aucune installation de ce genre.

<< Fin de l'extrait >>

de divers engins propulsés par des canons hyperspatiaux archaïques. Les Colonies partagent les prétentions aristocratiques des Mondes du Noyau, mais ne bénéficient pas du même prestige. Cependant, comparées aux systèmes de la Bordure, elles forcent le respect et n'ont presque rien à envier aux Mondes du Noyau.

ARISTOCRATIE POSTICHE

La plupart des pouilleux de la Bordure voient peu de différence entre les Mondes du Noyau et les Colonies, à l'inverse de leurs habitants. Les « coloniaux » entretiennent une sorte de complexe d'infériorité par rapport aux citoyens des Mondes du Noyau : ils cherchent désespérément à se faire accepter en tant qu'égaux, sans jamais satisfaire pleinement aux exigences strictes en matière de culture et de lignée.

Décidées à se faire accepter à tout prix, les populations des Colonies sont de ferventes partisanes de l'Empire, et s'empressent de révéler la présence des étrangers suspects (tout particulièrement s'ils ont l'air de venir de la Bordure Extérieure). Les Colonies ont été inspirées par le succès de Commenor, et s'efforcent de suivre son exemple pour atteindre un statut culturel comparable. Nombre d'entre elles inaugurent donc des musées, des galeries d'art, des opéras et des parcs archéologiques flambants neufs dans l'espoir de recevoir des subsides de la part de nobles influents du Noyau.

Théoriquement, il est possible de voyager librement dans la région, ce qui représente un changement drastique vis-à-vis des règlements et des contrôles incessants du Noyau. Ceci dit, de nombreux mondes font une exception pour les vauriens et les habitants des Bordures. Une longue tunique à capuche, une veste de spationaute tachée ou un pantalon élimé attirent facilement l'attention dans les Colonies. De la même façon, s'afficher avec un blaster à la hanche est le meilleur moyen de pousser les autorités locales à effectuer un contrôle de routine.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants des Colonies sous l'Empire.

Arkania : recouverte d'une toundra gelée, cette planète est le monde d'adoption des Arkaniens, des humanoïdes de grande taille à la peau blafarde. Ceux-ci traînent une réputation de généticiens amoraux de premier ordre, ce qui a valu à l'économie arkanienne un blocus impérial sur l'exportation de sa technologie de clonage. Néanmoins, les roches de cette planète sont riches en diamants et exploitées par une sous-espèce arkanienne, créée il y a bien longtemps par ingénierie génétique.

Carida : autrefois poste avancé de l'Armée de la République, cette planète abritait la station spatiale Valor et une industrie agricole de grande envergure. Carida exporte certes toujours de la nourriture, mais la galaxie retient surtout la présence sur son territoire de l'une des plus grandes académies militaires de l'Empire. Sur cette planète, on entraîne des stormtroopers au combat dans des environnements extrêmes, et on forme les officiers les plus disciplinés de la galaxie.

PROBLÈMES COLONIAUX

Vu ce que vous cherchez, je vous conseille de faire profil bas dans les Colonies. Entre les sentiments pro-impériaux et la jalousie latente vis à vis des Mondes du Noyau, il y a là bas des individus déterminés à appliquer la loi impériale plus drastiquement que sur Coruscant.

Voyez plutôt : j'ai intercepté une circulaire destinée aux fonctionnaires de l'académie militaire de Carida, ordonnant que les archives relatives à la Guerre des Clones soient passées au peigne fin par des agents du COMPORN. Pourquoi ? De manière à garantir leur « pureté intellectuelle ». J'imagine bien quelles informations seront jugées « impures » par ces crétins... Certainement celles qui s'avéraient sensibles si elles tombaient entre de bonnes mains.

À l'autre bout des Colonies, la liaison impériale de Fondor a émis un mandat d'arrêt à l'encontre d'un humain et d'un Ithorien qui se cachaient dans le nuage de débris de construction en orbite de la planète. Rien de vraiment surprenant... sauf que le mandat décrit l'humain comme capable de « projeter des objets massifs à l'aide d'une technologie de répulsion invisible ».

Commenor : en tant que place commerciale principale des Colonies, Commenor est considérée dans cette région comme le parangon de la culture et du prestige, sans rien à envier aux Mondes du Noyau. Commenor a beau faire partie de l'Empire, elle conserve un esprit indépendant, quoique peu enclin à la Rébellion.

Passe de Commenor : cet itinéraire relie une douzaine de mondes situés entre Commenor et Brentaal. Depuis la destruction d'Aldérande, cette route conserve un certain attrait pour les spationautes, mais sa fréquentation originelle a largement déclinée.

Fondor : membre de la Région des Mondes Libres de l'Étendue de Tapani, Fondor peut se targuer d'abriter l'un des meilleurs chantiers navals de la galaxie. Autrefois haut lieu du commerce, ce monde sert exclusivement l'Empire aujourd'hui. C'est ici que sont construit nombre de prototypes secrets de vaisseaux capitaux.

Giju : cette planète est la capitale de l'Espace Herglic, un empire commercial comprenant plus de quarante systèmes. Auparavant, Giju était dirigée par les herglics, des cétacés bipèdes à la fierté légendaire. À présent, l'Empire a imposé la nationalisation des ressources planétaires.

Koensayr : sur cette colonie de Gran, on trouve le siège de Koensayr Manifacturing, l'un des plus importants fabricants de pièces détachées de vaisseaux dans la

galaxie. Les Gran ont transformé la planète en une gigantesque usine, bien que les régions encore vierges bénéficient d'un littoral touristique célèbre pour ses couchers de soleil inoubliables.

Loronar : ancienne colonie corellienne, Loronar s'est transformée en un bastion impérial. En effet, la planète est sous le contrôle de Loronar Corporation, un conglomérat galactique qui produit des marchandises variées (dont les plus connues sont des barges automatisées, ainsi que des vaisseaux de patrouille et de reconnaissance).

Procopia : capitale de l'Étendue de Tapani, Procopia est un monde parsemé d'îlots au climat tempéré. Dans le secteur, chaque noble ou presque dispose d'une propriété luxueuse, idéale pour négocier avec d'autres familles, légiférer, arranger des mariages et même chasser le baranda.

Raithal : si l'Académie de Carida forme les officiers impériaux les plus durs, ceux de Raithal sont indubitablement les plus malins. Sphère de glace sans autre intérêt majeur, cette planète se targue depuis des siècles de posséder certaines des meilleures académies militaires de la galaxie.

LA BORDURE INTÉRIEURE

Toujours en quête d'une identité propre, la Bordure Intérieure est considérée par les habitants du Noyau comme une région reculée et peu raffinée, tandis que ceux qui vivent au-delà la considèrent comme un repère de misérables lèche-bottes impériaux. La plupart des mondes de cette région aspirent à la richesse et à la culture raffinée du Noyau, et se considèrent chanceux d'avoir dépassé le stade de civilisation sans foi ni loi. Ceci étant, les habitants de la Bordure Intérieure n'en sont pas moins écœurés par la noblesse aristocratique, rentière et manipulatrice du Noyau. Ici, les valeurs qui comptent sont l'esprit d'entreprise, la mobilité sociale et l'égalité des chances.

En outre, une poignée de carrefours hyperspatiaux stratégiques permet de stimuler le commerce dans la Bordure Intérieure. Yag'Dhuk se situe au croisement de la Voie Marchande Corellienne et de la Route Commerciale de Rimma. Denon relie la Passe Corellienne et la Voie Hydienne, ouvrant des débouchés vers le Noyau pour les marchandises de la Bordure Extérieure. De plus, la région contient un pont entre la Route Lantillienne Inférieure et la Route Commerciale de Trellen qui, grâce à un réseau dense de routes secondaires, relie l'Espace Hutt et la Centralité avec le Noyau en passant par Kashyyyk.

DOMPTER LA NATURE

Au fil des millénaires, la Bordure Intérieure s'est débarrassée de sa réputation de frontière sauvage en se dotant de manufactures et de places commerciales respectables. Les usines locales utilisent les matières premières des secteurs limitrophes pour produire des marchandises destinées à satisfaire la consommation de masse du Noyau. Dépourvue des centres artistiques et culturels du Noyau et des Colonies, la Bordure Intérieure ne se défend pas moins contre ses cousins cosmopolites sur le terrain commercial. Ici règne un esprit d'entreprise fondé sur l'audace et l'indépendance, ainsi qu'un grand respect pour ceux qui réussissent à la sueur de leur front. Contrairement aux nobles du Noyau, les habitants de la Bordure Intérieure valorisent davantage les richesses obtenues par un dur labeur que par un accident de naissance.

Dans la région, la ressource la plus précieuse est certainement la pharmacopée. Le monde de Thyferra exporte une véritable panacée, le bacta. Les corporations Zaltin et Xocphra ont été sélectionnées par l'Empereur en personne pour contrôler la planète et s'assurer que les forces impériales disposent d'un afflux constant de bacta. À l'inverse, l'Empire a nationalisé le marché du kolto peu après l'occupation de la planète Manaan, centralisant ainsi sa distribution.



SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Intérieure sous l'Empire.

Antar 4 : la quatrième lune d'Antar connaît des marées extrêmes, des tempêtes électromagnétiques et des éclipses de plusieurs semaines. C'est dans cet environnement impitoyable qu'ont vu le jour les Gotals, des humanoïdes cornus. Antar 4 est aussi le berceau des Rangers antariens, un mouvement de résistance qui attend le retour des Chevaliers Jedi.

Berchest : grâce à la renommée de ses cités de cristal, Berchest était autrefois une destination touristique incontournable. Malheureusement, celles-ci furent gravement endommagées par une fâcheuse série de séismes peu avant la Guerre des Clones. Alors même que la planète achevait sa reconstruction, l'avènement de l'Empire sonna le glas de l'activité touristique dans le secteur. Dans une tentative pour stabiliser son économie, le gouvernement a ouvert des marchés commerciaux en comptant sur la proximité de la Route Commerciale Perlemienne.

Bogden : les vingt lunes de Bogden sont un refuge pour les crapules, les chasseurs de primes et les rebelles. Les orbites de certains de ces mondes sont si proches que les atmosphères se « superposent » occasionnellement, permettant aux airspeeders de passer d'une lune à l'autre. À la surface de ces planètes, la gravité se modifie sans crier gare : une particularité qui a donné naissance à une expression moqueuse, « tituber comme un Anx sur Bogden », que les patrons de bar lancent à leurs clients lorsqu'ils ont quelque peu abusé de la bière corellienne.

Denon : située au croisement de la Voie Hydienne et de la Passe Corellienne, Denon est une place commerciale stratégique férocement défendue par l'Empire. Les 500 milliards d'êtres conscients de cette planète urbaine travaillent dans les bureaux ou les sièges sociaux de sa myriade d'entreprises.

Foless : centre de commerce stratégique, Foless dispose d'une position privilégiée au croisement de la Passe Corellienne et de la Trace des Chantiers navals, ainsi que d'un important astroport stellaire. Quant au reste de la planète, il est recouvert de montagnes et de forêts peuplées de prédateurs féroces.

Route Lantillienne Inférieure : cet itinéraire est un couloir hyperspatial stratégique, qui traverse la Bordure Intérieure et passe par Commenor pour déboucher dans la Centralité, au sein de la Bordure Extérieure. Sur cet itinéraire, on peut faire escale sur des planètes telles qu'Ambria, Onderon, Togoria ou Bimisaari.

Onderon : les tensions entre les colons de la capitale, Iziz, et une faction d'exilés dans les étendues sauvages ont causé des millénaires de guerre civile, parfois attisée par des forces extérieures. À l'heure actuelle, les impériaux soutiennent Iziz grâce à la base de Jyrene, un dépôt de ravitaillement qui supervise également les troupes impériales postées tout le long de la Route Lantillienne Inférieure.

Phateem : loin au-dessus des nuages qui irriguent les marais de bambou de Phateem, entre les pics des montagnes d'Ashlendu, trônent les Salles de la Connaissance.

TEMPLES EN RUINE, SANCTUAIRES OUBLIÉS

Vous savez, on ne cesse de me dire que les mondes de la Bordure Intérieure regorgent de restes des vénérables maisons de chapitre Jedi, qui ont presque toutes été détruites durant l'avènement de l'Empire. On raconte qu'un groupe du nom de Corps de Services Jedi était en charge de ces lieux, sortes d'ambassades et de bases avancées pour les chevaliers Jedi en déplacement. Mais si vous creusez davantage, vous trouverez des archives qui indiquent que la Bordure Intérieure cache d'autres installations, peut-être plus anciennes encore. Voici quelques-unes des plus intéressantes.

L'enclave Jedi d'Ambria : les rares informations disponibles sur l'enclave ambrienne proviennent d'une poésie épique qui relate la tragédie d'Ulic Qel-Droma. Le Maître Jedi Thon aurait initié la future Grande Maîtresse Nomi Sunrider aux secrets de la Force sur Andria. L'enclave était située entre un canyon dédié à la méditation et le lac Natth, peuplé de hordes de hssiss (une variété de lézards corrompus par le côté obscur). Malheureusement, l'emplacement exact s'est perdu avec le temps, et si la poésie épique est riche en descriptions, elle manque cruellement de détails concrets.

La Maison du Chapitre Jedi de Bogden : peu avant que la Guerre des Clones n'éclate, l'Ordre Jedi construisit une modeste maison du chapitre sur la troisième lune de Bogden pour loger les jeunes Jedi qui attendaient qu'une place se libère sur Coruscant. À la fin de la guerre, l'installation subit une explosion qui la réduisit en cendres. On raconte que des terroristes Jedi sont à l'origine de l'attaque. La Guilde des Chasseurs de Primes, qui a construit une base proche, repousse systématiquement les tentatives extérieures pour examiner le site.

Le Praxeum Jedi de Truuine : une parabole Jedi vieille de plus de 4 000 ans relate la quête d'un Gotal du nom de Kith Kark pour devenir chevalier Jedi. Si cette fable a probablement été créée pour introduire les novices aux valeurs Jedi, il n'en est pas moins possible que le Praxeum de Maître Jassa ait réellement existé. Si l'on en croit les textes, il se nichait au plus profond des montagnes de la région polaire de Truuine, avec une vue imprenable sur les glaciers qui crachent des icebergs dans l'océan.

Ce lieu unique, à la fois cabinet de curiosités et bibliothèque, comptait jadis parmi les vingt merveilles de la galaxie. Cependant, les Jedi ont abandonné les lieux bien avant la Guerre des Clones, les laissant à la merci de la pourriture.

Taanab : agrimonde souvent ciblé par les pirates. Taanab exporte de la nourriture sur toute la Route Commerciale Perlemienne. Le sol de la planète est recouvert de fermes hexagonales et de vastes champs de haricots denta. Les fermiers y élèvent des banthas, des nerfs, des stagas et par-dessus tout, des robas.

Thyferra : située sur la Route Commerciale de Rimma, Thyferra abrite les marais natals de l'espèce Vratix, des créatures insectoïdes à l'origine du remède universel connu sous le nom de bacta. Dès lors, l'Empereur Palpatine nomma les corporations Xucphra et Zaltin à la tête de la planète, garantissant un approvisionnement continu de bacta pour ses troupes.

Truuine : les colons patroliens et karkarodons ont colonisé la ceinture d'îles équatoriale de la planète Truuine, recouverte d'un immense océan. Nombre de spationautes renoncèrent à cette planète après avoir été les témoins privilégiés du violent conflit d'intérêts qui oppose les deux espèces pour les droits d'exploitation du commerce et de la pêche.

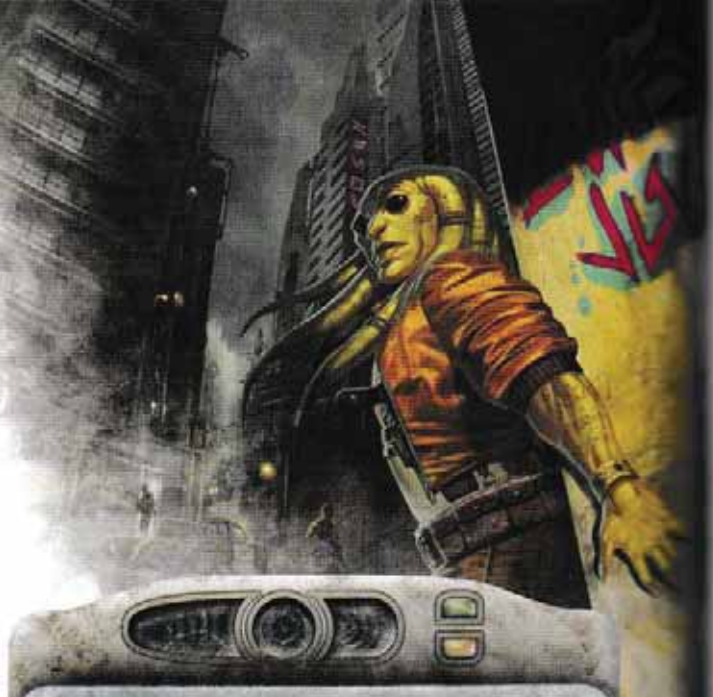
LA RÉGION D'EXPANSION

La Région d'Expansion peut être grossièrement divisée en trois sections distinctes : la Tranchée à l'est, les Secteurs de l'Ascension au sud et la Zone d'Expansion Extérieure au nord. La Tranchée est la zone explorée la plus ancienne, mais des milliers d'années d'exploitation minière, de guerre et d'esclavage l'ont dévastée. La Zone d'Expansion Extérieure est elle aussi considérée comme un échec, en proie aux mêmes errements qui ont causé la perte de la Tranchée. À l'exception des Secteurs de l'Ascension, les corporations considèrent qu'il est inutile de perdre du temps et des crédits dans la région, une opinion que l'Empire s'efforce de changer. Les Corelliens des Secteurs de l'Ascension contrôlent la plupart des richesses de la région grâce aux liens qu'ils entretiennent avec des mondes commerciaux influents tels que Bacrana, Milagro et Arrgaw.

DES FAVEURS POUR LA TRANCHÉE

Pendant bien longtemps, les prospecteurs et les colons ont considéré les pans nord et est de la Région d'Expansion comme une région austère, désertique et maudite. Néanmoins, l'Empire a investi des milliers de milliards de crédits pour redynamiser la zone : par ce geste fort, il espère lancer une nouvelle vague de colonisation sur certains mondes de la Tranchée, particulièrement ceux situés au bord des routes commerciales majeures.

Les largesses impériales ont permis de reconstruire des mondes agricoles tels que Bovo Yagen, Chara et Reytha, à grands renforts de contrats impériaux lucratifs.



EVALUATION

Voilà enfin quelque chose d'intéressant ! Croyez-moi, vous n'avez pas envie de savoir ce que j'ai dû faire pour obtenir ce message.

<< Transfert des données incomplètes >>

Sujet : entraînement avancé – Code Alpha Sigma

Inquisiteur, vos ordres sont les suivants : rendez-vous sur ces sites de la Région d'Expansion. Là, vous explorerez les vestiges présents et vous vous entraînerez avec les sectes locales. Je pressens que certaines d'entre elles respectent des traditions en lien avec la Force. Récoltez des informations pertinentes puis évaluez ces sectes en vue d'une éventuelle acquisition, annihilation ou quarantaine.

Almas : les ruines de la forteresse de Dark Rivan et de l'Académie Jedi sont situées toutes les deux non loin de la colonie de Forard. Soyez prudents, d'autres Inquisiteurs ont été envoyés en reconnaissance dans ces mêmes ruines et ne sont jamais revenus. On raconte que des illuminés, des lézards noirs, des t'salaks, des maalreas et même un dragon k'kayeh règnent sur les lieux et protègent une cache secrète d'holocrons.

Alpheridies : la sensibilité naturelle à la Force des Miralukas a poussé les Jedi à établir une grande académie sur Alpheridies, détruite par l'Empire suite à l'Ordre 66. L'organisation Luka Sene avait pour tradition de développer la vision de Force des Miralukas. Fouillez les ruines et renseignez-vous sur le potentiel de la Luka Sene. Elle pourrait se révéler utile pour éradiquer les ennemis cachés de l'Empereur.

Umbara : plusieurs siècles auparavant, Umbara abritait une académie Sith. Les assassins de l'ombre umbarans s'approprièrent le temple de l'académie après la disparition des Sith. D'après la rumeur, ce sont des maîtres du secret, capable de se mouvoir furtivement et de cacher leur présence au cœur de la Force. Débusquez-les et jugez de leur utilité.

Faites cela, et l'Empereur sera satisfait.

<< Fin du transfert >>

Sur Attahox et dans le système d'Ishana, des colonies ont été financées par l'Empire pour exploiter des ressources minières ignorées auparavant. D'autres planètes, telles qu'Iktotch, Trammen, Tarhassan et Zaloriis, sont à présent des zones de transit impériales. Ces nouvelles campagnes de colonisation ont relancé le commerce et offert une cure de jouvence à des mondes commerciaux tels que Prazhi ou Cyrillia.

Ceci étant, un monde en particulier a largement bénéficié de l'aide de l'Empire : Fabrin, siège de la Fabritech Corporation, qui fournit des senseurs à la machine de guerre impériale en vertu de contrats juteux. À présent, l'afflux massif de crédits impériaux vers Fabrin donne un véritable coup de fouet au commerce tout le long de la Route de Nanth'ri.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Zone d'Expansion sous l'Empire.

Almas : mystérieusement terraformé et recouvert d'herbe kaluthin, le monde d'Almas, dans le système de Cularin, accueille une modeste colonie du nom de Forard. Là-bas, la plupart des colons savourent une vie paisible dans les plaines, mais un conglomérat d'universités, déterminé à découvrir les secrets de l'herbe kaluthin, finance un centre de recherche non loin de Forard.

Alpheridies : agrimonde en périphérie de la Nébuleuse du Voile, Alpheridies est le monde d'adoption des Miralukas, des humanoïdes dépourvus d'yeux. Cette planète accueille également les Alphéridiens, bien que ces derniers ne représentent qu'un modeste pourcentage de la population.

Arrgaw : ce monde commercial stratégique, qui relie la Voie Hydienne au Couloir Marchand de Kessel, est l'un des plus riches de la Région d'Expansion. Les hangars et les tours administratives qui s'étendent à perte de vue à sa surface sont bien peu de chose en comparaison de ses fameux anneaux commerciaux en orbite.

Dorin : foyer de l'espèce Kel Dor, Dorin est une sphère de poussière de peu d'intérêt, flanquée de deux trous noirs. En l'absence de respirateur, l'atmosphère est délétère pour la plupart des humanoïdes, mais la planète dispose d'imposantes stations douanières et commerciales en bordure de son système.

Fabrin : la planète tout entière est la propriété de Fabritech, principal producteur de senseurs pour les vaisseaux de la galaxie. Les plaines de Fabrin sont recouvertes de districts industriels, divisés en milliers d'usines colossales exploitées par des droïdes. Chacune est dédiée à une marchandise spécifique et supervisée par des ouvriers. Quant aux programmeurs, ils travaillent depuis de luxueux hôtels, avec vue sur la plage et toutes les infrastructures de loisir imaginables.

Gyndine : la planète est le monde forteresse impérial depuis lequel le Gouverneur Essada exerce son autorité sur le secteur de Circarpous. Située à l'intersection de l'Ootmian Pabol et de la Route Commerciale de Nanth'ri, Gyndine dispose de ses propres chantiers navals, où Kuat mène des recherches en ingénierie.

Kinyen : monde agricole tranquille à l'image de ses habitants, les Gran, Kinyen est située au croisement de la Passe Corellienne et de la Passe Majeure de Gran. Une fois que la planète s'est rangée du côté des Séparatistes, l'Empire a pris des mesures drastiques en nationalisant la production de denrées alimentaires.

Milagro : ce monde commercial et industriel prospère est situé à l'intersection de la Passe Corellienne et du Couloir Commercial de Harrin. Bien que l'Empire y conserve une imposante base construite lors de la Guerre des Clones, ce sont les familles nobles qui dirigent Milagro en vertu de leurs liens du sang avec les colons corelliens originels.

Reytha : fidèle à sa réputation de grenier à blé de l'Empire, Reytha nourrit près de dix pour cent de la machine de guerre impériale. Proche de l'Ootmian Pabol et de Gyndine, Reytha ne dispose que d'une force de défense symbolique commandée par le Gouverneur Belladar.

Shili : l'espèce colorée des Togrutas provient de la planète Shili, dont les immenses plaines sont recouvertes de longues herbes turu. Du fait de la proximité de ce monde avec la Voie Hydienne, sa capitale, Corvala, s'adonne au commerce. Elle est largement connue pour ses pratiquants de la médecine holistique.

Teya IV : les Straks, des humanoïdes à la peau verte et à la tête pourvue d'une paire de cornes recourbées vers l'arrière, peuplent cette planète rurale, à la surface constellée de collines et de paisibles prairies. Au fil du temps, les Straks ont ouvert leur planète à de petits groupes de réfugiés, les invitant à rejoindre leurs modestes villages.

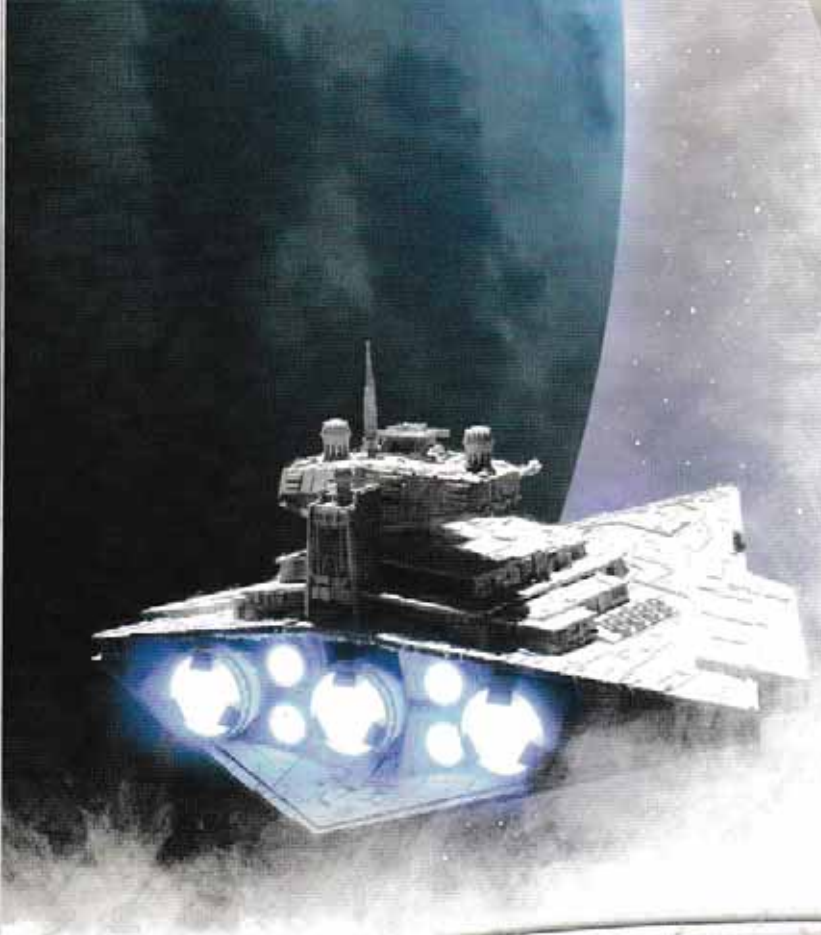
Umbara : nichée au cœur de la Nébuleuse Fantôme, Umbara est plongée dans des ténèbres quasi perpétuelles. Dès lors, tout visiteur doit se doter de lunettes de vision nocturne. Les Umbarans partagent avec les Bothans un goût pour les secrets et les intrigues, ce qui fait de leurs espions et assassins des atouts de choix pour les Renseignements Impériaux.

LA BORDURE MÉDIANE

Nombre de mondes de la Bordure Médiane ne sont que de petites colonies agricoles ou industrielles, peuplées de gens modestes qui souhaitent vivre simplement. Il reste de nombreuses poches d'espace inexploré dans la région, ce qui attire des éclaireurs de l'hyperespace qui espèrent découvrir de nouveaux itinéraires.

EN MARGE DE L'EMPIRE

La piraterie est le fléau de la Bordure Médiane depuis des millénaires. Certes, les marchands se sont toujours défendus avec les moyens du bord, mais les attaques sont restées presque impunies jusqu'à la formation



de l'Empire. Pris séparément, les mondes de la Bordure disposent de ressources limitées, et leurs moyens sont parfois si modestes qu'un équipage pirate peut en prendre le contrôle pendant des jours entiers, voire des semaines, avant de craindre une riposte impériale. Par conséquent, l'Empire a augmenté sa présence militaire dans la région, une force néanmoins affaiblie par les efforts constants pour combattre la Rébellion.

La plupart des mondes de la Bordure Médiane sont relativement peu peuplés, avec des populations qui oscillent entre quelques millions et plusieurs centaines de milliards d'habitants répartis dans quelques colonies. Sur certains mondes, il n'est pas rare de croiser des « villes-corporations » où toute la population travaille pour une seule industrie, voire une unique entreprise. On dénombre également plusieurs agrimondes, tels que Balamak, Fengrine, Oillura ou Uyter. Les habitants de ces planètes coulent des jours tranquilles, et les familles restent là de génération en génération. Bien entendu, la Bordure Médiane est occupée depuis un temps reculé, et abrite par conséquent un certain nombre de mondes à la population dense et cosmopolite. Ainsi, des plaques tournantes telles que Daalang ou Nexus Ortai sont disséminées dans la région : elles puisent dans les ressources et les marchandises des planètes voisines pour les distribuer à travers la galaxie.

JOURNAL DU CAPITAINE

Je me suis procuré un trésor caché : la copie du journal de bord d'un capitaine de cargo léger G-9 Rigger mis aux enchères sur Garqi. Je pense que le propriétaire était un Jedi, mais je n'ai aucun moyen d'en être sûr.

<< Début des données incomplètes >>

11:17:09 GRS Haruun Kal : difficile de croire que Maître Windu est né sur cette planète, tout le monde est si... différent de lui. Le rapport de Maître Bowspritz sur les chiens akk est correct, mais incomplet. Certes, ils sont grands, fiers et capables de se lier avec leur maître par le biais de la Force. Par contre, ce ne sont pas des animaux de compagnie sans cervelle : ce sont des membres de la famille à part entière. Les akks sont des créatures douces et joyeuses, et elles ne deviennent violentes que lorsqu'elles sont menacées ou qu'elles doivent défendre leur meute. Effleurer leur esprit donne l'impression de sentir leur longue langue noire sur votre visage.

14:09:19 GRS Kashyyyk : cette planète est peut-être l'une des plus belles de la galaxie. Ce n'est pas seulement à cause des paysages, c'est la manière dont ce lieu entre en résonance avec la Force. Elle est si vivante et si pure, mais aussi reliée à une harmonie supérieure. Je me sens à ma place ici. Ceci dit, il y a aussi des lieux obscurs, au plus profond de la Forêt des Ombres. Hier, je suis parti en mission avec Lowrenk dans l'espoir de trouver un gardien des ombres, mais c'est un terentatek qui nous a trouvés. Il a arraché la jambe de Lowrenk avant même que j'aie pu dégainer mon sabre laser. J'ai réussi à le blesser et à traîner mon ami en sécurité. Demain, nous reviendrons en force.

18:05:25 GRS Abhean : depuis la purge, je regarde constamment par-dessus mon épaule et j'évite mes vieux amis, au cas où des Impériaux ou des chasseurs de primes les surveilleraient. Ceci dit, il leur suffit de trouver le bon appât et je tomberai dans leur piège à mon tour. L'un de mes contacts a trouvé un taozin réfugié dans un conduit de maintenance, et qui se nourrissait de borcatu. Les taozins sont supposés avoir disparu, mais ils peuvent vivre très longtemps cachés sous terre. Leurs écailles rendent leur porteur invisible à la Force. Voilà qui pourrait m'aider à éviter les Inquisiteurs.

21:04:08 GRS Aleen : je pense qu'il y avait ici une maison du chapitre Jedi utilisée par le Corps d'Exploration, mais mes investigations dans les antiques débris calcinés n'ont rien donné. Apparemment, des bombardements orbitaux ont détruit l'endroit juste après la Guerre des Clones. Néanmoins, puisque les constructions aleen se répartissent généralement sur plusieurs niveaux au-dessus et en-dessous du sol, il est possible que certains textes et artefacts soient demeurés intacts. Pour l'heure, le site abrite un temple où les indigènes vénèrent une déesse souterraine supposée causer des séismes et protéger les forêts. À mon sens, c'est peut-être le signe qu'il y a quelque chose à trouver sous la surface, mais bonne chance pour convaincre les Aleenas de vous laisser farfouiller aux alentours de leur temple sacré... Mes tentatives de négociation ont échoué.

<< Fin de l'extrait >>

La proximité des régions extérieures facilite l'approvisionnement en matières premières, ce qui vaut à la Bordure Médiane une certaine popularité auprès des constructeurs navals. Parmi les principaux indépendants, on peut citer ceux de Contruum, Lantillies, Roche et Ubrikkia, sans compter les centaines de chantiers de réparation et d'amélioration. Enfin, L'Empire s'est approprié plusieurs chantiers navals de la région pour son usage exclusif.

D'autres efforts de colonisation notable ont été motivés par le désir de liberté religieuse. Les disciples persécutés d'akol, de psusan, de plus dea et du vianisme ont occupé de multiples mondes de la Bordure Médiane, tout particulièrement dans la Tranchée. La plupart de ces cultes se sont étiolés après quelques générations, mais des groupes tels que les Pèlerins aquales barralènes, ainsi que les ordres B'omarr et Ffib pratiquent encore leur croyance sur leur monde d'adoption.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Médiane sous l'Empire.

Abhean : le Seigneur Felmas est le concepteur en chef, mais aussi le dirigeant des chantiers navals d'Abhean, à l'origine de quelques-uns des plus gros cargos lourds de la galaxie. Autrefois, cette planète était liée par contrat à l'Ordre Jedi, pour lequel elle construisait des vaisseaux-école personnalisés. Aujourd'hui, ses ingénieurs fabriquent et assurent la maintenance d'appareils de transport destinés presque exclusivement au Corps de Ravitaillement Impérial.

Alaris Prime : cette lune qui gravite autour de la géante gazeuse Alaris a été terraformée au fil des millénaires par les colons wookies pour ressembler à Kashyyyk. L'Empire et la Guilde Trandosienne des Marchands d'Esclaves y entretiennent un centre de rassemblement d'esclaves pour servir les projets de construction impériaux.

Aleen Minor : ce monde luxuriant est célèbre pour ses innombrables arènes. Les Aleenas, petits êtres reptiliens, vouent un amour notoire à la vitesse et au sport. Ceci dit, ils se sont aussi bâti une solide réputation de maîtres artisans dans le travail du bois laroon, du marbre et du granit.

Chalacta : jadis inhabité, le monde montagneux de Chalacta a été colonisé par des pèlerins pacifiques, les Adeptes Chalactans. Le Temple de l'Illumination, le plus grand de leurs multiples sanctuaires, est situé au creux d'une vallée en bordure de la ville de Jordir.

Enarc : ce monde commercial clé est situé au croisement de couloirs hyperspatiaux qui relient les mondes de la Bordure Médiane entre la Voie Hydienne et la Passe Corellienne. Enarc abritait le quartier général local de la Fédération du Commerce, jusqu'à ce que l'Empire nationalise les ressources de la planète et la transforme en un centre de commande de l'Armée impériale, destiné au transport et au ravitaillement.

Ithor : parfois appelé jardin de la galaxie, Ithor est célèbre pour ses milieux naturels époustouflants et sa forêt d'arbres bafforr (des végétaux intelligents) située dans les collines de Cathor. Seuls les plus éminents chamans ithoriens sont autorisés à arpenter la surface de la planète, une disposition que l'Empire a tournée à son avantage. Les touristes comme les Ithoriens occupent les Cités Troupeaux, des villes flottantes gigantesques qui dérivent à plusieurs kilomètres de la surface.

Iridonia : ce monde situé près d'une zone de passage stratégique vers les Nouveaux Territoires est déchiré par la guerre. Iridonia est l'une des nombreuses planètes contrôlées par les impitoyables Zabraks. Ces humanoïdes couverts de tatouages rituels résistent au joug impérial depuis de nombreuses années, à l'aide d'un mouvement de résistance violent mais relativement discret.

Kashyyyk : reflet organique de Coruscant, Kashyyyk n'est pas recouverte de buildings et de gratte-ciels, mais de monumentaux arbres wroshyr. Les branches entremêlées de la canopée abritent les cités des Wookies, des humanoïdes au pelage hirsute. Comme sur Coruscant, il est dangereux de s'aventurer dans les niveaux inférieurs : ils regorgent de bêtes féroces prêtes à dévorer les imprudents.

Krant : les forêts riches en couleurs de Krant auraient le potentiel nécessaire pour attirer les touristes des mondes proches s'il n'y avait pas l'insurrection locale. Les Krantiens, espèce indigène à la peau claire, ont ouvert les hostilités contre l'oppression du Moff Yittreas et ses forces impériales.

Lantillies : situé à l'intersection de la Route Commerciale Perlemienne et de la Passe de Randon, Lantillies est un haut lieu historique du commerce et de la construction navale. La Fraternité des Spationautes Lantilliens est l'une des plus importantes guildes marchandes, et dispose de plusieurs relais à travers la galaxie. Depuis l'avènement de l'Empire, la famille Tagge a acquis de nombreuses corporations et chantiers navals lantilliens, ce qui lui permet d'exercer une énorme influence sur la planète.

Naboo : les collines verdoyantes de Naboo sont l'exemple parfait de ce que signifie « nature préservée » pour le reste de la galaxie ; tandis que ses marais obscurs abritent les cités submergées des Gungans, une espèce amphibienne. Naboo est la capitale du secteur Chommell et le monde d'origine de l'Empereur Palpatine.

LA BORDURE EXTÉRIEURE

Région qui touche l'ultime frontière de la galaxie, la Bordure Extérieure est peuplée de colons, de criminels et d'espèces aborigènes suffisamment robustes pour résister à la colonisation, ou suffisamment isolées pour l'éviter. Si l'Empire y envoie occasionnellement des flottes pour combattre la piraterie, endiguer la Rébellion et affirmer son autorité, cette zone est bien trop vaste pour être contrôlée par l'Empire, surtout en l'absence d'un symbole aussi fort que l'Étoile Noire. En réalité, la région reste largement inexplorée.



RAPPORT DE L'INQUISITEUR

J'ai du neuf. J'ai pu récupérer l'extrait suivant dans une transmission HoloNet cryptée. Si vous vous rendez dans la Bordure Extérieure, prenez garde. On dirait que des gens dangereux se baladent dans le secteur.

<< Transfert de données incomplètes >>

Sujet : Rapport d'évaluation – Code Beta Sigma

Monseigneur, j'ai suivi vos ordres. Voici mon rapport.

Bosph : pour les habitants de Bosph, la Force porte le nom de Yentarr. La plupart de leurs dirigeants, guérisseurs et guerriers suprêmes sont surnommés Ela'b'Yentarr, ou Fidèles de Yentarr. La clairvoyance de leurs « oracles » et les prouesses de leurs « guérisseurs » sont impressionnantes. Ils sont nombreux et représentent une menace potentielle s'ils prennent les armes. Je recommande un Base Delta Zéro immédiat.

Gand : les Trouveurs gand sont des traqueurs insectoïdes respectés par les amateurs de gros gibier et de récompenses juteuses. Ils utilisent un encens rituel qui produit une fumée blanchâtre pour méditer et révéler l'avenir. Leurs traditions sont certainement anodines, mais je pressens un lien inconscient à la Force dans ce rituel. Ils n'ont en revanche aucune ambition galactique. Si certains sont sensibles à la Force, ils n'en sont pas conscients. Je recommande de les ignorer, ou de mettre à profit leurs talents de traqueurs.

Voss : l'espèce indigène de cette planète était autrefois dirigée par un ordre d'illuminés, dont les pratiques de soin et de précognition étaient liées à la Force. Ces fanatiques ne sont plus au pouvoir, mais ils entretiennent une base dans les Terres de Cauchemar. Ils vivent en nombre réduit, à l'écart de la société voss, mais n'en restent pas moins trop dangereux pour agir à leur guise. Ils devront se joindre à nous ou mourir.

<< Fin du transfert >>

LES FRONTIÈRES SAUVAGES

La Bordure Extérieure renferme d'innombrables espèces intelligentes, mais les êtres humains sont quelque peu en minorité. Les cultures non humaines vont de l'ethnie la plus grossière à la plus avancée des civilisations commerciales. Certaines (par exemple les Mon Calamari) ont colonisé des secteurs entiers, mais la plupart parviennent à peine à garder le contrôle de leur monde d'origine. La plupart des planètes sont contrôlées par les populations indigènes ou les colons, mais quelques-unes sont tombées aux mains de gouverneurs impériaux, d'esclavagistes, de pirates ou de seigneurs du crime qui les mènent bien souvent avec une poigne de fer.

Les individus qui opèrent en marge de la loi s'installent généralement dans la Bordure Extérieure. En effet, on y trouve une multitude de mondes où les contrebandiers, les arnaqueurs et les criminels peuvent pratiquer leurs activités illicites loin des regards impériaux. La Rébellion, L'Empire, le Soleil Noir, les Hutts et une multitude d'autres factions se battent pour obtenir le contrôle de mondes aux ressources ou aux emplacements stratégiques. Les hors-la-loi peuvent prospérer dans chacune de ces factions en se faufilant entre les lignes de bataille afin de dénicher les opportunités les plus juteuses. Bien souvent, les criminels servent plusieurs parties en conflit : par exemple, après avoir dévalisé une cache d'armes rebelles pour le compte du Soleil Noir, ils peuvent procurer des armes aux cartels des Hutts quelques jours plus tard. Lorsqu'une faction les prend en grippe, les hors-la-loi n'ont plus qu'à fuir vers une cachette qui ne figure sur aucune carte stellaire officielle.

Les Rebelles ont construit plusieurs bases dans la Bordure Extérieure, tirant profit des larges poches d'espace inexplorées entre les couloirs hyperspatiaux. Cette présence a attiré l'attention des Impériaux, qui organisent des expéditions de recherche récurrentes dans la région. Néanmoins, les planètes ne collaborent pas toutes avec les recherches que les militaires mènent sans égards pour les populations locales. Ces tensions s'enveniment parfois jusqu'à échapper au contrôle de l'Empire, qui est accusé d'avoir pratiqué la conscription et l'esclavage, mais aussi d'avoir commis une multitude d'atrocités dans la région (dont des génocides et des bombardements orbitaux). Cette stratégie impitoyable génère autant de recrues rebelles qu'elle en détruit.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Extérieure sous l'Empire.

Bespin : cette géante gazeuse située sur le Couloir d'Ison est une source formidable de gaz tibanna. De multiples opérations d'extraction et de raffinage ont lieu sur les plateformes qui dérivent dans le ciel. La Cité des Nuages est le plus grand, et peut-être le plus célèbre, de ces îlots grâce à ses casinos, ses hôtels et ses restaurants.

Cathar : couverte à perte de vue d'une savane ondulante, Cathar abrite des humanoïdes intelligents dotés de traits félins. La surface est ponctuée d'arbres-maisons géants, qui accueillent chacun des centaines de Cathars.

Ciutric IV : pour les aristocrates de l'Hégémonie de Ciutric, cette planète est à la fois une capitale et un centre de commerce. Dominée depuis des générations par la famille du Grand Vizir Impérial Sate Pestage, l'Hégémonie est largement considérée comme un état impérial modèle.

Eriadu : fort de sa réputation de principal port commercial de la Bordure Extérieure, Eriadu se trouve au croisement de plusieurs couloirs hyperspatiaux, dont la Route Commerciale de Rimma et la Voie Hydienne. À mesure que la planète se mue inexorablement en monde cité comparable à Coruscant, la pollution et l'urbanisation en étouffent la surface.



Florrum : entre canyons et champs de geysers sulfuriques, Florrum est un désert dépourvu de ressources. Cette situation en fait une planque parfaite pour les pirates, les contrebandiers et les hors-la-loi.

Gand : l'atmosphère de Gand est constituée de brumes ammoniaquées toxiques pour la plupart des humanoïdes. Les postes commerciaux sont installés en orbite pour éviter tout accident, mais nombre de spationautes parviennent difficilement à nouer des liens avec les indigènes à cause de leur étrange usage égotique des pronoms, source d'un véritable tabou culturel.

Gentes : la surface de cette planète est composée de marécages parsemés de quelques volcans solitaires. Quelques clans d'Ugnaughts, de petits humanoïdes porcins, survivent à la gouvernance impériale envers et contre tout. Peu ont survécu à l'éclatement de leur société durant la Guerre des Clones suite au sac de Gentes par le Général Grievous.

Mandalore : il y a plusieurs siècles, Mandalore était la capitale d'un état guerrier vaste et fier. Une guerre impitoyable a ensuite transformé les forêts et les champs de la planète en déserts de sable radioactif. La plupart des natifs ont adopté un mode de vie pacifique dans des cités sous dôme en guise de pénitence pour les ravages qu'ils avaient infligés à leur monde. Cela étant, d'autres factions souhaitent renouer avec leurs valeurs originelles.

Mon Calamari (Dac, Mon Cala) : ce monde aquatique est réputé pour ses chantiers navals. Ses océans abritent deux espèces différentes : les Quarrens, qui travaillent comme constructeurs navals pour les Impériaux, et les Mon Calamari réduits en esclavage. Ces esclaves sont utilisés comme serviteurs ou assistants des Impériaux dans toute la galaxie.

Mustafar : ce monde volcanique est recouvert de roches magmatiques et de lave en fusion, que les droïdes écument à la recherche de minerai. Une garnison impériale y entraîne des stormtroopers à combattre dans un environnement volcanique. Mustafar est une zone de transit stratégique pour les flottes impériales qui arpentent la Bordure Extérieure à la recherche d'activités séditieuses.

Nal Hutta : parfois abrégé en « Hutta », son nom signifie « Glorieux Joyau » en langue hutt. Cette planète de marécages sans fin est le monde d'adoption des Hutts, ainsi que le centre névralgique de leur empire criminel. Ils observent avec l'Empire une trêve qui garantit leur indépendance, du moins pour l'instant.

Rhen Var : située à deux pas de la Route Commerciale Perlemienne et de l'Amas de Tion, Rhen Var est une planète montagneuse recouverte de glace, dont les versants abritent d'innombrables ruines pré-républicaines et une modeste station d'écoute impériale.

Ryloth : en proie à de fréquentes tempêtes de chaleur, Ryloth doit également composer avec un sol aride et un commerce d'esclaves florissant. Les Twi'leks, natifs de cette planète, vivent dans des grottes en espérant échapper au danger. Malheureusement, ils sont souvent vendus par leurs propres clans comme travailleurs, serviteurs ou esclaves de divertissement.

Socorro : colonisée par les Corelliens il y a 3 000 ans, cette planète est recouverte de sable noir et de chaînes de montagnes déchiquetées. L'isolement de Socorro en fait un havre de paix pour les voleurs, les contrebandiers et les spationautes indépendants.

Sullust : installés sous la surface de ce monde volcanique, les Sullustéens (des rongeurs humanoïdes glabres), vivent dans de complexes réseaux de grottes souterraines. La corporation SoroSuub, exploitée par des autochtones, emploie la moitié de la population de la planète pour la manufacture et la distribution de marchandises variées. Autrefois membre influent de la Fédération du Commerce, SoroSuub est à présent alliée à l'Empire, et lui procure des armes et de l'équipement.

Taris : il y a bien longtemps, Taris était une planète citadine célèbre pour ses courses de swoops et n'avait rien à envier à la grandeur de Denon. Au cours d'une ancienne bataille entre les Jedi et les Sith, un bombardement orbital a largement défiguré le paysage. Aujourd'hui, Taris panse toujours ses plaies malgré des efforts de reconstruction millénaires.

Tund : suite à un mystérieux accident qui a anéanti toute vie sur cette planète il y a moins de dix ans, Tund est à présent un désert radioactif. Jadis, ce monde accueillait une colonie de Toongs, sans oublier les légendaires sorciers de Tund, un ordre de mystiques et de magiciens maléfiques que certains prenaient pour de simples légendes.

Utapau : cette planète est un désert aride à la croûte ponctuée de fissures et de profondes crevasses, et qui abrite les agents administratifs Pau'ans et les Utais de la classe moyenne. Placés sous contrôle impérial depuis la formation de l'Empire, les gisements miniers d'Utapau ont fait de la planète un atout crucial pour la machine de guerre impériale. Nombres de citoyens d'origine ont été évincés et arpentent à présent la galaxie en tant que réfugiés.

Vjun : cette planète est un cimetière de villas et de propriétés luxueuses que les nobles ont abandonné il y a plus de vingt ans. De multiples rumeurs courent sur la raison qui a incité la population à disparaître de la sorte, et chacune de ces explications est terrifiante. Selon la théorie la plus répandue, un pathogène expérimental aurait provoqué une psychose meurtrière collective. Cette hypothèse est accréditée par la quarantaine impériale placée sur ce système.

Voss : membre du Secteur Allié de Tion, ce monde a vu naître deux espèces, les Voss et les Gormaks, à présent menacés d'extinction. L'Empire s'efforce d'implanter sur cette planète une infrastructure industrielle capable de rivaliser avec Lianna, mais il se heurte à l'opposition des nobles tionais.

Zyguerria : située dans le secteur de Chorlian, cette planète est le monde d'origine des Zygerrians (des humanoïdes félins à la fourrure rousse). Elle est célèbre pour ses ventes aux enchères d'esclaves. La Guilde des Marchands d'Esclaves de Zyguerria, qui défendit avec ferveur les Séparatistes durant la Guerre des Clones, fournit à présent l'Empire en main-d'œuvre corvéable à merci pour des projets de construction variés.

L'ESPACE SAUVAGE ET LES RÉGIONS INCONNUES

Les deux « régions » les plus dangereuses et les plus anarchiques de la galaxie sont l'Espace Sauvage et les Régions Inconnues. La première désigne la frange de la galaxie située au-delà de la Bordure Extérieure. Bien que les confins de la galaxie n'aient pas fait l'objet d'une exploration officielle, un certain nombre de contrebandiers, de hors-la-loi et d'exilés y ont trouvé des planques et approché d'étranges civilisations. L'Empire s'aventure rarement aussi loin à l'extérieur, laissant ces étendues vierges aux aventuriers assez fous pour les explorer.

Si l'Espace Sauvage est l'ultime frontière de la galaxie, les Régions Inconnues englobent quant à elles une large bande d'espace inexploré située entre le Noyau et les confins, et qui recouvre approximativement la moitié occidentale de la galaxie. En théorie, cette région devrait se réduire à mesure que les expéditions tracent la carte des étoiles et des routes qui la composent. Mais en pratique, les Régions Inconnues sont affligées de tourbillons gravitationnels et de distorsions hyperspatiales aussi impressionnantes qu'inexplicables. Il est bien difficile de trouver des itinéraires sûrs dans cette zone, et encore plus délicat de les répertorier : en effet, ils ont tendance à se modifier et à disparaître avec le temps. Jusqu'à présent, très peu d'explorateurs se sont aventurés dans les Régions Inconnues, et seule une poignée en est revenue.



LA LUMIÈRE D'ILUM

Je n'ai aucune idée de ce que vous connaissez en matière de légendes anciennes, mais si vous vous intéressez aux Jedi, j'imagine que vous avez entendu parler d'Ilum. Apparemment, ce monde était la destination d'une espèce de pèlerinage que les jeunes Jedi entreprenaient pendant leur entraînement. Si je ne m'abuse, ce voyage avait pour but la récolte des cristaux nécessaires au fonctionnement des sabres laser.

Ilum se trouve quelque part dans les Régions Inconnues, même si je doute que quiconque connaisse son emplacement exact. Je présume que seul les Jedi savaient où la trouver, et ils ont peut-être emporté ce secret dans la tombe. Quoi qu'il en soit, vous ne découvrirez aucune information sur cette planète dans les bases de données actuelles. La simple mention de son nom attire des représailles implacables de la part de l'Empire.

L'ESPACE SAUVAGE

En théorie, atteindre l'Espace Sauvage est un jeu d'enfant : il suffit de trouver le centre de la galaxie... et de s'en éloigner. Tôt ou tard, vous déboucherez dans l'Espace Sauvage. Bien entendu, la pratique est légèrement plus compliquée.

Tout d'abord, les voyageurs qui souhaitent s'aventurer dans l'Espace Sauvage ne disposent que de données d'astrogation dépassées, incomplètes, voire tout simplement inexistantes. Les candidats explorateurs devront peut-être passer des jours entiers à calculer un saut hyperspatial vers une étoile voisine, ou des semaines à planifier un itinéraire à travers un vaste champ d'astéroïdes non répertorié. Les pirates et les contrebandiers se cachent sur les lunes et les planètes de l'Espace Sauvage, profitant de l'anarchie qui règne dans la région pour échapper à toute contrainte légale. Enfin, il n'est pas exclu que les explorateurs tombent sur une civilisation inconnue, potentiellement hostile et dangereuse.

Dès lors, pourquoi s'aventurer dans l'Espace Sauvage ? Dans bien des cas, les trouvailles valent le risque encouru, quand elles ne sont pas tout simplement inestimables : des nouveaux mondes qui regorgent de minerai précieux et de ressources naturelles, des planètes vierges qui n'attendent que d'être colonisées, ou encore des espèces inconnues avec qui commercer. Ces trésors peuvent transformer le simple voyageur en individu richissime ; c'est pourquoi des corporations, des gouvernements et quelques magnats financent régulièrement des expéditions dans l'Espace Sauvage. En outre, cette zone est largement située hors des frontières de l'Empire, ce qui en fait une planque idéale pour tout individu fuyant la loi impériale.

LES RÉGIONS INCONNUES

S'il est possible de visualiser l'Espace Sauvage sur quelques cartes stellaires rudimentaires, les Régions Inconnues sont toujours représentées par une zone noire. Cette partie de l'espace est située derrière une redoutable barrière d'anomalies hyperspatiales et dès lors, les explorateurs sont réduits à imaginer les merveilles qui se cachent entre ces étoiles inconnues.

En effet, quels que soient ses rêves d'aventures, le plus ambitieux des explorateurs doit faire face à la dure réalité : la barrière hyperspatiale prend la forme d'un labyrinthe inextricable, semé d'anomalies gravitationnelles et de pièges mortels. La plupart des vaisseaux qui effectuent un saut hyperspatial dans cette région disparaissent purement et simplement, sans raison apparente.

Cependant, quelques explorateurs particulièrement intrépides ont réussi à traverser la barrière hyperspatiale et à revenir pour raconter le récit de leurs exploits.

Ils mentionnent d'étranges étoiles, des mondes vierges et d'extraordinaires espèces intelligentes, inconnues du reste de la galaxie. Parfois, la cale de leur vaisseau est chargée de biens exotiques qui s'arrachent à prix d'or dans le Noyau galactique.

Selon la légende, certains Jedi avaient la capacité de réaliser intuitivement des calculs d'astrogation complexes à l'aide de la Force. Si les rumeurs sont fondées, un individu sensible à cette énergie mystique pourra peut-être se frayer un chemin dans les Régions Inconnues, en dépit du sort des malheureux qui ont déjà tenté leur chance.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de l'Espace Sauvage et des Régions Inconnues sous l'Empire.

Bakura : quoique bref, un épisode de la Guerre des Clones est resté gravé dans les mémoires : l'époque où Bakura abritait le quartier général du Comte Dooku, le leader séparatiste. À présent, la planète accueille le principal constructeur et exportateur de repulseurs dans l'Espace Sauvage, sous l'égide du Gouverneur impérial Nereus. Pour nombre d'individus, cette planète constitue le dernier arrêt civilisé sur la route qui mène aux étendues inexplorées.

Csilla : Seule une poignée de diplomates, de militaires et de commerçants marginaux haut placés connaissent l'existence du monde glacé de Csilla. Cette planète est la capitale de l'Ascendance Chiss, un gouvernement militaire xénophobe qui dispose d'une technologie avancée. Il est rare d'apercevoir la peau bleue des Chiss dans la Bordure Extérieure, mais ce n'est pas impossible. À l'intérieur de l'Empire, on les considère comme une curiosité exotique.

Diab 6 : dernière des six lunes en orbite autour de Diab, ce monde en proie à d'intenses tempêtes électriques est situé en périphérie de la nébuleuse de Dreighton dans l'Espace Sauvage. À l'intérieur du système, les puissantes tempêtes brouillent les senseurs à une distance qui force le respect.

Ilum : le voyage vers Ilum était jadis un pèlerinage mystique de l'Ordre Jedi. Bien que les membres de l'ordre aient jalousement gardé le secret de l'emplacement de cette planète, les chercheurs estiment qu'elle se situe dans l'Espace Sauvage. Les spationautes en quête de reconnaissance se vantent régulièrement d'avoir découvert cette planète et dénichè des trésors Jedi dans les citadelles à flanc de montagne d'Ilum.

Kalee : cette planète de l'Espace Sauvage a vu naître les Kaleesh, des chasseurs et des guerriers aux capacités hors du commun. La surface de ce monde alterne entre des climats et des paysages variés, tous occupés par les chasseurs Kaleesh.

Kamino : ce monde océan se trouve dans les profondeurs de l'Espace Sauvage, si loin qu'il ne fait pas partie de la galaxie à proprement parler. Les généticiens de Kamino sont célèbres pour avoir produit les clones de la Grande Armée de la République lors de la Guerre des Clones. Cet atout stratégique a permis à Kamino d'obtenir une représentation au Sénat, mais l'abandon des troupes de clones après le conflit a rapidement fait chuter son importance stratégique.

Kro Var : il y a bien longtemps, un vaisseau de colonisation en perdition s'est écrasé sur Kro Var, dans les régions inconnues. Ceux qui ont survécu aux conditions naturelles de cette planète volcanique ont créé un état féodal rudimentaire, qui s'est développé durant plusieurs siècles avant sa récente redécouverte par la République.

Rhand : située au cœur de la nébuleuse de Dreighton dans les Régions Inconnues, Rhand est une planète recouverte de prairies et d'immenses forteresses de pierre. Peu connaissent les itinéraires sûrs à travers la nébuleuse, mais la rumeur n'en circule pas moins au sujet d'immenses gisements de gemmes et de métaux précieux.

Yanibar : lien fragile avec la civilisation, Yanibar est située à la frontière entre la Bordure Extérieure et l'Espace Sauvage. Le spatioport de Tho Yorla accueille des spationautes et explorateurs désespérés, parfois fous, qui pratiquent leurs activités aux confins de la galaxie.



LES SECRETS OUBLIÉS DE LA FORCE

La galaxie est immense, ancienne et mystérieuse. Les différentes civilisations qui se sont succédé ont perdu plus de secrets sur la Force que l'Empereur Palpatine ne pourrait jamais espérer en posséder. Les planètes qui accueillirent jadis les puissants Maîtres Jedi, les Seigneurs Sith et d'autres adeptes de la Force ont été perdues, victimes des caprices des couloirs hyperspatiaux et des ravages du temps. D'innombrables artefacts imprégnés de pouvoirs mystiques demeurent néanmoins éparpillés à travers la galaxie. De larges poches d'espace autrefois dirigées par de puissants maîtres de la Force sont à présent masquées par les denses nébuleuses de la Bordure, et par les ombres gravifiques mouvantes du Noyau Profond. Ceux qui souhaitent approfondir leur communion avec la Force ont tout intérêt à chercher les richesses de ces lieux perdus aux pouvoirs anciens.

L'ESPACE SITH

Engloutis par les remous de l'Histoire, l'Espace Sith et ses couloirs hyperspatiaux sont entrés dans le domaine du mythe. Ceci dit, la Caldera Stygienne, supposée envelopper l'Espace Sith, est une nébuleuse bien connue du secteur d'Esstran dans la Bordure Extérieure. Si l'on en croit certaines fréquences clandestines, l'Empire aurait retrouvé et exploré quatre de ces mondes avant de les placer sous blocus impérial. Ainsi, Begeren, Khan Shian, Moraband et Jaguada sont potentiellement quatre anciens mondes Sith.

Reconstituée à partir de paraboles et de légendes, l'histoire des Sith précède la création de la République. Certains racontent qu'il s'agissait d'humanoïdes à la peau rouge capables de puiser dans le côté obscur de la Force une puissance faite de rage et d'agressivité. Certains affirment que les Sith étaient humains, ou qu'ils pouvaient appartenir à n'importe quelle espèce. Quelle que soit la vérité, l'ancien Empire Sith aurait englobé des centaines d'étoiles autour de la Caldera Stygienne. Les annales historiques de la République suggèrent que cet empire a pu occasionnellement englober une grande partie de la galaxie alors qu'il combattait, assoiffé de conquête, les flottes de la République et les Chevaliers Jedi.

Aujourd'hui, l'Empire Sith est retourné à la poussière. Ses mondes subsistent, mais ils ne sont plus que des tombeaux désolés, hantés par les fantômes d'un passé révolu.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de l'Espace Sith. Seuls quelques élus savent s'ils existent réellement, ou s'il ne s'agit que de créations mythiques ou allégoriques. Quoi qu'il en soit, les légendes contiennent toujours un fond de vérité.

Athiss : il y a des milliers d'années, les champs, les forêts et les canyons d'Athiss auraient abrité le seigneur Sith Vodal Kressh et ses vassaux. Il semblerait que la République l'ait anéanti avec tous ses partisans, mais il se pourrait qu'un sombre culte continue de protéger sa tombe et d'observer son enseignement.

Begeren : des chaînes de montagnes riches en joyaux recouvrent ce monde désertique parsemé de puits de mines abandonnées. Begeren est l'un des rares mondes connus de l'Espace Sith, ce qui en fait le point de départ favori des curieux à la recherche de trésors. À l'aube de la Guerre Civile Galactique, les Rebelles et les Impériaux se sont affrontés pour le contrôle des mines de Begeren.

Bosthirda : selon la légende, cette planète renferme de nombreuses connaissances Sith. Les impressionnants temples de Bosthirda renfermeraient d'innombrables holocrons, rouleaux, textes et artefacts.

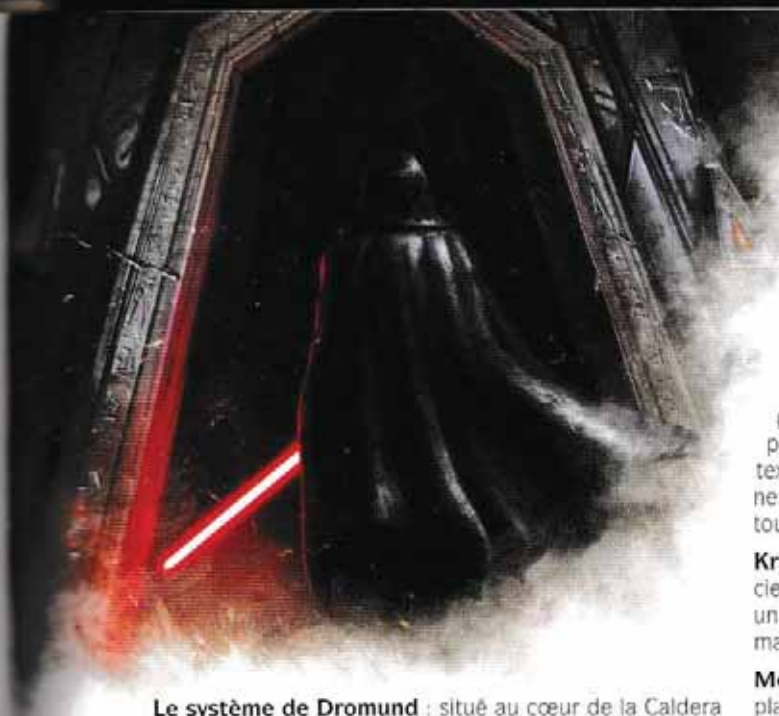
La Trace de Daragon : d'après une antique parabole, les frères Gav et Jori Daragon auraient découvert il y a plus de 5 000 ans cet itinéraire hyperspatial légendaire, qui relie Koros Major à Korriban. Certains érudits estiment que ce faisant, ils auraient peut-être mené les Sith aux portes de la République pour la toute première fois.

LES SECRETS DE L'ESPACE SITH

Voilà qui est pour le moins intéressant, et plutôt effrayant si vous voulez mon avis. L'un de mes amis, qui tient un relais sur la Voie Hydienne, gardait un œil sur quelques convois de gros navires impériaux dans son secteur. Habituellement, ils se dirigeaient vers le Secteur Corporatif. Sauf que là, ils s'écartaient de l'Hydienne à hauteur de Listehol, pour s'engager sur une hypervoie peu connue dans les profondeurs de l'espace.

Il ne sait pas où ils se rendaient, mais ce qui est sûr, c'est qu'au retour, l'un des navires a dû s'arrêter à la station pour effectuer des réparations imprévues. Le vaisseau, on parle d'un galion stellaire, avait perdu un bon morceau de sa poupe. À première vue, on aurait dit que quelque chose avait planté ses dents dans la coque. L'équipage refusait de parler. Pendant les réparations, le capitaine a averti mon ami : s'il s'avisait de jeter un regard indiscret à la cargaison, sa station tout entière serait réduite en cendres.

Je ne sais pas d'où venait ce vaisseau, mais mon ami m'assure que d'autres convois suivent la même route. Si vous êtes suffisamment brave (ou stupide), vous parviendrez peut-être à suivre l'un d'entre eux.



Le système de Dromund : situé au cœur de la Caldera Stygienne, constitué de nombreux mondes et lunes habitables, le système de Dromund était le noyau de peuplement de l'Espace Sith et son cœur politique. Beaucoup doutent de l'existence de ce système, mais les rumeurs qui circulent sur les fréquences clandestines affirment que l'Empire est au fait de son emplacement.

Dromund Fels : cette friche désertique accueillait jadis des propriétés de Seigneurs Noirs des Sith, ainsi que des camps d'entraînement. Il y a 4 000 ans, Dark Igrol aurait possédé un somptueux domaine sur Dromund Fels.

Dromund Kaas : ancienne capitale de l'Empire Sith, Dromund Kaas a perdu son rang en faveur de Korriban et de Ziost. Selon la légende, cette planète marécageuse regorge de temples en ruine, de trésors Sith et de vergences du côté obscur.

Kalsunor : selon la rumeur, les profonds canyons de cette planète regorgent de silooths, des bêtes sauvages aux mutations hideuses.

Khar Delba : bastion présumé du légendaire Seigneur Noir Naga Sadow, Khar Delda aurait abrité son palais et sa base d'opérations. Cependant, d'autres textes font état d'un leurre destiné à ses nombreux ennemis. En réalité, son palais serait situé sur la lune gelée toute proche, Khar Shian.

Krayiss II : monde de première importance pour les anciennes lignées Sith au sang pur, Krayiss accueillait jadis un temple-bibliothèque immense et sublime, qui renfermait l'intégralité des connaissances de l'ordre.

Moraband (Korriban) : consacrée aux morts, cette planète a tenu lieu de capitale de l'Espace Sith à une époque. La Vallée des Seigneurs Noirs renferme les dépouilles des dirigeants de l'Empire Sith, cachées au plus profond de cryptes piégées (et hantées selon certains).

Rhelg : c'est sur cette planète que le seigneur Sith Ludo Kressh, un rival politique tristement célèbre de Naga Sadow, aurait installé sa place forte. Contrairement aux autres mondes de l'Espace Sith, Rhelg dispose de vastes étendues de terres arables, ce qui en fait l'un des seuls agrimondes de la région.

Ziost : sous les règnes du roi Adas, de l'exilé Jedi Ajunta Pall puis de leurs successeurs, Ziost était la capitale de l'Empire Sith. À l'instar de la plupart des mondes de la région, la guerre et la fureur du côté obscur ont éradiqué toute vie sur cette planète, jusqu'à la transformer en une sphère de roche désolée.

TEMPLES PERDUS

Tout au long du conflit qui a opposé l'Ordre Jedi aux multiples incarnations de l'Empire Sith, d'innombrables temples, postes avancés et entrepôts furent érigés, pillés et détruits puis reconstruits dans toute la galaxie. Les archives secrètes de l'Empereur renferment des informations sur des milliers de sites qui ont souffert de ce conflit antédiluvien. La plupart de ces lieux n'ont jamais fait l'objet d'une enquête, et plus encore restent inconnus à ce jour. La plupart de ces sites ont néanmoins un point commun : ils regorgent d'énergie liée à la Force.

UNE VERGENCE PUISSANTE

Les adeptes appellent les nexus de la Force des vergences. Ces phénomènes peuvent entourer un objet ou une personne, mais ils sont le plus souvent liés à des lieux. Les êtres sensibles à la Force sont capables de ressentir ces sources depuis de très longues distances, et peuvent puiser dans leur pouvoir pour augmenter leur contrôle sur le fluide mystique. Ces quelques propriétés ont fait des vergences des lieux de choix pour pratiquer la méditation, bâtir des temples et entreprendre des pèlerinages.

Personne ne connaît l'origine des vergences de la Force, mais de nombreuses théories coexistent. Par exemple, la mort d'un adepte de la Force particulièrement puissant peut parfois provoquer l'apparition d'une vergence sur le lieu de son trépas. Bien souvent, ce nœud d'énergie est lié à la lumière ou à l'ombre, selon l'identité du défunt. Par ailleurs, des rituels sinistres (qui s'achèvent généralement par le massacre d'innombrables créatures intelligentes) peuvent causer l'apparition d'autres vergences. Parfois, le rassemblement d'une large collection d'artefacts imprégnés d'énergie mystique provoque une légère vergence, même après que ces objets ont été déplacés. D'autres vergences encore semblent apparaître par la volonté de la Force elle-même, sans cause apparente.

LIEUX DE POUVOIR... ET DE MYSTÈRE

Certaines vergences sont connues des Jedi depuis des siècles. D'autres, bien plus nombreuses encore, ont été oubliées avec le temps. Enfin, quelques-unes sont inconnues des Jedi et des Sith, mais ont été découvertes par des individus qui ne pouvaient comprendre la nature de leur pouvoir. Des cultes religieux, des pirates de l'espace superstitieux ou encore des voyageurs imprudents découvrent parfois une vergence, avant de se prosterner devant ce phénomène surnaturel sans comprendre qu'ils sont témoins d'une manifestation de la Force.

Certains évitent ces vergences pour ne pas mettre en fureur des esprits maléfiques, et d'autres les vénèrent en tant que sanctuaires des esprits bienveillants. Les vergences sont souvent transformées en lieux de culte, depuis l'alcôve où le contrebandier circonspect verse un dé de liqueur pour apaiser les « dieux de l'hyperespace » jusqu'aux temples consacrés, où des foules grouillantes de fidèles rendent hommage à leurs divinités. Par ailleurs, qu'elles soient considérées comme sacrées ou impures, les vergences sont régulièrement déclarées tabou sitôt découvertes. Parfois, la peine de mort attend l'imprudent qui brave cet interdit.

Quoi qu'il en soit, dès lors qu'une vergence est devenue *un lieu de culte, elle représente une destination délicate pour le voyageur. En effet,* ceux qui adorent ou craignent de tels lieux voient généralement d'un mauvais œil les étrangers susceptibles de les dégrader.

SITES NOTABLES

Voici quelques lieux de vergence supposés, et des sites intéressants pour les êtres sensibles à la Force. Pour la plupart, ces lieux sont considérés comme légendaires.

Ambira : on raconte que les déserts de cette planète dissimulent une remarquable vergence obscure près du lac Natth, où l'énergie du côté obscur donne naissance aux dragons hssiss. Une vergence de la lumière, nettement plus insignifiante, émanerait d'un canyon proche.

Arbra : monde forestier de la Bordure Extérieure uniquement fréquenté par les contrebandiers et les hors-la-loi, Arbra abritait autrefois une forteresse des anciens Sith. Là-bas, une grotte géothermique secrète, tapissée d'immenses bâtons d'énergie cristalline, renferme une puissante vergence.



Bardotta : contrôlé par les Maîtres Dagoyens, cette planète montagneuse serait également le monde d'origine du légendaire culte de Frangawl.

Byss : selon la rumeur, Byss serait la planète privée de l'Empereur. Ce monde, s'il existe vraiment, est sans aucun doute possible imprégné par le mal. Il n'est pas exclu que la planète tout entière soit une vergence du côté obscur.

Coruscant : le Temple Jedi, qui trônait jadis à côté du district gouvernemental de Coruscant, aurait été bâti sur une vergence considérable de la Force. À présent, l'Empereur Palpatine a réquisitionné les lieux pour en faire son palais, contrôlant ainsi l'accès à ce puissant foyer de la Force.

Darkknell : sur cette planète, capitale d'un Empire Sith oublié des Confins Occidentaux, on peut trouver une modeste vergence de la Force dans les ruines d'un palais hexagonal de la cité de Xakrea.

Dathomir : ce monde-jungle accueille une société matriarcale qui allie des traditions chamaniques à une sensibilité à la Force. Les Sœurs de la Nuit de Dathomir ont adopté certains aspects du côté obscur.

Florrum : au cours de la Guerre des Clones, des pirates ont abattu sur cette planète une corvette d'entraînement Jedi vieille de plusieurs millénaires, le *Crucible*. Dans les entrailles du vaisseau se trouvait un droïde débordant de connaissances sur les Jedi et d'informations avancées sur la fabrication des sabres laser. Personne ne sait s'il reste quoi que ce soit dans l'épave du navire.

Lettow : le Premier Grand Schisme Jedi a éclaté sur Lettow. Selon la légende, le Chevalier Jedi Xendor et sa compagne se seraient vu refuser l'autorisation d'étudier des traditions de la Force non reconnues dans l'enseignement Jedi, ce qui les a convaincus de créer leur propre académie. Celle-ci, l'Académie des Légionnaires de Xendor, formait des adeptes réceptifs à des pratiques variées de la Force, ce qui les a menés à une guerre ouverte avec les Jedi. Ce monde a été englouti dans les sables du temps, mais si quelqu'un en retrouve la trace, il découvrira certainement des ruines, des écrits et des artefacts.

Mortis : cette planète légendaire aurait engendré de puissants êtres de la Force : le Père, le Fils et la Fille. Ce lieu constitue vraisemblablement une importante vergence, mais personne ne sait avec certitude si Mortis est une station artificielle, un lieu-dit du système de Chrely-thiumn ou un espace hors d'atteinte des mortels.

Nathema : jadis surnommé Medriaas, Nathema était un monde agricole de l'Empire Sith à l'époque où il contrôlait le secteur Chorlien. Un ancien Seigneur Noir des Sith, Dark Vitiate, anéantit toute vie sur Nathema lors d'un rituel destiné à obtenir l'immortalité. Le Seigneur Kaan utilisa une transcription du rituel rédigée par Dark Revan pour concevoir la bombe psychique employée sur Ruusan.

Obroa-skai : cette planète abrite une ancienne bibliothèque que l'Empire a récemment reconvertie en centre d'archivage. Autrefois, l'Ordre Jedi disposait sur ce monde d'une académie qui regorgeait d'écrits et d'artefacts, ce qui a pu créer une légère vergence de la lumière. Si les forces de Empire ont soigneusement écumé les chambres fortes, il est possible que quelque trésor leur ait échappé dans les ruines du temple.

Prakith : bien que l'impressionnante vergence du côté obscur de Prakith soit profondément enterrée sous les ruines archéologiques, cette planète abritait jadis le donjon de Dark Andeddu. Ce puissant seigneur Sith aurait été consumé par son insatiable soif d'immortalité.

Recopia : une petite île du nom de Mallif Cove émerge des océans sulfureux de ce monde commercial. C'est là qu'auraient vécu les Derviches Seyugi, un ordre d'assassins séculaires qui utilisaient la Force comme seule arme. Selon la rumeur, les Jedi auraient anéanti cet ordre de tueurs, mais quelques assassins auraient survécu.

Rekkiad : cette planète aux plaines enneigées et aux montagnes gelées battues par d'effroyables tempêtes est située dans le secteur Chorlian de la Bordure Extérieure. On raconte que Dramath le Second, un puissant Seigneur Sith, repose sur cette planète. Un poème allégorique raconte que sa tombe n'est accessible que depuis le sommet des Lances Jumelles, des colonnes de glace de plusieurs kilomètres.

Rhen Var : planète fortement disputée durant la Guerre Civile Galactique, Rhen Var a vu l'exil, la rédemption et enfin la mort du légendaire Jedi déchu Ulic Qel-Droma. Elle abrite plusieurs temples, ainsi que des grottes et des ruines diverses, dont certaines ont été bâties bien avant l'exil d'Ulic. Une multitude de puissantes vergences de la Force parsèment la surface de ce monde.

Ruusan : c'est dans la Vallée des Jedi qu'a eu lieu la bataille finale de Ruusan, durant laquelle la Confrérie des Ténèbres et l'Armée de la Lumière furent anéanties par une puissante bombe psychique. La vallée est une vergence de la Force de premier ordre, considérée comme l'une des plus puissantes de toute la galaxie.

Thule : la colonie Sith de Thule était recouverte de savanes infinies et de déserts glacés. Un temps occupé par des Chiss qui se sont depuis éparpillés à travers la galaxie, ce monde est le dernier refuge d'une implacable arme Sith, capable de consumer toute vie grâce à de sombres manipulations de la Force.

Vjun : une vergence du côté obscur se niche dans les profondeurs du château de Bast, la retraite secrète de Dark Vador. Le château est doté de nombreuses défenses issues de prouesses à la fois techniques et mystiques. C'est un lieu d'exploration dangereux même lorsque le Seigneur Noir est absent.

Yavin 4 : on raconte que les temples disséminés à la surface de la lune-jungle ont été construits par des guerriers Massassi, vraisemblablement en l'honneur d'un Seigneur Sith oublié. Ces mêmes sanctuaires ont ensuite été utilisés par l'Alliance Rebelle pour lancer les chasseurs qui ont détruit l'Étoile Noire.

Zigoola : les roches désertiques de Zigoola forment un panorama désolé, imprégné d'une vergence du côté obscur qui s'étend à l'échelle planétaire. De vastes réserves d'artefacts du côté obscur gisent quelque part sous les ruines d'un temple Sith, détruit par le général Kenobi au cours de la Guerre des Clones.

CÉRÉA



Données d'astrogation : système de Céréa, secteur de Semagi, région de la Bordure Médiane
Mesures orbitales : 386 jours par an / 27 heures par jour
Gouvernement : Conseil des Anciens de Céréa
Population : 450 000 000 (Céréens 85 %, Humains 7 %, Ithoriens 4 %, autres 4 %)
Langues : Basic, Céréen
Terrain : villages ruraux, terres agricoles, collines, forêts
Villes importantes : Tecave City
Sites intéressants : Citadelles des Étrangers
Exportations : denrées alimentaires
Importations : technologie
Routes marchandes : Passe Majeure de Gran, Étendue Céréenne, Route commerciale de Spar
Conditions particulières : les nouveaux venus doivent demeurer dans les Citadelles des Étrangers jusqu'à disposer d'une autorisation spéciale.
Contexte : agrimonde modeste situé à l'écart de la civilisation, Céréa est la planète d'origine des Céréens, reconnaissables à leur crâne allongé. Ces derniers mènent une existence simple et rustique au milieu des vastes forêts et terres arables dont leur monde dispose en quantité. En règle générale, les Céréens construisent leur maison à l'aide de matériaux locaux et ne recourent à aucun outil industriel dans leur ferme. Il est bien connu que l'espèce possède deux cœurs ; et il n'est pas rare pour un indigène d'expliquer que l'un bat pour la famille et le second pour Céréa elle-même. De peur que la pollution et l'industrialisation n'abîment leur planète verdoyante, les Céréens ont banni la plupart des technologies. Cela étant, cette loi ne s'applique pas à la garnison impériale locale, pas plus qu'aux occupants des Citadelles des Étrangers à condition qu'ils gardent leurs gadgets pour eux.

Les Citadelles des Étrangers sont des tours massives au sommet évasé, bâties à un jour de route de Tecave City de manière à ne pas gâcher le panorama. Chaque tour abrite des dizaines de milliers de commerçants, de fermiers, de négociateurs et de marchands. Si les citadelles sont indispensables pour l'exportation de denrées alimentaires, la plupart des Céréens voient d'un mauvais œil leur multiplication lors des dernières décennies. Pour les populations locales, ces lieux sont des bouges où règnent le crime, la pollution et le trafic de technologie de contrebande.

Le Gouverneur impérial Andreo Tagge fait profiter la planète de son expertise de la gestion agricole, mais l'Empire laisse au Conseil des Anciens Céréens le soin de la gouverner. Tous les ans, le Conseil rassemble cinq représentants de chaque village sous la houlette d'un président. Quelques membres du Conseil demeurent à Tecave City à l'année pour régler les affaires les plus urgentes.

Tecave City est une pure merveille architecturale : un ensemble de tours trapues, de colonnades et de coupoles recouvertes de bronze, bâties à la main sans l'aide de droïdes ou d'équipements industriels. Si la plupart des fermiers et des ouvriers agricoles vivent sur la terre qu'ils cultivent, quelques industries de soutien sont néanmoins centralisées. Sur les marchés de Tecave, les Céréens peuvent se procurer des montures aryxes, des moofs de trait, de la viande d'oorg ainsi que toutes sortes d'articles de ferronnerie. La plupart des fermiers vendent le fruit de leur labeur à des intermédiaires de Tecave, qui conservent une partie des cultures pour le marché local et emportent le reste vers les Citadelles des Étrangers pour négocier la vente sur les marchés extérieurs.

LA TENSION MONTE

D'année en année, le gouverneur Tagge annexe et industrialise progressivement les terres de Céréa, en violation flagrante des termes de la reddition. En outre, la présence toujours plus importante des individus de l'extérieur fait circuler divers gadgets technologiques entre les mains de la jeunesse céréenne (des datapads et des bâtons luisants, entre autres pacotilles). Ces deux problèmes se sont mués en pommes de discorde entre les Impériaux et le Conseil des Anciens, et ont provoqué maintes querelles entre les familles céréennes. Le Conseil a introduit de nombreuses plaintes en bonne et due forme et a ordonné des enquêtes, en vain. Depuis lors, la colère commence à gronder contre l'Empire.

CORUSCANT



Données d'astrogation : système de Coruscant, Secteur de Corusca, région du Noyau
Mesures orbitales : 368 jours par an / 24 heures par jour
Gouvernement : dictature impériale
Population : 1 000 milliards (Humains 78 %, autres 22 %)
Langues : Basic
Terrain : urbanisation étagée dense sur toute la surface
Villes importantes : Cité Impériale
Sites intéressants : Palais Impérial (ancien Temple Jedi), musée galactique, Sénat Impérial, HoloNetVille, Monument Plaza, les Usines
Exportations : œuvres culturelles
Importations : denrées alimentaires, médicaments
Routes marchandes : Voie Marchande Corellienne, Route Commerciale Perlemienne, Couloir de Namadii
Conditions particulières : aucune
Contexte : Coruscant est l'un des plus anciens mondes civilisés de la galaxie. L'apparition de la civilisation à sa surface précède non seulement la République, mais aussi l'ancien Empire Infini Rakata, de plusieurs dizaines de milliers d'années. À mesure que les voies hyperspatiales s'étendaient dans la galaxie, Coruscant bénéficia considérablement de sa position centrale. Tant au niveau économique que politique, son influence devint prédominante. Capitale de la République, elle devint un monde que tout gouvernement galactique se doit de contrôler pour asseoir sa légitimité.

Les besoins croissants de cette planète-capitale entraînèrent une explosion démographique. Cette croissance ne s'arrêta pas une fois le monde entièrement urbanisé, mais gagna les cieux et les profondeurs. Au fil de l'extension verticale de la cité-monde, sa population fut organisée en strates. Riches et puissants s'élevèrent au sens propre, laissant les niveaux inférieurs à la plèbe.

Siège du pouvoir impérial, Coruscant est protégée par une flotte impressionnante de destroyers stellaires, de nombreuses plateformes de défense orbitale et de puissants boucliers planétaires. L'Empereur règne depuis son Palais Impérial, et une grande partie des districts de Coruscant sont consacrés à la machinerie bureaucratique de l'Empire.

En règle générale, les citoyens des niveaux intermédiaires et supérieurs comptent parmi les plus fervents défenseurs de l'Empire. La plupart jouissent quotidiennement des bienfaits de l'activité économique impériale : ils règnent sur une main-d'œuvre aux effectifs sans équivalent dans toute la galaxie ou constituent des rouages importants de la bureaucratie impériale. Tout penchant pour la Rébellion est considéré comme de la haute trahison, et toute association avec ces « malfaiteurs » risque de ruiner une réputation et de se solder par une arrestation arbitraire.

LE TEMPLE JEDI

Pendant des siècles, Coruscant a abrité le quartier général de l'Ordre Jedi. Le Temple Jedi était une structure imposante couronnée de cinq tours majestueuses. En son sein, les Jedi entraînaient les novices et les jeunes Padawans, archivaient les légendes et les ressources de leur Ordre et méditaient sur les secrets de la Force. Le temple était le cœur battant de l'ordre, et constitua l'une des premières cibles de l'Empereur Palpatine lorsque celui-ci ordonna son éradication.

Sur ordre de Palpatine, Dark Vador s'introduisit dans le temple avec son armée et massacra tous les êtres vivants qu'il put trouver. À présent, les bannières impériales flottent sur les murs du temple. Pour que sa victoire soit complète, l'Empereur installa son palais dans le sanctuaire. Rare sont ceux qui savent ce qui se passe entre ces murs, mais il est clair que seuls quelques élus ont réussi à pénétrer dans le palais sans l'autorisation expresse de l'Empereur. Ceux qui en sont ressortis vivants sont encore plus rares.

DAGOBAH



Données d'astrogation : système de Dagobah, secteur de Sluis, région de la Bordure Extérieure
Mesures orbitales : 341 jours par an / 23 heures par jour
Gouvernement : aucun
Population : aucune
Langues : aucune
Terrain : bayous, tourbières, jungle, marécages
Villes importantes : aucune
Sites intéressants : caverne du côté obscur, mont Dagger
Exportations : aucune
Importations : aucune
Routes marchandes : Route Commerciale de Rimma
Conditions particulières : aucune
Contexte : la Force est particulièrement puissante sur Dagobah, pour une raison qui a toujours échappé aux Jedi. Certes, les mondes qui possèdent une faune et une flore exceptionnelles sont souvent imprégnés par la Force, mais quelque chose d'autre est à l'œuvre dans les marais de Dagobah. Ce monde est situé sur une vergence de la Force : c'est un endroit où le temps semble s'arrêter. Pour un être sensible à la Force qui ouvre son esprit, les secrets de l'univers paraissent à portée de main. Dagobah est un lieu qui semble reposer au croisement du temps, de l'espace, de la vie de la mort.

Les arbres tors dominent les marécages sinistres, étouffant de leurs branches épaisses le peu de lumière qui parvient à traverser le brouillard permanent. Ces végétaux se tordent dans des postures sinistres, dressés sur les épaisses racines qui les séparent de la tourbe. Chaque creux en-dessous des racines abrite un écosystème miniature aux nombreuses espèces animales et végétales.

Sans aucun doute, l'arbre tors est la forme de vie la plus curieuse de Dagobah : il naît sous la forme d'un organisme mobile, surnommé araignée blanche bosselée. Ces créatures carnivores peuvent grandir jusqu'à atteindre deux mètres de haut. Lorsqu'une araignée atteint l'âge adulte, elle plante ses pattes dans le sol et se métamorphose en arbre tors. Au fil du temps, les pattes-racines s'épaississent et se fissurent, avant de donner naissance à une araignée blanche qui renouvellera le cycle.

Les étendues sauvages du bayou grouillent de vie, depuis les minuscules vers des racines jusqu'aux immenses limaces des marais. Les tourb'ailes, souvent confondues avec les mynocks, se nourrissent de petits rongeurs. Les oiseaux Jubba, des chasseurs au plumage coloré sensibles à la Force attirent leurs proies (des insectes, des rongeurs ou des araignées blanches bosselées) à l'aide de leur chant apaisant. Sans conteste, l'ultime prédateur est le serpent dragon long de plus de six mètres, doté d'écailles qui résistent aux tirs de blaster, d'ailerons tranchants comme des lames de rasoir et de crocs effilés comme des dagues. Sa tactique de chasse favorite consiste à attendre ses proies sur les berges avant de les entraîner dans les profondeurs. Une fois que le serpent-dragon a tué une créature, il l'engloutit en une bouchée.

LA CAVERNE DU CÔTÉ OBSCUR

Dans les profondeurs des marais de Dagobah, sous un vieil arbre tors, se trouve une caverne qui renferme les vestiges d'une menace éradiquée il y a bien longtemps. L'odeur de la mort a souillé la Force elle-même à l'intérieur de la grotte, et les individus qui s'en approchent ressentent une présence glaciale et surnaturelle.

Les utilisateurs de la Force qui s'aventurent dans la grotte sont confrontés à des visions mettant en scène leurs angoisses, leurs échecs ou les versions les plus sinistres de leur avenir. Ceux qui sont incapables de supporter cela et cèdent à la peur révèlent dès lors leurs failles. Grâce à l'observation et à l'exercice de leur esprit critique, les adeptes découvrent souvent des vérités sur eux-mêmes. Cette étape leur donne une chance de surmonter leurs peurs les plus profondes et d'éviter un avenir funeste.

DORIN



Données d'astrogation : système de Dorin, Secteur de Deadalis, Région d'Expansion
Mesures orbitales : 409 jours par an / 22 heures par jour
Gouvernement : république démocratique
Population : 671 974 000 (Kel Dor 98 %, Humains 1 %, autres 1 %)
Langues : Kel Dor, Basic
Terrain : montagnes, vallées, plateaux
Villes importantes : Dor'shan, Dor'galk
Sites intéressants : poste des douanes impériales
Exportations : matières premières
Importations : technologie
Routes marchandes : Éperon de Celanon, Couloir de Namadii
Conditions particulières : respirateur requis pour les autres espèces
Contexte : Dorin se situe à hauteur d'un goulet d'étranglement stratégique entre les Nouveaux Territoires du Nord galactique et les Mondes du Noyau. Les Douanes Impériales sont implantées en masse à l'entrée du système pour taxer les voyageurs hyperspatiaux en transit par Dorin, mais s'occupent peu du trafic intérieur. Ceci dit, malgré l'emplacement lucratif cette planète, peu de spationautes se posent sur sa surface.

En effet, deux trous noirs dangereusement proches grignotent la lumière déjà faible de l'étoile orange de Dorin, et la planète est souvent qualifiée de déprimante. L'atmosphère est si pauvre en oxygène que la plupart des êtres doivent porter un respirateur. Tout au long de l'année, Dorin est la proie d'effroyables tempêtes. L'architecture de Kel Dor se caractérise donc par des coupoles et des ziggourats trapues, conçues pour résister aux bourrasques. En outre, la plupart des habitations et des constructions sont dotées d'abris souterrains en cas de méga-tempête. Ces conditions extrêmes ont limité le potentiel de Dorin comme plaque tournante commerciale, mais lui ont aussi assuré une autonomie relative.

Le Moff Sticrie a la charge de cette planète, qu'il administre depuis le monde de Myomar. En règle générale, il préfère éviter de se mêler à la politique locale tant que les impôts continuent à affluer. Les habitants de Kel Dor sont certes généreux, mais leur engagement envers la justice est absolu. Les natifs de Dorin refusent au Moff Sticrie les pots-de-vin, les privilèges et l'immunité diplomatique dont les officiers impériaux jouissent généralement dans le reste de la galaxie. Les condamnations prennent du temps dans les tribunaux de Kel Dor, mais une fois que la cour a arrêté son verdict, il est presque impossible de faire appel ou d'obtenir un sursis. La justice est ensuite rendue en quelques jours, et les peines sont plus sévères qu'une simple amende ou un séjour en prison.

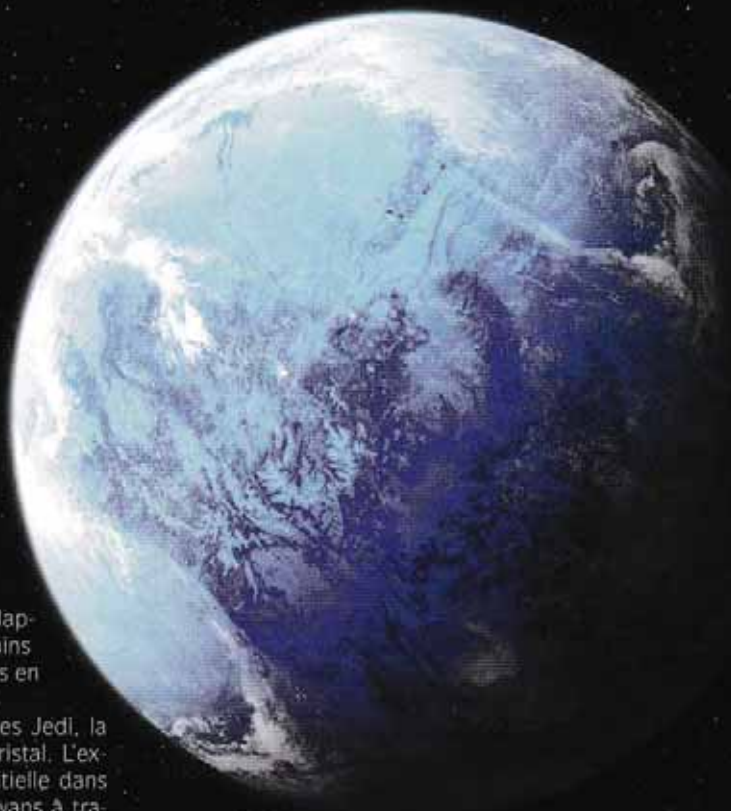
Les étrangers comparent souvent les cités de Kel Dor au dos des crapauds osseux de Hutta, car une vue aérienne révèle un alignement régulier de cornes et de bosses disparates. Si les cités ne sont pas particulièrement élégantes vues du ciel, la plupart des spationautes changent d'avis après en avoir traversé une. Chaque bâtiment, ou presque, est inondé de lueurs mouvantes aux couleurs apaisantes, conçues pour percer les ténèbres et attirer la clientèle. Un programme d'urgence a été développé pour prendre le contrôle des effets lumineux en cas de tempête afin de diriger les habitants vers les refuges.

LES SAGES DE BARAN DO

Ordre immémorial de devins, le Baran Do a été créé afin de prédire les tempêtes mortelles. Par la suite, ces individus ont aidé à gouverner Dorin jusqu'à sa découverte par la République. Au fil du temps, les Sages ont cessé d'intervenir dans les affaires planétaires. La marginalisation des Baran Do est l'unique raison qui leur a permis d'échapper à l'Ordre 66.

Ceux qui sont accueillis à vie par les Baran Do apprennent à se servir de la Force à travers l'étude des éléments naturels. Les sages divisent leurs techniques de la Force en trois catégories : l'Hassat-Birr, l'Hassat-Durr et l'Hassat-Worl, à savoir le vent, la foudre et le flux. Les sages ne sont pas agressifs, mais ils s'entraînent communément aux arts martiaux. Le bâton de combat est un accessoire populaire chez les Baran Do, et passe inaperçu sur les terres de Dorin balayées par les vents.

ILUM



Données d'astrogation : système d'Ilum, secteur 7G, Régions Inconnues
Mesures orbitales : 1 078 jours par an / 66 heures par jour
Gouvernement : aucun
Population : 5 200 (équipes de soutien 45 %, chercheurs temporaires 30 %, militaires 20 %, autres 5 %)
Langues : aucune
Terrain : lacs gelés, montagnes, steppes enneigées
Villes importantes : aucune
Sites intéressants : Temple Jedi, sites de fouilles, ruines variées
Exportations : cristaux d'Ilum (antérieurement)
Importations : aucune
Routes marchandes : aucune
Conditions particulières : un équipement adapté est requis en raison du froid extrême. Certains mécanismes et véhicules doivent être modifiés en fonction du climat.
Contexte : lieu de pèlerinage bien connu des Jedi, la planète glacée Ilum abrite les cavernes de cristal. L'exploration de ces grottes fut une étape essentielle dans la formation de dizaines de milliers de Padawans à travers les âges. À de rares exceptions près, l'Ordre Jedi a conservé le secret des routes hyperspatiales menant à Ilum, mais certains chercheurs estimaient tout de même que ce monde se situait à l'ouest des Negs dans les Régions Inconnues. L'appel de la Force était si retentissant que les êtres sensibles étaient capables de le percevoir depuis l'ouest du couloir de Namadii. Plusieurs archives Jedi mentionnent que pour un être guidé par la Force, Metellos est le point de départ des sauts hyperspatiaux vers Ilum.

Peu après la Guerre des Clones, l'Empire a découvert l'emplacement d'Ilum dans les archives du Temple de Coruscant. Ses sbires ont immédiatement placé la planète sous blocus, toujours en vigueur à ce jour. Les glaciers et les montagnes de ce monde sont parsemés de sites de fouilles et de postes de recherche depuis lesquels le personnel impérial recherche des secrets et des reliques Jedi.

La planète est loin d'être un havre de paix. Les prédateurs rôdent, qu'ils soient natifs ou importés : les lisks, les guids et les gorgodons, entre autres. Les lisks chassent en meute et se cachent dans la neige fraîche pour surprendre les créatures imprudentes. Importés sur la planète il y a bien longtemps, les guids rôdent dans les grottes d'Ilum. Mais ils ne représentent pas un grand péril comparés aux gorgodons, probablement les créatures les plus dangereuses de cette planète. Malgré leur classification de reptile, les massifs gorgodons ont un corps aux allures simiesques couvert d'une peau épaisse et d'un pelage gris hirsute, qui leur permet de résister aux tirs de blasters. Ils sont pourvus de griffes acérées et de trois rangées de dents pointues. Ces créatures ont toutefois un point faible : un creux vulnérable à la base de la nuque.

LE TEMPLE JEDI D'ILUM

Pour bâtir leur sanctuaire, les Jedi ont choisi une montagne située sur une puissante vergence de la force et un vaste réseau de cavernes de cristal, et ils ont aménagé un portail ouvragé dans la roche. L'intérieur du sanctuaire était gigantesque. Une passerelle en spirale menait aux chambres de méditation dotées d'une vue imprenable sur les terres gelées d'Ilum. Les lieux auraient pu accueillir des milliers de Jedi, mais n'en recevaient pas plus d'une douzaine à la fois.

Les Jedi se servaient du dédale de cavernes comme source de cristaux pour la fabrication des sabres laser. La recherche du parfait cristal tenait plutôt du rituel que du travail physique, même si la Force tendait des pièges aux Padawans et aux Jedi pour tester leur volonté. Souvent, les enfants étaient confrontés à une épreuve où ils affrontaient leurs faiblesses : peur, colère, orgueil ou imprudence par exemple, et apprenaient à les surmonter.

MORABAND (KORRIBAN)



Données d'astrogation : système d'Horuset, secteur d'Esstran (Caldera Stygienne), région de la Bordure Extérieure
Mesures orbitales : 780 jours par an / 28 heures par jour
Gouvernement : aucun
Population : aucune
Langues : Basic, Sith
Terrain : montagnes, canyons, ruines
Villes importantes : ruines de Dreshdae
Sites intéressants : vallée des Seigneurs Noirs, vallée de Golg, cavernes aux shyracks
Exportations : artefacts Sith
Importations : denrées alimentaires
Routes marchandes : Trace de Daragon, Nache Bhelfia
Conditions particulières : aucune
Contexte : Moraband est le monde d'origine des Sith, qui la connaissaient sous le nom de Korriban. Selon la légende, l'ancien Empire des Sith était peuplé par une espèce à la peau rouge disparue depuis des lustres. C'était une civilisation fière qui s'étendait dans toute la Caldera Stygienne à l'époque des premières traces écrites de la République galactique. Cependant, une poignée de Jedi exilés par la République s'écrasa sur ce monde.

Ces Jedi déchus prirent le contrôle des Sith et devinrent les maîtres autoproclamés de la planète. Au fil du temps, grâce à une forme d'alchimie du côté obscur, les anciens Jedi s'accouplèrent avec les Sith pour perpétuer leur lignée. À terme, les hybrides Sith et les Jedi de la République connurent un désaccord qui dégénéra en guerre ouverte. Le conflit sans merci qui opposa ces deux sectes d'adeptes de la Force sema la dévastation à travers la galaxie, et Moraband n'en sortit pas indemne. La planète subit des bombardements répétés au cours des différentes guerres. Toute vie fut balayée de sa surface, et ses habitants furent contraints de fuir ou subirent un sort funeste.

Moraband est à présent un rocher morne et désertique, tapissé de canyons et de cavernes. Le monde est peuplé de prédateurs féroces engendrés par les Sith : les chiens tuk'ata, les terentateks et les shyracks, semblables à des chauves-souris. Des ruines et des monuments érigés à la gloire des anciens Seigneurs Sith parsèment la planète. Ses dirigeants étaient inhumés dans des cryptes immenses, souvent gardées par des créatures exotiques créées à l'aide du côté obscur. D'anciens textes suggèrent que les spectres des Seigneurs Noirs hantent leurs tombes, à la recherche d'une dernière victime.

Si la plupart des structures de Moraband ont été conçues pour accueillir les défunts, la planète disposait aussi d'installations destinées aux vivants. Il fut un temps où Moraband abritait la plus prestigieuse académie Sith, dans laquelle siégeait le Conseil Noir, parodie sinistre de l'Ordre Jedi. Un modeste spatioport du nom de Dreshdae ravitaillait les installations. Néanmoins, les Sith abandonnèrent la cité et l'académie il y a bien longtemps, et les seuls habitants qui demeurent sur ce monde sont quelques aliénés.

LA VALLÉE DES ROIS ENDORMIS

La vallée des Seigneurs Noirs est un long canyon sinueux où les plus puissants rois Sith sont enterrés. On estime que la première dynastie est celle du roi Adas, un ancien souverain qui a lancé son peuple à la conquête de l'espace. Chaque roi et Seigneur Noir des Sith dispose d'une vaste crypte, en vertu de la croyance en un au-delà où ils vivraient jusqu'à la fin des temps grâce à la Force. Lorsqu'un Seigneur Sith meurt, ses serviteurs le déposent dans un sarcophage aux côtés de ses biens les plus précieux, avant de sceller l'ouverture de la crypte. En raison des conflits internes et de la guerre contre les Jedi, la vallée a été détruite à maintes reprises à travers les âges. Les vestiges ont été exhumés et rebâtis encore et encore, mais personne ne sait précisément à quoi ressemble la vallée aujourd'hui.

OSSUS



Données d'astrogation : système d'Adega, Secteur d'Auril, région de la Bordure Extérieure
Mesures orbitales : 231 jours par an / 31 heures par jour
Gouvernement : gouvernement tribal ysanna
Population : 3 750 000 (Ysanna 99 %, autres 1 %)
Langues : Ysannien, Basic
Terrain : collines, forêts, montagnes, cavernes
Villes importantes : Knossa
Sites intéressants : canyon d'Imhar, montagnes d'Eocho, ruines Jedi
Exportations : aucune
Importations : technologie
Routes marchandes : aucune
Conditions particulières : aucune
Contexte : les collines et les montagnes trapues d'Ossus alternent avec les forêts verdoyantes qui abritent les ruines Jedi envahies par la végétation. Il y a 5 000 ans, la planète était une oasis luxuriante. Durant deux millénaires, la Grande Bibliothèque a constitué le plus bel écrin de connaissances et d'artefacts Jedi de toute la galaxie. Les érudits et les pèlerins venaient de partout pour y puiser la sagesse. Tous les membres de l'Ordre entreprenaient le pèlerinage vers Ossus au moins une fois au cours de leur vie, dans le but de méditer et de s'imprégner de l'harmonie naturelle entre la Force et le monde physique. Mais cet état de grâce ne pouvait durer éternellement.

Suite à l'antique guerre qui opposa les Sith et les Jedi, une supernova dévasta la surface de la planète. Les Jedi furent avertis à temps pour déplacer la plupart des habitants, ainsi que leurs secrets et leurs artefacts les plus précieux. Malheureusement, ils manquèrent de temps pour déplacer tous leurs trésors, et un grand nombre furent perdus. Pendant des générations, la supernova obstrua les points d'accès hyperspatiaux à la planète.

Lorsqu'elle fut à nouveau accessible, Ossus devint un site de choix pour les archéologues avides de connaissances perdues, et pour les chasseurs de trésors attirés par les caches d'artefacts Jedi inestimables. La flore eut le temps de se reconstituer, et quelques tribus d'humains commencèrent à arpenter les collines. Connue sous le nom d'Ysanna, cette société rudimentaire compte de nombreux individus sensibles à la Force. Il est donc probable que ces gens descendent d'un groupe de Jedi piégés durant l'évacuation. Malheureusement, lorsque les Jedi ont tenté de classer Ossus comme site historique protégé pour décourager les pillards, cette initiative les a privés du droit d'entraîner et de recruter les Ysannas. En désespoir de cause, l'Ordre s'est concentré sur les fouilles et sur la récupération de ses trésors jusqu'à la Guerre des Clones. Dès son avènement, l'Empire a placé Ossus sous blocus, refusant l'accès à toute personne dépourvue d'autorisation expresse du bureau de l'Empereur.

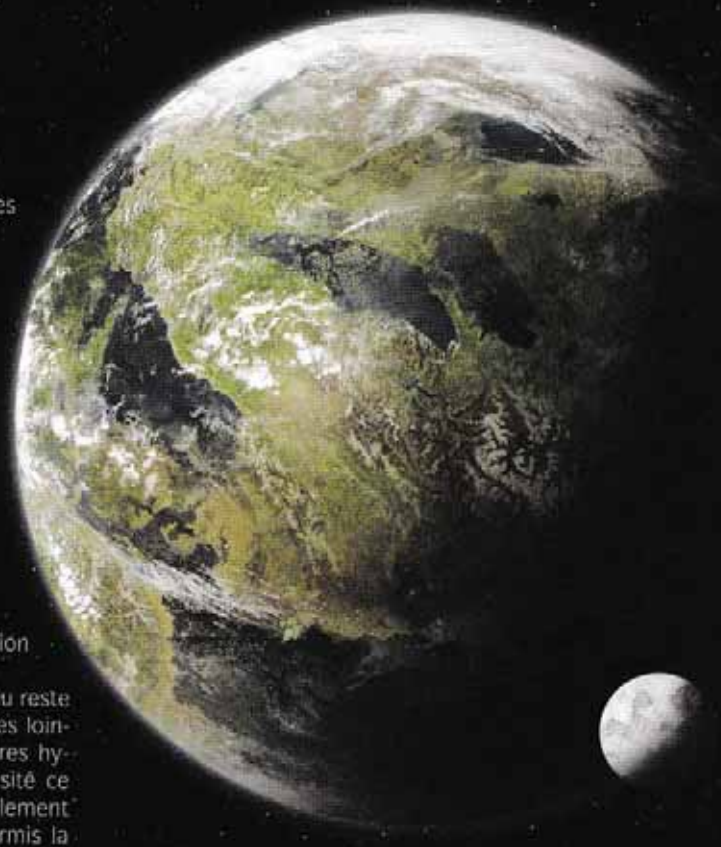
LES ARTEFACTS PERDUS D'OSSUS

Selon la rumeur, un certain nombre de trésors inestimables demeurent sur Ossus. De telles trouvailles peuvent s'avérer impressionnantes, mais également très dangereuses.

Le sabre laser d'Ajunta Pall : on raconte que ce Maître Jedi était à la tête d'un groupe de Jedi déchus qui se seraient écrasés sur Moraband. La légende raconte que son sabre laser fut confisqué par le Conseil Jedi et conservé dans la Grande Bibliothèque d'Ossus.

Le talisman de Relle : Zoiya Relle était l'une des plus puissantes guerrières de l'Empire Sith, mais elle manquait cruellement de charisme. Pour compenser ce défaut, elle confectionna un talisman capable de prendre le contrôle de l'esprit d'autrui. Par la suite, elle devint l'une des rares femmes à diriger les Sith. On raconte qu'un Sith porteur de son talisman s'est écrasé sur Ossus.

WEIK



Données d'astrogation : système de Weik, Espace Sauvage
Mesures orbitales : 248 jours par an / 30 heures par jour
Gouvernement : féodal / tribal
Population : 260 000 000 (Humains 58 %, Twi'leks 14 %, Duros 11 %, Zabrak 9 %, Lannicks 8 %)
Langues : divers dialectes locaux dérivés du Basic
Terrain : montagnes, forêts, plaines
Villes importantes : port de Voss, Skyholme, citadelle de Sunrace, Fume
Sites intéressants : pic de Crysithal, Terres Aliénées, Mer de Glace, tour Adamité
Exportations : aucun
Importations : aucune
Routes marchandes : aucune
Conditions particulières : à l'écart de la civilisation galactique
Contexte : Weik est un monde totalement isolé du reste de la galaxie. Son étoile évolue dans les étendues lointaines de l'Espace Sauvage, au-delà des itinéraires hyperspatiaux connus. Rares sont ceux qui ont visité ce monde, et le reste de la galaxie ne sait tout simplement pas qu'il existe. Néanmoins, cet isolement a permis la création d'une culture fascinante d'êtres liés à la Force.

Il y a plusieurs millénaires, un navire de colonisation en provenance des Mondes du Noyau s'écrasa sur Weik. Le vaisseau ne résista pas à l'atterrissage d'urgence, mais la plupart des passagers et des membres d'équipage eurent la vie sauve. Les survivants, un mélange hétéroclite de Duros, d'humains, de Twi'leks et d'autres espèces, s'efforcèrent de tirer le meilleur parti de leur malheur en s'installant sur cette planète sauvage. Par chance, celle-ci se révéla tout à fait habitable, recouverte d'immenses montagnes enneigées, de forêts épaisses et de plaines balayées par les vents.

Au fil des siècles, la technologie que les survivants avaient pu récupérer dans l'épave cessa de fonctionner, et les souvenirs du reste de la galaxie s'effacèrent peu à peu. À terme, ils créèrent un système féodal, où l'acier forgé et le pouvoir des vents représentaient le summum de la technologie. Les espèces survivantes se regroupèrent entre elles, ne se mélangeant que dans les villes plus cosmopolites tels que le port de Voss, un grand centre de commerce situé sur les rives de la Mer de Glace.

Si Weik est dirigée par ses rois et ses reines, ce sont les êtres sensibles à la Force qui détiennent le véritable pouvoir. Un détachement de Jedi accompagnait jadis le vaisseau, et leurs lignées se sont mélangées avec celles des colons au fil des ans. La capacité à appréhender la Force est rare, mais pas inconnue. Cependant, les habitants ne comprennent pas la nature de cette énergie mystique : l'origine de leurs pouvoirs est voilée de mystère et de superstition. Parmi ceux qui la maîtrisent, nombreux sont ceux qui adoptent une vie de mage ou de chaman. Les cœurs les plus purs suivent la voie des conseillers, des guérisseurs ou des chevaliers errants, tandis que ceux qui succombent au côté obscur deviennent des despotes tyranniques ou des chefs de guerre adeptes du pillage. Ceci dit, ni la lumière ni les ténèbres n'ont réussi à s'imposer sur Weik, qui demeure plongée dans un conflit perpétuel.

RELIQUES TECHNOLOGIQUES

Sur Weik, la plupart des outils technologiques ont certes disparus avec le temps, mais il en reste quelques traces, sans parler des gadgets apportés par les négociants et voyageurs occasionnels. En règle générale, ces « reliques » relèvent d'une technologie simple et robuste, et sont considérés comme « magiques » par leurs propriétaires. Certains seigneurs de guerre ont gouverné à l'aide de leur « lance de lumière », ou se sont aidés d'un « orbe de la destruction » pour abattre un bastion ennemi.

Cependant, un objet a su traverser intact l'histoire de Weik : le sabre laser. Malgré leur extrême rareté, quelques-unes de ces armes ont résisté aux ravages du temps grâce à la simplicité de leur fabrication et à leur robustesse. Le folklore de la planète déborde d'histoires sur ses sabres légendaires : dans les contes et la mythologie, ils deviennent des épées magiques destinées aux héros ou aux êtres maléfiques, élus pour accomplir de glorieux faits d'armes.





XI

LES JEDI ET LES SITH

« Pendant des centaines de générations, l'Ordre Jedi a su défendre et garder la paix et la justice dans l'Ancienne République. »

– Obi-Wan Kenobi

Pendant des siècles, le choc crépitant des sabres laser fut synonyme de mort et de destruction imminente. L'éclat de ces lames de lumière marquait chaque reprise du long conflit entre les Jedi et les Sith. Pourtant, cette lutte opiniâtre cessa enfin lors de la bataille qui fut considérée comme le point culminant de la guerre entre les deux camps. Les Jedi remportèrent la victoire au prix de lourdes pertes, convaincus de s'être débarrassés de leurs ennemis à tout jamais.

Durant les dernières décennies de la République, le citoyen galactique ordinaire n'était plus au courant de l'existence des Sith. Si le public avait connaissance de la Force par l'entremise de l'Ordre Jedi, ses membres étaient si peu nombreux qu'on ne les rencontrait qu'en de rares occasions, voire jamais. Les Jedi demeuraient mystérieux et isolés de la plupart de citoyens tandis que les Sith sombraient dans l'oubli. Les quelques historiens qui les connaissaient les considéraient comme de l'histoire ancienne, des individus disparus depuis longtemps dans les brumes de l'antiquité galactique.

Cependant, ils n'avaient pas disparu. Au moins un Seigneur Noir des Sith avait survécu à cette guerre séculaire. Il se mit à l'écart de la civilisation galactique et établit la Règle des Deux. Cette dernière limitait l'ordre à deux membres : un maître et son apprenti. Le premier enseignerait le savoir des Sith au deuxième, qui, lorsqu'il se sentait prêt, éliminait son mentor et recrutait son propre disciple afin que le cycle puisse recommencer.

Les Sith réussirent à préserver leurs traditions pendant des siècles en suivant la Règle des Deux et en évitant d'attirer l'attention du public et des Jedi. Opérant dans l'ombre, ils ébranlèrent l'Ordre Jedi et la République elle-même. Tous deux finirent par s'écrouler, sapés par les Sith. À l'avènement de l'Empire galactique, Sith et Jedi inversèrent leurs rôles : les seconds devinrent des ennemis de l'État et la populace se tourna contre eux. Les Sith contrôlaient le gouvernement et la galaxie, tandis que les rares survivants Jedi disparaissaient dans la nature, traqués sans relâche et bannis de la civilisation.

L'Empereur détruisit la réputation des Jedi en même temps que l'Ordre, et le grand public se mit à considérer la Force comme un mythe et une imposture. Les archives Jedi furent perdues ou mises au secret. Au moment où Luke Skywalker détruisit l'Étoile Noire, l'histoire et les croyances de l'Ordre étaient aussi floues et embrouillées que les anciennes légendes.

HISTOIRES ET LÉGENDES DES JEDI

Les Jedi ayant servi à travers toute la galaxie pendant des millénaires, il leur était impossible de maintenir un compte-rendu fidèle de leurs activités. Même si les archives de l'Ordre contenaient des rapports, des enregistrements, des holocrons et des données recueillies au fil des ans, elles comptaient aussi des informations incomplètes, des inexactitudes, des récits confus, des omissions et même des mensonges. Pour chaque document conservé par les Jedi, une kyrielle d'autres ont été perdus. Leur histoire comporte de nombreuses lacunes dues aux guerres, aux schismes, aux sabotages, aux oppositions dogmatiques et à d'innombrables autres catastrophes. Parmi les vieilles légendes colportées au sein de l'Ordre, certaines étaient si incroyables que beaucoup de Jedi les considéraient comme des mythes, ou du moins comme largement exagérées. Bien sûr, l'implication de la Force peut conférer un parfum d'authenticité aux aventures les plus exubérantes, aux crimes les plus odieux et aux exploits les plus époustouflants ; et d'ailleurs, même les mensonges ou les exagérations pouvaient s'avérer utiles en tant que paraboles ou sources d'inspiration.

FIABILITÉ DES LÉGENDES

Nombre de légendes ont été racontées à propos des Jedi et les Sith, mais personne ne connaît la vérité sur leurs origines et leurs premières aventures. Les histoires relatées dans ce chapitre devraient être traitées comme une simple source d'inspiration pour les MJ et les joueurs. Libre à eux de s'en servir pour enrichir l'univers dans lequel évoluent les personnages, et de déterminer s'il s'agit de mensonges ou de vérités.

LÉGENDES DE JADIS

D'après les légendes et les chroniques, les plus anciennes traces des Jedi et de leurs croyances remonteraient à plus de 25 000 ans. Si tel est le cas, ils précéderaient la République elle-même, mais pas les plus anciennes civilisations galactiques. La conscience de l'existence en la Force (et son utilisation) est bien plus vieille que l'Ordre, et cette énergie mystique a joué un rôle majeur pour des civilisations depuis longtemps oubliées, comme l'Empire Infini des Rakata, et peut-être celles encore plus anciennes et mystérieuses des Célestes et des Gree. Des fragments du passé ont parfois émergé pour confirmer telle ou telle allégation, mais après une si longue période, les preuves de ce genre sont généralement incomplètes ou falsifiées et donnent facilement lieu à de fausses interprétations.

Le citoyen impérial lambda ignore tout des histoires des Jedi, quelle que soit leur ancienneté. La plupart des recherches à leur sujet nécessitent de s'entretenir avec des historiens et d'accéder à des bases de données universitaires ou des banques de connaissances. Cependant, l'Empire et ses alliés gardent un œil sur tous les documents connus liés à la Force, aux Jedi ou aux Sith. Creuser certains sujets ou manifester pour eux un intérêt trop prononcé risque de déclencher une enquête impériale. Les informations véritablement utiles ont une fâcheuse tendance à disparaître peu après leur découverte. Et de temps à autre, le découvreur subit le même sort…

Ce chapitre présente quelques histoires ayant survécu aux millénaires, sans préjuger de leur véracité :

LES MYTHES DE TYTHON

D'aucuns racontent que Tython est le berceau des prédécesseurs de l'Ordre Jedi, les Je'daii. L'histoire de ces guerriers-philosophes est aussi obscure que celle de n'importe quelle civilisation disparue, mais certains mythes et récits ont survécu dans des holocrons, des textes et d'autres documents archéologiques.

Tython était le nom d'un système stellaire et d'une planète censés avoir existé dans le Noyau Profond, une région où de nombreuses hypervoies apparaissent avant de s'effondrer brusquement, isolant des planètes pendant des années, des décennies et même des siècles. À ce que l'on en sait, Tython était si fortement influencée par la Force que des tempêtes d'énergie balayaient sa surface. C'était un monde chaotique et violent, dont les reliefs accidentés se trouvaient peuplés de dangereuses créatures sensibles à la Force. À en croire les légendes, le système de Tython était situé au cœur de ce qui constitue aujourd'hui la zone de sécurité impériale du Noyau Profond. Par conséquent, il est extrêmement dangereux et presque impossible pour des étrangers d'atteindre cette zone.

D'après les rumeurs, les habitants sensibles à la Force de Tython seraient venus d'autres planètes, transférés mystérieusement depuis les coins les plus reculés de la galaxie. Ceci aurait donné naissance à un mélange d'espèces dotées d'intelligence et constitué, entre autres, d'humains, de Wookies, de Twi'leks et de Sith. Ces individus auraient voyagé depuis huit mondes à bord d'étranges vaisseaux pyramides, les Tho Yor, qui les auraient invités à embarquer avant de faire escale sur de nombreuses autres planètes. Tous ceux qui répondaient à cet appel prenaient un aller simple pour Tython. La vie sur cet astre était difficile et dangereuse, mais les nouveaux habitants comprirent qu'ils étaient là pour apprendre les voies de la Force. Ils découvrirent également que lorsqu'ils maintenaient « l'équilibre » de l'énergie mystique, les tempêtes qui frappaient la planète s'atténuaient ou disparaissaient. Chaque fois qu'un utilisateur de la Force s'engageait trop loin vers le côté lumineux ou obscur, l'environnement réagissait avec violence. Au fils des générations, les moins aptes et tous ceux qui naissaient sans pouvoirs s'installèrent sur des mondes plus sûrs du système, abandonnant

Tython aux individus capables d'interagir avec la Force. À cette époque, les voyages spatiaux prenaient un certain temps, car les hyperdrives n'existaient pas encore. Les utilisateurs de la Force restèrent sur Tython pour développer leurs techniques et construire des temples dédiés à l'éducation et à l'entraînement. Au début, ils croyaient que leurs pouvoirs étaient uniques et ne fonctionnaient que sur Tython. Ils ne tardèrent pas à apprendre qu'ils avaient tort.

Au fil des ans, les utilisateurs de la Force fondèrent les Rangers Je'daii afin de maintenir l'ordre et la paix. Précurseurs supposés de l'Ordre Jedi, ces individus remplissaient des missions au sein du système de Tython, un peu comme les Chevaliers qui leur succéderaient. Contrairement aux Jedi, les Je'daii n'étaient pas de véritables serviteurs du côté lumineux. Ils cherchaient simplement à maintenir l'équilibre entre l'ombre et la lumière, qu'ils considéraient comme primordial. (Voir **Les Je'daii**, page 383).

D'après la légende, les deux lunes de Tython représentaient (ou incarnaient, selon certains) les deux côtés de la Force, Ashla symbolisant la lumière et Bogan l'obscurité. Les utilisateurs de la Force qui penchaient trop vers l'obscurité étaient abandonnés sur Bogan, tandis que ceux qui s'approchaient trop du côté lumineux étaient exilés sur Ashla, afin de les isoler et de leur permettre de recouvrer leur équilibre. Cela permettait aussi de les éloigner de Tython et de les empêcher de mettre les autres en danger en déséquilibrant l'environnement de la planète, que ce soit de manière accidentelle ou délibérée.

Le chemin qui ramena les Je'daii vers le reste de la galaxie est imprégné de légendes. Certaines histoires évoquent un portail sans âge, conçu par les Gree et censé faciliter les sauts vers d'autres mondes. D'autres prétendent que le système Tython fut reconnecté à la galaxie après le crash d'un vaisseau de l'Empire Infini des Rakata. Quoi qu'il en soit, après avoir compris les avantages et les conséquences qu'il y avait à se vouer entièrement à l'un des aspects de la Force, les adeptes des côtés lumineux et obscur commencèrent à s'affronter lors d'un ensemble d'événements connu sous le nom de « Guerres de la Force ». Au cours du millénaire qui suivit, ces batailles se répétèrent sans cesse.

L'emplacement de Tython (et même son existence) ne cessa d'être oublié puis retrouvé au fil de l'histoire galactique. On raconte même que la civilisation apparut puis disparut plusieurs fois à sa surface. Certaines légendes semblent indiquer que les Gree ont utilisé ce monde avant de disparaître. Les Je'daii s'y installèrent des siècles plus tard, mais ils finirent eux aussi par le quitter. À plusieurs reprises, des personnages légendaires auraient redécouvert le système, puis l'auraient perdu : l'instabilité des routes du Noyau Profond pouvait couper Tython du reste de la galaxie, et contribuer régulièrement à ce genre d'événement. Cependant, après la destruction du Temple Jedi lors du tristement célèbre sac de Coruscant par l'Empire Sith, les Jedi retrouvèrent le système et en firent leur nouvelle demeure et base d'entraînement.

GUERRES ANTIQUES

Des milliers d'années après le départ des Je'daii de Tython, l'Ancienne République traversa une période de grande agitation : des envahisseurs la frappèrent à plusieurs reprises. Les Sith et les Manladoriens, parfois ensemble, parfois chacun de leur côté, tentèrent d'en prendre militairement le contrôle durant des générations.

À cette époque, l'ordre Jedi était déjà bien établi dans la République, même si ses membres étaient souvent divisés sur des sujets tels que la philosophie, les enseignements et les méthodes. En général, les Jedi se joignaient à la République pour repousser les envahisseurs. Ces anciens conflits furent les Cent Ans d'Obscurité, la Grande Guerre de l'Hyperespace et la Grande Guerre des Sith, ces deux derniers étant des tentatives d'invasion de la République par les Sith. Pour plus d'informations sur ces guerres, voir **Les anciens Sith, page 381**.

REVAN, LES MANDALORIENS ET LA GUERRE CIVILE JEDI

Décimés durant la Grande Guerre des Sith, les Mandaloriens passèrent une grande partie des décennies suivantes à récupérer de leurs blessures et à reconstituer leur puissance. Une nouvelle idéologie supplanta les vieilles traditions, et les chefs des Néo-croisés s'employèrent à réformer la société : les Mandaloriens demeuraient nomades, mais se mirent à recruter toutes sortes d'individus lors de leurs voyages dans la galaxie. Une fois suffisamment forts, ils lancèrent des raids contre les mondes de la Bordure extérieure, attirant l'armée de la République au-delà de ses zones de défense habituelles. Après un an de frappes de ce type, ils déclenchèrent une invasion en règle des planètes républicaines, dont les flottes étaient déployées au loin.

Après une série de défaites humiliantes, la République demanda de l'aide à l'Ordre Jedi. À peine remis de leurs propres pertes après la Grande Guerre des Sith, plus de deux décennies auparavant, les Jedi refusèrent. Cependant, à cette époque, le Conseil ne contrôlait pas l'intégralité de l'Ordre : des enclaves et des bases d'entraînements étaient disséminées à travers la galaxie, et de nombreux maîtres et mentors dispensaient leurs propres versions des idéaux et des méthodes Jedi. Les rivalités s'étendaient même si loin qu'elles provoquaient la formation de groupuscules et de rassemblements secrets qui opéraient en toute indépendance (de leur propre chef ou sous l'influence d'un membre haut placé des Jedi). Ces luttes intestines déstabilisèrent grandement l'Ordre durant les invasions mandaloriennes.

Tous les Jedi ne se contentèrent donc pas de suivre les ordres du Conseil et de tenir leurs positions pendant que les mondes de la République brûlaient sous l'assaut des Mandaloriens. Un Jedi nommé Revan rassembla des membres de l'Ordre soucieux de défendre la République de manière plus directe. Ensemble, ils attaquèrent les Mandaloriens et changèrent le cours de plusieurs batailles. Alors que de nouveaux Jedi ralliaient les forces de Revan, la République leur confia le commandement de plusieurs unités militaires. Au fur et à mesure que leurs troupes reconquéraient de nombreux mondes, Revan et Malak, son apprenti, furent considérés comme des héros. Au final, les Mandaloriens furent repoussés jusqu'à Malachor V, où ils furent pratiquement anéantis par Revan et ses acolytes.

Cependant, au lieu de regagner la République en vainqueurs, Revan et sa flotte disparurent dans les Régions Inconnues. Des années de guerre avaient métamorphosé le Jedi et ses adeptes. Des mois plus tard, leur chute dans le côté obscur fut révélée au grand jour quand une immense flotte fit son apparition : une armada menée par Dark Revan et son apprenti, Dark Malak. Désormais rompus aux méthodes des Sith, ils s'emparèrent aussitôt de Moraband (Korriban), le monde natal des Sith. Revan et Malak agrandirent rapidement leur territoire, et occupèrent de nombreux systèmes de la République afin d'établir un nouvel empire.

Même en tant que Seigneur Noir des Sith, Dark Revan jouissait encore de sa réputation de héros de la République. Des Jedi, des armées républicaines, des individus de tous âges et de tous rangs, parfois la population de systèmes entiers se rallièrent au nouveau dirigeant Sith. La République et les Jedi loyalistes défendaient leurs territoires mais se rendaient bien compte qu'ils ne faisaient qu'affronter leurs anciens alliés et camarades. Ainsi, l'affrontement contre ce nouvel Empire Sith fut baptisé la Guerre Civile Jedi.

Le cours de la guerre changea radicalement après une attaque Jedi contre le vaisseau amiral de Dark Revan et de Dark Malak. Fidèle aux traditions Sith, Malak profita de cet assaut pour tenter de tuer Revan et ainsi prendre le commandement de l'Empire. Les Jedi sauvèrent Revan et le ramenèrent dans la République. Le Conseil décida d'essayer de le réhabiliter en effaçant ses souvenirs. À partir de là, les récits sont incomplets, car Revan était souvent seul et une grande partie de ses tribulations ne

TEMPLES ET ENCLAVES

On raconte qu'après avoir quitté Tython, les Jedi se sont installés sur la planète Ossus. Cette dernière devint donc le centre du savoir et de la doctrine de l'Ordre jusqu'au moment où une supernova déclenchée par les Sith détruisit sa surface au cours de la Grande Guerre. Déjà voués à la protection et aux idéaux de la République, les Jedi se rendirent alors sur Coruscant. Là, ils fondèrent leur nouveau Temple. Comme l'enseignement des Padawans n'était pas encore centralisé, d'autres enclaves étaient disséminées dans la galaxie. La plupart dépendaient du Conseil Jedi, mais pas toutes. Nombre d'entre elles suivaient leur propre interprétation des philosophies Jedi. Au fil des siècles de guerres et de schismes que l'Ordre a connu, la plupart de ces centres furent détruits, fermés ou abandonnés, et tout fut finalement centralisé sur Coruscant.

fut pas retranscrite. Les détails restent vagues, mais on pense qu'il serait retourné au cœur des régions Sith dans les Régions inconnues, et aurait triomphé de Malak.

Quoi qu'il en soit, l'Empire Sith ne tarda pas à s'effondrer. Quelques années plus tard, trois seigneurs Sith survivants unirent leurs forces pour créer le Triumvirat : Dark Nihilus, Dark Sion et Dark Traya cherchèrent à détruire l'Ordre Jedi, déjà largement affaibli, en envoyant des assassins et d'autres agents. Ils parvinrent à leurs fins, et les rares rescapés de l'Ordre se cachèrent pour échapper à l'éradication totale. Certaines légendes semblent indiquer qu'un Jedi solitaire traqua les membres du triumvirat, renvoyant les Sith dans les ombres pour de nombreuses années.

Toutefois, cela ne dura pas éternellement. Des siècles plus tard, mais toujours des milliers d'années avant notre ère, les Sith s'élevèrent de nouveau de leurs cendres pour fonder un empire. Ils apportèrent la preuve de leur puissance en dévastant Coruscant, la capitale de la République, et en détruisant le Temple Jedi. C'est cet assaut qui força les Jedi à s'implanter sur Tython. Cependant, l'Ordre et la République finirent par triompher.

LES ANCIENS SITH

L'histoire des Sith est longue et tortueuse. Et une grande partie a aujourd'hui été perdue ou altérée. Originaires de Moraband (Korriban), des Sith comptaient parmi les espèces qui furent transportées sur Tython pour faire partie du premier Ordre Je'daii. Cependant, ils finirent par convoiter le pouvoir du côté obscur, ce qui provoqua le premier schisme entre les adeptes des deux côtés de la Force. Plus tard, le mot Sith se détacha de tout concept lié à une espèce et se référa à un ordre : était un Sith celui ou celle qui se ralliait à cette philosophie imprégnée par le côté obscur de la Force.

Au fil des millénaires, cette vision du pouvoir et du progrès mena à des conflits internes et à des guerres généralisées qui décimèrent les Sith à plusieurs reprises. Cependant, même anéantis, ils renaissaient toujours de leurs cendres. Parfois, le seul lien qu'entretenaient les nouveaux Sith avec les anciens se limitait à l'adoption d'enseignements tirés d'ouvrages antiques. Plusieurs empires Sith se sont succédé, et ce cycle se poursuivit pendant des siècles jusqu'au moment où Dark Bane réforma l'Ordre Sith et institua la Règle des Deux (voir page 386)

LES CENT ANS D'OBSCURITÉ

On raconte que bien après leurs premières années sur Tython, les Jedi affrontèrent leurs homologues obscurs lors des Cent ans d'Obscurité. Des Jedi influencés par le côté obscur avaient découvert comment utiliser la Force afin de créer des créatures mutantes qui leur servaient de soldats, de montures ou d'instruments pour terroriser l'ennemi sur le champ de bataille (les Léviathans, par exemple). Quand les Jedi lumineux bannirent leurs anciens frères et mirent leurs enseignements à l'index, la situation ne tarda pas à dégénérer en guerre. Au bout du compte, les tenants de la lumière triomphèrent et parvinrent à exiler leurs adversaires dans les régions alors inconnues. Les Jedi Noirs découvrirent une planète nommée Korriban (désormais connue sous le nom de Moraband) et les Sith primitifs qui y vivaient. Ils prirent le contrôle des lieux et devinrent les seigneurs et maîtres de leurs habitants. Presque deux mille ans s'écoulèrent alors avant leur retour dans l'espace républicain. Ils étaient devenus les Seigneurs Noirs des Sith.



LA GRANDE GUERRE DE L'HYPERESPACE

C'est à une époque durant laquelle les voyages spatiaux s'avéraient encore bien dangereux que débuta la Grande Guerre de l'Hyperespace. Si les archives de la République ne remontent pas aussi loin, il existe cependant quelques récits fragmentés. D'après la légende, deux explorateurs auraient découvert par hasard une voie menant au cœur de la Caldera stygienne, au centre de l'espace Sith. À cette époque, la direction de l'Empire était partagée entre deux puissants seigneurs qui s'efforçaient de prendre la place de leur défunt chef, le Seigneur Noir Marka Ragnos. Ludo Kressh se satisfaisait des possessions Sith actuelles, tandis que Naga Sadow préconisait l'expansion. Sadow permit à un des explorateurs de s'échapper après avoir placé un mouchard sur son vaisseau, ce qui montra aux Sith comment atteindre la République. Le seigneur expansionniste l'emporta politiquement et dirigea une invasion massive contre le système Koros (aujourd'hui connu sous le nom de système de l'Impératrice Teta). Hélas pour lui, ses forces échouèrent et durent battre en retraite. Quand elles regagnèrent l'empire Sith, les troupes de Ludo Kressh les attendaient pour les détruire. C'est à ce moment-là que les armées républicaines attaquèrent, anéantissant les flottes des deux Seigneurs Noirs. Présumé mort dans l'explosion de son vaisseau, Sadow parvint en réalité à s'enfuir avec ses adeptes Massassi.

ALCHIMIE SITH

Certains Sith savaient transformer le pouvoir du côté obscur pour susciter des effets semblables à des sorts. Ces individus étaient des adeptes de l'alchimie Sith, capables de créer de puissants artefacts imprégnés de noirceur. Un grand nombre de ces objets permettaient d'améliorer le contrôle exercé sur l'énergie mystique, mais au fil du temps, ils corrompaient également les personnes, qu'elles soient ou non sensibles à la Force.

L'alchimie Sith était difficile à apprendre à moins de disposer d'un talent inné, et les effets différaient selon la personne qui la pratiquait. Certains, par exemple, maîtrisaient des sorts qui ne visaient qu'un seul individu, alors que d'autres produisaient de gigantesques illusions affectant des foules entières. En raison de son lien avec le côté obscur, les Jedi n'approuvaient pas l'utilisation de l'alchimie.

Certains adeptes développèrent leurs propres sortilèges, alors que d'autres acquirent leurs connaissances via la lecture ou l'enseignement. Les membres du Krath apprirent l'alchimie Sith en s'intéressant à des artefacts et des archives anciennes alors que les Sœurs de la nuit de Dathomir sont expertes de leurs propres traditions.

LA GRANDE GUERRE SITH

Par son échelle et sa complexité, la Grande Guerre Sith changea la galaxie et la République. Elle commença avec la formation et l'apparition du Krath (voir page suivante), un groupe de riches aristocrates convertis à la philosophie Sith. Des membres de la secte se trouvaient sur Onderon au moment où les Jedi transféraient le sarcophage de Freedon Nadd sur la lune Dxun. À l'issue d'une complexe suite d'événements qui vit la possession du corps du vieux roi d'Onderon par l'esprit de Nadd, ainsi que l'intervention du Krath et du célèbre Jedi Ulic Qel-Droma, la lumière finit par triompher et l'âme du Seigneur Noir réintégra son cadavre. Les membres de la secte fuirent alors vers leurs domaines du système de l'Impératrice Teta en emportant un stock d'artefacts Sith. Le sarcophage de Nadd, quant à lui, fut enterré sur Dxun dans un lieu tenu secret.

Ce n'était que le commencement. Le Krath monta un coup d'État dans son système d'origine. Quand les Jedi surent que la secte employait la magie Sith, ils impliquèrent la République dans leur lutte contre les fanatiques. Rapidement, l'affrontement se propagea aux confins de la galaxie.

À la même époque, le jeune Jedi Exar Kun se prit d'intérêt pour le côté obscur : il localisa et visita le tombeau de Nadd, libérant de nouveau l'esprit du Seigneur Noir. Ce dernier mena Kun jusqu'à Korriban et le manipula afin de le faire basculer du côté obscur. Le jeune Jedi finit par triompher de son adversaire mais se mit à penser qu'il pourrait apporter un nouvel âge d'Or à la philosophie Sith. En conséquence, il décida d'éliminer le Krath, qu'il considérait comme un obstacle à sa destinée.

Seulement, Ulic Qel-Droma avait lui aussi basculé du côté obscur et dirigeait la secte. Kun l'attaqua, mais l'esprit du défunt Seigneur Noir Ragnos leur apparut et les persuada d'unir leurs forces. Cette alliance fit évoluer le cours de la guerre et de nouveaux combattants se jetèrent dans la mêlée : les Mandaloriens rallièrent le Krath. Ce dernier tenta de prendre Coruscant, et dans la foulée, Ossus fut rendue inhabitable pour des siècles. Cependant, les deux seigneurs Sith se trahirent mutuellement et leurs forces se retrouvèrent divisées et affaiblies. Exar Kun survécut et affronta les Jedi et la République lors d'une ultime bataille au cours de laquelle il déchaîna une sorcellerie Sith conçue pour libérer son esprit des entraves de la chair. Mais suite à une erreur dans son rituel, son âme se retrouva coincée, apparemment pour l'éternité, dans les temples Massassi de Yavin 4.

Malgré son état de délabrement, la République parvint à survivre, soutenue par les Jedi. La paix allait régner pendant de nombreuses années, jusqu'aux guerres mandaloriennes.

TRADITIONS SÉCULAIRES

Avant la généralisation des voyages ultrarapides dans l'hyperespace, l'isolement de nombreux systèmes mena à la formation de traditions locales.

LES JE'DAII

Les Je'daii comptent parmi les plus anciens et les plus mythiques représentants des traditions de la Force. Considérés par certains comme les précurseurs des Jedi, ils étaient originaires de la planète Tython (voir **Mythes de Tython**, page 378). Habiter sur cette planète tempétueuse et saturée par le pouvoir de la Force leur inculqua une croyance particulière : il était essentiel pour eux de maintenir l'équilibre de cette énergie. Dès lors, ils refusèrent d'adhérer à un côté plutôt qu'à un autre, car sur Tython, ce déséquilibre pouvait provoquer de mortelles tempêtes de Force. Les Rangers Je'daii étaient quant à eux l'équivalent des futurs Chevaliers Jedi. Chargés de missions critiques, ils intervenaient lors de conflits politiques ou militaires. Les apprentis étaient appelés « Voyageurs », d'après le grand et dangereux périple que chacun devait entreprendre afin de visiter chacun des temples Je'daii éparpillés sur la planète.

Les origines des Je'daii précèdent l'invention du sabre laser. À la place, ils portaient de lourdes épées métalliques qu'ils pouvaient imprégner du pouvoir de la Force. Un jour, une arme appelée sabre de Force fit son apparition sur Tython. Elle appartenait à un Limier, un garde du corps et guerrier au service d'un dignitaire de l'Empire Infini des Rakata qui venait de découvrir le système. Ces sabres de force sont considérés comme les premiers exemples de sabres laser.

LE KRATH

Le Krath constitue un exemple parfait de faction liée au côté obscur et aux Sith sans en émaner directement. Dans le système de l'Impératrice Teta, vivaient les cousins Satal et Aleema Keto, des membres de l'aristocratie qui s'intéressaient à la sorcellerie Sith et dont le statut leur donnait accès à des artefacts et à des ouvrages saisis après la Grande Guerre de l'Hyperespace, un millénaire plus tôt (voir page 382). Les cousins menaient leurs recherches quand leur attention fut attirée par la planète Onderon, sur laquelle des adeptes de l'ancien Sith Freedon Nadd (voir page précédente pour plus d'informations à son sujet) étaient en pleine rébellion. Ils découvrirent que l'esprit du Seigneur Noir avait subsisté et qu'il œuvrait au travers du corps du roi d'Onderon pour raviver la culture Sith. Quand la faction royale s'effondra, Nadd promit de guider les cousins vers un nouvel âge d'or.

De temps à autre, au cours de ses recherches sur les artefacts, la magie et les techniques Sith, le Krath bénéficia de conseils d'esprits tels que celui de Nadd. Ces membres étudièrent tout ce qui captait leur intérêt, peu soucieux des dangers du côté obscur. En utilisant avec brio des artefacts, des illusions de haut niveau et un savoir séculaire, la secte provoqua de grandes souffrances dans toute la galaxie.

Quand les cousins regagnèrent le système de l'Impératrice Teta, ils tentèrent de s'emparer du pouvoir. La population résista et la guerre fit rage. Le Krath combattit en utilisant toute sa nouvelle sorcellerie Sith et parvint à créer des illusions d'une amplitude incroyable. La secte affronta les forces de la République et des Jedi, et le conflit s'étendit au reste de la galaxie. (Voir **La Grande Guerre Sith**, page précédente.) Au final, le Krath fut vaincu et dispersé avant de péricliter et de disparaître.

LES SORCIERS DE TUND

Les Sorciers de Tund, dans la Bordure Extérieure, utilisaient la Force mais prétendaient maîtriser des pouvoirs magiques. Ils étaient bien connus des anciens Jedi et manipulaient l'énergie mystique avec autant de compétence qu'eux. L'Ordre Jedi tenta en vain de les recruter afin de les faire renoncer à se faire passer pour des magiciens, et des chevaliers leur rendirent parfois visite pour s'assurer que leurs enseignements ne s'engageaient pas dans une voie plus sombre. Cependant, personne ne sait s'ils entrèrent en conflit ouvert.

Selon certaines sources, la dernière visite des Jedi aux Sorciers eut lieu bien avant les Batailles de Ruusan, mais la légende subsista pendant des siècles, jusqu'à l'ère impériale. Tund est aujourd'hui un monde mort, récemment décimé par une catastrophe inconnue. Certaines rumeurs prétendent qu'un Sorcier survivant, nommé Rokur Gepta, aurait reçu le commandement d'un vaisseau de guerre et de troupes impériales dans la région pendant quelque temps. La raison et la manière dont il les aurait obtenues demeurent inconnues, mais cela implique l'intervention de relations parmi les dignitaires impériaux de haut rang. Certaines rumeurs lui attribuent la destruction de Tund, tandis que d'autres prétendent que Rokur Gepta serait mort au cours de son règne tyrannique.

JAL SHEY

Les Jal Shey comptent parmi les plus anciennes cultures à avoir utilisé la Force, qu'ils étudièrent de manière scientifique plutôt que spirituelle. Leur origine et leur destin se sont perdus dans la nuit des temps, mais on sait qu'il s'agissait de nomades voyageant d'une région à l'autre pour en apprendre plus sur la Force. Habiles négociateurs, ils s'avéraient également doués pour la diplomatie, au point de rivaliser avec n'importe quel ambassadeur de la galaxie. Capables d'imprégner leurs armes et équipements de l'énergie de la Force, ils étaient susceptibles de créer des artefacts utilisables par n'importe qui (et pas seulement leur créateur, comme c'est souvent le cas). Tout au long de leurs pérégrinations à travers la galaxie, les Jal Shey utilisèrent ce savoir pour le bien de la société.

Même à l'époque où ils étaient encore actifs, il était bien plus fréquent de tomber sur un de leurs artefacts que sur eux-mêmes. Leurs règles de recrutement étaient si strictes qu'ils demeuraient peu nombreux. Ils étaient divisés en trois groupes : néophytes, conseillers et mentors. Les néophytes étaient essentiellement des apprentis qui étudiaient avec des mentors avant de progresser pour effectuer leurs propres missions en tant que conseillers. Les Jal Shey utilisaient les formes de base du combat au sabre laser, mais étant donné leur manque de talent martial, ils créèrent de nombreuses armures, ceintures et autres objets défensifs afin d'améliorer leur protection.

LES JEDI DE LA RÉPUBLIQUE

Le peu d'informations dont dispose le citoyen impérial à propos des Jedi provient des souvenirs, histoires et rapports issus des dernières décennies de la République et de la Guerre des Clones. Les plus vieux citoyens se souviennent de leurs exploits et sont susceptibles d'avoir rencontré un membre de l'Ordre ou davantage. Cependant, leurs avis et opinions risquent d'être biaisés par les derniers jours de la Guerre des Clones et leur sentiment à l'égard de l'Empire (voir **La Chute des Jedi**, page 388). Pour répondre aux questions des PJ, le MJ peut utiliser les éléments ci-dessous en expliquant qu'il s'agit de souvenirs de vieux PNJ, ou d'informations disponibles dans les archives publiques ou privées. Puisque peu de gens accompagnaient les Jedi, leurs souvenirs risquent d'être vagues. Le MJ devrait omettre des éléments, présenter des affirmations déroutantes, ou embellir les faits au gré de ses besoins.

CHEVALIERS, MAÎTRES ET APPRENTIS JEDI

Les rencontres les plus courantes avec des Chevaliers Jedi se produisaient lorsqu'ils étaient en mission, accompagnés d'un apprenti (ou Padawan). Les citoyens les plus âgés pourraient se souvenir des différents rangs en vigueur dans l'Ordre, mais la plupart se contenteront de les qualifier de Chevalier jedi. Cependant, en croiser un était une expérience qu'on n'oubliait pas de sitôt.

L'Ordre Jedi comptait cinq rangs hiérarchiques fondés sur l'expérience et les connaissances. Lorsqu'ils étaient jugés dignes de progresser, les Jedi devaient prouver leurs aptitudes et capacités par le biais de tests ou en traversant des expériences hors du commun.

Les novices étaient les enfants envoyés au temple pour s'entraîner dans les voies de la Force. Certaines rumeurs prétendent à tort que les Jedi en auraient enlevé certains.

Les Padawans étaient des adolescents et de jeunes adultes qui servaient d'apprentis à un Chevalier Jedi.

Les Chevaliers Jedi étaient les plus communs. Ils effectuaient des missions confiées par le Haut Conseil Jedi, parfois à la demande du Sénat ou du Chancelier de la République. Pendant la Guerre des Clones, ils menèrent les troupes de clones en tant que commandants ou généraux, et montaient souvent au front. Il est possible qu'on se souvienne des exploits qu'ils accomplirent lors de célèbres batailles.

Les Maîtres étaient les Jedi les plus aguerris, ceux dont la maîtrise de la Force avait été sublimée par l'expérience et des aptitudes extraordinaires. Les Maîtres supervisaient l'entraînement et l'enseignement au sein de l'Ordre. Ils effectuaient leurs propres recherches et une partie d'entre eux siégeaient dans les différents Conseils. Au cours de la Guerre des Clones, ils commandèrent des armées entières, et le public les considérait comme les plus puissants et les plus sages des Jedi.



Le Grand Maître, aussi appelé Maître de l'Ordre, était le chef élu du Haut Conseil Jedi. Seuls les Maîtres doués d'une compétence et d'une expérience exceptionnelles recevaient ce titre, et même dans ce cas, il n'y en avait qu'un seul à la fois.

LES CONSEILS JEDI

Quatre conseils gouvernaient l'Ordre Jedi. Chacun d'entre eux se réunissait à l'intérieur d'une des cinq flèches au sommet du Temple et comptait généralement plusieurs Maîtres, leur nombre exact variant selon les années. Généralement, quand un simple citoyen évoquait le Conseil Jedi, il s'agissait du Haut Conseil. Il est même très probable que la plupart des gens ignoraient totalement l'existence des autres.

Le Haut Conseil supervisait tous les autres et constituait l'autorité directrice de l'Ordre. Il traitait directement avec le Sénat et le Chancelier de la République, ainsi qu'avec d'autres administrations publiques et institutions extérieures. Ces membres dirigeaient et coordonnaient les missions des Jedi lors de leurs déploiements avec les unités de clones durant la guerre. Le Haut Conseil bénéficiait naturellement d'une grande influence et imposait le respect, même parmi ses ennemis politiques sur Coruscant.

Le Conseil du Premier Savoir entretenait et protégeait les archives Jedi. Il supervisait la transmission des connaissances et des informations aux novices et aux Padawans lors de leur formation. Le contact avec le public était limité à l'acquisition de documents et aux requêtes spéciales en provenance d'agences publiques ou gouvernementales.

Le Conseil de Réconciliation constituait le corps diplomatique des Jedi. Il supervisait des missions d'arbitrage et de négociation durant lesquelles les chevaliers servaient de pacificateurs ou de juges impartiaux entre deux partis en conflit. Il était chaque jour en contact avec nombre des corporations et gouvernements turbulents de la galaxie.

Le Conseil de Réassignation administrait les Corps de Service Jedi, qui surveillaient l'assignation, la promotion et le développement des individus ayant échoué à leurs épreuves d'Initiés ou de Padawans. Les Corps

LE CODE JEDI

Le Code Jedi contenait l'essence de la philosophie que les Jedi étaient censés étudier, comprendre et épouser. Il servait de guide lorsque les circonstances s'avéraient plus difficiles que prévu ou outrepassaient le domaine d'expertise du Jedi. Comme il n'était pas facile d'interpréter le code sur l'instant, les membres de l'Ordre débattaient régulièrement de son application au fil de leur entraînement et de leur carrière.

Même si les Jedi ont pour la plupart disparu depuis l'avènement de l'Empire Galactique, leur code a subsisté dans de nombreux holocrons, textes et archives. Tout personnage effectuant des recherches fructueuses sur l'Ordre devrait obtenir un exemplaire du code, car il n'était pas secret et se trouvait référencé dans les archives de nombreux mondes. Même l'Empire ne peut pas éradiquer la totalité des occurrences de ce texte dans la galaxie.

Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.

Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.

Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.

Il n'y a pas de chaos, il y a l'harmonie.

Il n'y a pas de mort, il y a la Force.

s'occupaient de la maintenance du Temple et de toutes les autres installations Jedi. Ils avaient également en charge le matériel de l'Ordre. Leurs membres dotés d'aptitudes particulières dans l'utilisation de la Force à des fins non martiales étaient parfois envoyés en renfort pour prodiguer des soins ou diriger la reconstruction après un conflit.

ARCHIVES JEDI ET HOLOCRONS

Les archives Jedi constituent une source d'informations extrêmement précieuse sur l'Ordre et la galaxie en général. Même si de nombreux originaux ont été détruits suite à divers incidents et guerres, ces annales contiennent la majeure partie de l'histoire de l'organisation. Après la chute des Jedi, l'Empereur Palpatine s'empara du temple et de ses vastes entrepôts d'anciens artefacts. En tant que Dark Sidious, il s'intéressait particulièrement aux holocrons Sith et aux artefacts du côté obscur que les Jedi avaient saisis au fil des siècles et enfermés en lieu sûr. Une division de l'Ordre était d'ailleurs chargée de récupérer ces objets pour les garder hors de portée des adeptes du mal et éviter qu'ils ne corrompent d'autres individus.

Les holocrons étaient le summum en matière de stockage de données. Conçus pour transmettre des connaissances d'une génération de Jedi ou de Sith à la suivante, ils pouvaient résister à des siècles d'utilisation. Chacun disposait de son propre « gardien », qui servait d'interface et de guide afin que l'utilisateur puisse accéder au savoir que l'objet renfermait. En général, ce gardien avait l'apparence et la personnalité du créateur de l'holocron. Cependant, malgré tout son réalisme et sa capacité à soutenir une conversation, ce n'était qu'une interface électronique très avancée, présentée sous forme d'hologramme. Un gardien incitait souvent les utilisateurs de son holocron à prouver qu'ils étaient dignes du savoir contenu à l'intérieur, la plupart du temps au travers d'épreuves de connaissances et de personnalité. Les holocrons Jedi se présentaient généralement sous forme de cubes ou de dodécaèdres tandis que ceux des Sith étaient presque toujours des pyramides à quatre faces.

L'HISTOIRE SECRÈTE DES SITH

Jusqu'à l'arrivée de Dark Vador sur la scène galactique, il était rare qu'un citoyen en sache plus sur les Sith que les maigres informations contenues dans ses cours d'histoire ou glanées à la suite de certains événements de la Guerre des Clones. Les Sith modernes dissimulaient si bien leurs activités que la majeure partie de la galaxie les croyait éteints depuis longtemps. D'ailleurs, de nos jours, la plupart des citoyens pensent que Vador est leur dernier représentant vivant. Seule une poignée d'individus a conscience du véritable pouvoir de l'Empereur, et il s'agit de ses alliés les plus proches et les plus loyaux.

L'histoire des Sith est encore plus obscure, embrouillée et déformée que celle des Jedi. Une fois la Règle des Deux établie, le maître ne conservait pas toujours des archives détaillées, hormis les récits et les connaissances qu'il décidait de transmettre à son apprenti. D'ailleurs, la plupart dissimulaient leurs méfaits afin de ne pas alerter l'Ordre Jedi. Étant donné la nature et les croyances des Sith, il est très difficile de distinguer les histoires inventées ou exagérées des faits avérés. Cependant, quelques Seigneurs Noirs enregistraient leurs propres holocrons et rédigeaient des traités pour promouvoir leurs idées et objectifs personnels. Il semblerait que l'Empereur stocke et dissimule toutes les connaissances Sith et Jedi qu'il découvre. Évidemment, rien de tout cela n'est accessible aux historiens galactiques.

LA RÈGLE DES DEUX

La Règle des Deux a régi l'existence des Sith pendant des siècles. Son adoption visait plusieurs objectifs : survivre, détruire les Jedi et prendre le contrôle de la galaxie. Seuls deux Sith pouvaient coexister au même moment : un maître pour exercer le pouvoir et un apprenti pour le convoiter.

Cette règle créait un équilibre des pouvoirs entre le maître et l'apprenti. Le maître devait entraîner, éduquer et tester en permanence le successeur qu'il s'était lui-même choisi. L'apprenti devait apprendre tout ce que le Maître savait sur la Force, l'histoire des Sith et l'art de

survivre dans la clandestinité. Tout ceci afin d'accumuler le pouvoir personnel et économique indispensable pour faire progresser les objectifs de l'Ordre. S'il s'avérait trop faible et ne résistait pas à la formation et aux épreuves imposées par son maître, ce dernier le jugeait indigne du titre de Seigneur Sith, le tuait, prenait un autre disciple et repartait à zéro.

L'apprenti devait survivre, démontrer une progression constante et manifester un dévouement inébranlable envers les Sith. À force d'engranger de nouvelles connaissances, il finissait par égaler ou surpasser son maître. L'équilibre du pouvoir était alors rompu, et l'apprenti tentait de le défier pour le titre. Si le Seigneur Noir en exercice montrait le moindre signe de faiblesse en raison de son âge, d'une maladie ou d'une blessure, son disciple risquait de frapper plus tôt, afin de préserver la puissance des Sith. Parfois, un apprenti détectait un éventuel rival, ce qui débouchait sur un duel à mort. En cas d'échec, il était courant que l'aspirant lui succède, mais il arrivait aussi que le maître Sith s'en débarrasse s'il le jugeait finalement inapte.



DARK BANE ET LA RÈGLE DES DEUX

Les Sith des temps anciens se comptaient par milliers, mais ils sombrèrent dans la spirale de l'autodestruction. Dès qu'ils gagnaient en pouvoir et en nombre, ils s'en prenaient à la République et aux Jedi, et subissaient invariablement de cuisantes défaites. En bon ordre ou dans la précipitation, les survivants regagnaient alors les ombres des confins de la galaxie pour tout recommencer à zéro. Adeptes de la loi du plus fort et habitués à tuer leurs supérieurs pour monter en grade, les Seigneurs Sith avaient plus à craindre de leurs homologues que d'un Jedi ou d'un soldat de la République : des invasions entières échouèrent parce que le leader de l'armée avait été assassiné par un apprenti ou un quelconque rival. Souvent, la puissance des Sith se réduisait à celle du Seigneur Noir le plus compétent encore en vie. Après des siècles de lutte et de défaites, l'un d'eux prit conscience que pour que l'Ordre survive, il fallait changer la donne.

Dark Bane avait un nouveau plan pour les Sith.

Cet individu est au cœur d'innombrables mythes, légendes, suppositions et supercheries (dont beaucoup de sa propre invention, pour semer la confusion parmi les Jedi et le reste de ses adversaires). Si certaines anecdotes ont survécu aux siècles dans les histoires Jedi et les arcanes du savoir Sith, les détails sont très embrouillés et sujets à spéculation.

Dark Bane se rendit compte que les massacres continuels entre Seigneurs Sith causaient de graves torts à la cause, d'autant plus lorsque leur mort était imputable à des sous-fifres qui avaient uni leurs forces pour s'attaquer aux plus puissants. De grands chefs et des atouts précieux étaient remplacés par des successeurs victorieux, mais souvent plus faibles. Bane décida de changer cela une bonne fois pour toutes.

Après avoir survécu à la quasi-extinction des Sith durant une dernière guerre contre les Jedi, Bane et son apprentie furent les premiers à suivre sa Règle des Deux. Dès lors, les Sith disparurent complètement de la galaxie et se mirent à œuvrer dans l'obscurité en dissimulant leur existence aux Jedi. Ainsi, grâce au plan de Bane, de nouveaux Seigneurs Sith apparurent, plus puissants de génération en génération.

DARK PLAGUEIS, DARK SIDIOUS ET DARK MAUL

Au bout d'un millénaire, la Règle des Deux aboutit à la victoire de Dark Sidious. Dark Plagueis sélectionna un jeune homme talentueux et en fit son apprenti. Il guida Palpatine jusqu'à une position de sénateur au sein du congrès de la République. Fidèle à la tradition de ses prédécesseurs, le disciple élimina son maître et s'empara des rênes du pouvoir. Il recruta alors son propre apprenti, le puissant guerrier Dark Maul. Dès lors, Sidious manipula son monde natal de Naboo, la Fédération du Commerce, et les Jedi pour être élu au poste de Chancelier de la République. Mais ce ne fut pas sans conséquence : les événements forcèrent Dark Maul à révéler son existence aux Jedi, ce qui mena à sa mort présumée. En tant que Chancelier Palpatine, Dark Sidious avait atteint l'un des buts de l'Ordre Sith : contrôler la République. Il lui restait à la détruire, ainsi que l'Ordre Jedi.

LA GUERRE DES CLONES

Les plans de Sidious donnèrent naissance aux conditions et aux rapports de force nécessaires pour former un mouvement galactique sécessionniste. La République était menacée de guerre, et le Seigneur Noir avait ainsi créé le besoin pour elle de se procurer une armée. Plusieurs années plus tôt, il avait justement manipulé des individus afin qu'ils commandent aux cloneurs de Kamino un immense effectif de soldats qui seraient opérationnels pour combattre du côté de la République durant le conflit. En tant que Chancelier Palpatine, il dirigeait les forces de la République, et en tant que Dark Sidious, il tirait les ficelles derrière les généraux et chefs du mouvement séparatiste. Il prit un nouvel apprenti, le Comte Dooku, un Jedi déchu rebaptisé Dark Tyranus. Dooku était le visage et l'instigateur principal du mouvement séparatiste.

Au cours de la guerre, quelques utilisateurs de la Force apparurent et soutinrent ouvertement les Séparatistes. Asajj Ventress tenta de devenir l'apprentie Sith de Dark Tyranus. Même si ce dernier renforça ses extraordinaires capacités et l'utilisa contre les Jedi, elle n'atteignit jamais l'objectif qu'elle s'était fixé. Quand elle ne fut plus d'aucune utilité à Dooku, Mère Talzin, chef des Sœurs de la Nuit, fournit au leader des Séparatistes un nouveau guerrier : le puissant et brutal Savage Opress, frère de Dark Maul.

Quand Savage perdit à son tour la faveur de Tyranus, il s'engagea sur une voie qui le mena à retrouver son frère, lequel avait frôlé la mort face à Obi-Wan Kenobi. Avec l'aide de Mère Talzin, Maul récupéra ses pouvoirs et la fratrie suivit son propre chemin. Opress devint l'apprenti de son frère. Ce dernier tenta d'établir sa propre base en manipulant la Deathwatch mandalorienne, les Hutts, le Soleil Noir et d'autres syndicats du crime pour prendre provisoirement le contrôle de la planète Mandalore.

Maul étant toujours vivant, la Règle des Deux était temporairement rompue. La prise de Mandalore par le Sith déchu en fit un adversaire que Sidious pouvait difficilement ignorer ou tolérer. À l'insu de la galaxie, il terrassa Maul et Opress, restaurant ainsi la Règle des Deux.

LE CODE SITH

Le Code Sith aurait été créé en opposition directe au code Jedi à une époque où les anciens Sith étaient légion. Ses principes vont à l'encontre de chaque ligne de celui des Jedi afin d'exposer ce que les Seigneurs Noirs considèrent comme des failles et des faiblesses. Si de nombreux apprentis Sith en tirent quelques leçons, ils ne l'utilisent pas en tant que guide pour régir leurs actes. Leur individualisme et leur quête de pouvoir sont des sources de motivation bien plus importantes.

Il est peu probable de trouver le Code Sith dans les archives courantes. Depuis la Règle des Deux, les Seigneurs noirs modernes se le transmettent simplement de maître à apprenti. Il pourrait apparaître dans un holocron Sith ou dans un enregistrement Jedi, joint à une histoire ou à une discussion sur les Sith.

La paix est un mensonge, il n'y a que la passion.

Par la passion, j'obtiens la puissance.

Par la puissance, j'obtiens le pouvoir.

Par le pouvoir, j'obtiens la victoire.

Par la victoire, mes chaînes sont brisées.

La Force me libérera.

Alors que la guerre perdait en intensité, Sidious convoitait un nouvel apprenti. Sous son identité de Chancelier Palpatine, il manipula le Chevalier Jedi Anakin Skywalker et le poussa à tuer Dooku pour lui. Il était sur le point d'atteindre simultanément tous les objectifs des anciens Sith. Dans sa tentative pour faire basculer Skywalker du côté obscur, il se dévoila enfin aux Jedi.

Horrifiés par la révélation que le Chancelier et le Seigneur Sith étaient une seule et même personne, le Conseil Jedi essaya d'arrêter et de renverser Palpatine, afin de prendre le contrôle de la République. Sans doute n'avait-il pas d'autre choix, mais cette tentative le fit plonger tout droit dans le piège de Dark Sidious. Avec l'aide du Jedi déchu Anakin Skywalker, Sidious triompha des membres de l'Ordre venus l'arrêter, puis annonça au Sénat que les Jedi avaient tenté un coup d'État. Avec une tristesse feinte, il déclara que pour protéger la République, il devait se résigner à se déclarer Empereur et à exercer un pouvoir absolu, une annonce que les sénateurs terrifiés approuvèrent de tout cœur.

Alors même qu'il revêtait le manteau d'Empereur, Sidious entreprit d'éliminer ses ennemis une bonne fois pour toutes. Il prit Anakin Skywalker comme nouvel apprenti et le rebaptisa Dark Vador, Seigneur Noir des Sith. Vador attaqua le Temple Jedi et massacra tous ses occupants. Pendant ce temps, Sidious promulgua l'Ordre 66, une instruction secrète destinée aux armées de clones de la République. La directive avertissait les unités de clones que les Jedi tentaient de s'emparer du pouvoir et leur donnait l'ordre de tous les éliminer sur-le-champ.

Le Sith détruisit l'Ordre Jedi d'un seul coup et prit le contrôle de la galaxie.

LA CHUTE DES JEDI

Si la chute des Jedi et de la République put paraître brutale au citoyen ordinaire, ces deux événements ne se produisirent qu'après des siècles de préparation et de travail de sape, tout cela dans le plus grand secret. Œuvrant dans l'ombre, les Sith manipulèrent les événements à travers la galaxie pour affaiblir la République, encourager la corruption et attiser les flammes de la discorde et de l'opposition. Le Sénateur Palpatine et ses alliés manœuvrèrent le Sénat et orchestrèrent son ascension à la Chancellerie. Et c'est en réaction à des crises qu'il avait lui-même provoquées qu'il parvint à se déclarer Empereur.

Pendant une grande partie de l'histoire de la République, les Jedi avaient joui d'un très grand respect parmi les sénateurs et au sein de la population. Bien qu'ils aient souvent dû endosser leur part de responsabilité dans les anciennes guerres galactiques contre les Sith, des siècles passés à effectuer des missions au nom de la République leur avaient conféré une réputation d'équité et de loyauté. Quand la République sombra dans la corruption et la division, les Jedi luttèrent pour maintenir les idéaux que les sénateurs méprisaient ou déformaient dans leur propre intérêt.

Les citoyens lambda ne rencontraient jamais de Jedi. La plupart n'entendaient parler d'eux qu'à l'école et durant les cours d'histoire, ou apprenaient leurs exploits aux informations. Les membres de l'Ordre étaient tout simplement trop peu nombreux comparés aux milliards de milliards d'habitants de la République pour qu'on les reconnaisse. En outre, les Jedi avaient tendance à se cloîtrer dans leurs temples et centres de formation, hors de vue du public. La plupart des citoyens n'avaient donc aucune connaissance ni expérience des Jedi, et comprenaient encore moins la Force.

La Guerre des Clones plaça l'Ordre sous les feux de la rampe quand les Jedi prirent la tête d'unités militaires pour affronter les Séparatistes. Les mondes qu'ils sauvaient les considéraient comme des héros tandis que leurs ennemis les voyaient comme un problème supplémentaire issu de la République. Les Chevaliers devinrent les ennemis jurés des forces de la Confédération. Et si le public assistait quotidiennement à leurs exploits (et interprétait cette lutte comme celle du bien contre le mal) les Jedi vivaient toujours à l'écart de la plupart des gens.

Au cours de la guerre, le Chancelier Palpatine fit échouer certaines missions des Jedi, parfois en leur tendant des pièges, parfois en levant le voile sur certains actes peu honorables des chevaliers. Il devint également ami avec le jeune Anakin Skywalker et le manipula afin de décrédibiliser l'Ordre et le Conseil à ses yeux. Alors que les Jedi passaient de pacificateurs à guerriers au fil des années, ils perdirent de leur superbe dans l'opinion publique. Palpatine réussit son coup de maître lorsqu'il fit passer pour un coup d'État l'opération visant à l'arrêter et à l'exposer en tant que Seigneur Sith. Ce fut même son ultime justification pour se déclarer Empereur. Ses anciens alliés Jedi, choqués et paralysés par cette fausse accusation, furent incapables de l'empêcher d'atteindre son objectif : prendre le contrôle absolu de la galaxie.



Le public, cependant, était tout à fait disposé à croire ces histoires. Les holos de clones tirant sur leurs propres commandants Jedi convainquirent de nombreuses personnes que les accusations de Palpatine étaient fondées. Tandis que les soldats appliquaient l'Ordre 66, Dark Vador et son régiment s'emparaient du Temple Jedi avec une telle rapidité que les soutiens de l'Ordre n'eurent même pas le temps de comprendre ce qui se passait, et encore moins d'apporter leur aide.

SOUVENIRS DES JEDI

Des décennies de règne impérial et de propagande ont fini de diaboliser les Jedi, accusés de traîtrise. Les citoyens nés après la chute de la République considèrent l'Ordre et ses objectifs avec suspicion. Les loyaux citoyens de l'Empire dénigrent ses exploits et dénoncent toute personne suspectée comme rescapé de ses rangs ou tout simplement comme utilisateur de la Force. Les Jedi qui ont survécu à la purge demeurent donc cachés (voir **Sensibilité à la Force**, ci-dessous). Même la foi en une énergie mystique, un pilier de la civilisation galactique depuis des millénaires, s'étiole et disparaît. Les Impériaux effacent toute trace des Jedi et de la Force de leurs bases de données, archives et autres rapports.

Malgré l'endoctrinement, la désinformation et les accusations, certains citoyens conservent leur loyauté envers les Jedi. Les dissidents, organisations anti-impériales et combattants de la résistance déjouent la propagande impériale lorsqu'ils en ont la possibilité, tout en espérant que certains Jedi ont survécu et reviendront un jour pour affronter l'Empire.

Ceux qui se souviennent des exploits des membres de l'Ordre, ou qui y ont assisté, débusquent souvent des incohérences, des mensonges éhontés et des déformations de la vérité dans les actes attribués aux Jedi. Pour certains, cette propagande ne fait que renforcer leurs doutes ou leur haine envers l'Empire. Chez d'autres, elle se mue en un appel à la résistance ou du moins à sympathiser avec la cause Rebelle. Ils essaient de transmettre leurs histoires aux générations suivantes, dans l'espoir de garder la vérité bien vivante.

SENSIBILITÉ À LA FORCE

Tout au long de leur histoire, les Jedi tentèrent d'adopter et de recruter tout habitant de la République sensible à la Force. Les enfants doués étaient identifiés et testés dès leur naissance ou peu après. Ceux qui remplissaient certains critères, en général en rapport avec le taux de midi-chloriens, étaient confiés à des Jedi chargés de surveiller leur évolution. L'Ordre et le gouvernement de la République étaient convaincus que seul un entraînement formel et supervisé éviterait à ces individus de basculer du côté obscur. En les abandonnant à leur sort, ils prenaient le risque de les voir se métamorphoser en véritables monstres, prêts à déchaîner leurs pouvoirs, lumineux ou obscurs, sur la galaxie.

Parmi les enfants emmenés au Temple, un grand nombre devenaient Chevaliers Jedi, mais tous n'avaient pas les compétences nécessaires pour triompher des épreuves. Plutôt que d'être relâchés dans la nature, ces individus étaient assignés aux Corps de Service.

De telles précautions n'étaient pas infaillibles, si bien que certains individus sensibles à la Force passaient à travers les mailles du filet. La galaxie est si vaste qu'il était impossible de localiser et de tester tous les enfants. Parfois, c'était les parents qui refusaient de confier leur progéniture aux bons soins de l'Ordre. Ce genre de cas était rare, mais douloureux, car les Jedi étaient tiraillés entre leur désir de respecter les souhaits de la famille et le besoin de faire ce qu'il y avait de mieux pour l'enfant.

Les Jedi ne pouvaient pas intervenir partout : les mondes situés hors de l'espace républicain échappaient aussi à la loi républicaine. De plus, certaines planètes et espèces avaient leurs propres traditions vis-à-vis de la Force, sans rapport avec les Jedi ou les Sith. Si l'Ordre tenta de rallier ces groupes à sa cause, un grand nombre d'entre eux préférèrent rester à l'écart. Tant qu'ils s'abstenaient de semer la pagaille et évitaient de sombrer dans le côté obscur, les Jedi avaient tendance à les laisser poursuivre leurs propres buts. Ces groupes traditionnels ne comptaient généralement que peu de membres, et un nombre encore moindre d'individus capables de rivaliser avec un chevalier parfaitement entraîné ou un Maître Jedi. Cependant, l'Ordre restait en contact avec eux et les surveillait de près ou de loin, afin de pouvoir intervenir en cas de problème.

MENACES IMPÉRIALES

L'avènement de l'Empire changea radicalement la vie de tous les utilisateurs de la Force dans l'espace impérial. La chute des Jedi suscita également de nombreux doutes, voire de la colère, quant à leurs prétendus agissements à la fin de la Guerre des Clones. La propagande impériale diffamait l'Ordre, l'accusant d'avoir trahi le Chancelier et le Sénat. L'Empire abandonna les tests systématiques et supprima toute référence à la Force (voir **La Force dans l'Empire**, page 393 pour plus de détails sur le comportement de l'Empire vis-à-vis des utilisateurs de la Force).

LA VIE D'UN UTILISATEUR DE LA FORCE

Dans l'espace impérial, les êtres sensibles à la Force vivent dans le secret et la tromperie. La plupart mettent un certain temps à comprendre ce qui les distingue des autres. Il peut s'agir de dons prémonitoires, de réflexes fulgurants ou de télékinésie rudimentaire. Il peut arriver que certains révèlent leurs pouvoirs à des proches ou

RÉACTIONS DES PNJ À UNE UTILISATION INATTENDUE DE LA FORCE

Incarner un utilisateur de la Force à l'ère impériale permet de relever des défis différents de ceux des époques précédentes. Les PJ doués de ces pouvoirs connaissent leurs limites, dans le sens où ils doivent dissimuler leurs dons pour survivre. Les intrigues doivent prendre en compte cette réalité. La partie **Sensibilité à la Force**, qui commence page 389, traite plus précisément de leur vie et de leurs luttes sous le joug impérial.

Tôt ou tard, un PJ utilisera un pouvoir de la Force en public par bêtise ou par nécessité, sinon, des PNJ alliés ou ennemis finiront par effectuer les bonnes déductions. Dans l'espace civilisé, le personnage peut être démasqué n'importe quand, dès lors qu'il se trouve dans un lieu public.

Lorsqu'il prépare sa session, le MJ devrait prendre le temps de faire une brève liste des zones dans lesquelles les PJ seraient susceptibles de se rendre afin de noter (ou de déterminer) l'attitude générale des habitants envers l'utilisation de la Force. Il peut également ajouter les réactions probables des PNJ s'ils venaient à découvrir le secret d'un personnage. Vous trouverez quelques suggestions aux entrées **Sensibilité à la Force** et **La Force dans l'Empire** (pages 389 et 393 respectivement).

Il est conseillé au MJ d'élaborer avec soin les comportements et réactions probables des ennemis et alliés majeurs. Certains PNJ ne comprendront pas ce qu'ils ont cru voir. Si certains témoins peuvent se révéler bienveillants ou compréhensifs, d'autres risquent d'être saisis de terreur. Les plus sournois d'entre eux pourraient tenter de conclure un marché ou de faire chanter les PJ. D'autres encore pourraient vouloir alerter les autorités ou empocher les récompenses promises pour l'arrestation d'un « Jedi ». Quelques-uns pourraient même décider d'attaquer le personnage.

Le MJ doit aussi prévoir les conséquences de ce risque sur l'histoire, sous peine qu'une action soudaine et malavisée ou qu'une indiscrétion ne fasse totalement dérailler une rencontre ou une aventure. S'il est facile de cacher, d'expliquer ou de rattraper certaines erreurs, ce n'est pas le cas de toutes.

En ébauchant à l'avance les réactions et les éventuelles répliques des PNJ, le MJ sera à même de les mettre en scène de manière naturelle. Il pourrait également préparer des rencontres spécialement conçues dans l'optique de cette révélation. La divulgation d'une sensibilité à la Force devrait constituer un événement majeur dans la plupart des campagnes et aventures. Le MJ doit exploiter au maximum les réactions des PNJ pour renforcer la gravité de la rupture du secret. Différents PNJ n'auront pas toujours les mêmes réactions lors d'une même scène : mélanger ces postures peut ajouter de l'incertitude et de l'excitation.

à des amis. Si leurs confidents sont dans le même cas, ils leur fourniront peut-être quelques conseils pour dissimuler leurs capacités et les aideront à découvrir et à développer leurs pouvoirs. Cependant, il s'agit là d'une minorité, si bien que les êtres sensibles auront tendance à éviter de révéler leurs pouvoirs, de crainte d'être dénoncés aux autorités ou rejetés par une société qui redoute et déteste les Jedi.

UNE VIE SECRÈTE

Ceux qui dissimulent leurs pouvoirs ne disposent d'aucune aide pour les comprendre et les développer. Résister aux tentations du côté obscur est bien plus difficile pour qui en ignore le danger. Les différences entre Force vivante et Force cosmique ainsi que leurs conséquences ne sautent pas aux yeux. Pour un individu pourvu de dons « surnaturels », leurs limites et leur potentiel sont difficiles à appréhender.

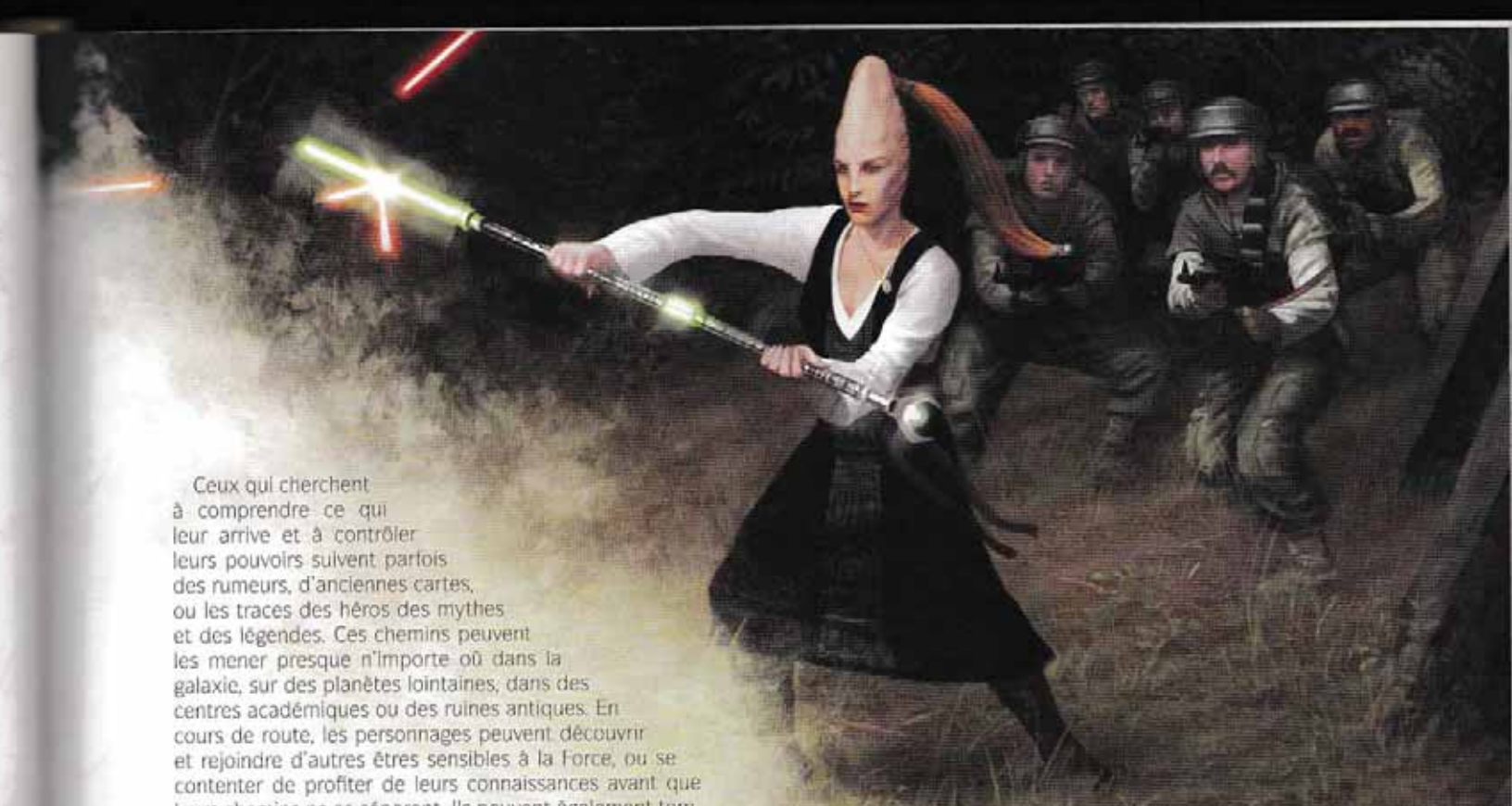
Être sensible comporte tout de même quelques avantages. Cacher ses pouvoirs au citoyen ordinaire n'est pas difficile, et de nombreux adeptes peuvent y parvenir pendant de nombreuses années sans incident compromettant. Certains sont assez sages pour discerner et éviter les dangers du côté obscur. Mais il est toujours difficile de résister aux tentations lorsqu'elles sont issues de subterfuges ou de manipulations mentales. Même les adeptes du côté lumineux peuvent être victimes de leurs propres désirs et objectifs.

Les individus isolés courent également le risque de croire en des théories dévoyées sur la Force, que ce soit dû à leur propre inexpérience ou à de mauvaises sources d'informations. Pire, ils sont vulnérables si des usurpateurs ou des escrocs se font passer pour des professeurs émérites alors qu'ils ne bénéficient d'aucun entraînement formel. Rencontrer un autre utilisateur de la Force peut provoquer un soulagement et une excitation suffisants pour supplanter toute notion de bon sens.

Au final, ceux qui dissimulent leurs pouvoirs craignent surtout d'être découverts et passent leur temps à cacher leur véritable nature. Ceci les amène inévitablement à mentir et à tromper : une voie pavée de sombres tentations et de dangers. Certains n'hésitent pas à recourir à la violence, au chantage, aux menaces, à la corruption et à d'autres moyens discutables pour se protéger. Quelques-uns parviennent à rester du côté lumineux, même s'ils ne sont pas aussi nobles ou honnêtes qu'ils aimeraient l'être.

QUÊTES SECRÈTES

Ceux qui cherchent à découvrir tout le potentiel de leurs pouvoirs ne tardent pas à découvrir qu'ils doivent voyager pour en dévoiler tous les secrets. Les arcanes de la Force se trouvent rarement à portée de main, à moins de se trouver sur Coruscant, Moraband (Korriban), ou tout autre ancien foyer de connaissances de ce genre. Même dans ce cas, accéder aux archives n'est pas facile : elles sont souvent très bien protégées ou cachées, voire les deux à la fois.



Ceux qui cherchent à comprendre ce qui leur arrive et à contrôler leurs pouvoirs suivent parfois des rumeurs, d'anciennes cartes, ou les traces des héros des mythes et des légendes. Ces chemins peuvent les mener presque n'importe où dans la galaxie, sur des planètes lointaines, dans des centres académiques ou des ruines antiques. En cours de route, les personnages peuvent découvrir et rejoindre d'autres êtres sensibles à la Force, ou se contenter de profiter de leurs connaissances avant que leurs chemins ne se séparent. Ils peuvent également tomber sur d'anciennes traditions de la Force, factions dissidentes ou philosophies isolées et cachées non-Jedi qui sont parvenues à survivre malgré la surveillance impériale.

Cependant, les informations exhumées ne sont pas toutes utiles ou sûres. Elles sont parfois rédigées dans des langues oubliées ou cryptées, ou si fragmentées qu'elles donnent lieu à de mauvaises interprétations. Enfin, il est possible qu'elles soient corrompues par le côté obscur. La Force elle-même peut attirer ou mener le quêteur jusqu'à un point de vergence, un lieu dans lequel elle est naturellement plus forte et plus active, qu'il s'agisse de son côté sombre ou lumineux.

En outre, voyager multiplie les risques, car les PJ prennent le risque d'être découverts par des agents impériaux à l'affût de toute résurgence des Jedi. Ils pourraient aussi croiser la route d'Inquisiteurs à la recherche des mêmes individus qu'eux. Enfin, récupérer des connaissances nécessite de les stocker, et ces archives risquent d'être volées, découvertes ou même utilisées contre des PJ inexpérimentés.

DÉCOUVERTE ET ARRESTATION

Pour les individus sensibles à la Force, il est difficile de demeurer totalement caché. Une fois découverts par l'Empire, ils peuvent s'attendre à être poursuivis sans relâche jusqu'aux limites de la galaxie. En général, il suffit de quelques soupçons ou d'une simple observation pour diligenter une enquête menée par le Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) dans les lieux civils, ou par des agents des renseignements et la sécurité intérieure dans les zones militaires.

Certains enquêteurs tentent d'observer leurs proies avant de les appréhender, mais la plupart les arrêtent sur-le-champ avant de passer le relais à la bureaucratie impériale. Le plus souvent, ces arrestations sont effectuées par des agents du BSI soutenus par des stormtroopers et des officiers impériaux. Les individus sont généralement incarcérés dans une base du BSI, mais aussi dans les « simples » locaux de détention policières si besoin est. Les détenus sont maintenus en garde à vue jusqu'à la fin de l'enquête, laquelle peut se prolonger indéfiniment.

Selon la solidité des preuves, les suspects peuvent discréditer leurs accusateurs. De puissants politiciens, criminels, et hommes d'affaires, ou d'autres personnages influents, peuvent faire annuler les charges grâce à la corruption et à la pression politique. En dernier recours, les détenus peuvent s'échapper ou être sauvés par des alliés. Dans tous les cas, une fois qu'un individu est identifié en tant qu'utilisateur potentiel de la Force, les soupçons pesant sur lui ne seront jamais totalement lavés à moins d'un effort considérable ou d'un ordre politique.

Quiconque utilise la Force en public s'expose à des représailles immédiates de la part des autorités impériales. Des stormtroopers sont aussitôt envoyés avec ordre d'appréhender l'individu. Selon les situations, la police locale peut être soutenue par des unités spéciales ou de puissants véhicules. Les démonstrations les plus voyantes risquent aussi d'attirer l'attention des Inquisiteurs impériaux, eux-mêmes de mystérieux utilisateurs de la Force. Ceux qui connaissent leur existence les considèrent comme puissants, terrifiants et sans merci. (Voir **La Force dans l'Empire**, page 393, pour de plus amples informations).

ENQUÊTES AU LONG COURS

Il arrive que des individus sensibles à la Force deviennent les cibles d'une longue surveillance de la part d'une agence impériale ou d'un chasseur de primes qui soupçonne leur secret. Ces enquêtes ont pour but de confirmer si les suspects sont des utilisateurs de la Force, s'ils en connaissent (ou des Jedi), et s'ils ont des complices. Ceux qui sont également suspectés d'être impliqués dans l'Alliance Rebelle suscitent encore plus d'intérêt. Ce genre d'enquête de longue durée est lancé dès qu'il s'agit de traquer un fugitif dont la sensibilité à la Force est avérée.

L'enquête est généralement menée par un agent du BSI. Ce dernier connaît et suit les détails de l'affaire, même s'il ne travaille pas sur le terrain au quotidien. Il peut arriver que des agents en quête de promotion ou de notoriété se lancent personnellement à la poursuite de proies sensibles à la Force, dans l'espoir de les arrêter en personne et d'exposer leurs alliés. Plus la cible est importante, plus elle attise l'intérêt des hauts gradés du BSI.

GROUPES SENSIBLES À LA FORCE

Parfois, les utilisateurs de la Force se regroupent dans des villes, des quartiers, des vaisseaux ou autres refuges. Certains groupes sont des familles au sein desquelles la sensibilité se transmet de génération en génération. Les membres d'autres communautés, au contraire, n'ont pas le moindre lien entre eux hormis leurs capacités. Ces groupes peuvent se développer en découvrant d'autres alliés qui partagent leurs idées.

Cependant, ce genre de communauté est extrêmement dangereux pour tous ceux qu'elle implique. Les individus sensibles à la Force, surtout s'ils sont dénués d'entraînement, risquent de trahir leur existence en utilisant leurs pouvoirs. Même s'il ne reçoit jamais la visite d'un Inquisiteur, le groupe court le risque d'une dénonciation ou de l'emploi d'une capacité non contrôlée. Une fois découverts par l'Empire, ses membres sont généralement arrêtés et emprisonnés. Dans les zones peuplées, l'arrestation a souvent lieu en public et se retrouve largement médiatisée afin de montrer le sort réservé à tous ceux qui s'opposent à l'Empire et conspirent pour ressusciter l'Ordre Jedi, que cette dernière affirmation soit avérée ou non.



LA FORCE DANS L'EMPIRE

La destruction de l'Ordre Jedi mit un terme à l'utilisation systématique de la Force pour maintenir la paix dans la galaxie. Toute l'autorité en matière de sécurité et d'investigation fut placée entre les mains de l'armée et de la bureaucratie impériales, qui utilisent des moyens conventionnels. Tant qu'il a existé, le Sénat impérial n'a jamais disposé d'aucune organisation susceptible de remplacer les Jedi et d'employer les méthodes qu'ils mettaient au service du Sénat de la République. De nos jours, l'utilisation de la Force est interdite, et la majeure partie de la population la considère comme dangereuse. Elle est devenue une menace pour l'Ordre Nouveau qui a remplacé le chaos de la Guerre des Clones.

En réalité, l'Empire continue d'avoir recours à la Force, mais en secret, hors de vue du public : les pouvoirs de l'Empereur demeurent cachés. Dark Vador, en revanche, l'utilise en toute impunité afin d'exécuter les ordres de son maître et de renforcer la mainmise du régime sur la galaxie. Les Inquisiteurs (voir plus bas) y recourent également pour mener des missions spéciales.

Les Chevaliers ont disparu depuis à peine plus d'une génération et la plupart des citoyens ordinaires ont déjà cessé de croire en la Force : la propagande impériale agressive envers les méthodes et les idéaux Jedi a porté ses fruits. Vador lui-même est considéré comme une sorte de vestige des temps passés, même parmi les officiers impériaux et les Moffs les plus hauts gradés. Un symbole terrifiant et intimidant, bien sûr, mais le dernier représentant d'une religion agonisante dont la dernière action publique consista à tenter de renverser le puissant et populaire Chancelier Palpatine. Cette ultime trahison pèse encore lourdement sur la mémoire collective impériale et a sali presque irrémédiablement la réputation des Jedi.

Cependant, la déchéance de l'Ordre ne réjouit pas l'ensemble de la population. Les Jedi comptent encore quelques partisans et sympathisants disséminés à travers tout l'Empire. Hélas, étant donné que tout soutien qui leur est porté est assimilé à de la trahison, peu sont prêts à risquer d'être arrêtés et emprisonnés pour défendre une organisation défunte.

DANS L'OMBRE

Si les manifestations publiques du pouvoir la Force sont surtout l'œuvre de Dark Vador, celui-ci est loin d'être le seul adepte du mal au sein des instances dirigeantes de l'Empire. Au fil des ans et dans le plus grand secret, l'Empereur s'est doté de partisans, d'agents et de conseillers, tous adeptes du côté obscur. Et lui-même continue de mener des recherches mystiques. La création de l'Inquisitorius a permis de surveiller et d'exploiter (ou de limiter le cas échéant) les pouvoirs des individus maléfiques les plus talentueux. S'ils sont moins nombreux que ne l'étaient les membres de l'Ordre Jedi, les adeptes du mal remplissent les mêmes fonctions, à savoir faire respecter la loi et l'ordre, mais pour le compte de l'Empire et suivant ses méthodes.

L'EMPEREUR

L'Empereur Palpatine, secrètement connu sous le nom Sith de Dark Sidious, demeure le plus puissant adepte du côté obscur de toute la galaxie. Son pouvoir est peut-être d'ailleurs sans équivalent dans toute l'histoire de son Ordre. Il doit sa réputation d'omniscience à ses talents de politicien, eux-mêmes renforcés par sa capacité de voir l'avenir. Outre ses pouvoirs obscurs, l'Empereur manipule avec habileté la bureaucratie impériale et exploite tout un réseau d'alliés et d'espions en dehors des canaux officiels. Ses capacités de persuasion sont souvent accentuées par le pouvoir de la Force.

Aux yeux du public, Palpatine n'est qu'un politicien extrêmement doué et un empereur redouté. Ses attributs Sith les plus évidents sont dissimulés ou attribués à des blessures causées par l'attaque des Jedi lors de leur soi-disant coup d'État. Le secret de son identité Sith demeure intact.

En privé, de nombreux dignitaires impériaux soupçonnent l'Empereur de cacher quelque chose. Ils s'étonnent de la création de la Zone de sécurité du Noyau Profond et de l'intérêt que porte le souverain à plusieurs planètes de la région, y compris Byss, dont l'existence n'a jamais été avérée. Certains considèrent comme hypocrite ou suspect le fait qu'il tolère les adeptes du côté obscur mais haïsse les Jedi. Toutefois, étant donné que quiconque s'intéresse de trop près aux affaires de l'Empereur semble disparaître mystérieusement, la plupart des individus se contentent de se complaire dans le confort de l'ignorance. Ils préfèrent se prêter aux complexités du jeu politique nécessaire pour sécuriser leurs propres bases de pouvoir.

DARK VADOR

En tant qu'agent personnel de l'Empereur chargé de certains incidents et affaires, Vador occupe une place particulière au sein du gouvernement impérial : il détient un pouvoir et une autorité immenses pour exécuter les ordres directs du souverain. Même s'il paraît parfois subordonné aux Grands Moffs et à d'autres dignitaires importants, ce n'est qu'à la demande de l'Empereur. Vador suscite la peur chez ses subalternes et n'hésite pas à recourir à la Force pour menacer ou éliminer ceux qui l'auraient déçu. Ses ennemis politiques sont une tout autre affaire, qu'il gère avec soin et vigueur.

En tant qu'apprenti de Dark Sidious, Vador continue de développer ses connaissances et ses pouvoirs du côté obscur. Il mène une vendetta personnelle contre les Jedi survivants, et l'Empereur exige souvent qu'il reporte son attention sur des considérations qu'il considère comme plus importantes. Vador est entièrement dévoué à sa mission actuelle, à savoir détruire l'Alliance Rebelle.

LES INQUISITEURS IMPÉRIAUX

Les Inquisiteurs comptent parmi les Impériaux les plus redoutés. Maîtres du côté obscur, ils traquent les utilisateurs de la Force à travers l'espace impérial

et au-delà. À l'image de Vador, et sous son commandement, ils demeurent à l'affût de tout Jedi survivant, qu'ils s'empressent de capturer ou d'anéantir. Les Inquisiteurs s'occupent de récupérer tous les artefacts de l'Ordre qui refont surface, surtout les holocrons et les sabres laser.

Même si les rumeurs abondent à leurs propos, les Inquisiteurs sont des mystères pour la plupart des Impériaux jusqu'au moment où ils les rencontrent à l'occasion d'une enquête. Ils comptent sur cette confidentialité pour susciter la peur chez tous ceux qui ont affaire à eux, amis comme ennemis. Ces adeptes du côté obscur sont très doués pour arracher des aveux aux plus récalcitrants. Seul l'individu le plus aguerri ou discipliné peut bloquer ou dévier leurs tentatives, et généralement, pas plus d'un court instant.

Les Inquisiteurs opèrent en semi-autonomie, et traquent leurs proies avec tous les moyens disponibles. Certains commandent des vaisseaux, des unités de stormtroopers, ou même d'autres agents impériaux. Cependant, leur place dans la hiérarchie du régime n'est pas très claire. On sait juste qu'ils bénéficient de toute l'aide qu'ils pourraient désirer. De plus, personne à part l'Empereur ne connaît leur nombre exact.

Ces individus travaillent rarement en solitaire et emploient des méthodes aussi variées que leurs origines. Certains portent des sabres laser à lame rouge de provenance inconnue, tandis que d'autres préfèrent des armes différentes, parfois même plus exotiques. Leur recrutement et leur formation sont un secret, tout comme leurs origines. Certains seraient des Jedi déchus ou des utilisateurs de la Force qui se seraient ralliés à l'Empire, mais ce ne sont que des spéculations. On sait toutefois qu'il est presque impossible de leur échapper bien longtemps, sans parler de les vaincre au combat.

BUREAU DE SÉCURITÉ IMPÉRIALE

Le Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) a pour mission de soutenir la police et les agences de sécurité à travers l'Empire. Ces membres enquêtent sur les crimes les plus graves, les attaques des Rebelles, les utilisateurs de la Force présumés, les dissidents politiques, et même les affaires de corruption impériale (lorsque cela arrange leurs supérieurs). Les agents du BSI opèrent en uniforme ou sous couverture en fonction des besoins de leur mission. En général, un Rebelle présumé ou un groupe d'insurgés est pris en charge par un ou plusieurs agents, ce qui en fait des personnages récurrents idéaux pour une campagne. De plus, si les PJ l'emportent, la relève est assurée.

Les compétences et les talents des agents du BSI sont très variés. Les moins gradés peuvent se retrouver rapidement surpassés par des combattants aguerris, ou risquer de trahir leur couverture pendant une mission d'infiltration ou de surveillance. Cependant, les éléments les plus élevés dans la hiérarchie s'avéreront sûrement plus vigilants et à même de contrer les plans des PJ.

ORPHNE D'ALEEN

Certains utilisateurs de la Force ont accès à des pouvoirs qui dépassent la compréhension des Jedi et des Sith. Orphne d'Aleen est une mystique qui vit sous la surface de la planète Aleen. Bien que n'étant pas une Aleena elle-même, elle aide à protéger Kindalo, le monde souterrain, contre certains dangers issus du « monde du dessus », comme une infiltration atmosphérique qui pourrait empoisonner les habitants des profondeurs. Elle dispose de l'étonnante capacité de pouvoir se transformer en un essaim de milliers de petites lueurs mystiques afin de voyager librement sous la surface labyrinthique de la planète. Sa façon de protéger Kindalo n'a rien à voir avec la manière qu'ont les Jedi de protéger autrui. Elle contrôle les entrées vers le monde souterrain et vérifie que ceux qui réclament l'autorisation de s'y rendre sont assez sages pour le mériter. Elle offre souvent son conseil sous forme d'énigmes.

De temps à autre, un agent du BSI se voit confier une affaire ou une affectation particulière en raison de considérations politiques. Généralement, il s'agit d'un officier extrêmement compétent et prometteur, une des étoiles montantes du Bureau qu'on a choisie pour rendre service à une personnalité importante du régime impérial. De nombreux agents font preuve d'un dévouement exemplaire envers l'ordre impérial ou d'une ténacité sans faille dans l'exercice de leurs missions, alors que d'autres se contentent du moindre effort, protégés par des hauts gradés au sein de l'organisation. Le MJ devrait se sentir libre de développer la personnalité de chaque agent du BSI utilisé dans sa campagne, surtout s'il compte en faire un personnage récurrent, ou du moins un adversaire intéressant et à la mesure des PJ.

COMPORTEMENT DES CITOYENS

À force d'endoctrinement, la plupart des citoyens impériaux sont persuadés que les utilisateurs de la Force sont dangereux pour eux-mêmes et pour l'Empire. Ils n'hésiteront pas à dénoncer ceux qu'ils soupçonnent d'être sensibles à la Force (ou Rebelles) aux autorités. Même des sympathisants de l'Alliance auront tendance à craindre l'arrestation ou les représailles qu'ils ne manqueraient pas d'encourir en cas d'infraction à la loi impériale.

Les utilisateurs de la Force subissent également la menace de la Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau (COMPORN). Cette complexe organisation civile apporte un soutien radical à l'Empereur et son régime. Les citoyens normaux pourraient simplement détourner le regard dès qu'il s'agit de la Rébellion ou des utilisateurs de la Force, mais la COMPORN garde un œil sur tout le monde. Ses agents et leur influence sur les comportements sociaux ne doivent pas être sous-estimés, même s'ils sont peu appréciés du grand public.

AUTRES TRADITIONS DE LA FORCE

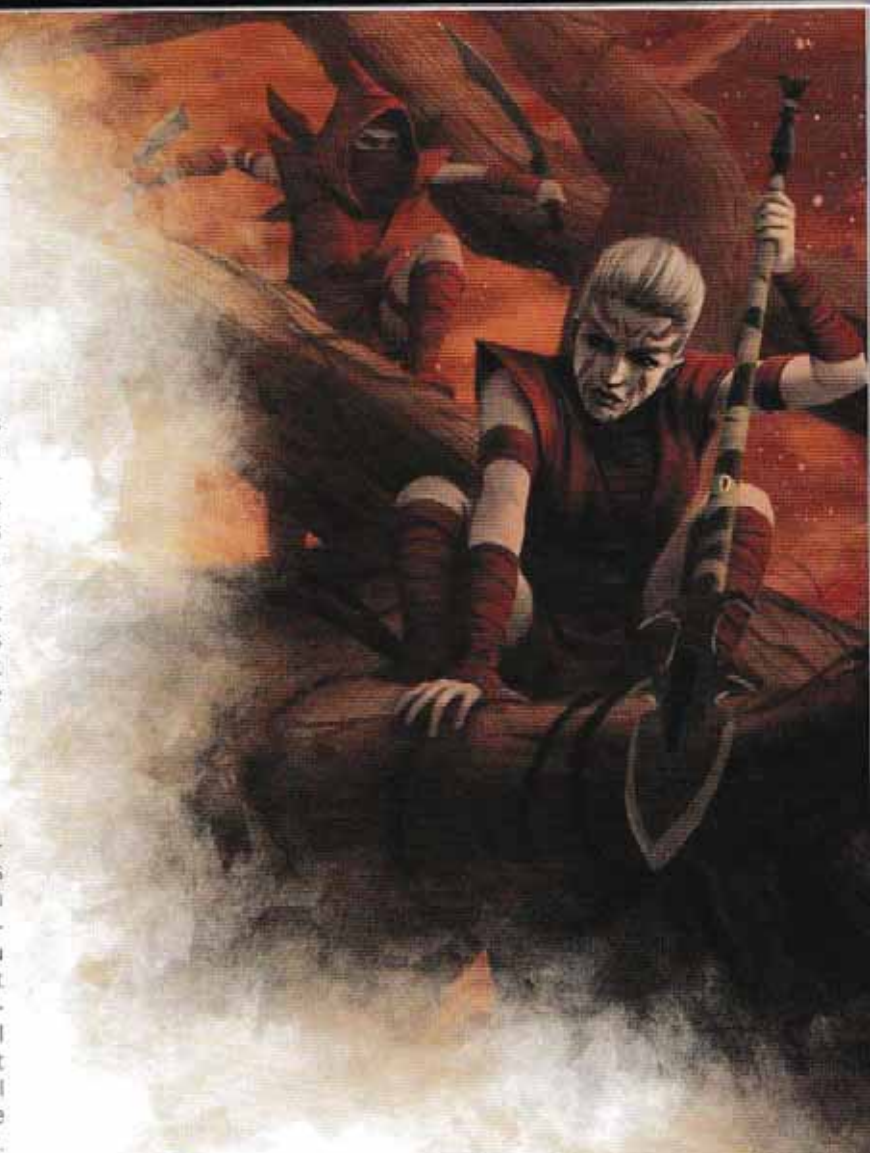
Malgré l'importance prépondérante des philosophies Sith et Jedi, ce ne sont pas les seules traditions de la Force qui existent dans la galaxie. Certains adeptes mystiques ont adopté un autre positionnement sur nombre de sujets, comme la meilleure façon d'employer les pouvoirs de la Force, ou la nature des côtés obscur et lumineux. Ces traditions peuvent avoir pour origine une certaine philosophie, un leader charismatique ou un groupe dissident d'une faction plus célèbre. Certaines ont émergé dans l'isolement, sur des planètes où les Jedi et les Sith étaient inconnus, et une poignée d'entre elles ont même exercé une grande influence sur l'histoire galactique.

SAGES BARAN DO

Cette tradition Kel Dorin compte parmi celles qui se formèrent à l'écart des philosophies Jedi et Sith. Les sages Baran Do avaient la faculté de prédire le danger au moyen de visions contrôlées qui leur montraient des lieux lointains ainsi que des événements majeurs de l'avenir ou du passé. Leur maîtrise et la précision de ce pouvoir étaient telles qu'elles leur permettaient d'enquêter sur des activités criminelles et d'empêcher les catastrophes. Au fil du temps, les Sages finirent par se voir profondément impliqués dans les affaires et le gouvernement des Kel Dor. En définitive, la venue des Jedi priva la tradition de nouvelles recrues, et elle disparut presque entièrement. Paradoxalement, cela sauva la vie aux quelques Sages encore en activité sur Dorin ; ils échappèrent ainsi aux purges ordonnées par l'Empereur. (Voir page 371 pour de plus amples informations sur les Sages Baran Do.)

LES MAÎTRES DAGOYENS

Les Maîtres Dagoyens sont des moines utilisateurs de la Force qui dirigent la planète Bardotta. Très puissants, ils administrent leur monde sous la direction d'une reine également maîtresse des arts mystiques. Malgré la puissance de leur lien avec la Force, ils ne s'y connectent que de manière passive. Ce ne sont pas des guerriers : ils se concentrent sur l'intuition, le savoir et l'harmonie de l'univers. Les Jedi ne sont pas les bienvenus sur Bardotta, car les Maîtres Dagoyens les ont autrefois accusés de « voler » les enfants de ce monde. En dépit de leur passivité, les Maîtres Dagoyens ne sont pas insensibles au côté obscur. Jadis, l'un de leurs clans vénérait Malmoural, un ancien démon de leur foi, et il se peut qu'une poignée de ses adeptes subsiste dans la clandestinité.



SORCIÈRES DE DATHOMIR

À l'aube de l'histoire galactique, de nombreuses espèces développèrent la faculté d'employer la Force sans en comprendre la nature, les dangers et la meilleure manière de la contrôler. Sur certains mondes, ces premiers utilisateurs furent appelés Sorciers ou Sorcières de la Force, ou affublés de sobriquets semblables. Ils attribuaient leurs pouvoirs à la magie et croyaient souvent qu'ils étaient les seuls à les posséder. La plupart découvrirent les côtés obscur et lumineux, et certains se mirent à adhérer à l'un ou à l'autre en fonction de leur moralité et de leurs buts. Les Sorciers et Sorcières de la Force qui plongèrent dans le côté obscur pour apprendre et étudier son exceptionnelle alchimie ne tardèrent pas à basculer complètement, ce qui les rendit d'autant plus dangereux.

À mesure que la civilisation galactique s'étendait, les idéaux et les enseignements des Jedi et des Sith se propageaient. Les utilisateurs de la Force se trouvaient plus ou moins attirés vers l'un ou l'autre des Ordres, abandonnant les anciennes traditions au profit du pouvoir et de la connaissance offerts par les adeptes les plus

expérimentés. Au bout d'un moment, les Sorciers de la Force faillirent disparaître des mondes de la République et des sociétés technologiquement avancées.

Cependant, des poches isolées continuèrent d'ignorer les Jedi ou s'opposèrent purement et simplement à leurs idéaux, surtout les groupes liés au côté obscur. Après des millénaires de développement, certains étaient passés maîtres dans l'art d'utiliser l'alchimie de la Force ainsi que ses autres pouvoirs. Quand les Jedi les découvrirent, ils tentèrent de recruter leurs membres pour leur faire prendre conscience des dangers qu'ils n'avaient peut-être pas identifiés ou compris. Mais parfois, ils se contentèrent simplement de les surveiller afin de détecter tout signe d'un basculement vers le côté obscur.

LES SŒURS DE LA NUIT DE DATHOMIR

Le groupe le plus connu de Sorcières de la Force est celui des Sœurs de la Nuit de la planète Dathomir (voir page 367). On ne sait pas grand-chose sur leur histoire ou leur effectif, mais certains pensent que les premiers clans ont été fondés par un Jedi renégat exilé sur la planète à une époque lointaine. La dirigeante des Sœurs de la Nuit, appelée « Mère », excelle dans l'art de manipuler la Force grâce à l'alchimie, ainsi qu'au moyen de sorts et d'incantations apparemment magiques, le tout sous un voile de mysticisme et d'apparat.

Pendant la Guerre des Clones, les Sœurs de la Nuit et le clan masculin qui leur était inféodé, les Frères de la Nuit, ont joué un rôle clé dans de nombreux événements majeurs. Leur puissant guide spirituel, Mère Talzin, manipula ses subordonnés et ses alliés afin d'apporter momentanément de l'aide aux Séparatistes et au Comte Dooku. (Voir page 387 pour en savoir plus sur la Guerre des Clones.) Sa maîtrise du côté obscur additionnée à celle de son clan fut à l'origine de nombre d'exploits sinistres : les Sœurs de la Nuit avaient la capacité de faire apparaître des objets de nulle part, et de métamorphoser ou de renforcer des êtres vivants. Elles parvinrent même à relever des cadavres pour se protéger des représailles des Séparatistes. En outre, Mère Talzin sauva Dark Maul de la mort et de la folie : elle se servit de la magie pour lui forger des jambes mécaniques, remplaçant celles qu'il avait perdues lors de son duel contre Obi-Wan Kenobi.

Quand Talzin et son assassin, Asajj Ventress, tentèrent de tuer le Comte Dooku, le Seigneur Sith répliqua en envoyant ses armées anéantir les Sœurs de la Nuit. On ne connaît pas le nombre exact de survivantes, même si la rumeur affirme que Talzin et Ventress auraient échappé à la mort. Dans tous les cas, peu d'individus sont prêts à se rendre sur Dathomir pour percer le mystère des Sœurs de la Nuit tant cette planète est sombre et troublante.

ARTEFACTS OUBLIÉS DE LA FORCE

Aussi loin que remonte l'utilisation de la Force dans la galaxie, ses adeptes ont créé des artefacts susceptibles de la stocker et de la canaliser. Les Jedi, les Sith et de nombreuses sectes isolées employaient de tels objets, et aujourd'hui encore, nombreux sont ceux qui gisent dans des tombeaux ou sont exposés dans des musées. L'Empereur lui-même disposerait d'immenses entrepôts remplis d'artefacts de la Force qui datent pour certains d'avant la fondation de la République.

Ces artefacts se présentent sous diverses formes : un holocron Jedi ou un livre de sorts Sith servent à transmettre un savoir aux générations futures tandis que les amulettes et les armures améliorent le lien d'un adepte avec la Force et lui confèrent des pouvoirs uniques. Les armes imprégnées d'énergie mystique sont plus efficaces et se révèlent souvent indestructibles. Enfin, les cristaux de Force sont employés pour former le cœur de certaines armes, armures et amulettes.

LES HOLOCRONS

Les holocrons sont des appareils alimentés par la Force, servant à stocker et à transmettre des informations, et utilisés à la fois par les Jedi et les Sith. On accède à leur contenu par le biais d'un gardien holographique, porteur d'une partie de l'essence de leur créateur. Ce gardien ne transmet ses informations qu'à ceux qu'il juge dignes de cet honneur, ce qui le conduit souvent à tester leur personnalité ou leur communion avec la Force.

L'HOLOCRON DE DUCTAVIS

Il y a plus de onze mille ans, Biel Ductavis, Grand Maître Jedi et Chancelier Suprême de la République, créa son holocron, qui fut stocké sur Ossus après sa mort. Malheureusement, les Jedi qui évacuèrent la planète sept millénaires plus tard ne purent pas accéder à son caveau, et même le souvenir de son existence se perdit. Cet holocron contient de nombreuses informations sur l'ancienne République, et s'il était découvert, son contenu inestimable pourrait permettre aux chercheurs de réécrire l'histoire galactique, et même de redécouvrir des planètes mythiques comme Had Abbadon, Lettow et Tython.

AMULETTES, MÉDAILLONS ET AUTRES

De nombreuses traditions avaient coutume d'insuffler de l'énergie mystique dans des bijoux et autres objets. Un grand nombre d'amulettes, de couronnes, de casques, de masques, de médaillons et de talismans furent ainsi imprégnés par la Force afin de disposer de pouvoirs spéciaux une fois portés. Même si les capacités potentiellement offertes sont très nombreuses, elles s'avèrent souvent liées à la télépathie, surtout aux effets d'illusions et de manipulation mentale. Les Sœurs de la Nuit de Dathomir et les adeptes de Tyia se montraient particulièrement doués pour créer des amulettes.

L'AMULETTE D'INFLUENCE

Cet artefact du côté obscur est relativement simple à créer pourvu que l'on dispose des instructions nécessaires. Le porteur de ce bijou obéit aveuglément aux ordres de celui qui le lui offre. Dark Tyranus créa une telle amulette pendant la Guerre des Clones à partir d'un simple collier gungan. Un des agents du Comte l'offrit au boss Lyonie, en insinuant que la porter ferait de lui un meilleur chef pour les Gungans. Plus tard, les machinations de Dooku faillirent permettre aux Séparatistes de conquérir Naboo.

LES ARMURES DE LA FORCE

Imprégner les armures au moyen de la Force est une tradition très ancienne chez les Sith, et elle s'est étendue à d'autres adeptes au fil du temps. Les armures de la Force peuvent améliorer la protection de leurs utilisateurs et dans certains cas, conférer des effets similaires à ceux des amulettes. Il peut s'agir d'armures complètes ou simplement de certains éléments recouvrant les mains ou les bras, comme un anneau, un brassard, un bracelet, un gantelet ou même une robe de Jedi.

LE GANTELET DE CRASSUS

Créé par un ancien Seigneur Sith connu pour sa cupidité, le Gantelet de Crassus se porte sur la main gauche. La personne qui le revêt bénéficie d'une poigne de fer, et lorsqu'elle recourt à la Force pour attirer un objet vers elle, sa puissance télékinétique est multipliée par dix. Le Gantelet de Crassus est censé se trouver dans le tombeau perdu du Seigneur Crassus, dans la vallée des Seigneurs Noirs.

LES PARCHEMINS SITH

L'ancienne technique Sith pour créer un holocron était longue et complexe. En outre, elle n'était pas connue de tous les Seigneurs Noirs. Une méthode bien plus simple consistait à graver les informations que l'on voulait conserver ou transmettre sur des tablettes en pierre, puis à les imprégner d'énergie mystique. Cette technique fut ensuite améliorée pour fonctionner sur des pages de parchemins, souvent reliées sous forme de livres ou de grimoires.

Ces parchemins révèlent télépathiquement au lecteur les secrets qu'ils contiennent quand ils sont tenus en main et lus à voix haute. Ils ne procurent pas seulement une compréhension académique d'un sujet, mais transmettent aussi une certaine dose d'expérience pratique. Les adeptes peuvent les utiliser pour s'approprier de nouveaux pouvoirs de la Force ou pour apprendre à créer des artefacts alimentés par elle.

LE GRIMOIRE DE BROODICA

D'après la légende, la Dame Noire Broodica comptait parmi les fondateurs de l'Ancien Empire Sith. Broodica était obsédée par le pouvoir contenu dans les anciens parchemins des Sith. Quand les exilés s'emparèrent de Ziost, elle entreprit de récupérer autant de parchemins et de tablettes que possible et les compila dans un énorme grimoire. Une serrure spéciale, conçue par Broodica et fonctionnant comme un gardien d'holocron, scelle l'ouvrage.

LES ARMES IMPRÉGNÉES DE LA FORCE

Le sabre laser fut l'arme emblématique des ordres Jedi et Sith pendant la majeure partie de leur histoire. Une partie de son rituel de création comprenait une longue période de communion avec la Force afin de transformer l'arme en une extension de son utilisateur. De nombreuses traditions développèrent un procédé métallurgique pour imprégner des armes plus conventionnelles, des épées ordinaires pour la plupart, au moyen d'énergie mystique. Ces armes forgées avec l'aide de la Force étaient assez puissantes pour dévier des tirs de blaster et parer des sabres laser. On dit même qu'elles possédaient un tranchant surnaturel.

LES LAMES DU GRAND MAÎTRE PINA

Cette paire de lames longues et légèrement incurvées, nimbées d'une légère aura émeraude, disposait de gardes incrustées de joyaux verts. Awdrista Pina les conçut dans les anciennes forges de Vur Tepe. On raconte qu'elles auraient fauché Xendor en personne, le chef des Légions de Lettow. L'arme fut perdue lorsque Pina disparut en traquant les Légionnaires survivants dans les Régions Inconnues.

CRISTAL DE LA FORCE

Les cristaux de la Force peuvent être d'origine naturelle et, dans de très rares cas, produits synthétiquement par certains adeptes. Le plus souvent, ils sont utilisés pour fabriquer des sabres laser et quelques-uns peuvent conférer d'autres avantages en plus de concentrer l'énergie de l'arme. Les cristaux de la Force sont également importants dans tous les processus de création d'artefacts : la plupart des objets imprégnés d'énergie mystique ont besoin d'eux pour concentrer leur pouvoir. On retrouve des pierres taillées (en forme de boules, de billes ou d'yeux) ou de simples fragments incrustés sur des baguettes ou des sceptres. Néanmoins, certains cristaux sont employés sous forme naturelle comme artefacts de la Force. Les Jedi utilisaient des joyaux de soin, tandis que les Sith et les Sorcières de Dathomir recouraient fréquemment à ces gemmes pour des usages bien plus sinistres. Ces cristaux étaient notamment utilisés pour absorber et stocker l'énergie de la Force générée par des sacrifices de masse, afin de pouvoir la déchaîner plus tard.

LA BOULE DE CRISTAL DE MÈRE TALZIN

La puissante dirigeante des Sœurs de la Nuit utilisait une sphère de cristal de la taille d'une balle de shockball pour pratiquer certains rituels ésotériques. Cet objet semblait contenir des vrilles d'énergie qui vibraient d'une lueur orange. En scrutant les profondeurs de la sphère, Mère Talzin voyait l'avenir et les événements qui se déroulaient à l'autre bout de la galaxie.



XII
ADVERSAIRES

« C'est plus une machine qu'un homme, maintenant. Il est malhonnête et mauvais. »

– Obi-Wan Kenobi

La galaxie est si vaste qu'elle paraît infinie, et elle s'avère peuplée d'une incroyable diversité d'êtres doués d'intelligence vivant sur des millions de planètes habitables. Un grand nombre de civilisations ont pris la route des étoiles, et depuis les gigantesques métropoles du Noyau jusqu'aux ports fantômes les plus sordides de la Bordure, la diversité des formes de vies paraît stupéfiante, même aux voyageurs galactiques les plus aguerris. Des individus de toutes formes et de toutes tailles travaillent, complotent et jouent ensemble, mais si une grande partie d'entre eux sont capables de surmonter leurs différences au nom de la paix et de la prospérité, il y en a tout autant qui sont prompts à dégainer blasters, épées ou autres armes plus exotiques à la moindre contrariété. Dans la galaxie, les conflits relèvent de la routine.

Les aventuriers qui fréquentent la Bordure, les bêtes monstrueuses sorties des pires cauchemars des xénologues, les forces impériales tyranniques, les criminels désespérés, minables ou organisés : voilà entre autres ce qui attend ceux qui voyagent le long des hypervoies. Chaque rencontre peut s'avérer mortelle et un homme averti en vaut deux : la violence est une possibilité, voire une certitude…

Dans **Force et destinée**, les personnages seront amenés à croiser le chemin de trois grands types d'adversaires à travers la galaxie. Si quelques variantes sont possibles, ces grandes catégories comptent les sbires, les rivaux et les Némésis.

SBIRES

Les **sbires** sont les PNJ les plus courants de l'univers de *Star Wars*. Ce sont des anonymes, qui jouent les gros bras durant les rencontres. Seul, un sbire ne représente pas une réelle menace et a peu de chances face à un PJ. Hélas, ils ont à tendance à opérer par petits groupes pour accroître leur efficacité.

En général, ils ne représentent qu'un obstacle mineur pour la majorité des personnages, une épreuve placée là pour retarder le groupe dans l'accomplissement d'un objectif contraire aux intérêts d'un ennemi plus puissant. Dotés d'un seuil de blessure inférieur à celui des autres PNJ, ils résistent rarement à un ou deux coups au but. Le MJ peut utiliser les sbires comme adversaires, soit de manière individuelle, soit en groupe. Mais à moins qu'un sbire isolé dispose d'une valeur de 3 ou plus dans une caractéristique utile en combat, ses chances de réussite lors d'un test sont minimes. Opposer le groupe à un sbire isolé se justifie uniquement si le MJ souhaite présenter un défi facile aux héros. Le plus souvent, les sbires sont utilisés en groupe, comme décrit plus loin dans la présente section.

RÈGLES PROPRES AUX SBIRES

Certaines règles spécifiques renforcent le statut peu enviable de « chair à blaster » des sbires.

- **Sauf indication contraire, les sbires ne subissent pas de stress.** Quand un sbire se voit infliger du stress, il subit à la place un nombre égal de points de blessure. Par ailleurs, les sbires ne peuvent pas *délibérément* subir de stress. Lorsqu'un sbire est mis hors de combat parce que son seuil de blessure est dépassé, il appartient donc au MJ de décider s'il est neutralisé ou mort en fonction des circonstances.
- **Les sbires n'ont pas de compétences.** L'absence de rang de compétence rend les sbires sensiblement plus faibles que les PJ. Ils peuvent néanmoins compenser cet inconvénient en agissant en groupe. Les profils des sbires dressent la liste des compétences dans lesquelles ils gagnent des rangs quand ils agissent en groupe.
- **Les sbires peuvent combattre en groupe.** Comme indiqué précédemment, le MJ n'est pas tenu de déployer des sbires sous forme de groupe, mais cela présente tout de même plusieurs avantages : les sbires sont plus dangereux et les combats sont simplifiés, tout en permettant au MJ d'y inclure un grand nombre d'adversaires. Un groupe ne peut être composé que de sbires d'un même type. Le groupe de sbires partage un même seuil de blessure, égal à la somme de leurs seuils respectifs. (Un groupe de trois stormtroopers dotés chacun d'un seuil de blessure de 5 dispose d'un seuil de 15.) Chaque fois qu'un membre du groupe subit des points de blessure, celles-ci sont appliquées au seuil total. Les membres du groupe sont éliminés un par un, chaque fois que le total de points de blessure du groupe atteint le seuil individuel des sbires qui le composent. Dans notre exemple, quand le groupe de stormtroopers subit 5 points de blessure, l'un des sbires est vaincu. Quand les personnages attaquent un groupe, ils s'en prennent à l'unité entière, pas à l'un ou l'autre de ses représentants. De même, les sbires effectuent une attaque par groupe, pas par individu. Œuvrer en groupe permet aux sbires d'utiliser certaines compétences. Un groupe de sbires bénéficie d'un rang de compétence pour chaque membre au-delà du premier, à condition que la compétence figure dans la liste de leur profil. Ainsi, un groupe de quatre stormtroopers a-t-il trois rangs (ils sont trois en plus du premier) dans chacune de ses compétences de groupe chaque fois que l'unité est amenée à effectuer un test.
- **Les sbires sont tués par les blessures critiques.** Quand un sbire subit une blessure critique, il est immédiatement tué (ou neutralisé). Quand il s'agit d'un groupe, celui-ci subit l'équivalent du total de points de blessure d'un de ses membres : l'un des sbires de l'unité est directement neutralisé ou tué.

RIVAUX

Les **rivaux** sont plus dangereux que les sbires, mais restent inférieurs à de nombreux personnages. Très similaires aux PJ par bien des aspects, les rivaux sont généralement plus doués et mieux entraînés que les sbires. Ils possèdent des compétences et agissent de manière individuelle plutôt qu'en groupe. Pour autant, ils sont moins redoutables que les PJ, et possèdent rarement plus de deux ou trois rangs dans une même compétence.

RÈGLES PROPRES AUX RIVAUX

Les rivaux observent les mêmes règles que les PJ, exception faite de ce qui suit.

- **Les rivaux subissent des blessures critiques normalement.** Néanmoins, quand le seuil de blessure d'un rival est dépassé, il peut être tué (ou neutralisé) instantanément, à la discrétion du MJ.
- **Les rivaux ne subissent pas de stress.** Quand un rival se voit infliger du stress, il subit à la place un nombre égal de points de blessure. Les rivaux peuvent utiliser des capacités et effets leur infligeant du stress ; celui-ci est alors converti en autant de points de blessure. N'oubliez pas que, ne subissant pas de stress, les rivaux n'en récupèrent pas. Tout comme un sbire, un rival neutralisé peut être déclaré mort ou inconscient selon les circonstances, au bon vouloir du MJ.

Même si ce n'est pas la norme, le MJ peut décider d'opérer un suivi du stress de certains rivaux. Cela entraîne un surplus de travail pour lui, mais permet en contrepartie de renforcer certains rivaux qui jouent un rôle important dans l'intrigue. En résumé, cela permet au MJ d'obtenir des PNJ de type Némésis, mais dotés de caractéristiques inférieures.

NÉMÉSIS

Les **Némésis** représentent le reflet des PJ. Ils leur sont identiques sur presque tous les plans, et peuvent même s'avérer plus puissants, ce qui est nécessaire pour constituer une menace crédible face à un groupe entier. Ils disposent habituellement d'un certain nombre de talents, ainsi que de caractéristiques et compétences élevées, sans oublier leur matériel, souvent aussi performant que celui des PJ les mieux équipés. Les Némésis subissent du stress et des blessures de façon tout à fait normale, et ne sont pas concernées par les règles spéciales des autres types de PNJ.

LISTE D'ADVERSAIRES

Les pages qui suivent contiennent des adversaires mis à disposition des MJ pour leurs aventures. Ils sont divisés en plusieurs groupes en fonction de leurs affiliations et motivations. Le profil de chaque adversaire comprend les entrées suivantes :

- **Nom** : le nom ou type de l'adversaire, ainsi que sa catégorie (sbire, rival ou Némésis).
- **Description** : courte présentation de l'adversaire.
- **Caractéristiques** : les six caractéristiques de base de l'adversaire.
- **Encaissement, défense et seuils** : la valeur d'encaissement de l'adversaire, sa défense (au corps à corps et à distance) et ses seuils de blessure et de stress. Seules les Némésis ont un seuil de stress. Si le MJ souhaite attribuer un seuil de stress à un rival, il convient d'attribuer à celui-ci la même valeur que celle du seuil de blessure.
- **Compétences** : les compétences (éventuelles) de l'adversaire. Dans le cas d'un sbire, elles ne s'appliquent qu'au sein d'un groupe.
- **Talents** : les talents (éventuels) de l'adversaire.
- **Capacités** : les capacités spéciales qui ne sont ni une compétence ni un talent.
- **Équipement** : le matériel de l'adversaire. Cette entrée ne détaille que l'équipement important (armes, armure, appareils vitaux). Les éléments de type vêtements, comlink, pièces de rechange, bâtons luisants et autres, même absents de la liste, sont présents à la discrétion du MJ. Tous les bonus dus à l'équipement ont déjà été ajoutés au profil.

Il convient de noter que les adversaires n'obéissent pas toujours aux mêmes règles que les PJ. Ces profils ayant été conçus dans une optique de simplicité d'utilisation, certaines informations non essentielles sont parfois omises. Par exemple, le Trouveur Gand a un encaissement supérieur à sa Vigueur alors qu'il ne porte pas d'armure. Cela s'explique par sa résistance innée. Cependant, ce n'est pas indiqué par une règle spécifique. La supériorité de la valeur d'encaissement se suffit à elle-même.

HABITANTS DE LA BORDURE

Pour les habitants du Noyau, le simple nom de Bordure évoque la criminalité et le danger. L'idée que la Bordure Extérieure n'est rien qu'une frontière où règne l'anarchie n'est pas totalement vraie. Cependant, les franges de la galaxie fourmillent de pirates, de contrebandiers, d'aventuriers et de bons à rien. Pour chaque monde de ces régions dirigé par l'Empire ou des sociétés commerciales, il existe une dizaine de planètes qui foisonnent d'occasions en or et de périls pour qui ose se frotter aux nombreuses fripouilles qui hantent les bas-fonds.

CHASSEUR DE GROS GIBIER [NÉMÉSIS]

La Bordure Extérieure regorge de mondes dangereux, peuplés d'innombrables créatures effrayantes. Les chasseurs de gros gibiers s'attaquent aux plus imposantes et menaçantes d'entre elles. Habitués à opérer aux confins de la civilisation, ils explorent les jungles les plus denses, les déserts les plus arides, et s'aventurent même dans les profondeurs des mondes aquatiques pour traquer puis tuer ou capturer les bêtes les plus féroces de la galaxie. Certains sont employés par des colonies ou des propriétaires terriens pour éliminer de dangereux prédateurs. D'autres fournissent une quantité inépuisable de créatures dangereuses et exotiques destinées à combattre dans les fosses de combats et les arènes de gladiateurs. Enfin, certains chassent pour le sport en savourant la décharge d'adrénaline qui les parcourt chaque fois qu'ils tuent. Les chasseurs de gros gibier sont des adversaires redoutables, surtout quand les circonstances les poussent à traquer les proies les plus dangereuses : les autres créatures dotées d'intelligence.



Compétences : Calme 3, Connaissance (Xénologie) 2, Corps à corps 3, Discrétion 3, Distance (armes lourdes) 4, Perception 3, Pilotage (planétaire) 2, Survie 4

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Chasseur-né (une fois par partie, le PNJ peut relancer 1 test de Perception ou de Vigilance), Proie du chasseur (le chasseur de gros gibier peut entreprendre une action de Proie du chasseur pour effectuer un **test de Survie Difficile [◆◆◆]** ; en cas de succès, il améliore un dé d'aptitude de toutes ses attaques effectuées contre une cible à portée longue jusqu'à la fin de son prochain tour)

Capacités : Maître de la faune (améliore 1 dé d'aptitude des tests de combats effectués contre les animaux sauvages), Vaillance bestiale (ajoute □□ pour résister à la peur contre des créatures sauvages)

Équipement : fusil blaster à lunette longue portée (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée extrême ; réduit de 1 la difficulté des tests de combat à portée longue ou extrême), couteau de combat surdimensionné (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact), vêtements renforcés (défense +1, encaissement +1), ceinture multi-usages, chargeurs de rechange, kit de survie

MUSICIEN BITH [SBIRE]

Originaire de la planète Clak'dor VII, dans la Bordure Extérieure, les Bith sont des humanoïdes très évolués qui ont passé des millénaires à développer leur esprit afin d'augmenter leurs capacités de pensée abstraite au travers du langage, de la logique, des mathématiques et de la musique, tout en maîtrisant leur peur et leur agressivité. Ceci a donné naissance à un pacifisme inné et à une réputation d'excellents programmeurs, ingénieurs et musiciens. Les Bith ne dorment pas, car ils n'ont besoin que de brèves périodes de méditation pour se reposer. Cette particularité s'avère particulièrement utile pour tous ceux qui poursuivent des carrières dans les cantinas et boîtes de nuit de la Bordure ouvertes 24 h/ 24. On trouve des musiciens de cette espèce dans tous les lieux dédiés au divertissement.



Compétences (en groupe uniquement) : Calme, Charme, Perception
Talents : aucun
Capacités : Sens aiguisés (ajoute ■ à tous les tests de Perception)
Équipement : Instrument de musique



ÉCLAIREUR D'HYPERVOIE [RIVAL]

Aussi vaste que soit l'Empire, il est loin d'englober toute la galaxie. Même si de nombreuses hypervoies ont été établies, il reste à explorer d'innombrables routes reliant les étoiles. C'est dans l'immensité de ces espaces inconnus, aux confins et au-delà des cartes, qu'évoluent les éclaireurs. Ces êtres courageux sont constamment à la recherche des planètes inexplorées ou de routes stellaires non cartographiées, et nombre d'entre eux ne ménageront pas leur peine pour revendiquer la découverte de nouvelles routes ou de mondes inconnus.



Compétences : Artillerie 2, Astrogation 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 2, Distance (armes légères) 1, Mécanique 2, Pilotage (espace) 3
Talents : Cartographie de la galaxie 3 (les explorateurs d'hypervoie retirent ■■■ à tous les tests d'Astrogation ; les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), datapad, vaisseau éclaireur

SOLDATS DE DÉFENSE PLANÉTAIRE [SBIRE]

La plupart des planètes, même celles détenues par l'Empire, maintiennent une force de miliciens ou des troupes de défense locale. Malgré un entraînement et un équipement inférieurs à celui des membres de l'Armée Impériale, ces troupes sont toujours prêtes à repousser les pirates ou autres pillards. Certaines exercent diverses fonctions policières locales, tandis que d'autres peuvent mener des opérations militaires de plus grande envergure.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), 2 grenades à fragmentations (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1 ; Souffle 6), Veste blast (encaissement +1)

PILOTE DE MODULE [RIVAL]

Les pilotes de module risquent leur vie dès qu'ils se lancent dans une course à bord de leurs vaisseaux à réaction antigravitationnels propulsés par deux énormes moteurs à turbine. Ces compétitions extrêmement dangereuses impliquent des appareils qui sillonnent les régions les plus reculées à des vitesses fulgurantes. Interdites par l'Empire, elles sont considérées comme une activité clandestine, ce qui signifie que chaque participant est assimilé à un criminel.



Compétences : Calme 3, Mécanique 3, Pilotage (planétaire) 4, Système D 2
Talents : Pilote chevronné 1 (retire ■ à tous ses tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace). Pleins gaz (le PNJ entreprend une action de Pleins gaz ; il effectue un **test de Pilotage Difficile [◆◆◆]** pour augmenter de 1 la vitesse maximale de son engin pendant 3 rounds)
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), trousse à outils, module de course

AGENT DE POLICE PROVINCIAL [SBIRE]

En général, l'application des lois au quotidien ne revient pas aux stormtroopers. La plupart des régions et des municipalités font appel à de la main-d'œuvre locale pour maintenir la paix, enquêter sur des activités criminelles et protéger les citoyens de toute menace éventuelle. La manière dont ils sont organisés et leur niveau de compétence sont aussi variés que les mondes qu'ils surveillent. En général, les agents provinciaux sont dotés d'armes et armures légères : leur meilleur atout reste le comlink qu'ils portent pour appeler des renforts en cas de besoin.



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Distance (armes légères), Perception, Vigilance
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 2), armure de police (encaissement +1), comlink (de poche)

TROUVEUR GAND [RIVAL]

Peu communs en dehors de leur monde natal, les Trouveurs Gand comptent parmi les traqueurs et chasseurs les plus doués de la galaxie. Leur capacité presque surnaturelle à traquer leurs proies à travers le brouillard d'ammoniac de Gand participe à la rumeur selon laquelle les Trouveurs auraient un lien avec la Force. En fait, la plupart d'entre eux ne bénéficient pas d'une sensibilité mystique, mais plutôt de sens aiguisés et d'un esprit analytique qui leur permettent de deviner les intentions de leur proie d'après les plus petits indices, comme une empreinte de pas ou une branche cassée.



Compétences : Athlétisme 2, Coordination 2, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Perception 3, Survie 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pisteur chevronné 2 (retire ■■ aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduit de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.)
Capacités : Respirateur d'ammoniac (un Gand respire de l'ammoniac et doit donc employer un respirateur. S'il se retrouve exposé à de l'oxygène, on traite l'environnement comme une atmosphère dangereuse de niveau 8.)
Équipement : fusil blaster à lunette longue portée (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réduit de 1 la difficulté des tests de combat à portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), macrojumelles



MARCHAND TOYDARIAN [RIVAL]

Principalement répandus dans l'Espace Hutt, les Toydarians traficotent, négocient, et facilitent les échanges dans presque tous les spatioports de la Bordure. Ces bipèdes disgracieux munis d'une trompe ont beau arborer de petites ailes qui semblent inadaptées à leur corpulence, on les voit souvent se déplacer au-dessus du sol. Le secret de leur légèreté tient aux gaz naturels produits par leur organisme. Les Toydarians sont réputés être d'excellents marchands et commerçants, et des négociateurs avisés.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Négociation 2, Perception 3, Tromperie 3, Système D 2
Talents : Négociateur-né (une fois par session de jeu, peut relancer un test de Négociation ou de Calme), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui prennent le marchand toydarian pour cible)
Capacités : Gabarit 0, Sustentation (les Toydarians n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire lorsqu'ils se déplacent en terrain difficile)
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), cubes du destin pipés, tablette de données

MÉCANICIEN UGNAUGHT [SBIRE]

Ouvriers infatigables, les Ugnaughts ont été emmenés aux confins de la galaxie par des esclavagistes qui exploitent leur dévouement au travail. Même asservis, les Ugnaughts n'ont pas oublié les coutumes de leur société et s'appuient sur une riche tradition orale pour préserver leur héritage.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Mécanique, Résistance
Talents : aucun
Capacités : Gabarit 0, Têtu et fiable (retire ■ à tous les tests)
Équipement : hydrocompresseur géant (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement), vêtements robustes (encaissement + 1), trousse à outils, ceinture multi-usages

PÈGRE GALACTIQUE

Même une galaxie soumise à une tyrannie regorge de coins sombres où la pègre règne en maître. Tous les spatioports fourmillent de petits truands, et le crime organisé est si prospère que les gros bonnets du syndicat du Soleil Noir vivent comme des ploutocrates au sein de sociétés tout à fait « légales ». Certains vont jusqu'à affirmer que la contrebande, l'esclavagisme et le commerce des épices constituent une économie souterraine aussi puissante que le commerce officiel de l'Empire.

ESCROC [RIVAL]

Charismatique et beau-parleur, l'escroc est le sujet de bien des holodrames, mais en réalité, ceux qui vivent de l'art de l'arnaque préfèrent passer totalement inaperçus. Leurs plans vont de la simple triche aux escroqueries les plus complexes impliquant des dizaines d'agents, d'habiles déguisements et de fausses identités. Cependant, l'objectif est le même : amasser le plus de crédits possible en s'assurant que leurs pigeons ne s'aperçoivent jamais qu'ils ont été dupés.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Magouilles 2, Perception 3, Tromperie 3
Talents : Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui prennent l'escroc pour cible), Persuasion 1 (retire ■ à tous les tests de Tromperie ou de Magouilles)
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), brouilleur de senseurs, trousse de déguisement

CHASSEUR DE PRIMES AFFILIÉ [RIVAL]

Les âmes compatissantes ne sont pas attirées par ce genre d'emploi. Si beaucoup de chasseurs de primes gagnent correctement leur vie en travaillant pour l'Empire, il en existe autant, sinon plus, qui décident de travailler pour des sociétés, des citoyens ou des organisations criminelles afin de gagner les crédits et la réputation qu'ils convoitent. La plupart des chasseurs de primes voient les individus sensibles à la Force comme des sources de revenus faciles et n'ont aucun scrupule à les livrer à l'Empire.



Compétences : Calme 2, Corps à corps 1, Discrétion 1, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Survie 2, Système D 2
Talents : Arme en main (peut dégainer ou rengainer une arme au prix d'une broutille), Pisteur chevronné 2 (retirez ■■ aux tests effectués dans le but de suivre ou de trouver des traces ; les tests de Survie effectués pour pister une cible prennent moitié moins de temps que la normale)

Capacités : aucune
Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), 2 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Munitions limitées 1, Souffle 8), bolas (Distance [armes légères] ; dégâts 2 ; portée courte ; Enchevêtrement 3, Munitions limitées 1, Renversement), vêtements renforcés (défense +1, encaissement +1), réacteur dorsal, ceinture multi-usages

MARCHAND D'ESCLAVES HUTT [NÉMÉSIS]

Peu d'espèces dans la galaxie sont aussi détestées et craintes que les Hutts. Ces créatures massives ont la mainmise sur le milieu de la pègre de la Bordure Extérieure. Les Hutts marchands d'esclaves font de formidables adversaires et la puissance de leur volonté les immunise contre certains pouvoirs de la Force.



Compétences : Calme 4, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 4, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 3, Négociation 5, Résistance 5, Sang-froid 3, Système D 5, Tromperie 4
Talents : Dur au mal 3 (-30 au résultat d'une blessure critique réussie contre le Hutt), Intimidant 3 (le marchand d'esclaves Hutts peut subir jusqu'à 3 points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition qu'il effectue, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui le prennent pour cible)
Capacités : Maladroit (lourds et très forts physiquement, les Hutts sont peu agiles : ils ajoutent ■■■ à tous les tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat qu'ils doivent effectuer), Pesant (les Hutts ne peuvent pas utiliser plus d'une manœuvre pour se déplacer par round)
Équipement : généralement aucun ; si un Hutt a besoin de quelque chose, il dispose d'un larbin qui le porte et s'en sert à sa place. Toutefois, les Hutts peuvent brandir des armes comme une vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3) ou un pistolet blaster de gros calibre (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, utilisable uniquement par un Hutt)

DEALER D'ÉPICES [RIVAL]

Presque aucun autre membre de la pègre ne peut rivaliser avec le dealer d'épices en termes de tendances antisociales. Dénué de toute conscience, il s'attaque aux faibles, aux êtres sans défense et aux toxicos, exigeant des sommes toujours plus élevées pour les fournir en substances illégales qui vont détruire leur vie.



Compétences : Distance (armes légères) 2, Magouilles 3, Négociation 3, Système D 4, Tromperie 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), épice d'avabush, létadone, glitterstim, ou autres drogues du marché noir

VOYOU DES RUES [SBIRE]

La galaxie fourmille de petits délinquants et de tueurs à gages qui tendent à se concentrer dans les spatioports et les quartiers mal famés. Ce profil regroupe les pickpockets, les délinquants, les hommes de main des gangs et les assassins. En général, ce sont des brutes sans cervelle, animées par de brusques poussées de violence.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes légères) *ou* Distance (armes lourdes), Magouilles
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant) ou carabine à percussion (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée moyenne ; Encombrant 2), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), vêtement épais (encaissement +1)



FORCES IMPÉRIALES

L'Empire Galactique est un vaste domaine gouverné par un seul individu, l'Empereur Palpatine. Cependant, ses serviteurs sont légion, depuis les agents administratifs débordés jusqu'aux créatures les plus redoutables de la galaxie. Quel que soit leur domaine, tous unissent leurs efforts lorsqu'il s'agit de défendre les intérêts impériaux.

BUREAUCRATE GOUVERNEMENTAL [RIVAL]

L'Empire s'appuie sur l'administration, et des kyrielles de bureaucrates maintiennent ses rouages en perpétuel mouvement. Généralement austères, ponctuels et ennuyeux, ces individus accomplissent l'exploit d'être plus détestés que les stormtroopers impériaux.





Compétences : Coercition 2, Connaissance (Éducation) 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Informatique 1, Négociation 3, Sang-froid 2
Talents : Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui prennent le bureaucrate gouvernemental pour cible)
Capacités : aucune
Équipement : datapad de règlements impériaux

ASSASSIN IMPÉRIAL [NÉMÉSIS]

Cette corporation de l'ombre exerce la volonté de l'Empereur en éliminant des individus au gré des désirs de son maître. Quelle que soit la cible, les assassins impériaux la poursuivent sans relâche à travers toute la galaxie et la tuent dès qu'ils la rattrapent. Au cours de leurs voyages intergalactiques, ils se dissimulent en n'hésitant pas à se déguiser pour accéder plus facilement à leurs proies. Ils peuvent prendre n'importe quelle identité : un serveur de tapcafé, un marchand débordé derrière son comptoir, et même un garde du corps trié sur le volet.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 3, Coordination 3, Corps à corps 4, Discrétion 4, Distance (armes lourdes) 4, Perception 4, Pilotage (espace) 2, Sang-froid 3, Vigilance 4
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Parer 3 (lorsque le personnage est touché par une attaque au contact, avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 5), Quelconque 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests visant à identifier l'assassin impérial)
Capacités : Doses de neurotoxine (l'assassin impérial dispose de plusieurs doses de neurotoxine, qu'il peut mélanger à de la nourriture ou à des boissons ou appliquer sur une arme de Corps à corps au prix d'une manœuvre ; quand la neurotoxine est appliquée sur une arme, elle y reste jusqu'à la fin de la rencontre. Quel que soit le mode d'administration, pour résister au poison, la cible doit effectuer un **test de Résistance Moyen** (◆ ◆). En cas d'échec, la victime reçoit 5 points de blessure, plus 1 point de stress par ⚙. Un ▽ signifie qu'elle doit effectuer un nouveau test de Résistance au début de son prochain tour
Équipement : fusil disrupteur (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée longue ; Encombrant 2, Sanguinaire 5, quand le disrupteur inflige une blessure critique, le résultat minimal est 96 - 100 « Paralysé »), vibrolame de combat (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 2)

GARDIEN DE DONJON IMPÉRIAL [SBIRE]

Les gardiens de donjons impériaux sont des soldats chargés de surveiller les prisonniers incarcérés dans les vaisseaux pénitentiaires, les centres de détention et les mondes carcéraux de l'Empire. Malgré la dangerosité de leur métier, les surveillants choisis pour garder les immenses populations de détenus sont généralement des individus qui n'ont pas réussi à entrer dans l'Armée Impériale régulière. Dénigrés par les « vrais soldats », les gardiens de donjon ont tendance à se montrer hargneux et cruels, et à se venger de leur misérable existence sur les pauvres gens dont ils ont la charge.



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Vigilance
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : fusil antiémeute (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Automatique, réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), menottes, comlink, armure matelassée (encaissement +2)

GARDE ROYAL IMPÉRIAL [NÉMÉSIS]

Les gardes royaux comptent parmi les plus redoutables serviteurs de l'Empereur. Entièrement vêtus de rouge, ils sont réputés pour leurs talents de combat surnaturels et leur loyauté indéfectible. Seuls les combattants les plus doués et les plus fiables sont sélectionnés parmi les nombreuses branches de l'Armée Impériale afin de suivre un entraînement de garde royal. Seule une poignée y survit pour rejoindre les rangs de ces guerriers d'élite.



Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps 4, Distance (armes légères) 3, Perception 3, Sang-froid 3, Vigilance 4
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Parer 4 (lorsque le personnage est touché par une attaque au contact, avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 6), Vigilance accrue (les alliés des gardes royaux impériaux situés à portée courte ajoutent ■ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux ■■)
Capacités : aucune
Équipement : lance de force plaquée de Cortosis (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Cortosis, Perforant 2, réglage étourdissant), pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure de combat lourde (encaissement +2, défense +1)

STORMTROOPER IMPÉRIAL [SBIRE]

Les stormtroopers sont un rappel constant de la puissance de l'Empire et pour beaucoup de ses sujets, le symbole même du régime. Formant un corps distinct de l'armée, les stormtroopers constituent une troupe de choc au dévouement exemplaire. Dotés d'un matériel de qualité supérieure, vouant un mépris total à tout ce qui n'entre pas dans le cadre de leur mission, implacables sur un champ de bataille, les stormtroopers accomplissent les sales boulots que l'armée régulière rechignerait à exécuter ou serait incapable de mener à bien.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Sang-froid
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper (encaissement +2), ceinture multi-usages, munitions supplémentaires. Certains soldats ou binômes peuvent être équipés d'un blaster léger à répétition muni d'une sangle (Distance [armes lourdes] ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3, Perforant 1).



SERGENT STORMTROPER IMPÉRIAL [RIVAL]

Les stormtroopers sont des individus intrépides et calculateurs, connus pour leur efficacité et leur absence totale de compassion dans l'exécution de leur devoir. Les sergents qui commandent des escouades de huit hommes incarnent parfaitement ces traits et manifestent un sens tactique hors du commun. Ce sont des individus sûrs d'eux, extrêmement motivés, qui font passer leur mission avant tout le reste, allant jusqu'à se sacrifier pour remplir leurs objectifs. Il leur arrive aussi de porter des armes plus puissantes que les simples hommes de troupe.



Compétences : Athlétisme 2, Commandement 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 2, Résistance 2, Sang-froid 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Ordre tactique (permet de donner un ordre à un groupe de sbires stormtroopers à portée moyenne au prix d'une manœuvre. Le groupe peut effectuer une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter □ à son prochain test.)
Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper (encaissement +2), ceinture multi-usages, munitions supplémentaires

PILOTE DE TIE [SBIRE]

À en croire la propagande impériale, les pilotes sortis des programmes d'entraînement de l'Empire sont la fine fleur de la galaxie. En réalité, tout comme leurs chasseurs, les pilotes de TIE sont considérés comme « remplaçables » par la Marine Impériale. Ceux qui survivent aux commandes de leurs vaisseaux légèrement armés et blindés peuvent aspirer à devenir des As, mais la plupart n'y parviennent jamais.



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Pilotage (espace)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de vol

DROÏDES

Dans le paysage galactique, les droïdes sont aussi courants que les vaisseaux spatiaux et les blasters. Une fois leur structure et leur programmation modifiées, ils sont aptes à fonctionner dans pratiquement tous les environnements possibles. Pour l'essentiel, il s'agit de bêtes machines, chargées d'accomplir en arrière-plan les tâches indispensables à la bonne marche d'une civilisation évoluée. Une minorité de droïdes, beaucoup plus perfectionnée, est capable d'interagir avec les êtres vivants en faisant preuve d'un semblant d'indépendance et de créativité, apanage des créatures organiques. Enfin, quelques rares modèles dépassent le statut d'outil pour se muer en alliés précieux ou en adversaires redoutables.

Les droïdes sont divisés en cinq catégories selon leurs fonctions respectives. Ces subdivisions, de la Classe I jusqu'à la Classe V, donnent une idée générale du champ d'action, des capacités et du comportement présumé d'un modèle. Les Classe I, parmi les plus sophistiqués, ont une vocation médicale. La plupart des modèles de Classe II sont conçus pour les tâches d'ingénierie et de maintenance ; dotés d'une conscience supérieure à celle des outils de classe moindre, ils développent parfois une personnalité curieuse. Les droïdes de Classe III sont censés interagir avec les individus organiques de

ACHETER UN DROÏDE

Les droïdes occupent un statut unique dans **Force et Destinée** ; si la majorité sont cantonnés au statut d'appareils électroménagers, certains sont des PNJ pensants ou des adversaires, raison pour laquelle ils sont présentés dans ce chapitre. Si un joueur souhaite acheter l'un de ces droïdes, il peut consulter la table ci-dessous pour connaître sa rareté et son prix.

TABLE 12-1 : PRIX DES DROÏDES

Type	Prix	Rareté
Droïde analytique	7 500	5
Droïde d'interrogatoire	(I) 9 600	8
Droïde de protocole	8000	5
Droïde médical	12 000	4
Droïde sonde	(I) 13 700	7
MagnaGuard IG-100	(I) 90 000	10

diverses manières : on y trouve les modèles protocolaires, fréquemment employés par les diplomates, mais aussi ces droïdes nounous que certaines familles fortunées utilisent pour veiller sur les enfants. La Classe IV, de loin la plus encadrée et sévèrement contrôlée, regroupe les modèles de combat. Enfin, les droïdes les plus rudimentaires sont rangés dans la Classe V. Conçus pour des tâches simples, de menus travaux et des réparations non électroniques, ils bénéficient de processeurs basiques et de fonctions cognitives réduites au minimum.

DROÏDE D'ANALYSE [SBIRE]

Les droïdes d'analyse travaillent presque toujours en groupe, et pour toute une gamme d'employeurs : des gouvernements, des entreprises, de riches individus, et même le défunt ordre des Chevaliers Jedi. La plupart des fabricants produisent des droïdes d'analyse, mais la popularité inaltérable des modèles SP-4 et JN-66 de Cybot Galactica en fait les leaders de leur catégorie. Tous les droïdes d'analyse sont équipés de senseurs sophistiqués et d'une série de protocoles d'analyse qui en font des atouts majeurs pour faciliter les recherches, analyser des données et effectuer des expériences.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	1	4	1	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE DÉTRESSE	BLESSURES CRITIQUES
3	3	0 0

Compétences (en groupe uniquement) : Connaissance (Éducation), Informatique
Talents : Génie de l'informatique 2 (les droïdes d'analyse réduisent de 50 % le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines), Gabarit 0
Équipement : datapad

MAGNAGARDE IG-100 [NÉMÉSIS]

Heureusement très rares, les droïdes MagnaGardes sont des reliques de la Guerre des Clones, époque durant laquelle ils étaient employés comme gardes du corps d'élite et troupes de choc par des chefs séparatistes. Si la plupart ont été détruits, certains exemplaires sont encore actifs dans la galaxie. La plupart de ces survivants sont désormais au service de barons du crime, de Moffs impériaux ou d'autres personnalités influentes. Les rares affranchis sont les plus terrifiants. Ils hantent les hypervoies, seuls ou en binômes, sans que l'on connaisse leurs véritables intentions. Combattants intrépides, les MagnaGardes détestent les armes à distance et préfèrent se ruer au contact de leurs adversaires. Leurs bâtons statiques sont des armes mortelles qui émettent des décharges énergétiques conçues pour neutraliser et désorienter l'ennemi.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	4	2	3	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE DÉTRESSE	SEUIL DE SURMENAGE	BLESSURES CRITIQUES
8	20	14	1 1

Compétences : Athlétisme 3, Coordination 4, Corps à corps 3, Perception 3, Pugilat 3, Vigilance 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Immobilisation (au prix d'une action, le MagnaGarde effectue un **test opposé d'Athlétisme** pour immobiliser un adversaire au contact jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Il peut dépenser ⏻ pour prolonger les effets d'un round), Parer 4 (lorsque le personnage est touché par une attaque au contact, avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 6)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : bâton statique (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Cortosis, Difficile à manier 3, Encombrant 3, Jumelé 1, réglage étourdissant), blindage intégré (encaissement +2, défense +1)



DROÏDE D'INTERROGATOIRE [RIVAL]

Les droïdes d'interrogatoire conçus par le Département de Recherches Militaires Impérial comptent parmi les armes les plus terrifiantes du vaste arsenal de l'Empire. Ces sphères noires et flottantes sont hérissées d'instruments de torture. Leur vue suffit à rendre dociles et bavards les prisonniers les plus récalcitrants.



Compétences : Coercition 4, Distance (armes légères) 3, Médecine 3, Perception 2
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines), Gabarit 0, Sustentation (les droïdes d'interrogatoire disposent de répulseurs leur permettant de rester en suspension au-dessus du sol. Grâce à ce mode de locomotion, ils n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire lorsqu'ils se déplacent en terrain difficile)
Équipement : jet d'acide intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée courte ; Incendiaire 2), instrument de torture sonique intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique – ; portée courte ; Cadence lente 1, Choc 3, Dégâts étourdissants), seringue d'interrogatoire intégrée

DROÏDE MÉDICAL [RIVAL]

La gamme des droïdes médicaux est très étendue, des modèles basiques aptes à traiter les coupures ou à diagnostiquer les maladies courantes aux droïdes chirurgicaux incroyablement perfectionnés que l'on trouve à bord des vaisseaux militaires et dans les métropoles de toute la galaxie.



Compétences : Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 1
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : outils de diagnostic et de chirurgie intégrés (compte comme un médipack ou comme un stimpack utilisable une fois par session)

DROÏDE DE PROTOCOLE [RIVAL]

Avec les centaines de milliers d'espèces intelligentes dispersées sur les millions de planètes que compte la galaxie, la communication peut poser de réels problèmes lorsqu'il faut faire preuve de diplomatie. Les droïdes protocolaires ont été conçus pour résoudre ce problème : le cerveau artificiel de ces automates contient des millions de dialectes différents. Comme leur nom l'indique, ces droïdes ne font pas uniquement office de traducteurs, ils évitent aussi les malentendus d'origine culturelle. Pour cette raison, un droïde de protocole laissé à lui-même sans formatage de mémoire risque de développer une personnalité à fleur de peau.



Compétences : Charme 2, Connaissance (Éducation) 3, Connaissance (Xénologie) 3, Négociation 2, Perception 1
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines), Étiquette et protocole (les alliés d'un droïde de protocole ajoutent □ à leurs tests de Négociation ainsi qu'à tous les tests visant à négocier ou à opérer une médiation)
Équipement : aucun

DROÏDE SONDE VIPER [RIVAL]

Quand il s'agit de fouiller les régions les plus reculées de la galaxie, les autorités impériales font souvent appel aux droïdes sondes pour explorer les planètes lointaines plutôt que de parcourir de longues distances à la recherche de leur cible. Les droïdes sondes sont envoyés dans toute la galaxie à bord de capsules hyperspatiales réglées pour n'effectuer qu'un seul saut. Une fois à destination, ils communiquent par canaux holographiques cryptés. Dans l'hypothèse où la proie pourrait se trouver n'importe où parmi un millier de mondes, la meilleure solution consiste à déployer un millier de droïdes sondes.



Compétences : Calme 1, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Survie 2, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, de manger ni de boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et les toxines), Mécanisme d'autodestruction (si sa mission est compromise, le droïde sonde peut s'autodétruire au prix d'une broutille hors tour. L'explosion inflige 10 points de dégâts aux personnages au contact), Sustentation (les droïdes sondes disposent de répulseurs leur permettant de rester en suspension au-dessus du sol. Grâce à ce mode de locomotion, ils n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire lorsqu'ils se déplacent en terrain difficile)
Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), holodiffuseur, détecteur de formes de vies, scanner topographique longue portée

UTILISATEURS DE LA FORCE

Malgré l'Ordre 66 et la présence d'Inquisiteurs de l'Empire traquant sans relâche les individus sensibles à la Force, la galaxie compte encore quelques personnes nées avec le pouvoir de dompter cette énergie mystique. Certaines ne sont même pas conscientes que leurs capacités exceptionnelles relèvent d'autre chose que d'un simple talent inné, mais les autres savent que leurs pouvoirs les exposent à de gros ennuis et font tout pour les dissimuler. Aucune d'elles n'a pu bénéficier d'un entraînement formel. À une époque aujourd'hui révolue, ces individus auraient peut-être été recrutés en tant que Jedi novices. À présent, ils s'efforcent de trouver leur place dans la galaxie et tentent d'éviter les Inquisiteurs à tout prix.

MÉCANICIEN ACCOMPLI [RIVAL]

Les mécaniciens sensibles à la Force connaissent les machines sur le bout des doigts et sont capables de leur redonner vie quand d'autres auraient abandonné depuis longtemps. Les mécaniciens sont un atout précieux pour un groupe de contrebandier ou de pirates, au sein duquel ils auront plus de facilités à échapper à la vigilance des Inquisiteurs impériaux. On peut trouver ces individus sensibles à la Force dans des boutiques respectables sur des planètes civilisées. Ils sont presque toujours inconscients du fait que leur capacité à jauger et réparer des machines ne s'explique pas par un simple don de la nature.



Compétences : Informatique 2, Mécanique 2, Survie 1, Vigilance 1
Talents : As de la mécanique (retire ■ aux tests de Mécanique), Imprégnation (au prix d'une manœuvre, le mécanicien accompli peut engager ⬡ pour augmenter les dégâts d'une arme de 1 ou réduire de 1 son niveau de critique. L'arme doit se situer à courte portée), Valeur de Force 1
Capacités : aucune
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), trousse à outils, trousse de réparation d'urgence

CONTREBANDIER PRUDENT [RIVAL]

La contrebande est une profession dangereuse qui nécessite autant de chance que de talent et de panache. Les contrebandiers sensibles à la Force peuvent détecter les pièges, inventer des histoires plausibles quand ils sont soupçonnés par des patrouilles impériales, et ils savent quel est le meilleur moment pour se débarrasser de leur cargaison (et pour la récupérer plus tard). À trop se vanter de leurs talents, certains se retrouvent aux prises avec un Inquisiteur impérial ; c'est pourquoi ceux qui sont conscients des risques auxquels leur sensibilité les expose font tout pour la dissimuler.



Compétences : Calme 2, Charme 3, Distance [armes légères] 2, Magouilles 2, Pilotage (espace) 2, Système D 2, Tromperie 2
Talents : Esquive intuitive (au prix d'une manœuvre, le contrebandier subit 1 point de stress et engage ⬡ pour améliorer 1 dé de difficulté des tests de combat visant son véhicule, jusqu'au début de son prochain tour), Pilote chevronné 2 (retire ■ ■ à tous ses tests de Pilotage), Valeur de Force 1
Capacités : Pouvoir de la Force : Influence (peut effectuer un test d'Influence combiné à un test de Coercition, Charme, Tromperie, Commandement, ou Négociation. Peut dépenser ◑ pour ajouter ✪ ou ✲ [au choix du contrebandier prudent] par ◑ obtenu au test)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

SPÉCIALISTE ANTI-INTRUSION DE L'ASC [RIVAL]

Les vastes richesses de l'Autorité du Secteur Corporatif (ASC) constituent des cibles très attirantes pour les slicers. Les forces de sécurité de l'ASC, plus connues sous le nom d'Espos, emploient un grand nombre de slicers pour contrer ces menaces. Les slicers d'élite semblent avoir un talent inné pour déjouer les protocoles de sécurité, deviner des mots de passe, et trouver des failles dans les codes informatiques. Leurs capacités paraissent presque surnaturelles et dans quelques rares cas, elles le sont peut-être.



Compétences : Calme 2, Informatique 3, Magouilles 2
Talents : Systèmes de sécurité (retire ■ à tous les tests d'Informatique ou de Magouilles visant à déconnecter un système de sécurité), Valeur de Force 1

POUVOIRS MINEURS DE LA FORCE

Généralement, les PNJ utilisateurs de la Force ont une ou deux capacités de la Force. Toutefois, le MJ peut les autoriser à disposer d'autres pouvoirs élémentaires afin de les rendre plus intéressants. La Valeur de Force de chaque PNJ est fournie à cet effet.

Capacités : Affinité informatique (le spécialiste anti-intrusion peut ajouter ○ à tous les tests d'Informatique ou de Magouilles pour analyser ou infiltrer un système de sécurité. Peut dépenser ◑ pour ajouter ☯ au test. Peut dépenser ◑◑ pour ajouter ✲ à n'importe quel test d'Informatique)
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), matériel de slicer

PARIEUR DANDY [RIVAL]

Les individus sensibles à la Force ont un net avantage en ce qui concerne les jeux de stratégie et de hasard. Certains choisissent de devenir des parieurs professionnels. Comme tout parieur qui se respecte, ces dandys galactiques ne restent jamais longtemps dans le même casino pour éviter que leurs victimes ne viennent leur demander des comptes. Ces personnages chanceux sont toujours en mouvement, à la recherche du prochain jackpot.



VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	4	1	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURES	SEUIL DE STRESS
2	12	0 | 0

Compétences : Calme 3, Charme 2, Magouilles 3, Perception 3, Système D 2, Tromperie 2
Talents : Deuxième chance 2 (une fois par rencontre, lors d'un test, le dandy peut relancer 2 bons dés), Valeur de Force 1
Capacités : Tout le bonheur de la galaxie (quand il effectue un test dans le but de parier, ou un test de Tromperie ou de Négociation, le parieur ajoute ○ au test. Chaque ○ obtenu ajoute automatiquement ✲ au résultat. Obtenir ●● ajoute ▽ au résultat)
Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant)

APPRENTI DÉCHU [RIVAL]

Alors que certains utilisateurs de la Force considèrent la mystique des anciens Jedi comme un idéal de vie, d'autres choisissent une voie plus obscure. Ces individus déviants se mettent parfois à la recherche d'apprentis susceptibles de les soutenir et de prendre exemple sur eux. Le plus souvent, les apprentis n'ont que peu de volonté, et se montrent avides d'acquérir aisément le pouvoir promis par leur maître.

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

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURES	SEUIL DE STRESS
3	14	0 | 0

Compétences : Coercition 2, Discrétion 2, Résistance 2, Sabre laser 3, Sang-froid 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Point faible (après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau spatial ou un véhicule, l'apprenti déchu peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter 3 points de dégâts à un coup réussi de l'attaque), Valeur de Force 1
Capacités : Adepte du côté obscur de la Force (utilise les résultats obscurs à la place des résultats lumineux, voir page 281)
Équipement : sabre laser de base (Sabre laser ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Brèche 1, Briseur), robe noire (encaissement +1)

MAÎTRE DÉCHU [NÉMÉSIS]

Même s'ils ne sont pas de vrais Jedi ou de véritables Sith, certains individus se prennent pour des « maîtres » de la Force. S'ils basculent du côté obscur, ils peuvent devenir incroyablement dangereux et d'une cruauté effroyable. Quelques-uns se lancent à la recherche des reliques d'un temps révolu, comme des sabres laser. Lorsqu'elles tombent entre les mains d'un maître déchu, ces armes servent bien souvent à faire souffrir des innocents.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	3	3	4	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURES	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE FACIALE
4	18	18	1 | 1

Compétences : Athlétisme 2, Coercition 3, Commandement 2, Connaissance (Culture) 2, Résistance 3, Sabre laser 4, Sang-froid 4
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Dévier 5 (lorsque le maître déchu est touché par une attaque de Distance, avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 7), Dévier (amélioré) (s'il est touché suite à un test de Distance [armes légères], de Distance [armes lourdes] ou d'Artillerie, et qu'il utilise le talent Dévier afin de réduire les dégâts de l'attaque, le maître déchu peut dépenser ▽ ou ⚙⚙⚙ pour toucher automatiquement une cible se trouvant jusqu'à portée moyenne et infliger autant de dégâts que l'attaque à distance initiale. Ceci doit être fait après la résolution de l'attaque initiale), Parer 5 (si le maître déchu est touché par une attaque au contact, avant de prendre en compte l'encaissement, il peut subir 3 points de stress pour réduire les points de dégâts de 7), Piqué du chauve-faucon (le maître déchu effectue un test de Sabre laser [Agilité] contre une cible située à courte portée en ajoutant ○○○ à sa réserve. Avant de déterminer l'issue du test, il peut dépenser un ◑ pour se retrouver au contact de la cible au prix d'une broutille. Il peut également dépenser ◑ pour ajouter ☯ au test. Si le maître déchu ne peut pas se placer au contact de la cible, l'attaque échoue automatiquement), Valeur de Force 3

Capacités : Adepte du côté obscur de la Force (utilise les résultats obscurs à la place des résultats lumineux, voir page 281)
Équipement : sabre laser à double lame avec cristal de méphite (Sabre laser ; dégâts 8 ; critique 2, portée au contact ; Brèche 1, Briseur, Difficile à manier 3, Jumelé 1), robe noire (encaissement +1)

FUGITIF SANGUINAIRE [NÉMÉSIS]

Parce qu'ils n'ont pas bénéficié d'un entraînement de Jedi pour leur apprendre à contrôler leurs pouvoirs, certains individus sensibles à la Force se retrouvent dépassés et désorientés. Ils trouvent du plaisir à assassiner et à infliger de la douleur, surtout lorsqu'ils emploient leurs capacités pour nourrir leurs pulsions. Souvent chassés pour leurs crimes, ces individus sont extrêmement dangereux pour quiconque croise leur chemin.



Compétences : Corps à corps 4, Discrétion 2, Perception 2, Pugilat 2, Sang-froid 2, Vigilance 3
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Point faible (après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau ou un véhicule, le fugitif peut dépenser un point de Destin obscur pour ajouter 4 points de dégâts à un coup d'une attaque réussie), Valeur de Force 3
Capacités : Adepte du côté obscur de la Force (utilise les résultats obscurs à la place des résultats lumineux, voir page 281), Pouvoir de la Force : Déchaînement (le fugitif effectue un test de pouvoir de la Force contre un ennemi à courte portée en combinant une attaque à distance. Pour cela il effectue un **test de Sang-froid Moyen [◆◆]** au lieu de la difficulté normale. Si le test est réussi et génère ◑◑, l'attaque inflige 3 points de dégâts avec un niveau de critique de 4, plus 1 point de dégâts supplémentaire par ✲. Il peut dépenser ◑ pour augmenter les dégâts de 3, et ◑ pour augmenter la portée à moyenne)
Équipement : vibrolame crantée (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 2)

GLADIATEUR BALAFRÉ [NÉMÉSIS]

Parfois, le moyen le plus efficace de cacher sa sensibilité à la Force est de l'exposer en pleine lumière, à la vue de tous. Le gladiateur balafré s'est aperçu que ses talents de combattant pouvaient lui rapporter beaucoup d'argent dans une arène. C'est un vétéran de centaines de batailles dont les cicatrices sont la preuve la plus évidente. Profondément impliqué dans le milieu de la pègre, il ne craint pas d'être dénoncé aux autorités tant ses talents profitent à une multitude de gens. S'il ne fait pas étalage de sa sensibilité à la Force, il savoure néanmoins sa réputation de combattant redoutable. Il sait que tout peut s'écrouler du jour au lendemain. En attendant, il apprécie d'utiliser ses pouvoirs pour croquer la vie à pleines dents.



Compétences : Athlétisme 2, Coordination 1, Corps à corps 3, Médicine 3, Pugilat 4, Survie 2, Système D 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Valeur de Force 2
Capacités : Adepte du côté obscur de la Force (utilise les résultats obscurs à la place des résultats lumineux, voir page 281), Pouvoir de la Force : Blessure (le gladiateur peut effectuer un test de pouvoir de la Force contre une cible au contact. Il peut dépenser ◑ pour lui infliger 2 points de blessure [sans prendre en compte l'encaissement], ou augmenter de 2 le nombre de points de blessure infligés [activable à plusieurs reprises], ou soigner ses propres points de blessure d'un montant égal à celui des points de blessure infligés.)
Équipement : vibro-trident (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 2, Perforant 4, Sanguinaire 3), cuir de gladiateur (encaissement +2)



CRÉATURES

La galaxie est peuplée d'une multitude de créatures exotiques. Certaines espèces ne peuvent être trouvées que sur leur monde natal, tandis que d'autres sont couramment employées comme animaux de compagnie, adversaires d'arènes ou bêtes de somme. Voici quelques exemples intéressants de ces espèces :

ACKLAY TRAQUEUR [NÉMÉSIS]

Originaires de Vendaxa, les acklays sont des crustacés amphibies munis de six pattes et hauts de trois mètres. Ces créatures chasseresses ont évolué dans le rude écosystème de leur monde natal et se sont se muées en machines à tuer d'une redoutable efficacité : leur métabolisme élevé les rends particulièrement énergiques, surtout lorsqu'il s'agit de chasser. Leurs trois yeux leur permettent de voir dans une quasi-obscurité, et chacune de leurs pattes est pourvue d'une énorme griffe qu'ils utilisent pour déchiqueter leurs proies ou les clouer au sol. Leurs prouesses au combat font des acklays les stars des arènes de gladiateurs.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
5	3	1	3	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE CORPS	DÉFENSE (AGILITÉ)
12	25	15	2 | 0

Compétences : Athlétisme 4, Coordination 2, Pugilat 4
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Amphibiens (les acklays respirent sous l'eau et ne subissent aucune pénalité de déplacement quand ils sont immergés), Gabarit 2, Quatre bras (les acklays gagnent ▢ aux tests de Pugilat et peuvent dépenser ⟲ ⟲ sur une attaque de corps à corps réussie pour toucher une seconde cible au contact, qui subit alors des dégâts égaux à ceux de la cible initiale)
Équipement : grandes griffes (Pugilat ; dégâts 10, critique 2 ; portée au contact ; Perforant 3, Renversement)

JAKOBÊTE [SBIRE]

La colonisation de la Bordure Extérieure a nécessité des créatures robustes, capables de supporter des environnements extrêmes et de se défendre contre des prédateurs dangereux et souvent inattendus. Les jakobêtes ont été introduites sur des centaines de planètes glacées à travers la galaxie et continuent d'en sillonner un grand nombre. Hautes de près de deux mètres et larges de trois, ces créatures félines et hirsutes sont faciles à domestiquer et produisent de la viande, du lait et de la fourrure. Mâles et femelles sont pourvus de grandes défenses, qu'ils utilisent principalement pour se défendre ou pour établir leur domination.

Phénomène peu connu, les troupeaux de jakobêtes peuvent générer des vagues de Force afin de se protéger contre des prédateurs. Cette capacité est hors de portée d'un spécimen seul.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	1	1	1	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE (AGILITÉ)
3	9	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Pugilat, Résistance, Survie
Talents : aucun
Capacités : Fort comme une jakobête (les jakobêtes ont un seuil d'encombrement de 20), Gabarit 2, Pouvoir de la Force : Déplacement (un groupe de sbires composé de trois jakobêtes au minimum peut tenter d'utiliser la Force pour écarter des ennemis de son chemin. Au prix d'une action, le groupe lance ⬡ ⬡. Chaque ◑ obtenu peut être dépensé pour déplacer un adversaire [de gabarit 1] de portée courte à moyenne)
Équipement : défenses (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact)



CRÉATURES JUVÉNILES

Certains PJ (notamment ceux dotés de la spécialité Arpenteur) sont capables d'établir un lien avec une créature. Cette faculté implique l'utilisation de mécaniques de jeu et d'astuces narratives. Comme la taille de l'animal dépend de la valeur de Force du personnage, il est tout à fait possible qu'au fil des scénarios, le PJ puisse se lier à une bête plus grosse que celle qu'il possède actuellement. C'est tout à fait « légal », mais certains joueurs ne voudront pas abandonner la créature de leur personnage pour si peu. Une astuce intéressante peut consister à créer une version juvénile de l'animal qui grandira à mesure que le PJ obtiendra la valeur de Force nécessaire pour contrôler sa version adulte.

Pour représenter ceci, le MJ doit appliquer les modifications suivantes au profil de la bête adulte :

- Réduire le gabarit de la créature de 1, jusqu'à un minimum de 0.
- Réduire de moitié le seuil de blessure et de stress (le cas échéant) de la créature (arrondi à la valeur supérieure).
- Réduire de moitié les dégâts de toutes les armes ou attaques que possède la créature (arrondi à la valeur supérieure).

Si le PJ obtient la faculté de contrôler une version adulte de la créature, il suffira au MJ de rétablir son profil d'origine en expliquant que sa taille et ses pouvoirs ont augmenté à mesure que la créature grandissait. Cependant, l'utilisation de cette règle est strictement soumise à l'approbation du maître du jeu.

JUBBA [RIVAL]

Bien qu'ils soient originaires des marais de Dagobah, on trouve des jubbas sur les marchés et dans les résidences des riches marchands et criminels ambitieux de toute la galaxie. Ce sont des oiseaux aux couleurs vives avec des caractéristiques reptiliennes. Ils sont très recherchés pour leur plumage rouge, jaune et pourpre ainsi que pour leur chant magnifique et envoûtant. L'appel du jubba provoque une sensation d'apaisement chez tous chez ceux qui l'écoutent (il s'agit en réalité d'une capacité instinctive à puiser dans la Force vivante). Ces créatures ont un petit corps mais de grandes ailes, et supportent mal d'être en cage. Cependant, si leurs propriétaires les nourrissent régulièrement, ils demeureront sur leur perchoir en évitant de terroriser la maisonnée ou de chasser les autres animaux. Sur Dagobah, ils chassent de petites proies comme des rongeurs ou d'autres oiseaux, mais en captivité, un jubba bien nourri ne se battra que pour se défendre. Et surtout, s'il n'est pas satisfait, il refusera de chanter.

Seuls quelques propriétaires de jubbas se rendent compte de l'étendue de leur intelligence. Même s'ils ne sont pas aussi astucieux que la plupart des êtres civilisés, ils démontrent une ruse et une capacité de compréhension qui éclipse celles de la plupart des animaux. Certains chercheurs pensent que les jubbas font délibérément semblant d'être moins intelligents lorsqu'ils interagissent avec d'autres espèces. Ces soupçons sont renforcés par des rumeurs prétendant qu'ils agissent avec plus de réflexion et de discernement lorsque leur propriétaire leur témoigne de la confiance et de l'affection.





Compétences : Charme 2
Talents : Perception des émotions (ajoute ▢ à tous les tests de Charme sauf si la cible est immunisée contre les pouvoirs de la Force)
Capacités : Chant apaisant (le jubba peut effectuer un **test de Charme Moyen [◆◆] pour rendre** 1 point de stress par ✲ à tous les individus et créatures situés à portée moyenne), Créature volante (un jubba peut voler, voir page 208), Gabarit 0
Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 5 ; portée au contact)

KAATEN [RIVAL]

Le kaaten est un prédateur bipède semi-intelligent, haut d'un mètre cinquante, et qui vit sur Felucia. C'est un imitateur, capable d'utiliser la Force pour paraître familier à sa proie. Créatures solitaires, avec des territoires bien définis, les kaatens ne franchissent leurs frontières que pour s'accoupler. Par conséquent, ils n'ont pas développé de structure sociale ni de langage. Ils peuvent prendre l'apparence illusoire d'un compagnon, d'un ami, vivant ou mort, ou d'un animal s'ils en chassent un. Une fois que le kaaten a attiré sa proie, il se rue sur elle et la frappe à grands coups de griffes.



Compétences : Charme 3, Discrétion 3, Tromperie 3
Talents : aucun

Capacités : Imitateur de la Force (à la discrétion du MJ, le kaaten peut effectuer, au prix d'une action, un **test en opposition de Charme ou de Tromperie contre la Vigilance de sa cible** afin de se faire passer pour un ami, un compagnon, un être cher, ou un membre de la même espèce que la cible. Quand ce pouvoir est employé, le MJ ajoute ◯ au test. Les ◯ obtenus ajoutent ✲ aux tests de Charme, et les ● ajoutent ✲ aux tests de Tromperie. En cas de réussite, l'illusion fonctionne, bien que son effet exact sur le jeu dépende de la situation et doive être déterminé par le MJ. Les cibles immunisées contre les pouvoirs de la Force sont insensibles à ces effets.)
Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 2)

KOUHUN [SBIRE]

Les kouhuns sont de petits arthropodes venimeux qui mesurent près de 30 centimètres de long, avec un corps gris segmenté et de grandes mandibules. Leur morsure libère une neurotoxine mortelle qui agit très rapidement, ce qui en fait l'arme favorite de nombreux assassins. Sur leur planète natale, Indoumodo, ce sont de simples prédateurs qui chassent leurs proies en se repérant à leur chaleur. Leur petit gabarit leur permet de se glisser à travers les systèmes de ventilation, les fenêtres, les fissures des bâtiments et autres espaces étroits. Lorsqu'ils se retrouvent acculés, les kouhuns peuvent également se servir de la pointe de leur queue venimeuse pour se défendre.



Compétences (en groupe uniquement) : Pugilat
Talents : aucun
Capacités : Gabarit 0, Neurotoxine (si les mandibules du kohoun infligent des blessures à une cible, cette dernière doit effectuer un **test de Résistance Moyen [◆◆]**. En cas d'échec, elle subit 5 points de blessure, plus 1 point de stress par ⚙. Pour chaque ▽ obtenu, elle doit effectuer un nouveau test de Résistance au début de son prochain tour)
Équipement : Queue pointue (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 5), Mandibules (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2)

MAALRAA [RIVAL]

Le maalra est un félin qui chasse en meute et utilise la Force pour se dissimuler. Autrefois répandus dans toute la galaxie et parfois employés comme animaux de garde, les maalras sont désormais extrêmement rares ; mais on en trouve encore quelques-uns sur des mondes isolés ou comme bêtes domestiques des pires criminels. Si leur faculté les rend presque invisibles dans l'ombre, les individus sensibles à la Force peuvent parfois détecter leur présence. Lorsqu'il attaque, le maalra utilise ses énormes crocs pour saisir sa proie puis l'immobiliser sous son poids tandis que les autres membres de la meute achèvent la malheureuse créature.



Compétences : Discrétion 4, Pugilat 3
Talents : aucun
Capacités : Dissimulation (ajoute ■■■ à tous les tests visant à repérer ou traquer le maalra [il peut s'agir des tests de Vigilance effectués pour l'Initiative si le PJ est pris en embuscade par le maalra]. Les personnages sensibles à la Force ignorent cette capacité.)
Équipement : crocs (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Enchevêtrement 2)

TUSK-CAT ADULTE [RIVAL]

Les tusk-cats sont des prédateurs munis de deux défenses s'étirant depuis leur mâchoire inférieure et qui peuvent mesurer jusqu'à deux mètres de haut et trois de long. Ces félins sont des créatures sociales qui s'unissent pour la vie et forment des clans. Ils peuvent même « défendre » des troupeaux d'herbivores contre d'autres prédateurs, dévorant seulement un de leurs protégés de temps à autre. Ces instincts facilitent grandement leur domestication, et ils sont assez imposants pour être chevauchés par des créatures humanoïdes. De nombreux vagabonds de la Bordure Extérieure se fient à la vue perçante et au flair aiguisé de leur tusk-cat.





Compétences : Coordination 2, Discrétion 2, Perception 2, Pugilat 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Bond (le tusk-cat ajoute ■■ à tous les tests d'Athlétisme quand il effectue un saut en hauteur ou en longueur), Gabarit 2
Équipement : défenses et griffes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2)

VORNSKR [RIVAL]

Les vornskrs sont des prédateurs canins originaires de la planète Myrkr, mais qui ont été domestiqués à travers toute la galaxie pour servir d'animaux de chasse, de compagnie et de garde. Quand ils s'attaquent à une proie, ils l'étourdissent grâce au poison secrété par leur queue en forme de fouet, puis l'achèvent à grands coups de griffes ou de dents. Les vornskrs sont devenus sensibles à la Force en chassant des proies qui l'étaient déjà : dès qu'ils détectent une créature ou un individu doué de cette sensibilité, ils se concentrent dessus, et ont tendance à attaquer sans hésiter. Les mercenaires chasseurs de Jedi et les Inquisiteurs impériaux sont connus pour utiliser les vornskrs quand ils cherchent à débusquer des fugitifs sensibles à la Force.



Compétences : Athlétisme 1, Perception 2, Pugilat 1, Résistance 1, Survie 1, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : Chasseur de la Force (gagne ■ à tous les tests de combat effectués contre les créatures sensibles à la Force ou les personnages dotés d'une Valeur de Force), Détection de la sensibilité à la Force (le vornskr peut effectuer un **test de Perception Moyen [◆ ◆]** pour détecter toutes les créatures sensibles à la Force ou personnages dotés d'une Valeur de Force situés à portée moyenne ; cette capacité fonctionne sans tenir compte du terrain ni du matériel)
Équipement : queue (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Étourdissement 4), dents (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Sanguinaire 2)

YSALAMIR [SBIRE]

Les ysalamiri ont évolué sur Myrkr, où leurs principaux prédateurs étaient les vornskrs, des créatures sensibles à la Force et capables de la détecter. Pour se protéger, les ysalamiri ont développé une curieuse parade : ils s'entourent d'une bulle naturelle qui empêche leurs ennemis d'influencer la Force. Très répandues au cœur des forêts, ces créatures mesurent une cinquantaine de centimètres de long et ressemblent à des lézards couverts de fourrure. Dociles et herbivores, ils se nourrissent de la sève des arbres dans lesquels ils nichent et n'utilisent leurs dents que pour se défendre. Leur capacité à neutraliser la Force fait d'eux de parfaits animaux de compagnie pour tous les individus qui craignent ceux qui l'emploient.



Compétences (en groupe uniquement) : aucune
Talents : aucun
Capacités : Annulation des pouvoirs de la Force (un ysalamir crée une zone sphérique qui s'étend jusqu'à courte portée, à l'intérieur de laquelle les personnages et créatures sensibles à la Force ne peuvent pas exercer d'influence sur elle. Ainsi, tous les pouvoirs, talents de la Force et capacités déterminées comme utilisant la Force par le MJ cessent de fonctionner. De même, les PJ utilisant ces pouvoirs perdent leur faculté d'affecter ou de détecter un objet ou une créature.), Gabarit 0, Immobile (l'ysalamir est incapable d'effectuer des manœuvres de Déplacement)
Équipement : dents (Pugilat ; dégâts 1 ; critique 5 ; portée au contact)

BIZARRERIES GALACTIQUES

La galaxie est immense et peuplée d'une multitude de formes de vie. Vous trouverez ci-après quelques représentants des espèces les plus exotiques.

AVENTURIER BESALISK [RIVAL]

Le besalisk vagabond est un habitué des cantinas et des tripots de la Bordure Extérieure. Ces créatures à quatre bras sont connues pour leur générosité, leur loyauté et leur courage face aux dangers encourus tout au long de leurs voyages. Sociables, rusées et très observatrices, elles fournissent de précieuses informations sur les milieux criminels. Cependant certains Besaliks cachent leurs ambitions sous une apparence cordiale, un détail qu'il vaut mieux garder à l'esprit quand on interagit avec eux.



Compétence : Distance (armes légères) 2, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 2
Talent : aucun
Capacités : Quatre bras (le Besaliks gagne ■ à tous ses tests de Pugilat. En cas de réussite à ces mêmes tests, il peut dépenser ◐ ◐ pour toucher une seconde cible au contact, qui subit alors des dégâts égaux à ceux de la cible initiale)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), Coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), ceinture multi-usages

MERCENAIRE CHISS [NÉMÉSIS]

Ces créatures à la peau bleue et aux yeux rouges s'aventurent rarement au-delà de leur monde caché au cœur des Régions Inconnues. Il y a donc peu de chances de croiser un Chiss ailleurs que sur une planète de la Bordure Extérieure. Quand ils quittent leurs foyers, certains vagabonds chiss s'engagent sur les hypervoies pour trouver l'aventure, et comptent sur leur sang-froid et leurs dons de stratège pour se tailler une réputation de mercenaires aguerris. Soldats professionnels payés pour leurs services, ces individus ne sont presque jamais croisés en groupe : en général, on trouve rarement plus d'un Chiss dans un système solaire.



Compétences : Calme 1, Coercition 2, Coordination 2, Corps à corps 3, Distance (armes lourdes) 4, Résistance 3, Sang-froid 3, Vigilance 4
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup éclair 2 (ajoute ■■ à ses tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre), Coup mortel 2 (ajoute +20 aux résultats des blessures critiques infligées à ses adversaires)
Capacités : Infravision (retire ■ ajouté aux tests en raison des conditions d'éclairage.)
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), épée en cortosis (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; Cortosis), armure de combat lourde (encaissement +2, défense +1), stimpack

MINEUR MUSTAFARIEN [RIVAL]

Originaires du jeune monde volcanique de Mustafar, les Mustafariens sont les premiers à y avoir acquis la faculté de raisonner, chose remarquable étant donné les conditions qui règnent sur leur planète natale. Hauts de deux mètres cinquante environ, ces humanoïdes bipèdes se sentent parfaitement à l'aise sous les climats les plus difficiles de la galaxie. D'immenses ressources minérales ont contribué à la prospérité des Mustafariens, qui ont par ailleurs acquis la technologie et l'équipement nécessaires pour occuper les zones les plus rudes de leur planète. Ils soutiennent discrètement l'Empire Galactique en échange de sa protection, et n'hésitent pas à troquer la richesse minérale de leur monde contre une relative tranquillité et une technologie de haut niveau.



Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps 1, Pugilat 3, Résistance 2, Vigilance 1
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Résistance à la chaleur (retire ■ dû à des conditions environnementales chaudes ou arides)
Équipement : vibrohache (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3)



L'INQUISITORIUS

Rares sont ceux qui connaissent l'existence de l'Inquisitorius Impérial (ou Inquisition Impériale), mais parmi cette minorité, tous le craignent à juste titre. Fondée par l'Empereur après la destruction de l'Ordre Jedi au début de l'ère impériale, cette organisation obscure a pour mission de traquer les utilisateurs de la Force puis de les soumettre à la volonté de l'Empereur ou de les anéantir. À l'origine, les Inquisiteurs se contentaient de traquer les quelques survivants Jedi, mais à présent, leurs attributions s'étendent à tous les utilisateurs de la Force. Presque tous sont sensibles à cette énergie mystique, et des rumeurs prétendent que des Jedi déchus compteraient parmi leurs rangs.

Étant donné que l'espèce, l'âge et le genre des membres de l'Inquisitorius peuvent être extrêmement variés, cet ouvrage ne contient pas de statistiques de jeu pour chaque individu spécifique. Les MJ doivent donc suivre les sept étapes ci-dessous pour élaborer des Inquisiteurs adaptés aux besoins de leur histoire. Ce processus est conçu pour créer un individu capable de s'opposer à un groupe entier de PJ, ce qui en fera un redoutable adversaire.

INQUISITEURS UNIQUES

Même si ce processus a pour but de permettre au MJ de créer rapidement un Inquisiteur terrifiant, il ne doit pas s'y sentir tenu s'il a une autre idée en tête. Libre à lui de concevoir son PNJ comme il l'entend, et peu importe si cela implique de petits arrangements avec les règles.

ÉTAPE 1 : TYPE DE PNJ

Tous les Inquisiteurs sont des Nêmésis et suivent les règles de ce type de PNJ (voir page 400).

ÉTAPE 2 : CARACTÉRISTIQUES

Le MJ répartir les valeurs de la liste suivante parmi les caractéristiques de l'Inquisiteur. Il ne peut pas utiliser deux fois la même valeur (ex : si le 5 est alloué à une caractéristique, il ne peut pas l'attribuer à une autre). Les valeurs sont les suivantes : 5, 4, 3, 3, 3 et 2.

ÉTAPE 3 : BLESSURES ET STRESS

Chaque Inquisiteur commence avec un seuil de blessure et de stress de 20. Le MJ doit alors ajouter sa valeur de Vigueur au seuil de blessure et sa valeur de Volonté au seuil de stress. Ce seront les seuils définitifs du PNJ.

ÉTAPE 4 : COMPÉTENCES

Tous les Inquisiteurs ont des valeurs de compétence élevées, et la plupart sont aussi à l'aise sur le champ de bataille qu'ailleurs. Par conséquent, lorsque vous déterminez ses compétences, suivez les étapes suivantes.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Lorsqu'il détermine les rangs de l'Inquisiteur pour les compétences de combat, le MJ répartit les valeurs de la liste suivante parmi les compétences de combat de son choix. Il ne peut pas utiliser la même valeur plusieurs fois. Toutes les compétences qui restent sans valeur sont de rang 0. Les valeurs sont les suivantes : 4, 3, et 2.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Les Inquisiteurs doivent être extrêmement instruits pour mener à bien leurs missions, même si cela ne saute pas directement aux yeux. Le PNJ possède deux rangs dans chaque compétence de Connaissance.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Comme indiqué précédemment, le MJ est libre de conférer toute compétence de son choix à son Inquisiteur. Cependant, les modèles suivants sont conçus pour accélérer le processus. S'il le souhaite, il peut s'inspirer d'un de ces archétypes et appliquer ses rangs à son PNJ.

- **L'Acolyte** : Commandement 2, Perception 2, Sang-froid 4, Survie 3, Tromperie 1, Vigilance 3
- **L'Assassin** : Calme 2, Coordination 3, Discrétion 4, Médecine 1, Tromperie 3, Vigilance 2
- **La Brute** : Athlétisme 3, Coercition 3, Résistance 4, Sang-froid 2, Système D 1, Vigilance 2
- **L'Enquêteur** : Informatique 2, Magouilles 3, Perception 4, Survie 2, Système D 3, Vigilance 2
- **Le Cerveau** : Calme 2, Charme 2, Informatique 4, Mécanique 1, Négociation 1, Tromperie 3
- **Le Vagabond** : Astrogation 2, Calme 2, Informatique 1, Mécanique 3, Pilotage (planétaire et espace) 4
- **Le Seigneur de guerre** : Coercition 2, Commandement 4, Perception 2, Pilotage (planétaire) 1, Sang-froid 3, Vigilance 2

ÉTAPE 5 : TALENTS

Tous les Inquisiteurs disposent du talent Adversité 3 (améliore 3 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible) et peuvent, à la discrétion du MJ, posséder une valeur de Force de 3. En outre, le MJ peut ajouter un maximum de deux talents sélectionnés parmi les suivants. Parmi ces options, certaines équivalent à plusieurs rangs d'un même talent. Elles ne comptent cependant que pour un seul choix.

- **Concentration intense** : grâce à la manœuvre de Concentration intense, l'Inquisiteur subit 1 point de stress et améliore 1 dé d'aptitude de son prochain test de compétence.
- **Coup handicapant** : l'Inquisiteur augmente de 1 la difficulté du prochain test de combat qu'il effectue. S'il inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.
- **Coup mortel 2** : l'Inquisiteur ajoute +20 aux jets de blessure critique contre ses adversaires.
- **Dévier 4** : s'il est touché par une attaque à distance, mais avant de prendre en compte l'encaissement, l'Inquisiteur peut entreprendre la broutille hors-tour Dévier au prix de 3 points de stress. Cela réduit les dégâts de l'attaque de 6 points.

UTILISER LES INQUISITEURS IMPÉRIAUX

Les Inquisiteurs impériaux sont des adversaires utilisateurs de la Force qui peuvent être intégrés dans n'importe quelle campagne de **Force et Destinée**. Ils peuvent poursuivre les personnages personnellement, ou employer une véritable armée d'agents. Ces PNJ devraient inspirer crainte et terreur : ils ne jouent pas selon les règles et leur seule raison d'être est la destruction de chaque utilisateur de la Force ou Rebelle qui passe à leur portée. Que l'Inquisiteur tende des pièges ou se serve de la force brute, les PJ devraient très vite apprendre ce qu'il en coûte de s'opposer à l'un deux lorsqu'il apparaît.

Bien souvent les Inquisiteurs disposent de meilleures capacités de la Force que les membres de l'équipe. Du moins d'une équipe débutante. Et ils possèdent la plupart du temps un sabre laser ou d'autres armes exotiques et redoutables. Presque tous bénéficient de la confiance de l'Empereur, et en défaire un devrait s'avérer particulièrement difficile (voire constituer le point culminant de la campagne). Les Inquisiteurs sont des ennemis rusés qui ne manquent jamais de se replier quand ils sont dominés, pour revenir à la charge plus tard.

Des PJ capturés, particulièrement des utilisateurs de la Force ou des agents rebelles, peuvent subir un interrogatoire avant qu'on les emprisonne ou qu'on les exécute. En ces occasions, un Inquisiteur pourrait tenter de les corrompre afin qu'ils rejoignent son camp.

- **Parer (amélioré)** : si un test de combat de Pugilat, Corps à corps ou Sabre laser génère ▽ ou ⚙ ⚙ ⚙ et que l'Inquisiteur utilise la broutille Parer pour réduire les dégâts de l'attaque, il peut toucher automatiquement l'attaquant une fois. Pour cela, l'Inquisiteur doit lui-même manier une arme de Pugilat, de Corps à corps ou un Sabre laser. Ce coup inflige les dégâts de base de l'arme plus les éventuels points de dégâts dus à des talents. L'Inquisiteur doit également posséder le talent Parer pour l'utiliser.
- **Parer 4** : après avoir été touché par une attaque au corps à corps, mais avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, l'Inquisiteur peut entreprendre Parer au prix d'une broutille hors tour. Il subit 3 points de stress pour réduire les dégâts de 6.
- **Points névralgiques** : quand l'Inquisiteur effectue un test de Pugilat contre une créature vivante, il peut décider d'infliger des dégâts non létaux, sous forme de stress, auxquels il ajoute 1 point de stress supplémentaire par rang qu'il possède en Médecine. Ce talent ne fonctionne pas si l'Inquisiteur utilise une arme. Par contre, ces dégâts de stress ne sont pas réduits par l'encaissement.
- **Refoulement** : l'Inquisiteur peut dépenser ⊕ ou ↻ ↻ ↻ après avoir raté un test de Pugilat, de Corps à corps ou de Sabre laser pour forcer sa cible à opérer une manœuvre de déplacement dans la direction qu'il désire.
- **Répartie caustique (amélioré)** : l'Inquisiteur peut entreprendre une action de Répartie caustique en effectuant un **test de Coercition Moyen (◆ ◆)**. Pour chaque ✲, un ennemi à portée courte subit 1 point de stress. Chaque adversaire affecté subit aussi ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal au rang de l'Inquisiteur en Coercition. L'Inquisiteur peut également utiliser les ↻ : pour chacun d'eux, une cible déjà affectée subit 1 point de stress supplémentaire.

ÉTAPE 6 : CAPACITÉS ET POUVOIRS DE LA FORCE

Chaque Inquisiteur possède deux capacités et/ou pouvoirs de la Force (si l'Inquisiteur l'utilise), sélectionnés parmi la liste suivante :

- **Aura d'autorité** : au prix d'une manœuvre, l'Inquisiteur peut permettre à un groupe de sbires alliés situé à portée moyenne d'entreprendre immédiatement une manœuvre ou une action. Ajoutez □ à leur groupement de dés s'ils entreprennent une action.
- **Blessure** : *pouvoir de la Force*. Au prix d'une action, l'Inquisiteur peut effectuer un test de pouvoir de la Force contre une cible au contact. Il peut dépenser ◑ pour lui infliger un nombre de points de blessure (sans prendre en compte l'encaissement) égal à son Intelligence, ou soigner un nombre égal de points de blessure subis par un allié au contact ou par lui-même, ou augmenter la portée du pouvoir d'un niveau, ou augmenter le nombre d'ennemis affectés de 1 (L'Inquisiteur peut activer les améliorations de portée et de nombre d'ennemis à plusieurs reprises).
- **Bravoure impériale** : au prix d'une manœuvre, toutes les attaques à distance qui ciblent l'Inquisiteur touchent à la place un allié de l'Inquisiteur ou un ennemi sans défense au contact de l'Inquisiteur, et ce, jusqu'au début de son prochain tour.
- **Déchaînement** : pouvoir de la Force. L'Inquisiteur effectue un test de pouvoir de la Force contre un ennemi à courte portée, et le combine à une attaque à distance en effectuant **un test de Sang-froid Moyen (◆ ◆)** au lieu d'utiliser la difficulté normale. Si le test est réussi et génère ◑◑, l'attaque inflige un nombre de dégâts égal à la Volonté de l'Inquisiteur avec un niveau de critique de 4, et inflige 1 point de dégât supplémentaire par ✲. L'Inquisiteur peut dépenser ◑ pour augmenter la portée d'un niveau, affecter une cible supplémentaire à portée ou infliger 3 points de dégâts supplémentaires. (Ces options sont cumulables en dépensant plusieurs ◑. L'Inquisiteur peut activer ces améliorations à plusieurs reprises).

- **Déplacement** : pouvoir de la Force. L'Inquisiteur peut dépenser ◑ pour déplacer un objet de gabarit 0 à courte portée jusqu'à un autre endroit à courte portée, ou augmenter la portée du pouvoir d'un niveau, ou augmenter de 1 le gabarit de l'objet qu'il déplace, ou augmenter de 2 le nombre d'objets qu'il déplace en une seule fois. (Ces options sont cumulables en dépensant plusieurs ◑ et l'Inquisiteur peut activer ces améliorations à plusieurs reprises). Enfin, il peut projeter des objets sur ses adversaires en effectuant un test de pouvoir de la Force combiné à une attaque à distance. La difficulté de l'attaque est égale au gabarit de l'objet projeté au lieu de la difficulté normale des attaques à distance, et l'attaque ne réussit que si l'utilisateur peut aussi dépenser un nombre suffisant de ◑ pour déplacer l'objet. Elle inflige des dégâts égaux au gabarit de l'objet multiplié par 10 (un objet de gabarit 0 inflige 5 points de dégât) plus 1 par ✲. Si l'inquisiteur veut projeter plusieurs objets, il doit obtenir un nombre suffisant de ◑ pour les déplacer, et utiliser les règles de l'attribut d'arme Automatique pour déterminer la difficulté et la visée.
- **Influence** : *pouvoir de la Force*. L'Inquisiteur peut dépenser ◑ pour infliger 2 points de stress (sans prendre en compte l'encaissement) à une cible au contact. Il peut activer cette option à plusieurs reprises. Il peut également effectuer un **test en opposition de Sang-froid contre le Sang-froid de sa cible**, le tout **combiné avec un test du pouvoir Influence**. En cas de réussite, il peut dépenser ◑ pour contraindre sa cible à adopter un état émotionnel de rage, peur ou haine, ou à croire à un mensonge, pendant 5 minutes ou un round. Il peut dépenser ◑ pour augmenter la durée de deux rounds de temps structuré ou dix minutes supplémentaires.
- **Maîtrise du sabre laser** : choisissez une caractéristique. Quand il effectue un test en utilisant la compétence Sabre laser, l'Inquisiteur peut remplacer la Vigueur par la caractéristique choisie.
- **Présence intimidante** : tous les ennemis à courte portée de l'Inquisiteur ajoutent ⚙ à tous leurs tests de compétence.
- **Terrifiant** : au début de chaque rencontre, tous les ennemis de l'Inquisiteur doivent effectuer un **test de peur Difficile (◆◆◆)** (voir page 327).

ÉTAPE 7 : ÉQUIPEMENT

Le MJ devrait équiper ses Inquisiteurs en fonction des besoins de son intrigue. Rappelez-vous que les Inquisiteurs ont accès aux ressources illimitées de l'Empire Galactique. Cependant, le MJ doit éviter de les surêquiper. Une ou deux armes, une armure (le cas échant) et peut-être une pièce d'équipement appropriée au thème du PNJ devraient suffire. Le maître du jeu peut choisir n'importe quel équipement du **Chapitre V**, mais voici quelques suggestions :

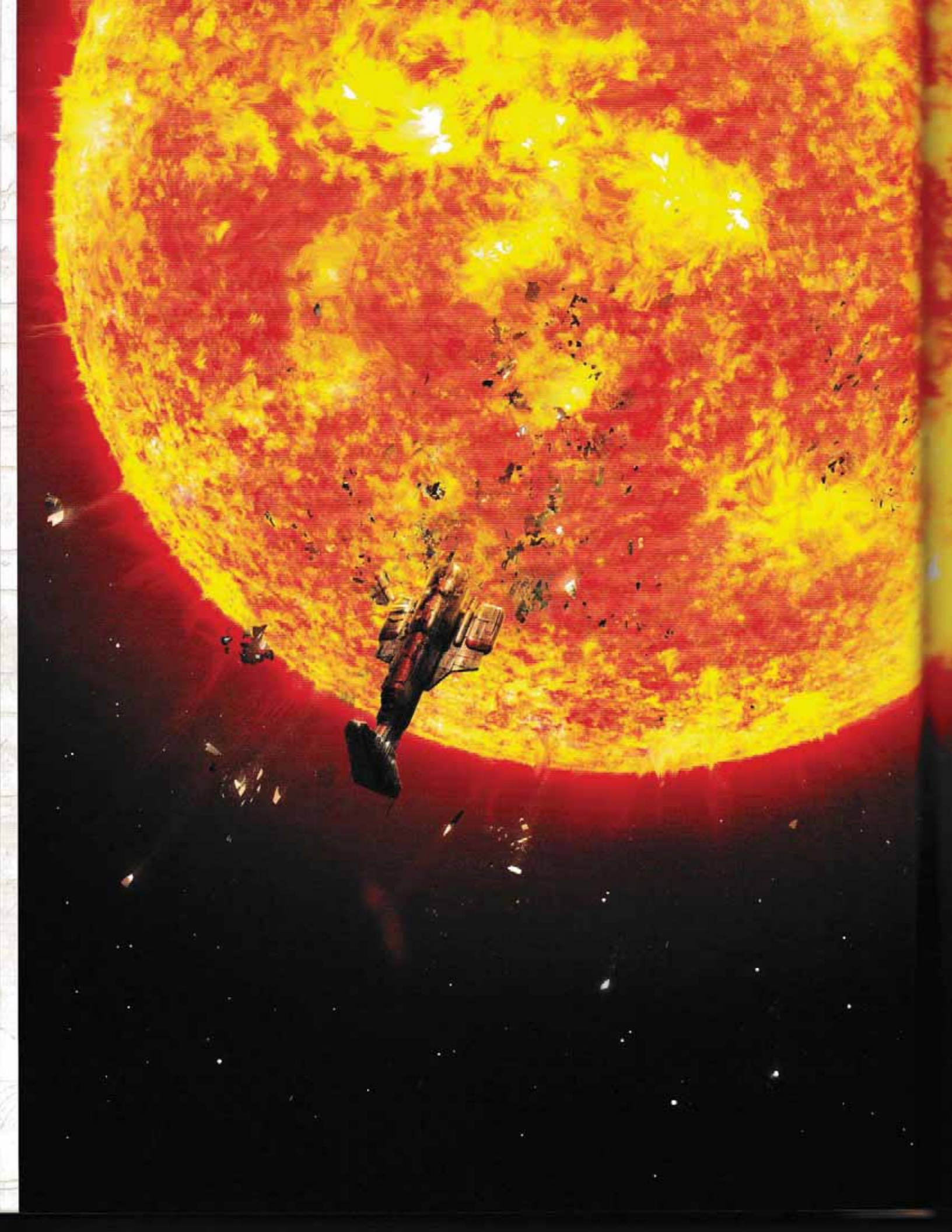
- **Sabre laser ou paire de sabres laser** (Sabre laser ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Brèche 1, Briseur)



- **Sabre laser à double lame** (Sabre laser ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Brèche 1, Briseur, Difficile à manier 2, Jumelé 1)
- **Bâton statique** (Corps à corps ; dégâts +4 ; critique 3 ; portée au contact ; Cortosis, Difficile à manier 3, Encombrant 3, Jumelé 1, réglage étourdissant)
- **Fusil blaster lourd** (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3)
- **Pistolet blaster lourd ou paire de pistolets blaster lourd** (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)
- **Vêtements renforcés** (encaissement +1, défense +1)
- **Robe renforcée** : (encaissement +2, défense +1)

TOURS DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRES

Une Némésis seule peut se retrouver en difficulté face à un grand groupe de PJ, tout simplement parce que ces derniers disposent de bien plus de tours qu'elle. Si un Inquisiteur affronte un groupe d'au moins quatre PJ, le MJ peut lui accorder un deuxième tour par round. Le MJ doit ajouter un créneau d'initiative de PNJ à la toute fin du round. Ainsi, à chaque round, l'Inquisiteur peut agir à son tour et au créneau d'initiative d'un autre PNJ de son choix. Tous les effets qui sont supposés se terminer à son tour suivant ne cessent en fait qu'à son prochain tour du round suivant. Le MJ ne doit pas utiliser ces règles si l'Inquisiteur dispose du talent Parer (amélioré).





XIII

LEÇONS DU PASSÉ

« Effacer le passé, c'est garantir le succès de l'avenir. »

— Conservateur Eren Garai

Voici plusieurs millénaires, rendue amère par les guerres incessantes, la Maîtresse Jedi Val Isa troqua le sabre laser contre le pinceau, et la vie de combattante contre celle d'artiste. Cependant, une vision d'un Temple Jedi couvert de sang l'incita à transformer un vieux croiseur de classe *Hammerhead* en temple et hôpital mobile. L'objectif : s'assurer que quoi qu'il advienne de l'Ordre, ses traditions perdureraient.

Parallèlement, les clans guerriers mandaloriens prirent les armes contre la République : ils frappèrent au cœur de ses territoires, annexant les planètes de la Bordure Extérieure et ravageant celles du Noyau. En marge des combats, Val Isa utilisa son croiseur pour fournir autant d'assistance médicale qu'elle le put. Alors que les violences allaient crescendo, elle tenta de cacher son vaisseau, le *Sanctuaire*, au sein du système de Koler. Hélas, un groupe d'assaut mandalorien découvrit et attaqua le navire, réduisant l'engin à l'état d'épave.

Juste avant de périr, Val Isa réussit à transférer son esprit dans le talisman qu'elle portait autour du cou. Longtemps plus tard, l'objet tomba aux mains d'un contrebandier. Cependant, cet homme fut arrêté par les autorités impériales, et l'artefact dort désormais dans une caisse oubliée au sein des réserves d'une université. L'esprit de Val Isa attend patiemment que se présente un individu de valeur, digne de perpétuer l'héritage des Jedi…

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure **Leçons du passé** est conçue pour présenter le potentiel de leurs pouvoirs à un groupe d'utilisateurs de la Force novices. Plus précisément, elle met les PJ sur la voie qui leur permettra à terme de construire leurs propres sabres laser et d'aiguiser leur sensibilité à la Force. Au cours de l'histoire, il est possible que le groupe se retrouve opposé à l'Empire : de quoi planter les jalons d'aventures futures.

Si le MJ dispose d'un exemplaire du **Kit du MJ Force et Destinée**, l'aventure incluse peut être reliée à celle que vous êtes en train de découvrir. Combinés, ces deux scénarios fournissent aux PJ les éléments nécessaires pour construire un sabre laser, et dans le cas des non-combattants, l'occasion d'affiner leurs pouvoirs. Si le MJ préfère ne pas lier les deux aventures, les récompenses à la fin du présent scénario peuvent être modifiées en fonction.

Au moment où **Leçons du passé** démarre, les PJ apprennent l'existence d'une collection d'artefacts de la République dans une université d'Eriadu, au cœur de la Bordure Extérieure (bien sûr, il s'agit de la collection qui comprend le talisman de Val Isa). L'université en question est sous la surveillance d'un agent impérial nommé Eren Garaï.

Quand les PJ arriveront sur la planète, ils y retrouveront leur ami Ashur Sungazer, un érudit. Optimiste et sceptique à la fois, il veut croire en l'existence des Jedi mais n'a pas encore découvert la moindre preuve de l'existence de leurs pouvoirs fabuleux. Une fois que le groupe et Ashur auront échappé à la surveillance attentive d'Eren Garaï, ils mettront le doigt sur la position d'un ancien vaisseau d'entraînement Jedi, à la dérive dans le système mort de Koler.

Koler est une géante rouge très éruptive située au centre d'un champ de débris qui dissimule l'épave du *Sanctuaire*. Les PJ devront atteindre ce qui reste de l'engin et faire main basse sur le cadeau de Val Isa : un holocron antique qui leur enseignera la voie des Jedi. Cet héritage leur permettra de boucler un cycle de plusieurs millénaires et ils graviront la première marche du chemin qui les mènera au statut de Chevalier Jedi.

Au début de l'aventure, le MJ peut lire aux joueurs le texte d'introduction ci-après :

La galaxie vit des heures sombres.

Malgré l'intrépidité des héros de l'Alliance Rebelle qui combattent pied à pied la tyrannie de l'Empire Galactique, d'innombrables mondes tremblent toujours sous le joug du régime implacable de Palpatine. Les Jedi, gardiens de l'ordre et de la justice, ne sont plus qu'un lointain souvenir et ne peuvent plus s'opposer aux forces obscures.

Pour autant, tout n'est pas perdu. Aux confins de la galaxie, un petit groupe d'aventuriers part à la redécouverte de l'héritage de l'Ordre Jedi. Si ses membres ***réussissent, l'espoir pourrait renaître au sein de la galaxie meurtrie...***

IMPLIQUER LES PJ

L'aventure part du principe que les héros ont un lien avec l'érudit Ashur Sungazer. Voici quelques suggestions pour rendre cette relation crédible :

- Lors d'un épisode précédent, ils l'ont aidé à sortir d'un mauvais pas. Ses recherches emmènent fréquemment Ashur dans la Bordure Extérieure et la curiosité de l'érudit l'emporte souvent sur sa prudence. Les PJ l'ont secouru alors qu'il voyageait en compagnie d'un escroc censé le conduire à un Temple Jedi... où l'attendaient en vérité des bandits.
- Natifs de la même planète, Ashur et l'un des héros sont parents ou amis de longue date. L'un et l'autre ont été abreuvés de légendes Jedi lors de leur enfance, à ceci près qu'Ashur s'est détaché depuis longtemps de l'aspect « conte pour enfants » de ces histoires, contrairement au PJ.
- Les héros ne connaissant pas Ashur, mais ils font l'expérience d'une vision dans laquelle l'érudit cache le talisman dans les archives d'une bibliothèque qui grouille de gardes. L'objet brille intensément jusqu'à ce qu'une main gantée de noir se referme dessus, plongeant la scène dans le noir. La main se crispe, le talisman est réduit en miettes et le sable qu'il est devenu s'écoule sur une planète : Eriadu.

Si les PJ connaissent Ashur, ils reçoivent un holomessage qui émane de lui. L'homme est un lettré assez enrobé dont les yeux pétillent d'enthousiasme. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Bonjour mes amis. Cela fait bien longtemps ! Figurez-vous que j'ai déniché quelque chose qui pourrait bien vous intéresser... »

L'image s'élargit pour englober un bric-à-brac posé sur un plan de travail, vers lequel se dirige Ashur. Il s'arrête devant un talisman de pierre, et l'image zoome. L'érudit soulève l'objet et l'oriente de manière à faire apparaître de fines veines colorées. D'une voix de conspirateur, il déclare :

« J'ai trouvé ceci aux archives de l'Université de Phelar. La cristallisation visible sur cette pierre me rappelle les histoires des cristaux des sabres laser, et les gravures pourraient remonter à plusieurs millénaires.

« Je préfère ne pas en dire plus maintenant, l'Empire ayant tendance à surveiller nos communications. Mais si vous me rejoignez sur Eriadu, je vous montrerai l'objet. Assurez-vous d'obtenir les références requises : l'artefact ne peut pas quitter les archives de l'université, et il faut être un chercheur accrédité pour y avoir accès. Ceci dit, je doute que cela vous pose problème. » Ashur sourit brièvement. « Venez vite, mes amis. Nous avons ample matière à discussion. »

Le message s'achève sur un numéro de comlink. Une fois sur Eriadu, les PJ pourront l'utiliser pour joindre Ashur.

COMPLICATION IMPÉRIALE

Ce qu'Ashur ignore, c'est que les censeurs impériaux ont repéré le message et qu'ils l'ont signalé à l'agent Eren Garaï, qui dirige les opérations du BSI à l'Université de Phelar. Le Bureau l'a fait nommer « conservateur de l'université » afin de couvrir ses activités de surveillance des menées subversives.

Jugeant suspect le message d'Ashur, Garaï garde un œil sur l'érudit. Ceci étant, la propagande impériale interfère avec cette surveillance : convaincu que les Jedi sont bel et bien de simples mythes, il juge que si PJ peuvent avoir des visées subversives, il est très improbable qu'ils se révèlent sensibles à la Force.

ASHUR SUNGAZER [RIVAL]

Érudit humain reconnu, Ashur Sungazer est un spécialiste de l'histoire de la galaxie. S'il a voyagé dans sa jeunesse, désormais dans la force de l'âge, il a choisi d'embrasser une carrière académique à Phelar. Bien qu'ayant grandi sous le joug impérial, il nourrit depuis toujours un vif intérêt pour les « légendes » Jedi. Sa curiosité insatiable l'a conduit à mener des recherches aux confins de la Bordure Extérieure, et la cruauté qui y sévit n'a nullement entamé son perpétuel optimisme.

Ashur ignore si les Jedi ont vraiment existé : il n'était qu'un gosse à la fin de la Guerre des Clones. Son côté rationnel penche pour la propagande impériale, et accepte l'idée selon laquelle les prétendus Jedi n'étaient qu'une bande de charlatans. Pour autant, son âme d'enfant aspire à croire au mythe des paladins Jedi, parangons de vertu et porteurs de lumière.



Compétences : Calme 1, Connaissance (tous types) 3, Informatique 2, Perception 1, Sang-froid 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : masque respiratoire, datapad, stylet



BACKGROUND : ERIADU

Les PJ savent automatiquement qu'Eriadu est un pôle commercial très actif de la Bordure Extérieure. En outre, réussir un **test de Connaissance (Bordure Extérieure) Moyen (◇◇)** permet d'obtenir les informations suivantes :

- ✲ : Eriadu est un monde industriel de la Bordure Extérieure situé dans le secteur Seswenna. Il compte plus de vingt milliards d'habitants, pour la plupart humains, qui vivent sous un voile de pollution tenace. Le gouvernement constitué de cinq maisons nobles réside dans la capitale, Eriadu City, et l'exécutif est aux mains d'un gouverneur planétaire. Le principal spatioport se trouve dans la ville de Phelar.
- ✲ : l'industrie de la planète se concentre sur la production manufacturière, l'informatique et les droïdes. Eriadu dispose de chantiers navals impériaux en orbite, mais étouffe sous le poids des inégalités sociales : pouvoir politique, familles nobles fortunées et corruption bureaucratique y façonnent la vie quotidienne.
- ✲ ✲ : le campus de l'université de la ville-spatioport qu'est Phelar abrite une vaste collection d'artefacts dans le bâtiment des Archives. Dotées d'un nombre étonnant de dispositifs de sécurité, ces sections ne sont accessibles qu'aux érudits dûment accrédités. La présence des Archives a fait de Phelar une ville particulièrement cosmopolite.
- ✲ : le défunt Grand Moff Tarkin est né sur Eriadu. Comme il reste très populaire sur sa planète d'origine, les Rebelles et autres fauteurs de troubles y sont peu appréciés.

ACTE I : UN MONCEAU DE SAVOIR

Rallier le système Eriadu ne devrait pas poser de problème aux PJ, et s'ils possèdent un vaisseau, ils peuvent même s'y rendre directement. La planète vit presque exclusivement du commerce : les contrôles aux frontières sont quasi inexistants. Si les héros n'ont pas de vaisseau, ils peuvent embarquer sur un cargo qui les mènera à Eriadu en quelques jours. Une fois le groupe à pied d'œuvre, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

En débarquant, vous découvrez une planète urbanisée à l'extrême et couverte de zones industrielles. La foule se presse autour du spatioport sous le regard inquiétant des stormtroopers postés à l'angle de toutes les artères importantes. La pollution ambiante contraint la population à arborer des masques respiratoires assortis aux turbans caractéristiques de la mode locale.

Sitôt sur la planète, les PJ peuvent recourir au réseau de communications local pour contacter Ashur. Heureux d'avoir des nouvelles des héros, il l'est encore plus de les entendre de vive voix. Si on lui en fait la demande, il convient d'un rendez-vous aux abords du campus mais précise que l'artefact qu'il veut leur montrer se trouve aux Archives de l'université et qu'il peut s'avérer plus simple de s'y retrouver directement.

Si les PJ tiennent à voir Ashur avant d'accéder aux Archives, l'érudit suggère un petit tapcafé près du campus. Il leur dit alors tout ce qu'il sait sur le talisman, à savoir pas grand-chose (cf. page 430), et insiste sur le fait que les PJ doivent voir l'objet par eux-mêmes.

Si les héros préfèrent retrouver Ashur à l'université, il leur indique qu'ils le trouveront au bureau 182 des Archives, au 35e étage, et rappelle qu'il faut montrer patte blanche pour entrer.

Hélas, Ashur n'est pas en mesure de fournir aux PJ les identipuces nécessaires. Ils peuvent tenter d'en fabriquer une fausse au moyen d'un **test d'Informatique Moyen** (◆ ◆). Via un faussaire, il leur en coûtera 100 crédits par puce après avoir réussi le **test de Système D Facile** (◆) requis pour trouver un individu fiable et digne de confiance sur Eriadu. Si les PJ obtiennent ⚙ ⚙ lors d'un test, ils héritent d'identipuces fonctionnelles, mais qui imposent un ■ lorsqu'il s'agit de tromper le personnel de sécurité d'Eriadu ou accordent un □ à ces mêmes vigiles lorsqu'ils interrogent ou inspectent les personnages.

Si les héros ne parviennent pas à obtenir les identipuces requises, il leur faut trouver un autre moyen d'accéder aux Archives. À ce stade, le MJ peut permettre aux joueurs de s'en sortir du moment que leurs personnages échafaudent un plan raisonnablement bien ficelé. Ces derniers peuvent se faire passer pour une équipe de nettoyage, assommer quelques vigiles, se déguiser en nouvelles recrues, voire tenter de s'introduire en douce dans le bâtiment (s'ils choisissent cette option, référez-vous à la page 429).

AIR VICIÉ

La qualité de l'air est tellement mauvaise sur Eriadu qu'elle peut causer des problèmes de santé à long terme. A priori, les PJ n'y resteront pas assez longtemps pour pâtir d'effets durables, mais tout héros se trouvant à l'extérieur sans système de protection respiratoire (à l'exception, bien sûr, de ceux qui n'ont pas besoin de respirer) subit un □ à ses tests basés sur la Vigueur et l'Agilité.

UNE BREBIS CHEZ LES LOUPS (RENCONTRE OPTIONNELLE)

Tandis que les PJ sont en quête d'identipuces et déambulent autour du campus, le MJ peut recourir à cette rencontre optionnelle pour leur offrir l'occasion de prendre des décisions d'ordre éthique, voire de se faire de nouveaux amis. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

Alors que vous déambulez sur le campus, vous voyez deux vigiles saisir par les bras un érudit grand et malingre qu'ils entraînent derrière un bâtiment, hors de vue du public. Comme l'individu se débat, l'un des gardes l'estourbit d'un rapide coup de poing au ventre.

Si les PJ suivent les gardes, ils assistent à ce qui suit :

Jeté au sol par les gardes, l'érudit proteste bruyamment : « Ce n'est pas moi qui ai envoyé votre frère en prison. Il s'est condamné tout seul en vendant des produits de contrebande. »

Les collègues du malheureux qui découvrent cette bagarre à sens unique pressent le pas et détournent les yeux, visiblement effrayés à l'idée de se trouver impliqués.

Si les PJ n'interviennent pas, les vigiles filent une raclée mémorable au malheureux, un certain Psyrel Capanis, et laissent derrière eux un individu bien mal en point. **Les PJ restés passifs écopent chacun d'un point de Conflit**. S'ils interviennent, ils disposent, pour faire déguerpir les gardes, de plusieurs options... dont plusieurs peuvent leur faire gagner du Conflit.

Si les PJ tentent de raisonner les vigiles ou de les avoir au bluff (par exemple en suggérant qu'un supérieur approche), ils doivent réussir un **test de Charme**

ou de Tromperie Moyen (◆ ◆). En cas de succès, les gardes s'en vont. En cas d'échec, ils se moquent des personnages et leur ordonnent de déguerpir. Les héros peuvent aussi menacer ces hommes via un **test de Coercition Moyen (◆ ◆)**. Les brutes plient bagage en cas de succès, mais attaquent les PJ en cas d'échec. Dans un cas comme dans l'autre, le héros qui a effectué le test gagne 2 points de Conflit. Enfin, les joueurs peuvent décider d'attaquer les vigiles sans crier gare. Ils écopent alors de 4 points de Conflit (10 si les vigiles sont tués au lieu d'être mis hors de combat. Leur profil se trouve en page 428).

Si les PJ l'aident, Psyrel exprime sa gratitude en déclarant qu'il « reste de bons citoyens dans l'Empire ». Comme la plupart des habitants nantis d'Eriadu, c'est un ambitieux qui reste aveugle aux exactions commises par le régime et qui défend bec et ongles sa planète chérie. Il n'hésitera pas une seconde à dénoncer le groupe à Garaï s'il le soupçonne d'enfreindre la loi. En revanche, si les PJ se font passer pour des érudits en visite désireux de se rendre aux Archives, il appuie volontiers leur démarche, ce qui ajoute un □ aux tests réalisés pour tromper le personnel de sécurité des lieux.

À LA BIBLIOTHÈQUE

Les Archives de l'Université de Phelar, un gratte-ciel assez récent, hideux et colossal, dominent le campus. Eux-mêmes imposants, les dix ou douze autres édifices de l'université témoignent de l'architecture plus « léchée » qui prévalait à l'époque de la République. Les étudiants sont hébergés en périphérie du campus, lui-même entouré par une enceinte qui s'ouvre à plus de douze endroits. Les purificateurs d'atmosphère qui jalonnent les lieux émettent un étrange bourdonnement subsonique. L'éclairage urbain reste allumé jour et nuit en raison du smog, et tout semble entouré de halos brun-jaune.

CONTRÔLE DE SÉCURITÉ

Pour accéder aux Archives, les PJ doivent d'abord passer un contrôle avec senseurs et scanners d'identipuce , le tout supervisé par un duo de gardes. Fort heureusement, ces vigiles-là n'ont pas été confrontés au danger depuis des années. Le pseudo contrôle consiste en quelques questions routinières, avec emploi d'un matériel obsolète.

Si les puces des PJ ne les désignent pas comme des érudits, les deux vigiles les refoulent illico. Dans le cas contraire, blasés, ils posent une série de questions toutes faites : « Êtes-vous en possession d'objets de contrebande ou illicites ? Portez-vous une arme et, si oui, possédez-vous le permis associé ? » et « Vos recherches nécessitent-elles d'accéder à du matériel classé sensible ? ». Selon les réponses données, chaque PJ peut être amené à effectuer **un test opposé de Calme contre Vigilance (◆ ◆)** pour ne pas éveiller de soupçon. Si les héros tentent d'introduire une arme ou un petit objet en douce, procédez à la place à un **test opposé de Discrétion contre Perception (● ◆)**. Si les personnages répondent par des mensonges flagrants, procédez à un **test opposé de Tromperie contre Sang-froid (◆ ◆)**. Si plusieurs conditions s'appliquent, il appartient au MJ de décider quel test est le plus approprié aux actions des PJ ; par principe, évitez de faire effectuer plus d'un test à chaque héros lors de cette rencontre. Enfin, rappelez-vous que la qualité des identipuces présentées occasionne malus ou bonus.



VIGILE DU CAMPUS [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Perception, Pugilat
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : armure matelassée (+2 encaissement), comlink (de poche), matraque (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2)

En cas d'échec à un test, le MJ peut décider que le vigile interdit l'accès au PJ qui l'a raté, sauf si l'un de ses camarades a la présence d'esprit de fournir une excuse ou une explication à son comportement. Si un personnage réussit en obtenant ⚙ ⚙ ou ▽, les gardes le laissent passer mais signalent la présence d'un sujet louche à Garaï.



L'AGENT DU BSI EREN GARAÏ

Tous les érudits qui arrivent aux Archives doivent subir un rapide topo du conservateur Eren Garaï. Officiellement, il s'agit d'informer les nouveaux arrivants sur la manière d'obtenir l'autorisation de manipuler certains objets détenus aux Archives, ainsi que les précautions à prendre le cas échéant. Bien entendu, Garaï est en réalité un agent du BSI qui use de son statut pour jauger les arrivants sans attirer l'attention. Quand les PJ ont passé le contrôle de sécurité, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

Un individu mince et sec se présente devant vous. Son crâne rasé est muni d'un implant cérébral, et il arbore un costume gris terne semi-officiel. Il sourit amicalement alors qu'il vous tend la main. « Soyez les bienvenus à Phelar et dans notre université ! Je suis le conservateur Eren Garaï. Avant de vous laisser conduire vos recherches, merci de vous soumettre à un rapide briefing. Je sais, ça a tout l'air d'une corvée, mais que voulez-vous, nous avons un protocole assez rigide. »

Les PJ peuvent tenter d'y couper en persuadant Garaï au moyen d'un **test opposé de Charme ou Tromperie contre Sang-froid** (●●◆). Cependant, dans ce cas, il les retrouve un peu plus tard pour insister sur la nécessité du briefing, si possible à un moment embarrassant pour les PJ : par exemple au beau milieu de l'étude du talisman avec Ashur. En outre, si les gardes à l'entrée l'ont prévenu que les PJ étaient suspects, Garaï insiste poliment, mais fermement, pour que l'entretien ait lieu sans attendre et ne se laisse pas convaincre du contraire.

EREN GARAÏ [NÉMÉSIS]



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 2, Connaissance (Éducation) 1, Connaissance (Xénologie) 1, Distance (armes légères) 2, Perception 3, Pugilat 2, Sang-froid 2, Système D 2, Tromperie 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : aucune
Équipement : détecteur de poche, implant cognitif, masque respiratoire, pistolet disrupteur caché (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4, génère toujours une blessure critique Paralysé sauf si la blessure occasionnée est pire)

Quand les PJ acceptent de subir le briefing, Garaï les conduit dans une petite salle de conférence en hémicycle. Au centre, une console permet au conférencier d'accéder à plusieurs écrans pour manipuler le projecteur holographique. Garaï actionne une commande ; l'image 3D des Archives apparaît et tourne sur elle-même. Si les personnages ont été décrits comme suspects par les gardes de l'entrée, deux vigiles prennent place à la porte de la salle de conférence. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« L'Université de Phelar est en pointe dans l'enseignement supérieur du secteur, et nos Archives sont un élément clé de cet effort. Nous mettons donc un point d'honneur à ce que les chercheurs respectent un protocole des plus stricts. Certains artefacts remontent à plusieurs dizaines de milliers d'années. Un héritage qui se doit d'être protégé, préservé et transmis. »

Garaï continue sur la même veine pendant un certain temps, aborde les procédures en usage pour la demande d'informations, la consultation des datapads, l'analyse des artefacts et la transmission des découvertes. En apparence, tout cela s'assimile à un briefing ennuyeux mais nécessaire. La séance terminée, Garaï change de sujet et demande aux PJ quels sont leurs domaines de recherche.

Il écoute patiemment les réponses qu'il enregistre afin de les étudier plus à loisir. Au terme du briefing, chaque PJ doit effectuer un **test opposé de Charme ou Tromperie contre Sang-froid (◆◆◆)** ou un **test opposé de Connaissance (Éducation ou Xénologie) contre Connaissance (Éducation ou Xénologie) (◆◆◆)** pour le convaincre de l'authenticité de son cursus universitaire. Les héros ajoutent un ■ au test s'ils mentionnent Ashur Sungazer, ont déjà été associés à lui ou sont considérés suspects.

Une réussite indique que Garaï n'a pas immédiatement envie de surveiller les faits et gestes du PJ considéré, même si par nature il se méfie de tout le monde. Un résultat qui comprend ✲ ✲ ✲ ou plus signifie que Garaï envisage de faire du PJ un contact, un mouchard ou un agent. Il réserve cependant cette initiative pour plus tard et devrait, en toute logique, voir les héros tomber le masque avant qu'il mette son projet à exécution.

Si un PJ rate le test, Garaï charge un agent en civil (utilisez le profil **Vigile du campus** en page précédente) de le suivre partout. La présence d'un ▽ change ce vigile en **Vigile armé** (profil page 430). Pour chaque ⚙ ⚙, ajoutez un agent supplémentaire. Les vigiles n'interviennent pas dans les activités quotidiennes des personnages à l'université mais répertorient leurs moindres faits et gestes. Quand le groupe se prépare à quitter Eriadu, ces agents peuvent détenir le PJ à des fins d'interrogatoire.

En fin de briefing, si tout s'est bien passé, Garaï annonce simplement :

« Si vous avez besoin de quoi que ce soit, veuillez me contacter. Puisse votre séjour être aussi agréable qu'éclairant. Bonne chance dans vos recherches ! »

ENTRÉE DISCRÈTE

Les PJ peuvent souhaiter couper court au contrôle et accéder illicitement aux Archives. S'ils choisissent cette option, il est judicieux de contacter Ashur avant d'agir et de convenir d'un rendez-vous à l'intérieur : l'érudit entre et sort à sa guise. Comme les héros sont libres de circuler sur le reste du campus, ils peuvent à loisir bavarder avec des chercheurs pour repérer les lieux. Réussir un **test de Magouilles Moyen (◆◆)** permet d'apprendre ce qui suit :

- ✲ : seuls quatre vigiles armés patrouillent aux abords des Archives la nuit, avec une relève toutes les quatre heures. Ils surveillent l'entrée de service et l'entrée principale.
- ✲ ✲ : la nuit, toujours avec une relève toutes les quatre heures, huit vigiles armés supplémentaires patrouillent à l'intérieur.
- ↻ ↻ : les Archives comprennent également quatre issues de secours, verrouillées mais non gardées.

DERRIÈRE LE MASQUE

Aidé par sa mémoire phénoménale des visages et des noms, Garaï passe au peigne fin les fichiers concernant la jeune génération d'érudits de l'Empire. Il recherche des éléments séditieux, des « fruits pourris » ou même des recrues potentielles. En fait, il pâtit d'un réel défaut : victime de la propagande impériale à propos de la Force et des Jedi, il les range au rayon des contes pour enfants.

Si, pour une raison ou une autre, les PJ en viennent à se méfier de Garaï, un **test d'informatique Intimidant (◇◇◇◇)** permet d'apprendre qu'il jouit d'un « emploi fictif », vraisemblablement d'origine gouvernementale. En cas d'échec, son profil apparaît normal, bien qu'un ↻ révèle que le dossier en question est bien vide pour un cadre embauché de longue date. Enfin, ⚙ ⚙ ⚙ ou ▽ peut signifier que l'intrusion électronique des PJ a été repérée par Garaï.

- ↻ ↻ ↻ ou ⊕ : lors de la dernière relève de nuit, peu avant l'aube, les gardes las et fatigués se relâchent. La difficulté des tests pour entrer en douce diminue d'un niveau.

Pour entrer, les PJ doivent shunter l'un des points d'accès aux Archives via un **test d'Informatique Moyen (◆◆)**. Tout ↻ obtenu permet en outre de désactiver l'un des éléments ci-après :

- Des détecteurs de chaleur et de mouvement facilitent la mission des gardes.
- Les vigiles utilisent le réseau de communication interne du bâtiment pour coordonner leur mouvement. Les PJ peuvent le brouiller pour les empêcher de se coordonner, mais les gardes restent capables de demander du renfort à l'aide d'une alarme silencieuse.
- Les vigiles postés à l'intérieur peuvent déclencher une alarme silencieuse pour appeler leurs collègues de l'extérieur à la rescousse, mais aussi Garaï en personne (et ses **droïdes assassins tactiques**, voir page 440).

Si les PJ tentent de tromper la vigilance des gardes à l'entrée principale ou de service, il leur faut réussir un **test de Discrétion Moyen (◆◆)** pour n'être ni vus ni entendus par les vigiles qui patrouillent à l'extérieur. Les portes ne sont pas verrouillées, ce qui permet aux gardes de circuler.

Une fois à l'intérieur, chaque PJ doit réussir au moins un **test de Discrétion Facile (◆)** pour tromper la vigilance des gardes. Un échec signifie que le héros est repéré par deux vigiles armés et doit s'occuper d'eux d'une manière ou d'une autre. Tout ⚙ ⚙ ou ▽ signifie que le PJ a fait un bruit qui attire l'attention de deux gardes.

VIGILE ARMÉ [SBIRE]

Les forces de sécurité des Archives sont le pendant armé des vigiles du campus. La distinction principale réside dans le fait qu'ils sont autorisés à porter un blaster. Ceci dit, ils sont tenus de laisser celui-ci en mode étourdissant, sauf en cas de menace de mort.



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Perception
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : armure matelassée (+2 encaissement), comlink (de poche), matraque (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

RETROUVER ASHUR

Sitôt les PJ dans le bâtiment des Archives, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

En total contraste avec le brouhaha de la ville et du campus, le gratte-ciel inquiétant des Archives se caractérise par un silence sépulcral. Des absorbeurs de bruit étouffent les conversations, la lumière est tamisée, et l'air filtré charrie des relents de poussière et d'antiquités.

Le bâtiment des Archives comprend une centaine d'étages, sans compter les sous-sols où l'on trouve générateurs, serveurs informatiques, entrepôts ultrasécurisés, cellules secrètes, salles d'entraînement et d'endoctrinement de Garaï ainsi qu'un accès au réseau souterrain de Phelar. De l'extérieur, la bâtisse est austère, monolithique et oppressante.

À chaque étage, on trouve des rayonnages composés de caisses à roulettes dans lesquelles sont rangés avec soin des artefacts. Des droïdes débordés réarrangent sans fin cette savante organisation. Lorsqu'un érudit souhaite étudier un objet, il en fait la demande à un droïde. Ce dernier dispose le contenu de la caisse choisie sur un plateau en plastique et achemine le tout jusqu'à une table d'étude. Chaque table possède un dispositif qui permet d'accéder à la base de données de l'université.

Le terme « Archives » recouvre à la fois l'édifice et son immense base de données. On trouve dans celle-ci les recherches conduites depuis décennies et le catalogue complet des artefacts entreposés. La base n'est pas reliée à l'HoloNet. Chaque caisse est censée porter une étiquette sur laquelle sont consignées des informations concernant son contenu : date et lieu de sa découverte, identité du découvreur, etc. Hélas, la plupart sont incomplètes.

Ashur Sungazer attend les PJ à la cafétéria, après le contrôle de sécurité. Si les héros le connaissent déjà, l'érudit les étreint chaleureusement avant de déclarer :

« Quelle joie de vous trouver ici ! J'ai cru devenir fou à force de garder pour moi cette découverte. Mon petit doigt me dit que le talisman n'est pas un simple bijou. Il est spécial. Je le sais. »

Si Ashur a déjà rencontré les PJ, modifiez la conversation en fonction. S'ils ne connaissant pas l'érudit, un **test opposé de Charme contre Calme (● ◆)** est nécessaire pour le convaincre qu'ils sont ici pour l'aider. Ajoutez □ au test en raison de sa nature confiante. En cas d'échec, il signale les PJ à Garaï, les prenant par erreur pour des voleurs.

Après les présentations, Ashur conduit les héros au talisman d'Ilum (celui qu'il leur a montré dans le message). Alors qu'ils arpentent les couloirs des Archives, il leur raconte ce qui suit à mi-voix :

*« **Alors voilà, ce talisman** présente deux problèmes. Non seulement j'ignore à peu près tout de sa fonction, mais je ne suis même pas certain de son origine ! L'université reçoit chaque jour des dizaines d'artefacts culturels en provenance de toute la galaxie. Lesquels sont aussitôt entreposés à fins de catalogage. Hélas, il manque souvent l'essentiel des informations. L'objet nous est parvenu avec des vestiges issus de l'**épave d'**un vaisseau, mais qui sait s'il provient **réellement du site archéologique en question**... » Ashur se fend d'un sourire malicieux. « C'est à la fois frustrant et excitant. »*

ENQUÊTER SUR L'ARTEFACT

Les Archives comprennent plusieurs entrepôts, qui consistent chacun en une vaste salle unie d'une seule entrée. Vitrée, celle-ci sert de guichet où les érudits adressent leurs requêtes aux droïdes archivistes. Ashur formule une demande en fournissant un long code alphanumérique, puis s'engage dans un long couloir. Il guide les PJ jusqu'à une salle d'étude munie de tables, de bureaux, de terminaux informatiques et de matériel de recherche archéologique. Le plateau contenant les objets est déjà là. L'érudit présente alors une série d'artefacts. Les PJ peuvent étudier chacun d'eux. Les ⚙ ⚙ et ▽ obtenus à l'occasion de ces études peuvent être dépensés par le MJ pour alerter Garaï des recherches entreprises par les héros dans le cadre de sa surveillance routinière, ce qui les rend « intéressants » aux yeux de l'agent du BSI. Rappelez-vous qu'il a déjà Ashur dans le collimateur. Il utilise le système de surveillance des Archives (caméras holographiques cachées, indexage automatique permettant d'identifier les artefacts consultés par chaque érudit) pour le tenir à l'œil, et si les actions des PJ retiennent son attention, il usera des mêmes méthodes pour les espionner.



UN CASQUE ANCIEN COUPÉ EN DEUX

Si les PJ réussissent un **test de Connaissance (Bordure Extérieure) Moyen (◆ ◆)**, ils savent que ce type de casque provient des guerres mandaloriennes qui ont eu lieu plusieurs millénaires auparavant. Obtenir un ☯ ou un ⊕ livre en outre les informations suivantes :

- La découpe a été faite au sabre laser.
- Au cours de cette guerre, les Mandaloriens ont poussé très loin dans les territoires de la République, jusqu'à Onderon, Corellia et Duro.

UN VIEUX TRANSPONDEUR

Un **test de Mécanique Moyen (◆ ◆)** permet aux PJ d'en extraire le code et le nom du vaisseau concerné, le *Bouffon astral*. Moyennant un **test de Connaissance (Mondes du Noyau) Facile (◆)**, les personnages se rappellent plusieurs récits populaires où il est question du capitaine du *Bouffon astral*, lequel affirmait connaître plusieurs axes hyperspatiaux secrets du Noyau Profond mais n'en serait jamais revenu.

RAPPORT D'UN OFFICIER STORMTROOPER

Le rapport fait état de « l'acquisition » de ces artefacts. Il y a un peu plus de quatre ans. Une fois lancé, l'enregistrement projette ceci :

« Lieutenant TK-575 au rapport. Toute la cargaison utile a été confisquée et rangée dans nos soutes. Le contrebandier a été condamné et va être châtié. » On entend une détonation de blaster. « Le reliquat, à savoir un transpondeur, un casque détérioré, de l'électronique et un genre de collier, sera acheminé sur Eriadu. Rien d'autre à signaler. »

UN ANCIEN PROCESSEUR DE DROÏDE

Réussir un **test de Connaissance (Mondes du Noyau) Difficile (◆ ◆ ◆)** permet aux PJ d'identifier ce processeur de contrôle partiellement en état de marche comme celui d'un droïde de guerre Basilisk. Obtenir un ☯ permet en outre d'apprendre ce qui suit :

- Les Mandaloriens chevauchaient naguère ces énormes machines à quatre pattes comme des dewbacks.
- Le Basilisk était un modèle doté d'une conscience limitée.
- Plus personne ne produit ce modèle. Le savoir-faire nécessaire s'est perdu avec le temps.

Notez que si le processeur ne permet pas d'en savoir plus sur Val Isa, le talisman d'Ilum, le *Sanctuaire* ou Koler, il sert en revanche de moyen alternatif pour vaincre le Basilisk. Voir à ce sujet **L'antre de la bête**, page 437.

LE TALISMAN D'ILUM

Dernier objet placé sur le plateau, cet éclat minéral en forme de larme d'environ 2,5 cm de long, marqué sur une face de sillons bien visibles mais indéchiffrables, émet une énergie que perçoit tout individu sensible à la Force en s'en approchant. Les minuscules veines cristallines, visibles uniquement quand on expose l'objet à une lumière directe, donnent à la pierre une apparence organique, presque vivante. Percé d'un trou en son sommet, le talisman est muni d'une cordelette et peut être porté en sautoir.

Si un PJ réussit un **test de Connaissance (Culture) Difficile (◆ ◆ ◆)** il se remémore Val Isa, une Jedi réputée pour arborer ce porte-bonheur qui ne la quittait jamais, le talisman d'Ilum. Un détail inhabituel chez les Maîtres Jedi, d'ordinaire peu portés sur les bijoux. Un ☯ permet en outre d'apprendre ce qui suit :

- Val Isa était la gardienne d'un « temple itinérant ».
- Le talisman était surnommé « le poids de notre histoire ».
- Cette pierre provient d'Ilum.

En outre, un **test de Connaissance (Éducation) Difficile (◆ ◆ ◆)** révèle que les gravures signifient quelque chose. Dans un dialecte antérieur à la République, il est écrit « Val Isa, Maître Jedi ».

Recourir au pouvoir Perception de la Force permet à un PJ de détecter la trace d'un esprit du dans le talisman. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le talisman donne le sentiment d'être vivant. Les émotions qui prédominent sont le calme et la sérénité. En contrepoint viennent la tristesse, le deuil, le remords. Vous percevez le vœu de se surpasser, et sentez que le talisman va vous aider à y parvenir.

Le premier PJ sensible à la Force qui met le pendentif a une vision : les derniers instants de Val Isa. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

À genoux sur une estrade en pierre, vous contemplez une cavité secrète creusée à même le sol. Le couvercle, un bloc de la taille d'un droïde astromech, repose à côté du trou.

L'estrade est placée au milieu d'une vaste salle de pierre sombre. De forme cubique, elle mesure environ trente mètres de côté. Des passerelles forment des cercles concentriques en périphérie.

Alors que vous remettez le couvercle en place, toute la salle vibre et vous percevez une série d'explosions lointaines. Vous vous tournez vers vos élèves et l'équipage du vaisseau. Un individu en costume d'officier replace son comlink à sa ceinture. « Maîtresse Isa, les Mandaloriens ont percé la coque ! »

*Vous acquiescez fermement. « Fuyez. Je vais les retenir ici. La navette du **Sanctuaire** est votre seul recours. »*

Vos élèves ont beau protester, rien n'y fait. Un instant plus tard, tout le monde est parti sauf vous. Toujours à genoux sur l'estrade, vous contemplez le sabre laser qui repose devant vous. Peu de temps après, les bruits de combats retentissent dans les coursives puis un groupe de guerriers en armure fait irruption dans la salle. Vous posez sur eux un regard serein. « Je ne souhaite pas me battre. »

Les guerriers hurlent et sautent sur vous, arme au poing. Vous attendez calmement jusqu'à la dernière seconde. Puis votre sabre laser vole jusqu'à votre main tendue et vous vous élancez, prête à livrer votre ultime bataille.

Au moment où la vision s'estompe, le PJ perçoit les derniers mots de Val Isa :

« Ne suivez pas mon exemple. Un Jedi ne doit pas se retirer du monde. Il doit lutter, triompher ou sombrer avec le reste de la galaxie. »

Aucun autre héros ne fera l'expérience de cette vision en portant le talisman.

ANALYSER LES INDICES

À ce stade, les PJ disposent d'assez d'informations pour poser les bonnes questions. La formidable base de données galactique qu'ils ont à leur portée immédiate permet d'obtenir des réponses rapides. Quel que soit le sujet abordé, présentez le contenu hautement documenté des Archives comme un savant mélange de faits réels et de propagande grossière. Quelques exemples :

- **Si les PJ font des recherches sur le *Sanctuaire*** : les Archives contiennent des centaines de documents relatifs aux flottes de la République. Un compte-rendu de navigation mentionne le *Sanctuaire*, un « vaisseau de soutien ». Y figurent les mondes et systèmes suivants : **Fedalle** (planète industrielle du Noyau), **Rendili** (autre planète industrielle du Noyau, réputée pour son constructeur naval), **Koler** (une géante rouge et son système), **Duro** et **Exodeen** (planète impérial des Colonies).
- **Si les PJ s'intéressent au *Bouffon astral*** : il y a un siècle, le capitaine du *Bouffon astral* a fourni des dizaines de plans de vol fictifs mais très détaillés afin de revendiquer la paternité d'une voie hyperspatiale du Noyau Profond. Ces plans de vol établissent une voie entre **Coruscant** et **Fedalle**, **Koler**, **Khomm** (planète du Noyau Profond à la biosphère génétiquement modifiée) et **Mauphin** (système mineur du Noyau aux abords de Daupherm).
- **Si les PJ font des recherches sur les guerres mandaloriennes ou la planète Mandalore** : dans bon nombre d'articles, il est fait état des défaites essuyées par la République sur **Churr** (planète agricole mineure voisine de Quellor), **Commenor** (monde prospère des Colonies), **Duro** et **Koler**.
- **Si les PJ cherchent à en savoir plus sur les droïdes de guerre de classe Basilisk** : pour les Archives et l'Empire, il s'agit officiellement d'un mythe. Les missions scientifiques dans le système Basilisk n'ont mis au jour qu'une espèce reptilienne primitive. Les « prétendus » droïdes de guerre auraient été vus sur plusieurs mondes dont, évidemment, **Basilisk** (une planète du Noyau à l'environnement dégradé), **Gefthaine** (un monde forestier primitif à proximité de Mandalore), **Koler** et **Mandalore** (la planète d'origine des clans mandaloriens, dans la Bordure Extérieure).
- **Si les PJ s'intéressent au lieutenant TK-575** : les Archives contiennent d'anciens rapports de missions militaires déclassifiées. Les héros y apprennent que le lieutenant TK-575 patrouillait sur un vaste circuit comprenant **Commenor**, **Exodeen**, le système de l'**Impératrice Teta** (près de Koler) et **Lamman** (une ceinture d'astéroïdes proche de Duro) où il traquait les criminels et autres contrebandiers.
- **Si les PJ font des recherches sur Val Isa** : la fiche très expurgée sur Val Isa décrit celle-ci comme une artiste peintre démente qui vivait en ermite. Ses supposés pouvoirs Jedi sont classés dans une catégorie « contes pour enfants ». Étrangement, il n'existe aucune image de ses tableaux, uniquement la mention de certains titres : « Bespin : air », « Dantooine : pierre », « Koler : feu » et « Mon Calamari : eau ».
- **À propos d'Ilum** : les rares documents disponibles, très expurgés, suggèrent que les Jedi croyaient à l'existence de cristaux détenteurs d'esprits de la nature. D'autres articles affirment que les cristaux d'**Ilum** recelaient des toxines hallucinogènes. De là viendrait le mythe concernant les pouvoirs surnaturels des Jedi. Aucun érudit n'a jamais posé le pied sur Ilum : tous les articles reposent sur la doctrine impériale et des études menées à distance.

- Aucune information n'existe à propos d'un quelconque **Talisman d'Ilum** dans les Archives.
- **Si un PJ recourt au pouvoir Trouvaille** : tout héros qui utilise le pouvoir Trouvaille avec succès se voit indiquer la direction du Noyau.
- **Si les PJ font des recherches sur Koler** : rangé dans la catégorie « mythes et légendes », le système abriterait des épaves, mais en raison de l'instabilité des voies hyperspatiales du Noyau Profond, tous les systèmes de ce quadrant ont peu ou prou la même réputation. Comme le système gravite autour d'une géante rouge, il est très improbable qu'il comprenne une planète habitable.

Les PJ doivent procéder par élimination. Toutes les entrées citent Koler, c'est donc la prochaine destination du groupe, où dérive l'épave du *Sanctuaire*. Si les héros ont besoin d'un indice supplémentaire pour avancer, le MJ peut autoriser un **test de Sang-froid Moyen (◆◆)** dans le cadre d'une méditation sur l'énigme. En cas de succès, l'esprit du PJ se focalise sur le tableau « Koler : feu » attribué à Val Isa.

LE TALISMAN D'ILUM

Le Talisman d'Ilum ne se contente pas de guider les utilisateurs de la Force jusqu'à l'épave du *Sanctuaire*. Il peut en aider un à retrouver son calme et à faire usage de ses pouvoirs. Le talisman n'a pas de prix indiqué. Inestimable quand on a la Force avec soi, il n'est qu'une babiole dans le cas contraire. S'il est porté par un personnage sensible à la Force, une fois par session, celui-ci peut ajouter ◑ à n'importe quel test.

S'ÉVADER DES ARCHIVES

Dès que les PJ décident de quitter les Archives et de rallier Koler, Ashur se propose de les y accompagner. Pour le dissuader de venir, les PJ doivent réussir un **test opposé de Charme contre Calme (●◆)** ou de **Coercition contre Sang-froid (●●)** s'ils choisissent d'utiliser la menace. Quoi qu'il en soit, l'érudit est particulièrement excité à l'idée d'effectuer ce périple.

Le plus gros problème qui attend le groupe consiste à tromper la vigilance de Garaï. L'ampleur de la tâche est variable selon les soupçons que les héros ont fait naître dans l'esprit de l'agent du BSI au cours de leurs activités. Les PJ ont pu éveiller ses soupçons en se montrant suspects lors de l'arrivée aux Archives ou en générant trop de ⚙ au cours des interactions avec le faux conservateur / au fil des recherches / en enquêtant directement sur Garaï. Le degré de surveillance qu'exerce l'agent du BSI est à la discrétion du MJ, qui doit se fonder sur la fréquence avec laquelle les PJ ont attiré son attention.

Pour simplifier les choses, le MJ peut choisir l'une des trois options suivantes : Garaï n'a aucune idée des intentions des PJ ; il nourrit de vagues soupçons à leur encontre ; il est convaincu que les PJ sont des individus séditieux et attend le premier prétexte pour les faire arrêter.

Si Garaï n'a pas la moindre idée des vraies motivations des PJ, ces derniers auront certainement quitté les Archives et la planète avant qu'il ne prenne conscience de leur absence. Chaque PJ doit réussir un **test de Calme, de Discrétion ou de Tromperie Facile (◆)** pour quitter le bâtiment des Archives sans encombre (selon qu'il tente une sortie au grand jour en ayant l'air de rien, file en catimini ou baratine les vigiles). Le test illustre la possibilité que Garaï, ou un garde, repère quelque chose d'étrange à propos des PJ à la dernière minute. Ajoutez ■ au test de tout héros qui tente de sortir en emportant un artefact. Si l'un ou l'autre des PJ échoue, passez au paragraphe **Démasqués** ci-après. Si tout le monde a réussi, le groupe rallie le spatioport sans incident.

Si Garaï nourrit de vagues soupçons, les personnages doivent réussir un **test de Calme, Discrétion ou Tromperie Difficile (◆◆◆)** pour quitter les Archives sans encombre. Ajoutez ■■ au test de tout héros qui tente de sortir en emportant un artefact.



DANS LE VENTRE DE LA BÊTE

À plusieurs stades de cette aventure, les PJ peuvent se retrouver entre les griffes de Garaï : tout ou partie du groupe finit alors sous les verrous.

Cette issue regrettable sort du cadre de la présente aventure. Pour autant, elle n'est pas forcément synonyme de « fin des haricots » pour les personnages concernés. Les captifs jouissent de deux avantages mineurs mais décisifs. Primo, même s'il sait que l'Empire a des ennemis déclarés, Garaï ne croit ni aux Jedi ni à la Force. Secundo, à ses yeux, tout le monde a un prix.

Pour s'en sortir, les PJ doivent persuader Garaï qu'il a affaire à de petits criminels. Un **test opposé de Charme** ou de **Tromperie contre Perception** convainc l'agent du BSI de prendre ces brebis galeuses sous son aile afin d'en faire des agents impériaux.

En outre, si une partie seulement du groupe est capturée, le MJ a la possibilité d'emmener les prisonniers dans les bagages de Garaï quand il se lance aux trousses des héros sur Koler. Les captifs auront ainsi l'occasion de s'évader à un moment crucial de l'aventure.

Un échec signifie que Garaï repère leur manège. Il comptait de toute manière mener un interrogatoire pour en avoir le cœur net et s'en va arrêter le groupe. Passez au paragraphe **Démasqués**.

Si Garaï est convaincu d'avoir affaire à des Rebelles ou à des séditieux quelconques, les PJ n'ont aucune chance de sortir sans encombre. Dès qu'ils font mine de quitter les Archives, l'agent du BSI prend la tête d'une escouade de vigiles armés et part les arrêter. Passez au paragraphe **Démasqués**.

DÉMASQUÉS

Si les PJ sont repérés alors qu'ils quittent les Archives et si Garaï a des raisons de les appréhender, lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit dès que les PJ font mine de quitter le bâtiment.

Sans crier gare, l'éclairage du campus prend une vilaine teinte jaunâtre : l'université vient de passer en état d'alerte. La tension monte de plusieurs crans chez les érudits, tous regardent autour d'eux pour tenter de localiser l'origine du problème.

Sur les écrans publics comme personnels, vous remarquez vos visages accompagnés de vos noms (ou pseudonymes), de vos matricules d'identipuce et d'un bandeau « Recherchés ».

Si Garaï nourrit des soupçons ou des certitudes concernant la culpabilité des PJ, les héros remarquent aussitôt qu'une escouade de six vigiles armés (deux groupes de trois sbires) fend la foule dans leur direction. La rencontre débute alors que les personnages et les vigiles sont à portée moyenne les uns des autres. Les gardes essaient de rattraper les suspects et attaquent à la matraque et au pistolet blaster en réglage étourdissant. En raison de la foule, le terrain est considéré comme difficile pour les deux groupes pendant les deux premiers rounds (par la suite, la foule s'est dispersée).

Si Garaï n'a pas idée des vraies motivations des PJ, les MJ est libre de remplacer les six vigiles armés par quatre vigiles du campus (page 428). Lisez ou paraphrasez le texte qui suit.

« Hé, vous ! » Quatre vigiles du campus se dirigent vers vous. Le premier a sorti sa matraque qu'il pointe dans votre direction. « Suivez-nous sans faire d'histoire ! »

Dans un cas comme dans l'autre, les PJ ont le choix entre fuir et combattre. S'ils parviennent à passer en portée extrême, ils s'évanouissent dans les rues de la ville environnante. De même, s'ils neutralisent les vigiles, ils disposent de quelques minutes avant l'arrivée des renforts.

Si une défaite des personnages se profile, une alerte à la pollution de l'air retentit et la brume s'épaissit. Les héros peuvent tenter de semer les gardes dans le smog en serpentant au gré des purificateurs d'air saturés et des allées étroites qui séparent les bâtiments de l'université et les dortoirs des étudiants. Chaque PJ doit réussir un **test opposé de Discrétion contre Perception** (● ●) pour disparaître dans la brume.

Tout personnage qui échoue se retrouve face à un vigile isolé à courte portée qui se rue aussitôt sur lui, matraque brandie. Après deux ou trois rounds, autorisez le PJ à effectuer un nouveau **test opposé de Discrétion contre Perception** (● ●) pour s'éclipser.

Même s'ils disparaissent, les héros n'ont pas pour autant échappé aux griffes de Garaï. L'agent de renseignement se refuse à courir le risque d'une poursuite à grande vitesse dans les rues de la capitale : il appelle les autorités du spatioport et ordonne un blocus total. Les Archives sont désormais inaccessibles, mais un PNJ amical peut cependant effectuer des recherches pour le compte des PJ. La section **Rallier Koler**, page suivante, contient tout ce qu'il faut savoir sur le blocus.

RALLIER KOLER

Gagner le spatioport ne pose aucun problème en soi. Si le groupe dispose d'un vaisseau, il doit cependant y arriver avant que Garaï ordonne le blocus, interdisant de ce fait le décollage. Pour atteindre le spatioport avant le blocus et selon qu'ils se déplacent en speeder ou à pied, les PJ doivent entreprendre **un test de Pilotage (planétaire) Facile (◆)**, assorti d'un ■ dû aux bouchons, ou un **test d'Athlétisme Moyen (◆◆)**. En cas de succès, ils peuvent décoller avant la mise en œuvre des consignes de Garaï. Passez à l'**Acte II : L'Épave du *Sanctuaire*** ci-après.

Si les PJ arrivent trop tard, il leur reste plusieurs solutions pour s'enfuir. Garaï ne peut pas surveiller tous les vaisseaux dans un spatioport commercial bondé et ignore lequel appartient aux suspects. Il s'en tient à une interdiction de décollage pour tous les cargos légers arrivés de fraîche date. Les autorités appliquent la consigne en immobilisant les vaisseaux à quai à l'aide de rayons tracteurs dirigés depuis le sol pendant que les agents fouillent les appareils un par un. Les PJ disposent d'une demi-heure avant que la sécurité s'intéresse au leur.

Les baies du spatioport sont des cylindres blindés munis de portes au gabarit suffisant pour autoriser l'embarquement et le débarquement de marchandises et de passagers. Dans sa baie, le vaisseau repose au centre d'une aire d'accueil dotée du minimum pour assurer son entretien et son approvisionnement. Le blocus scelle automatiquement toutes les issues ; le rayon tracteur immobilise le vaisseau. Pour désactiver ces mesures, les différentes options sont :

- Accéder au data-net du spatioport via le terminal de la baie. Un **test d'Informatique Difficile (◆◆◆)** assorti d'un ■ permet de forcer le verrouillage et de couper le rayon tracteur qui immobilise le vaisseau.
- Jeter un rapide coup d'œil aux baies voisines : un autre cargo léger a reçu l'autorisation de décoller. Un **test de Magouilles Moyen (◆◆)**, ou tout pouvoir de la Force permettant à un PJ de lire les pensées, permet d'obtenir l'autorisation de décollage concernée. Ce code permet de débloquer la baie du vaisseau des héros et de décoller. Le PJ qui agit ainsi écope de 2 points de Conflit.
- Quand la patrouille arrive (deux groupes de trois sbires armés, cf. page 430), les PJ peuvent tenter de convaincre les vigiles qu'ils ne sont pas les individus recherchés par Garaï via un **test opposé de Tromperie contre Sang-froid (◆◆)** ou un pouvoir de la Force qui manipule les pensées. Par ailleurs, il est envisageable de neutraliser la patrouille puis de tenter un coup de bluff auprès de la tour de contrôle en utilisant les comlinks des vigiles. Sitôt ceux-ci hors de combat, un **test de Tromperie Moyen (◆◆)** suffit.

Enfin, si les PJ sont arrivés sur la planète en tant que simples passagers, le MJ peut leur offrir une chance d'embarquer sur un autre cargo ou de dérober un vaisseau. Piochez dans les rencontres précédentes pour l'obtention du sésame sur un cargo autorisé ou improvisez la tentative de vol d'une navette impériale.

Une fois les PJ en cavale, Garaï se lance immédiatement à leurs trousses. Il suit les héros (le temps lui manque pour appeler des renforts) en restant à distance suffisante pour éviter de se faire repérer. Son entrée en scène marque le point culminant de l'aventure.

ACTE II : L'ÉPAVE DU *SANCTUAIRE*

Situé en limite du Noyau Profond, le système Koler comprend une géante rouge qui s'étiole peu à peu, quelques planètes rocheuses (d'anciennes géantes gazeuses) en orbite instable, un champ d'astéroïdes et les débris épars de vaisseaux stellaires. Au beau milieu d'un amas d'astéroïdes se trouve l'antique épave du *Sanctuaire*, si cabossée qu'on la distingue à grand-peine des rochers alentour.

Rallier Koler nécessite au minimum un **test d'Astrogation Moyen (◆◆)** que peuvent compliquer des circonstances aggravantes : poursuite, dégâts, naviordinateur déficient... Comme le système se trouve dans le Noyau Profond, le test s'accompagne de ■■. Tout échec signifie que le vaisseau des PJ sort de l'hyperespace dans le champ d'astéroïdes ou trop près de l'étoile : l'engin subit un dégât critique conformément aux règles qui régissent les collisions mineures (page 248). Un succès signifie que le vaisseau arrive à destination sans encombre.

LOCALISER LE *SANCTUAIRE*

Les PJ doivent effectuer un **test de Pilotage (espace)** en ajoutant ■■■ à cause des astéroïdes, des débris de vaisseaux et des vents solaires qui charrient des taux importants de radiations ionisantes. La difficulté est établie à partir des règles de la page 246 **Terrains et phénomènes stellaires**. ✲ signifie que les PJ localisent le *Sanctuaire*, ▼ qu'ils doivent réessayer. ⚙ peut infliger du stress mécanique au vaisseau, ⚙⚙⚙ ou 💎 signifie que les personnages remarquent un astéroïde très rapide ou un champ de plasma sur leur trajectoire. Conformément aux règles de la page 248, ils doivent entreprendre un **test de Pilotage (espace) ou d'Artillerie Moyen (◆◆)** sous peine de subir une collision majeure.

L'ÉPAVE

Seule une moitié du *Sanctuaire* a survécu à l'assaut et aux explosions consécutives : une bonne partie de son flanc tribord est manquante. Il a désormais l'aspect d'une tour gothique avec des superstructures tordues en guise de flèche et des arcs électriques comme lanternes. Le *Sanctuaire* est encore partiellement pressurisé : le système d'autoréparation et les droïdes désormais hors service ont colmaté la coque après la bataille.

Si les PJ réussissent un **test de Perception Moyen (◆◆)**, ils repèrent le **sas de poupe**. Un échec signifie qu'ils découvrent le **sas de proue** à la place. Tout PJ qui a fait l'expérience de la vision du Talisman sait d'emblée que le **sas de poupe** est proche de la structure en dôme qui servait de **salle d'entraînement Jedi**.

LE *SANCTUAIRE* EN DÉTAIL

Ancien croiseur de classe *Hammerhead* transformé en navire de secours d'urgence, le *Sanctuaire* avait conservé une partie de son armement mais Val Isa souhaitait le voir entièrement dédié à la méditation et à l'apprentissage Jedi. Selon elle, sa mobilité devait permettre au croiseur d'échapper à la destruction. Les Mandaloriens lui ont donné tort.

À mesure que les PJ explorent l'épave, le MJ peut faire monter la tension en décrivant l'atmosphère lugubre qui règne dans les coursives décrépites et exiger des PJ qu'ils effectuent des tests de peur. Un **test de peur Facile (◆)** correspond par exemple au regain de tension quand l'épave est secouée par une vague de plasma qui arrache des craquements sinistres à toute la structure. Un échec rend le personnage concerné désorienté pour toute la rencontre ; le résultat ⚙ inflige du stress. À mi-chemin de l'exploration, les PJ devront effectuer un **test de peur Moyen (◆◆)** quand ils entendront le hurlement à glacer le sang du droïde de guerre Basilisk. En cas d'échec, la victime est prise de terreur et peut subir des effets plus délétères, conformément aux règles de la page 327. ▽ inflige 2 points de Conflit.

Les éléments remarquables sont détaillés ci-après (de la proue à la poupe) :

PONT INFÉRIEUR

Détruite depuis belle lurette, la passerelle de commandement se trouvait un niveau au-dessus. Cette salle abrite ce qui reste des détecteurs et des systèmes de communication. Grillés par une longue exposition aux rayonnements solaires, les détecteurs provoquent de temps à autre une brusque surtension. Un ancien droïde protocolaire branché aux systèmes de communication a perdu toute mobilité et autonomie. Il se trouve désormais réduit à être la « voix » du système. Un **test d'Informatique Facile (◆)** permet de transmettre par son entremise un signal brouillé, attirant le Basilisk (ce qui peut s'avérer commode pour le faire tomber dans un piège). Chaque ⚙ inflige 1 point de stress dû aux chocs électriques. Si le PJ échoue, le signal est quand même émis... mais une décharge particulièrement douloureuse lui inflige 3 points de blessures.

BATTERIES DES TURBOLASERS

Une trappe pressurisée, à l'arrière du pont inférieur, permet d'accéder directement à la petite salle de contrôle des batteries. Les cellules d'énergie fonctionnent toujours. Un PJ malin peut les faire passer en surcharge : elles exploseront alors 2 rounds plus tard à condition d'avoir réussi un **test de Mécanique Moyen (◆◆)**. Au moment de l'explosion, tout ce qui se trouve dans le local est vaporisé (à la discrétion du MJ, un personnage joueur peut recevoir « seulement » une blessure critique à +50 et se retrouver neutralisé) et la détonation se propage au pont inférieur. Tous ceux qui s'y trouvent doivent réussir un **test de Coordination Moyen (◆◆)** sous peine de subir 8 points de blessures. Même en cas de succès, si le test a généré ⚙⚙⚙, le sujet subit 4 points de blessures.

SAS DE PROUE ET MONTE-CHARGE

Un sas en état de marche se trouve près du pont inférieur. Le monte-charge qui occupe tout l'espace intérieur du sas est quant à lui définitivement hors service.

HÔPITAL / LABOS DE MÉDECINE

Cette section n'est pas restée étanche. Rien n'a survécu au vide et à l'exposition prolongée aux vents solaires de Koler.

BAIE DE MAINTENANCE ET ENTREPÔT PRINCIPAL

Cette section, reliée naguère au hangar du pont supérieur, fut convertie en baie de maintenance, zone de stockage et hôpital annexe. Au fil des siècles, le Basilisk et un droïde réparateur ont désossé tout ce qui pouvait l'être en quête de pièces détachées et de matériaux utilisables. L'espace a tout d'un bric-à-brac dans lequel on trouve pêle-mêle éléments de coque, pièces de droïde... jusqu'à une cuve remplie d'huile noirâtre et malodorante.

Le droïde réparateur est presque hors service à force d'avoir sacrifié ses propres pièces pour maintenir le Basilisk en état de marche. Si les PJ réussissent un **test d'Informatique Moyen (◆◆)**, ils parviennent à lui ordonner d'installer le processeur sur le droïde de guerre Basilisk. Référez-vous à **L'Antre de la Bête**, en page suivante.

Si les héros sont entrés par le sas de proue, c'est ici qu'ils découvrent le Basilisk.

SALLE D'ENTRAÎNEMENT JEDI

Voir la section **Le legs de Val Isa** page 439.

SAS DE POUPE

Un sas en état de marche se trouve près du labo scientifique. Le monte-charge qui occupe tout l'espace intérieur est quant à lui définitivement hors service.

QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

Les quartiers de l'équipage sont situés à l'avant par rapport à la salle d'entraînement Jedi. Quand la coque a subi sa première brèche, plusieurs écoutilles blindées ont isolé cette section du reste du vaisseau. En l'absence d'alimentation, les PJ doivent recourir à un **test de Mécanique Moyen (◆◆)** pour shunter le mécanisme et traverser cette section. L'échec inflige 3 points de stress, car les personnages perdent du temps et de l'énergie à forcer les portes.

LABOS SCIENTIFIQUES 1 ET 2

Cette section abritait autrefois plusieurs petits laboratoires, certains dédiés à l'activité médicale, d'autres à la recherche scientifique. Tubes en verre, appareillage et matériel en tout genre : presque rien n'a survécu et l'ensemble est en désordre.

Dans le Labo 1, les PJ découvrent un électro-aimant en état de marche. Réussir un **test de Mécanique Moyen (◇◇)** permet de le faire fonctionner une fois avant qu'il ne rende l'âme. Quand il est déclenché, toutes les personnes alentour doivent réussir un **test de Résistance Moyen (◇◇)** ou subir 4 points de stress (12 dans le cas d'un droïde) et perdre temporairement tous leurs objets métalliques qui volent jusqu'à l'aimant. Suite au choc électromagnétique, les systèmes informatiques de type datapad ou comlink cessent de fonctionner pendant vingt minutes.

Dans le Labo 2, les PJ tombent sur un accélérateur de particules qui fonctionne encore. Un **test de Mécanique Difficile (◇◇◇)** permet de bricoler l'appareil pour en faire un canon blaster à un coup (Distance [armes lourdes] ; dégâts 15 ; critique 2 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Encombrant 5).

GÉNÉRATEURS

Dans cette section dévastée que coupe en deux une porte blindée gigantesque, l'unique générateur survivant alimente un système de gravité artificielle mal en point. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent faire basculer l'ensemble du circuit sur une boucle qui provoquera l'écrasement sur lui-même puis l'explosion du croiseur, un expédient idéal pour couvrir leur fuite. Ceci requiert la réussite d'un **test d'Informatique ou de Mécanique Moyen (◇◇)**. L'explosion a lieu après cinq minutes environ. Chaque ☯ obtenu permet de multiplier ou de diviser par deux le temps de mise à feu, selon ce qui avantage les héros. Voir **Quitter Koler** page 440.

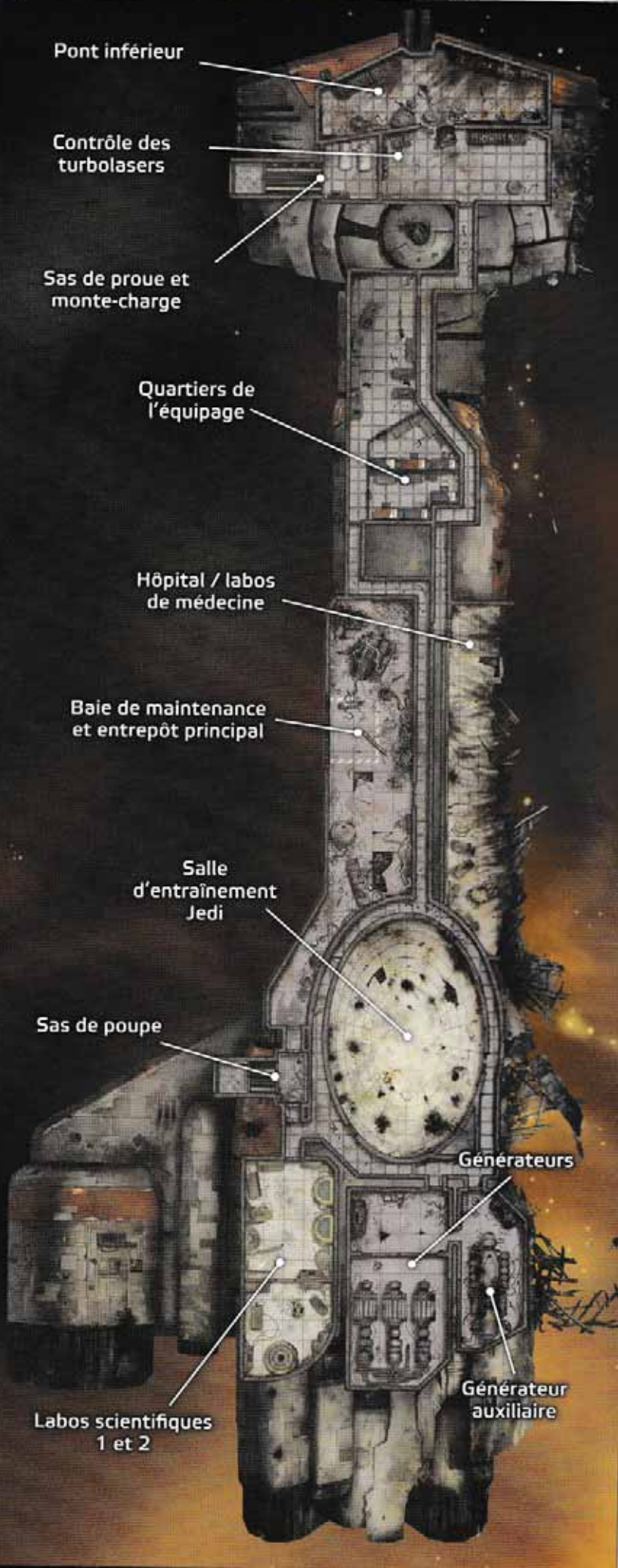
GÉNÉRATEUR AUXILIAIRE

Une étroite coursive relie la salle des générateurs principaux à celle du générateur auxiliaire. Plus rien n'y fonctionne ; l'ensemble est hors service depuis longtemps. Ceci étant, les PJ peuvent y récupérer des pièces détachées pour réparer leur vaisseau. Dans le cadre d'un **test de Mécanique Moyen (◇◇)**, chaque ✱ ou ☯ obtenu permet de trouver pour 500 crédits de matériel nécessaire à la réparation de points de coque.

L'ANTRE DE LA BÊTE

Au cours de l'assaut sur le *Sanctuaire*, une guerrière mandalorienne a péri. Son droïde de guerre Basilisk a refusé d'abandonner son corps et de quitter le navire. Pendant des siècles, la machine a restreint son activité, s'activant de loin en loin pour sillonner l'épave.

Voici un peu plus de quatre ans, un vaisseau récupérateur s'est trouvé par mégarde catapulté dans le système Koler. Quand il a accosté le *Sanctuaire*, le Basilisk a immédiatement attaqué l'équipage. Le chef des pillards a fait main basse sur divers objets (dont le talisman d'Ilum) et laissé périr son équipage à bord du croiseur. Hélas, à peine tiré d'affaire, il tombait entre les griffes d'une patrouille impériale. Le Basilisk hante toujours les coursives du *Sanctuaire* : il attend patiemment le retour de ses maîtres... ou l'arrivée de nouveaux ennemis.



S'il appartient au MJ de décider où les héros découvrent le droïde de guerre, il est préférable de leur accorder un peu de temps pour explorer l'épave. Quand la confrontation a lieu, lisez à haute voix ou paraphrasez le passage ci-dessous :

Soudain, une énorme créature métallique qui se meut sur quatre pattes surgit des ténèbres. D'antiques rouages et servomoteurs imitent une respiration laborieuse. En sortie de chaîne de montage, la bête était certainement symétrique, mais des siècles de rafistolage avec des pièces détachées d'autres droïdes ont fait du mastodonte un hybride de cauchemar piqué de rouille. La chose grogne et s'apprête à bondir.

S'il reste un peu de temps aux PJ tandis qu'ils fuient ou combattent au péril de leur vie, un **test de Connaissance (Culture) Intimidant (◇◇◇◇)** permet d'identifier la chose comme un droïde de guerre de classe *Basilisk*.

BASILISK ENDOMMAGÉ [NÉMÉSIS]

Aux temps héroïques des guerres mandaloriennes, les guerriers mandaloriens partaient au combat sur de monstrueux droïdes de guerre de classe *Basilisk*. Plus « éveillés » que les autres droïdes, les Basilisk embarquaient un armement lourd et pouvaient même voler dans l'espace. Ils ont presque tous été détruits quand les Mandaloriens ont perdu la guerre, plusieurs millénaires auparavant. La galaxie a presque totalement oublié leur existence.



Compétences : Corps à corps 2, Vigilance 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup handicapant (augmente d'un niveau la difficulté du prochain test de combat ; si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre), Renversement (après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser ⊕ pour jeter la cible à terre)
Capacités : droïde (n'a pas besoin de manger, respirer ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines), Gabarit 2
Équipement : griffes (corps à corps ; dégâts 7 ; critique 2 ; portée au contact ; Sanguinaire 1)

D'un gabarit supérieur aux PJ, le Basilisk se cantonne aux couloirs principaux pour traverser le *Sanctuaire*. Les héros, quant à eux, peuvent passer par des coursives plus étroites et se faufiler pour s'éloigner de leur adversaire. Échapper au droïde de guerre de cette manière nécessite de réussir un **test opposé d'Athlétisme ou de Coordination contre Athlétisme (◇◇◇◇◇)**.



Si les PJ ont conservé le processeur trouvé aux Archives, ils peuvent l'utiliser pour affaiblir le Basilisk. Un **test de Mécanique Moyen (◇◇)** réussi rend le processeur semi-opérationnel. Si un héros parvient, dans le feu de l'action, à l'installer sur le droïde au moyen d'un **test de Coordination Difficile (◇◇◇)** réussi,

COMBINER CETTE AVENTURE AVEC CELLE DU KIT DU MJ

La présente aventure est conçue pour se dérouler avant ou après celle qui figure dans le **Kit du Maître de Jeu, Le secret de l'abîme**. Au cours de cette dernière, les personnages joueurs ont l'occasion de mettre la main sur le cristal nécessaire pour construire un sabre laser. Le livret du kit détaille également les étapes de la construction d'une poignée de sabre laser ; la marche à suivre figure également dans l'holocron de Val Isa.

Si le MJ ne souhaite pas combiner ces deux aventures, il peut décider de rendre les sabres laser accessibles aux PJ lors du dénouement de **Leçons du passé**. Par exemple en plaçant deux sabres laser de base dans la cache en plus de celui de Val Isa. Rendez-vous page 176 pour plus d'informations sur les sabres laser de base.



LE BUTIN DU *SANCTUAIRE*

L'holocron du *Sanctuaire* contient l'empreinte mémorielle de Val Isa, enregistrée avant sa mort. Sa manifestation donne à croire que l'on communique avec une femme âgée dont la sagesse se teinte d'une once d'espièglerie. La « personnalité » de l'holocron n'a cependant pas de conscience propre même si, de temps à autre, l'illusion est parfaite.

Par le biais de cet outil, les PJ pourront en savoir plus sur l'Ordre Jedi d'autrefois. Non exhaustive, la source de savoir est en outre vieille de plusieurs milliers d'années ; rien de ce qui s'est passé entretemps ne lui est connu. Ceci dit, les bases de l'instruction Jedi sont très complètes. MJ et joueurs disposent ainsi d'un biais pour permettre aux PJ d'avancer sur la voie de la Force des Jedi, par exemple en s'entraînant au maniement d'un sabre laser.

Enfin, l'holocron offre les bénéfices suivants au groupe :

- Chaque PJ considère Sang-froid et Médecine comme des compétences de carrière tant que le groupe possède l'holocron.
- Dans le cadre des tests de Connaissance (Culture) concernant les Jedi, les PJ peuvent utiliser l'holocron pour effectuer un test assisté. L'holocron est considéré comme ayant trois rangs en Connaissance (Culture).

le Basilisk voit chuter sa puissance de calcul et ajoute en conséquence □□ à toutes ses actions. Le grand âge et le mauvais état du processeur ne permettent pas de prendre le contrôle du droïde. Chaque ☋ ☋ représente un code parasite supplémentaire qui ajoute un □ aux actions du Basilisk.

Si les PJ ont reprogrammé le droïde réparateur de la baie de maintenance, celui-ci peut installer le processeur au moment où le Basilisk revient de sa ronde. Voir **Baie de maintenance et entrepôt principal** page 436.

LE LEGS DE VAL ISA

Quand les PJ découvrent la salle d'entraînement Jedi, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Cette salle ressemble trait pour trait à celle de la vision. Cependant, seule une partie des plateformes et des passerelles est restée intacte. Dans son dépouillement actuel, l'espace dégage le calme et la sérénité d'une cathédrale ; vous distinguez des débris épars autour de l'estrade centrale.

La robe de Jedi de Val Isa repose sur l'estrade, près de l'emplacement du coffre secret aperçu dans la vision. Tout autour gisent les restes de ses ennemis : armures, fragments de métal et de pierre, squelettes multiséculaires.

La fouille de la robe ne donne rien, le sabre laser de Val Isa n'y est pas. Parfaitement lisse, le sol ne laisse aucunement deviner la présence d'une cavité. Si le PJ ayant fait l'expérience de la vision la cherche, il parvient à la trouver au moyen d'un **test de Perception Moyen (◇ ◇)** réussi. Sans avoir vécu la vision, la difficulté du test est **Intimidante (◇ ◇ ◇ ◇)**. En cas d'échec initial, le MJ peut autoriser les personnages à retenter leur chance moyennant une recherche prolongée à un stade ultérieur de l'aventure.

Pour ouvrir la trappe, la méthode la plus simple consiste à utiliser le pouvoir de la Force Déplacement. Le bloc qui couvre la cache est de Gabarit 1, et le soulever faisait autrefois partie d'un exercice Jedi. On peut aussi le déplacer manuellement, ce qui nécessite la réussite d'un **test d'Athlétisme Difficile (◇ ◇ ◇)**. Tout échec inflige 3 points de stress.

À l'intérieur, les PJ découvrent un holocron (voir l'encadré **Le butin du *Sanctuaire*** ci-dessus).

Si les héros n'ont pas encore croisé le Basilisk, il surgit dans cette salle.

L'ARRIVÉE DE GARAÏ

Au moment où les PJ découvrent la salle d'entraînement Jedi ou s'ils consacrent un temps excessif à l'exploration du *Sanctuaire*, Garaï arrive près de Koler à bord d'un vaisseau d'intervention du BSI : le *Molosse Stellaire*, un cargo léger de classe *Simiyiar*. Dans sa soute, quatre droïdes assassins tactiques se tiennent prêts à investir l'épave du *Sanctuaire*.

Si les PJ ont amarré leur vaisseau à l'épave du *Sanctuaire*, Garaï ne le repère pas lors de sa manœuvre d'approche et monte à bord. S'ils l'ont laissé à distance ou si quelqu'un est resté à bord, l'agent du BSI commence par le neutraliser à coups de canons ioniques. Dans le cas où c'est un PNJ pilote qui est resté à bord du vaisseau des PJ, le MJ peut décider qu'il met l'appareil à l'abri dans le champ d'astéroïdes et que Garaï s'en désintéresse pour se focaliser sur le *Sanctuaire*. Si le MJ a besoin des caractéristiques du *Molosse Stellaire*, le profil du cargo léger *Simiyiar* se trouve page 264.

À ce stade, l'agent du BSI monte à bord du *Sanctuaire*. Au lieu de recourir à un sas, il colle le *Molosse Stellaire* à la coque, découpe celle-ci et entre avec ses droïdes. Il confie la surveillance de son vaisseau aux trois membres d'équipage (utilisez le profil de Pilote TIE page 408). En compagnie de ses droïdes, il passe l'épave du *Sanctuaire* au peigne fin en quête des PJ. Dans l'idéal, il souhaite prendre au moins un personnage vivant, mais si les héros utilisent la manière forte, il ne met pas de gants non plus.

DROÏDE ASSASSIN TACTIQUE [RIVAL]



Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Vigilance 3
Talents : aucun
Capacités : droïde (n'a pas besoin de manger, respirer ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : lance de force (corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2 ; Réglage étourdissant [s'il est déclenché, l'attribut Perforant ne s'applique pas], blaster de poignet intégré (distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

AFFRONTER GARAÏ

La façon dont le MJ organise la confrontation entre les PJ et Garaï dépendra des actions préalables des héros et des mesures immédiates prises ou non pas les personnages à son arrivée.

Si les PJ ont mis longtemps à vaincre le Basilisk et à explorer l'épave, ou s'ils ne réagissent pas sur-le-champ à l'arrivée de Garaï, l'agent du BSI a le temps nécessaire pour localiser le groupe et attaquer à pleine puissance. Dans ce cas, il affronte les héros sur le site choisi par le MJ avec l'appui de ses quatre droïdes assassins. Si les PJ sont trois ou moins, réduisez à deux le nombre de droïdes assassins tactiques. S'ils sont cinq ou plus, prévoyez un droïde supplémentaire.

Si les PJ ont réglé son compte au Basilisk et exploré l'épave sans perdre de temps, ou pris des mesures immédiates à l'arrivée de Garaï, ils affrontent l'ennemi en deux groupes au lieu d'un. Le premier comprend deux droïdes assassins tactiques ; le second, Garaï et les droïdes restants.

Outre l'attaque frontale, les personnages peuvent envisager plusieurs options tactiques comprenant celles qui suivent :

- **Pousser le Basilisk à attaquer Garaï** : sitôt l'agent du BSI à bord du *Sanctuaire*, il devient une proie pour le Basilisk à condition que celui-ci soit toujours opérationnel. Si les PJ souhaitent pousser le droïde mandalorien à fondre sur Garaï, un **test concurrentiel de Perception** entre l'un des PJ et Garaï simulera le fait que le héros s'efforce d'échapper au Basilisk pendant que l'agent du BSI est lancé aux trousses du groupe. Le perdant affronte le mastodonte.
- **Aborder le vaisseau de Garaï** : les PJ peuvent pirater le cargo de Garaï s'ils parviennent à lui échapper dans l'épave. L'étape la plus ardue consiste à y entrer : l'ouverture du sas depuis l'extérieur nécessite de réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆ ◆ ◆). À l'intérieur, il faut ensuite combattre l'équipage du cargo.

QUITTER KOLER

Si les PJ éliminent le redoutable agent du BSI, l'équipage du *Molosse* désolidarise immédiatement celui-ci de l'épave et déguerpit sans demander son reste.

Si les personnages préfèrent la fuite à l'affrontement et réussissent à quitter l'épave, ils doivent effectuer un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆) dès que leur vaisseau s'éloigne du *Sanctuaire*. En cas de succès, le saut dans l'hyperespace a lieu après trois rounds ; chaque ⟲ réduit d'un round le compte à rebours. Dans ce scénario, le *Molosse Stellaire* démarre la poursuite à longue portée du vaisseau des PJ et tente de réduire la distance pour attaquer.

RÉCOMPENSES

Hormis les XP attribués à chaque session, le MJ peut attribuer des points d'expérience supplémentaires selon les critères suivants :

- +10 XP si les PJ ont quitté Phelar sans éveiller les soupçons de Garaï.
- +10 XP s'ils terrassent le Basilisk.
- +5 XP s'ils récupèrent l'holocron.

INDEX

A

Abhean ... 359
Abri ... 219
Accélérer ... 238
Accompli ... 136
Acide ... 220, 221
Acklay traqueur [Nêmésis] ... 414
Acquérir des pouvoirs de la Force ... 103
Acquérir des talents ... 103
Acquisition de nouvelles spécialités ... 38
Acquisition de talents ... 38
Actions ... 205, 209, 240
Actions supplémentaires ... 241
Activer un pouvoir de la Force ... 209
Adversaires ... 399
Adversité ... 137
Agent de police provincial [Sbire] ... 403
Agilité ... 24
Agresseur ... 85, 87
Airspeeder civil ... 254
Airspeeders ... 254
Ajouter des dés ... 29
Ajunta pall ... 374
Alaris prime ... 359
Alchimie Sith ... 382
Aleen minor ... 359
Almas ... 357
Alpheridies ... 357
Ambira ... 366
Ambition ... 105
Ambition spécifique ... 106
Âme de mécano ... 157
Amélioration/s ... 192, 195
Améliorations cybernétiques ... 183
Améliorations d'armes ... 269
Améliorations d'armures ... 200
Améliorations intuitives ... 137
Améliorer les dés ... 29
Amulettes ... 396
Anciens Sith ... 381
Anesthésique de synthèse ... 182
Anneau hyperspatial Syliure-31 ... 259
Anselmi ... 59
Antar 4 ... 355
Aplomb ... 137
Apprenti déchu [Rival] ... 412
Apprentis Jedi ... 384
Arborescences de talents ... 136
Arbra ... 366
Archives Jedi ... 385
Arcs de tir ... 235
Arkania ... 353
Arme en main ... 137
Arme sur mesure ... 194
Armes à distance ... 160, 161, 168
Armes à percussion ... 169
Armes améliorées ... 269
Armes de corps à corps ... 160, 172, 173
Armes de pugilat ... 160, 171
Armes des vaisseaux ... 234
Armes imprégnées de la Force ... 397
Armes improvisées ... 218
Armes ioniques ... 235
Armes laser ... 235
Armures ... 178, 179, 200
Armures de la Force ... 397
Arpenteur ... 73, 75
Arrgaw ... 357
Artefacts ... 191
Artefacts anciens ... 190
Artefacts perdus ... 374
Articles divers ... 189
Artillerie ... 160, 236
Artillerie (agilité) ... 129
Artisan ... 97, 99
As de l'espace ... 85, 88
Ashur Sungazer [Rival] ... 425
Asphyxie ... 221
Assassin impérial [Nêmésis] ... 406
Assaut de la Force ... 137
Assaut global ... 137
Assister ... 207
Astrogation (intelligence) ... 114
Ataru ... 74, 152
Athiss ... 364
Athlétisme (vigueur) ... 115
Atmosphères corrosives ... 220, 221
Attaques à distance ... 210, 211, 217
Attaques au corps à corps ... 211
Attributs dérivés ... 104
Attributs des armes ... 161
Au contact ... 215
Aura apaisante ... 137
Aura apaisante (améliorée) ... 137
Autoblaster ... 235
Automatique (déclenché) ... 161
Autorité naturelle ... 137
Autres modificateurs ... 217
Autres traditions de la Force ... 395
Aux aguets ... 137
Avalanche ... 137
Avantage ... 20, 240
Aventures mystiques ... 337
Aventurier besalisk [Rival] ... 417
Avertissement ... 140

B

Bacta ... 186
Bains d'huile ... 226
Bakura ... 363
Balayage du sarlacc ... 140
Barán do ... 371, 395
Bardotta ... 367
Baroudeur ... 140
Baroudeur-né ... 140
Basilisk endommagé [Nêmésis] ... 438
Bâton en cortosis raffiné ... 173
Bâton luisant ... 190
Bâton statique ... 174
Beau parleur ... 140
Begeren ... 364
Bénéfice du doute ... 140
Berchest ... 355
Bespin ... 360
Bidouilleur-né ... 140
Bille de Barab ... 196
Bipied ... 194
Bizarreries galactiques ... 417
Blasters ... 167
Blessures ... 222
Blessures critiques ... 225-225
Blindage ... 232
Blindage en carbo-duracier renforcé ... 270
Bogden ... 355
Bonne qualité (passif) ... 162
Bons dés ... 17
Bordure extérieure (intelligence) ... 131
Bordure extérieure, La ... 359
Bordure intérieure, La ... 354
Bordure médiane, La ... 357
Bosthirda ... 364
Bouche d'entrée ... 140
Bouchon d'entrave ... 188
Bouclier en cortosis ... 173
Bouclier thermique ... 200
Boucliers déflecteurs ... 240
Boule de cristal de Mère Talzin, La ... 397
Bras cybernétiques ... 184
Bras scanner cybernétique ... 184
Brèche (passif) ... 162
Brentaal IV ... 351
Bretteur ataru ... 73, 76
Briseur (déclenché) ... 162
Broutilles ... 205
Bureau de sécurité impériale ... 394
Bureaucrate gouvernemental [Rival] ... 406
Bureaucratie galactique, La ... 343
Byss ... 350, 367

C

Cache de contrebandier ... 270
Cadence lente (passif) ... 162
Calme (présence) ... 116
Camion speeder léger Dray A-A3 ... 255
Camouflage ... 219
Canon laser ... 235
Canons blaster ... 234
Carabine blaster ... 168
Caractéristiques ... 24
Caractéristiques des armes ... 165
Caractéristiques des véhicules ... 229
Cargo léger G9 classe Rigger ... 262
Cargo léger HWK-290 ... 263
Cargo léger Simiyiar ... 264
Cargo léger ZH-25 Questor ... 264
Cargo moyen HT-2200 ... 264
Cargos ... 262
Carida ... 353
Carrière ... 43, 64
Cartels Hutt ... 345
Cartographie de la galaxie ... 141
Catégories de talents ... 135
Cathar ... 360
Cause ... 105
Cause spécifique ... 106
Ceinture multi-usage ... 190
Cellules énergétiques ... 190
Cercle de protection ... 141
Cercle défensif ... 141
Céréa ... 368
Céréen ... 54
Chalacta ... 359
Chandrila ... 351
Changement de motivation ... 106
Chant de la Force, Le ... 350
Charme (présence) ... 116
Charmeur-né ... 141
Chasseur ... 73, 77, 141
Chasseur de gros gibier [Nêmésis] ... 401
Chasseur de primes affilié [Rival] ... 404
Chasseur spatial d'attaque BTL-A4/BTL-S3 « Y-wing » ... 257
Chasseur spatial de défense de système delta-6 ... 258
Chasseur spatial multi-rôles T-65B « X-wing » ... 261
Chasseur spatial TIE/in ... 261
Chasseur-né ... 141
Chercheur ... 141
Chevalier shii-cho ... 85, 89
Chevaliers ... 384
Chevaliers Jedi ... 384
Chirurgien ... 141
Choc (déclenché) ... 162
Chutes ... 221
Cibles ... 210
Cinq niveaux de portée ... 215
Circuits hydroélectriques ... 270
Ciutric IV ... 360
Code Jedi, Le ... 385
Code Sith, Le ... 387
Coercition (volonté) ... 117
Coller à la cible ... 239
Collisions ... 248
Collisions fatales ... 253
Colonies ... 352
Combat ... 211, 212
Combat à deux armes ... 217
Combat à mains nues ... 218
Combats cinématographiques ... 205
Combats des vaisseaux spatiaux ... 236
Combats des véhicules ... 236
Combinaison spatiale ... 188
Comlink ... 181
Commandement (présence) ... 118
Commandement renforcé ... 141
Commenor ... 353
Commerce et prix de revente ... 158
Communication ... 181
Comparaison des gabarits ... 242
Compétence pilotage, La ... 237
Compétences ... 111
Compétences « maison » ... 112
Compétences de combat ... 128
Compétences de combat ... 160
Compétences de connaissance ... 131
Compétences de l'holocron ... 109
Composants ... 251
Conditionné ... 141
Conduire ... 238
Connaissances spécialisées ... 141
Connexion psychique ... 141
Conseiller ... 91, 93
Conseils Jedi ... 384
Consulaire, Le ... 66
Contre-attaque ... 142

Contrebandier prudent [Rival] 411
Contrôle des dégâts 240
Contrôle des dégâts (Difficulté) 240
Conversion des dés 18
Coordination (agilité) 118
Corellia 351
Corps à corps (vigueur) 129
Cortosis 173, 174
Cortosis (passif) 162
Coruscant 351, 367, 369
Corvette CR90 266
Côté lumineux 325
Côté obscur de la Force 281, 325
Coup de grâce makashi 142
Coup de pouce du destin 142
Coup éclair 142
Coup handicapant 142
Coup-de-poing 171
Courses-poursuites 247
Couteau de combat 172
Couverture thermique 189
Craqueur de codes 142
Création des personnages 309
Créatures 414
Crédits impériaux 156
Cristal d'Ilum 196
Cristal dantari 196
Cristal de la Force 397
Cristal de méphite 197
Cristaux 196
Csilla 363
Culture (intelligence) 132
Cuves à bacta 226

D

D'emara 345
Dagobah 370
Dangers célestes 248
Dangers de navigation 248
Dark bane 386
Dark maul 387
Dark plagueis 387
Dark sidious 387
Dark vador 393
Darkknell 367
Datapad 189
Dathomir 367, 395
Dealer d'épices [Rival] 405
Décélérer 238
Déchaînement 298
Défense 39, 104, 178, 213, 252
Défense au corps à corps 213
Défenseur soresu 79, 81
Déflexion (passif) 162
Dégât critique de composant 249
Dégâts 210
Dégâts critiques 249, 250
Dégâts de base 165
Dégâts de chute 221
Dégâts de coque 248
Dégâts étourdissants (passif) 163
Dégourdi 142
Dégrader des dés 30
Delta-12 skysprite 259
Déluge de coups 142
Denon 355
Déplacement 284
Déplacement éclair 142
Déploiement (passif) 165
Dés 17
Dés à dix faces 19
Dés d'aptitude 18
Dés d'infortune 19
Dés de défi 19
Dés de difficulté 19
Dés de Force 19, 279
Dés de fortune 316
Dés de fortune 18
Dés de maîtrise 18
Désastre 21, 31
Descendre 207
Description des talents 136
Désorientation (déclenché) 163
Désorienté 224
Destinée familiale 355
Destroyer de classe adz 266
Destroyer stellaire de classe victoire 267
Détecteur de poche 185
Détecteur universel 185
Détection 286
Détonateur thermique 171
Déviation djem so 142
Dévier 142
Dévier (amélioré) 143
Dévier (ultime) 143
Diab 6 363
Difficile à manier (passif) 163
Difficile à viser 143
Difficulté 25, 210
Difficulté de la tâche 28
Disciple niman 67, 69
Discrétion (agilité) 119
Distance (armes légères) (agilité) 129
Distance (armes lourdes) (agilité) 130
Dorin 357, 371
Douleur partagée 143
Drogues 182
Droide assassin tactique [Rival] 440
Droide d'analyse [Sbire] 409
Droide d'interrogatoire [Rival] 410
Droide de protocole [Rival] 410
Droide médical [Rival] 410
Droide sonde viper [Rival] 410
Droïdes 408
Dromund fels 365
Dromund kaas 365
Duelliste makashi 91, 94
Dur au mal 143

E

Eau 220
Échec 20, 319
Échelle planétaire 245
Éclaireur d'hypervoie [Rival] 402
Éclaireur pathfinder 260
Éducation (intelligence) 132
Effectuer un test de compétence 209
Effrayant 143
Électrojumelles 185
Empathie avec les animaux 143
Emplacements 231
Emplacements (emp) 165
Enarc 359
Encaissement 178, 213
Encerclé 143
Enchevêtrement (déclenché) 163
Enclaves 380
Encombrant (passif) 165
Encombrement 179
Encombrement (enc) 165
Endurance 144
Endurci 144
Entraînement 144
Épée antique 172
Épée en cortosis 174
Équipement 183
Équipement endommagé 166
Équipement médical 185
Eren garal [Némésis] 428
Eriadu 360, 425
Escroc [Rival] 404
Esprit furtif 144
Esquive 144
Esquive instinctive 144
Esquive intuitive 144
Esquive préventive 145
Étapes de création 42
États de santé 222
Étourdi 224
Étourdissement (déclenché) 163
Expérience et développement 37
Expert en discrétion 145
Expert shiien 97, 100
Explosifs 170

F

Fabrin 357
Factions 342
Feinte 145
Feu 220, 221
Fine lame 145
Florrum 361, 367
Foi 105, 107
Foless 355
Fondor 353
Force, La 147, 273, 393
Forces impériales 406
Forteresse mentale 145
Frappe déstabilisante 145
Frappe intuitive 145
Frégate légère de classe ir-3f 267
Frontières sauvages 360
Fugitif sanguinaire [Némésis] 413
Fusil à percussion 170
Fusil blaster 169

G

Gabarit 230
Gaine d'ombre 194
Galaxie, La 341
Gand 361
Gantelet de Crassus, Le 397
Gantelets en cortosis raffiné 171
Gants à décharges 171
Garde du corps 145
Garde du corps (amélioré) 145
Garde royal impérial [Némésis] 407
Garde stratégique 146
Gardien de donjon impérial [Sbire] 407
Gardien, Le 78
Gemme de dragite 197
Gemme de sapithe 197
Gemme lordienne 199
Générateur de boucliers amélioré 270
Générateur de choc 194
Générateur pour hyperdrive 270
Génie de l'informatique 146
Gentes 361
Gérer l'équipement 207
Gérer le groupe 311
Giju 353
Gladiateur balafré [Némésis] 413
Grande ligne de koros 350
Gravité 220
Grenade à fragmentation 171
Grenade étourdissante 171
Grenades à concussion 236
Grimoire de Broodica, Le 397
Gros vaisseaux 251
Groupes hétéroclites 338
Guérison/blessure 288
Guérisseur 67, 70
Guerre civile Jedi, La 380
Guerre des clones, La 387
Guerre Sith, La grande 382
Guerres antiques 380
Guerrier, Le 84
Gyndine 357

H

Habitants de la bordure 401
Had abbadon 350
Hangar supplémentaire 270
Harmonie avec l'univers 146
Haut conseil, Le 384
Holocron 191
Holocron Jedi 109
Holocrons 190, 191, 385
Holocrons 396
Holodisque 181
Humains 55

I

Ilum 363, 372
Immobilisé 224
Impératrice teta 350
Implant cognitif 184
Implants 183
Imprécis (passif) 163
Imprégnation 146
Incendiaire (déclenché) 163
Index
Index
Influence 290
Info précieuse 146
Informatique (intelligence) 119
Inquisiteurs impériaux 393, 420
Insaisissable 146
Installer les mods 192
Intelligence 24
Interactions sociales 117
Interagir avec son environnement 207
Intercepteur aethersprite delta-7 258
Interpréter la réserve 31
Intimidant 146
Intuition technologique 147
Inventeur 147
Ionique (passif) 163
Iridonia 359
Irrésistible 147
Isolation au froid 200
Ithor 359

J

J't'p'tan 352
Jakobëte [Sbire] 414
Jal shey 383
Jambes cybernétiques 184
Je'dali 383
Jedi 377
Jerrilek 350
Jeu narratif 203
Jeu structuré 203
Jubba [Rival] 415
Jumelé (déclenché) 163
Jumelles scanner 185

K

Kaaten [Rival] 415
Kalee 363
Kalsunor 365
Kamino 363
Kamparas 352
Kashyyyk 359
Kel Dor 57
Khar Delba 365
Kinyen 357
Kit de survie 188
Kits 269
Kits d'armes 192
Koensayr 353
Kouhun [Sbire] 416
Krant 359
Krath 383
Krayiss II 365
Kro Var 363

L

L'alimentation 182
L'Alliance Rebelle 344
L'amulette d'influence 397
L'autorité du secteur corporatif 345
L'économie galactique 156
L'Empereur 393
L'Empire galactique 342, 393
L'encombrement 159, 160
L'environnement 219
L'équilibre de la Force 278
L'équipement 107
L'errant 72
L'Espace herglic 345
L'Espace sauvage 362
L'Espace Sith 364
L'holocron de Ductavis 396
L'hyperespace 347
L'Inquisitorius 419
Lame crantée 194
Lame monomoléculaire 194
Lames du grand maître Pina 397
Lance de force 175
Lance-missiles 170
Lancer de sabre 147
Landspeeders 254
Lanterne à fusion 190
Lantilles 359
Leçons d'anatomie 147
Légendes de jadis 378
Légendes des Jedi 378
Lettow 352, 367
Lien avec les animaux 147
Liste des compétences 115
Liste des talents 138, 139
Loronar 354

M

Maairaa [Rival] 416
Macrojumelles 185
Magnagarde IG-100 [Némésis] 409
Magouilles (ruse) 120
Maître artisan 147
Maître déchu [Némésis] 412
Maître du jeu, Le 307
Maîtres 384
Maîtres dagoyens 395
Maîtres de la Force 276
Makashi 92, 152, 153
Mandalore 361
Mandaloriens 380
Maniabilité 230
Manœuvre d'évasion 239
Manœuvres 205-207, 238, 248
Marchand d'esclaves Hutt [Némésis] 405
Marchand toydarian [Rival] 404
Marché noir 157
Marcheurs 256
Masque de démon 190
Masque respiratoire 188
Matériel 181, 183
Matériel d'escalade 189
Matériel d'infiltration 187
Matériel de détection 185
Matériel de survie 188
Matériel et équipement 155
Matraque 175
Mauvais dés 17
Mauvaise qualité (passif) 163
Mécanicien accompli [Rival] 411
Mécanicien de précision 147
Mécanicien ugnaught [Sbire] 404
Mécanique (intelligence) 121
Médaillons 396
Médecine (intelligence) 121
Médecin-né 148
Médipack de secours 186
Méditation de bataille 292
Menace 21
Meneur-né 148
Menottes 187
Mentor 109
Mercenaire chiss [Némésis] 418
Mettre la gomme 239
Midi-chloriens 274
Milagro 357
Mineur mustafarien [Rival] 418
Mirialan 58
Missiles 236
Modificateur de phase 199
Modificateurs d'astrogation 253
Modificateurs de conditions et de situation 217
Modificateurs par distance 217
Modifications 192
Modifications des vaisseaux 269
Modifications des véhicules 269
Modifier une réserve de dés 28
Mon calamari (dac, mon cala) 361
Mondes du noyau (intelligence) 132
Monter 207
Moraband [korriban] 365, 373
Moralité 322
Moralité partagée 49
Mort 224
Mortis 367
Motivation aléatoire 105
Motivation 105
Motivations 325
Motivations secrètes 106
Munitions 166, 170, 190
Munitions limitées 236
Munitions limitées (passif) 164
Musicien bith [Sbire] 402
Mustafar 361
Mystification 294
Mystique 90
Mystique-né 148
Mythes de tython 378

N

Naboo 359
Nage 220
Nal Hutta 361
Nathema 367
Nautolan 59
Navette long-courrier t4-a de classe lambda 260
Navigation (Difficulté) 246
Négociateur-né 148
Négociation (présence) 122
Némésis 400
Nerfs d'acier 148
Neuroparalysant de synthèse 182
Neurotoxine de synthèse 182
Niman 68, 152
Niveau de critique (crit) 165
Niveau de difficulté 25
Niveaux de portée 213, 245
Novices 384
Noyau profond, Le 347
Noyau, Le 351

O

Obroa-skai 367
Officier supérieur 148
Officier supérieur (amélioré) 148
Ombre 98, 101
Onderon 355
Orphne d'aleen 394
Ossus 374
Outils 189
Outils de communication 181

P

Pacificateur 79, 82
Padawans 384
Parade (passif) 164
Parchemins Sith 397
Parer 148
Parer (amélioré) 148
Parer (ultime) 148
Parieur dandy [Rival] 412
Passe Corellienne 346
Passe de Byss 350
Passe de Commenor 353
Passe-partout électronique 188
Patrouilleurs 257
Peau et chair synthétiques 187
Pègre (intelligence) 133
Pègre galactique 404
Perception (ruse) 125
Perception des émotions 148
Perception du danger 148
Perception tactique 148
Perforant (passif) 164
Perle de dragon Krayt 199
Personnages célèbres 331
Personnages récurrents 330
Personnalité 108
Perspicace 149
Perturbations dans la Force 297
Petits vaisseaux 237, 251
Peur 327
Phateem 355
Phénomènes célestes 246
Pilotage (espace) (agilité) 123
Pilotage (planétaire) (agilité) 124
Pilote chevronné 149
Pilote de module [Rival] 403
Pilote de TIE [Sbire] 408
Piqué du chauve-faucon 149
Pique laser 177
Pisteur chevronné 149
Pistolet à percussion 170
Pistolet blaster 167, 168
Plan d'urgence 149
Pleins gaz 150
Pnj de figuration 330
Poigne 150
Poignée allongée 200
Poignée courbe 200
Poignée personnalisée supérieure 200
Poignées de sabres laser 177
Point faible 150
Points d'expérience 102, 320
Points de conflit 324
Points de Destin 35, 328
Points de Force 281
Poisons 182
Portée 165
Portée courte 216, 245
Portée extrême 216
Portée longue 216, 246
Portée moyenne 216, 246
Portée planétaires 216
Portée proche 245
Positionnement relatif 216
Posture défensive 207
Pouvoirs de l'esprit 278
Pouvoirs de la Force 209, 277, 282
Pouvoirs de manipulation 278
Pouvoirs du corps 278
Pouvoirs mineurs de la Force 411
Prakith 350, 367
Précis (passif) 164
Prédiction 296
Prendre l'avantage 240
Préparation 208
Présence 25
Présence saisissante 150
Prix 165
Procopia 354
Profils des vaisseaux spatiaux 257
Proie facile 150
Projectile guidé (déclenché) 164
Protecteur 79, 83
Protection 232, 298
Protection de la Force 150
Prothèse réplique 184
Pugilat (vigueur) 130

Q

Quad-laser 235
Quelconque 150

R

Raithal 354
Rangs de compétence 102, 112
Rangs de talent 136
Rapprochement 150
Rareté 157, 165
Rations de combat 188
Rayon tracteur 235
Réaction éclair 150
Réaction fulgurante 150
Recentrement 150
Recentrement (amélioré) 150
Recopia 352, 367
Récupération 226
Récupération rapide 151
Réducteur énergétique 194
Région d'expansion 356
Régions inconnues 362
Règle des deux 385, 386
Rekkiad 367
Relations 151
Reliques technologiques 375
Relle 374

Remettre des blessures critiques 227
Remettre du stress 227
Rencontres 337, 339
Rendili 352
RenForcement 300
Renversement (déclenché) 164
Réparations 166
Réparations solides 151
Réparer les dégâts de coque 249
Repos naturel 226
Réserve de dés 27, 210
Réserve de Destin 35
Résistance (vigueur) 124
Résistance au désarmement 151
Résistance héroïque 151
Respirateur 188
Ressort 151
Ressources 109
Ressources de la Force 21
Résultats des dés 316
Retirer des dés 30
Revan 380
Revenir du côté obscur 52
Reytha 357
Rhand 363
Rhelg 365
Rhen var 361, 367
Rhinnal 352
Rivaux 400
Robe de camouflage 179
Robe renforcée 179
Robes 189
Robustesse 151
Rouleur 48 de Gallis-Tech 256
Route commerciale de Rimma 346
Route commerciale Perlemienne 346
Route Lantillienne inférieure 355
Ruse 24
Ruusan 367
Ryloth 361

S

Sabre laser (vigueur) 131
Sabre laser d'entraînement 178, 197
Sabre laser de base 176
Sabre laser double 177
Sabre/s laser ..... 160, 175 -176, 195
Sac à dos 189
Sage 67, 71
Saisie 218, 302
Sanctuaire 436
Sanctuaires oubliés 355
Sang froid (volonté) 125
Sangle 195
Sanguinaire (passif) 164
Savoir 151
Sbires 244, 399
Scanner tête haute 201
Se déplacer 208
Se laisser tomber ou se relever 208
Second souffle 151
Secrets infirmiers 151
Sécurité 187
Sens surdéveloppés 151
Sensibilité à la Force 389
Sensibles à la Force 279
Sentinelle, La 96
Sérénité 151
Sergent stormtroper impérial (Rival) 408
Seuil d'encombrement 159
Seuil de blessure 39, 104
Seuil de dégâts de coque (DC) 231
Seuil de stress 39, 104, 222
Seuil de stress mécanique (SM) 231
Shien 98, 152
Shii-cho 86
Shili 357
Shoto 178
Sith 377
Sixième sens 151
Slicer stratégique 151
Socorro 361
Soins 226
Soins experts 152
Soins médicaux 226
Soldats de défense planétaire (Sbire) 402
Sorcières de Dathomir 395
Sorciers de Tund 383
Soresu 80, 152
Souffle (déclenché) 164
Spécialiste anti-intrusion de l'ASC (Rival) 411
Spécialité/s 43, 65
Speeder bike lourde 85-XS Odyssey 255
Stimpacks 187, 226
Stormtrooper impérial (Sbire) 407
Stress 222, 224, 317
Stress mécanique 249
Subluminique 231
Subsistance 152
Succès 20, 318
Sulliust 361
Sum djem 152
Survie (ruse) 126
Système d (ruse) 127
Système de biofeedback 201
Système de communications amélioré 271
Système de contremesures électroniques 271
Système de dispersion énergétique 201
Système de Dromund 365
Système de jeu 17
Système de visée amélioré 271
Systèmes standard des vaisseaux 233

T

Taanab 356
Tâches 25-27
Tailles différentes (gabarits) 219
Talents 35, 135
Talents de la Force 282
Talisman d'Ilum 431, 433
Talisman de méditation 190
Talisman des poings de fer 190
Taris 361
TCL-TT 256
Technique ataru 152
Technique makashi 152
Technique niman 152
Technique shien 152
Technique soresu 152
Temples 355, 365, 380
Tente 188
Tenue d'exploration 179
Terrain difficile 219
Terrifiant 152
Terrifiant (amélioré) 152
Test de combat 210
Test de médecine 226
Tests assistés 33
Tests concurrentiels 33
Tests de combat 217, 242
Tests de médecine 122
Tests de pouvoir de la Force 280
Tests de rareté 158
Tests de sabre laser 152
Tests opposés 32
Tête lestée 195
Teya IV 357
Thérapeute 152
Thule 367
Thyferra 356
Tir intuitif 152
Togruta 60
Torpilles à proton 236
Touche Makashi 153
Tours de combat 238
Trace de Daragon 364
Tracteur (passif) 164
Traditions séculaires 382
Transe revigorante 153
Transe revigorante (améliorée) 153
Transports 262
Traquenard 153
Trépied 195
Triomphe 20, 31
Tromperie (ruse) 127
Trou de mémoire 153
Trousse à outils 190
Trousse de déguisement 187
Trousse de médecin 186
Trousse de réparation d'urgence 227
Trouvaille 304
Trouveur Gand (Rival) 403
Truuine 356
Tund 361
Turbine ionique à haut rendement 271
Turbolaser 235
Tusk-cat adulte (Rival) 416
Twi'lek 61
Types d'action 209
Types d'armures 179
Types de manœuvres 207
Types de mods 192

U

Umbara 357
Utapau 361
Utilisateurs de la Force 389, 411
Utiliser les dés 311

V

Vaisseau spatial 109
Vaisseaux 229, 230
Vaisseaux capitaux 237, 266
Vaisseaux et véhicules (Autres actions) 241
Valeur d'encaissement 39, 104
Valeur d'encombrement 159
Valeur de Force 153
Véhicules 229, 230, 244, 255
Vêtements 179, 189
Vibroépée 175
Vibrohache 175
Vibrolame 175
Vide 220
Vigilance (volonté) 128
Vigilance accrue 153
Vigile du campus (Sbire) 428
Vigueur 24
Viser 208
Viseur à vision nocturne 195
Viseur télescopique 195
Visionnaire 91, 95
Vitesse 230
Vitesse atmosphérique 231
Vivacité 153
Vjun 361, 367
Voie Hydienne 346
Voie Marchande Corellienne 346
Voies de la Force 277
Voile 153
Voiture 256
Voler 208, 238
Volonté 25
Vornskr (Rival) 417
Voss 361
Voyages dans l'hyperespace 252-253
Voyages interstellaires 252
Voyages subluminiques 252
Voyou des rues (Sbire) 405

W

Welk 375

X

Xénologie (intelligence) 133

Y

Yanibar 365
Yavin 4 367
Yeux cybernétiques 184
Ysalamir (Sbire) 417

Z

Zabrak 62
Zhaboka 63
Zigoola 367
Ziost 365
Zyguerria 361

TESTEURS

Fantasy Flight aimerait remercier les personnes suivantes pour leur difficile travail de test sur **Force et Destinée** "Tuesday Night Follies" : Chris Carlson avec Howard Bein, Norm Carlson, Bill Cheesman, Pat Hall, Jason Orman, Julia Trimboli et Daniel Walker. "Anozira Sector Rangers" : Vincent Schelzo avec Ian Dimitri et Jim Stone. "Low Rollers" : Jay Wantland avec Djinn Ferguson, Sean Leary, Brittany Thomas et Teresa Wantland. "HK2" Jason Keeping avec Harrison Keeping et Holly Keeping. "It's Worse" : John "Drew" Hamilton avec Kirsten Dahlberg, Mark Daube, Jason Gilbertson, Tim Haldane et Kyle Traylor. "Death Star Contractors" : Craig Atkins avec Mark Charlesworth, Josh Jupp, Doug Ruff et Nathan Wilkinson. "Corellia's Finest" : Rainer Winstel avec Matthias Jelinek, Manuel Vögele, Matthias Vögele, Erik Winstel et Timo Winstel. "Dark Side Cookies" : Katrina Ostrander avec Alex Guenther, Will Herrmann, Josh Lease et James Quam. "Conflict In Action" : Sam Stewart avec Justin Baller, Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Tim Flanders, Michael Gernes, Zoë Robinson et Jonathan Ying. "Plausibly Deniable" : Joshua Callaway, Grace Holdinghaus, Harrison Lavin, James Meier, Alexandar Ortloff et Mark Underwood. William Coughlan, Dominic Tauer, Alex Zemanek.

FFG souhaite de plus remercier ceux qui ont participé au Beta Test de **Force et Destinée**.

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE

ESPÈCE

CARRIÈRE

SPÉCIALITÉS

VALEUR DE FORCE

STAR WARS FORCE ET DESTINÉE
LE JEU DE RÔLE

JOUEUR/JOUEUSE

VALEUR D'ENCAISSEMENT

BLESSURES

SEUIL | ACTUELLES

STRESS

SEUIL | ACTUEL

DÉFENSE

DISTANCE | CORPS À CORPS

CARACTÉRISTIQUES

VIGUEUR | AGILITÉ | INTELLIGENCE | RUSE | VOLONTÉ | PRÉSENCE

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	CARRIÈRE	RANG
Astrogation (Int)		
Athlétisme (Vig)		
Calme (Pré)		
Charme (Pré)		
Coercition (Vol)		
Commandement (Pré)		
Coordination (Ag)		
Discrétion (Ag)		
Informatique (Int)		
Magouilles (Ru)		
Mécanique (Int)		
Médecine (Int)		
Négociation (Pré)		
Perception (Ru)		
Pilotage (espace) (Ag)		
Pilotage (planétaire) (Ag)		
Résistance (Vig)		
Sang-froid (Vol)		
Survie (Ru)		
Système D (Ru)		
Tromperie (Ru)		
Vigilance (Vol)		

COMPÉTENCES DE COMBAT	CARRIÈRE	RANG
Artillerie (Vig)		
Corps à corps (Vig)		
Distance - Armes légères (Ag)		
Distance - Armes lourdes (Ag)		
Pugilat (Vig)		
Sabre laser (Vig)		

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES	CARRIÈRE	RANG
Bordure extérieure (Int)		
Culture (Int)		
Éducation (Int)		
Mondes du Noyau (Int)		
Pègre (Int)		
Xénologie (Int)		
Autre :		

COMPÉTENCES MAISON		

ARMES

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	CRITIQUE	PORTÉE	SPÉCIAL

TOTAL EN XP

FICHE DE PERSONNAGE

XP DISPONIBLES

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. ® FFG. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur edgeent.com

MOTIVATIONS

TYPE

TYPE

DESCRIPTION

SEXE :

ÂGE :

TAILLE :

CARRURE :

CHEVEUX :

YEUX :

SIGNES PARTICULIERS :

MORALITÉ

FORCE ÉMOTIONNELLE

FAIBLESSE ÉMOTIONNELLE

CONFLIT

MORALITÉ

BLESSURES CRITIQUES

GRAVITÉ : RÉSULTAT :

ÉQUIPEMENT

CRÉDITS

ARMES ET ARMURE

MATÉRIEL PERSONNEL

TALENTS ET CAPACITÉS SPÉCIALES

NOM	PAGE N°	RÉSUMÉ

POUVOIR DE LA FORCE

POUVOIR DE LA FORCE

POUVOIR DE LA FORCE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. © FFG. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur edgeent.com

VAISSEAU

NOM

TYPE/MODÈLE

EMPLACEMENTS

CHARGE UTILE

STAR WARS FORCE ET DESTINÉE LE JEU DE RÔLE

JOUEUR/JOUEUSE

CARACTÉRISTIQUES

GABARIT

VITESSE

MANIABILITÉ

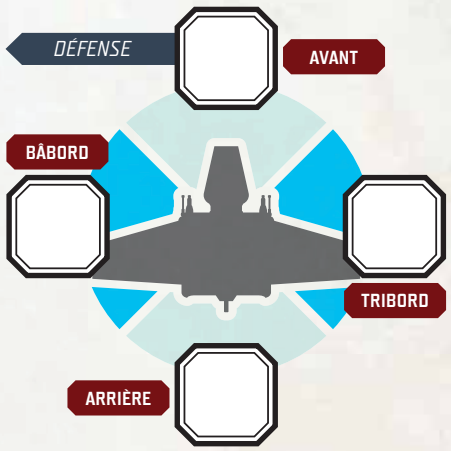
BLINDAGE

DÉGÂTS DE COQUE

SEUIL | ACTUELS

STRESS MÉCANIQUE

SEUIL | ACTUEL



ARMES

ARME	ARC DE TIR	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	SPÉCIAL

KITS

NOM	EMPLACEMENTS REQUIS	MODIFICATEURS DE BASE	MODIFICATIONS

SOUTE

ÉQUIPAGE

PASSAGERS

PROVISIONS

HYPERDRIVE

PORTÉE DES SENSEURS

FICHE DE VÉHICULE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. © FFG. La fiche de véhicule est disponible en téléchargement sur edgeent.com

GROUPE

BASE D'OPÉRATIONS :

SITE

DESCRIPTION

STAR WARS FORCE ET DESTINÉE LE JEU DE RÔLE

MORALITÉ DE GROUPE

VALEUR	JOUEUR/PERSONNAGE	FORCE ET FAIBLESSE ÉMOTIONNELLES	LISTE DE MOTIVATIONS

RESSOURCES DU GROUPE

POSSESSIONS DU GROUPE

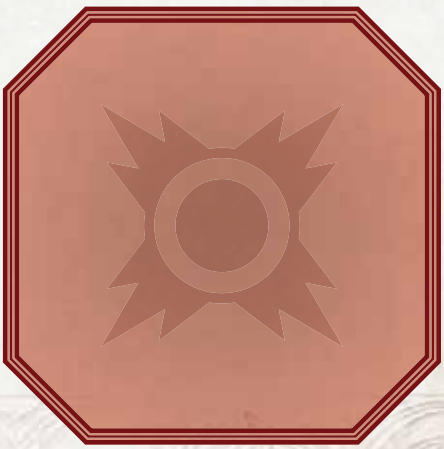
RELATIONS DU GROUPE

CÔTÉ LUMINEUX

POINTS DE DESTIN

CÔTÉ OBSCUR





FICHE DE GROUPE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. ® FFG. La fiche de groupe est disponible en téléchargement sur edgeent.com

STAR WARS FORCE ET DESTINÉE

LE JEU DE RÔLE

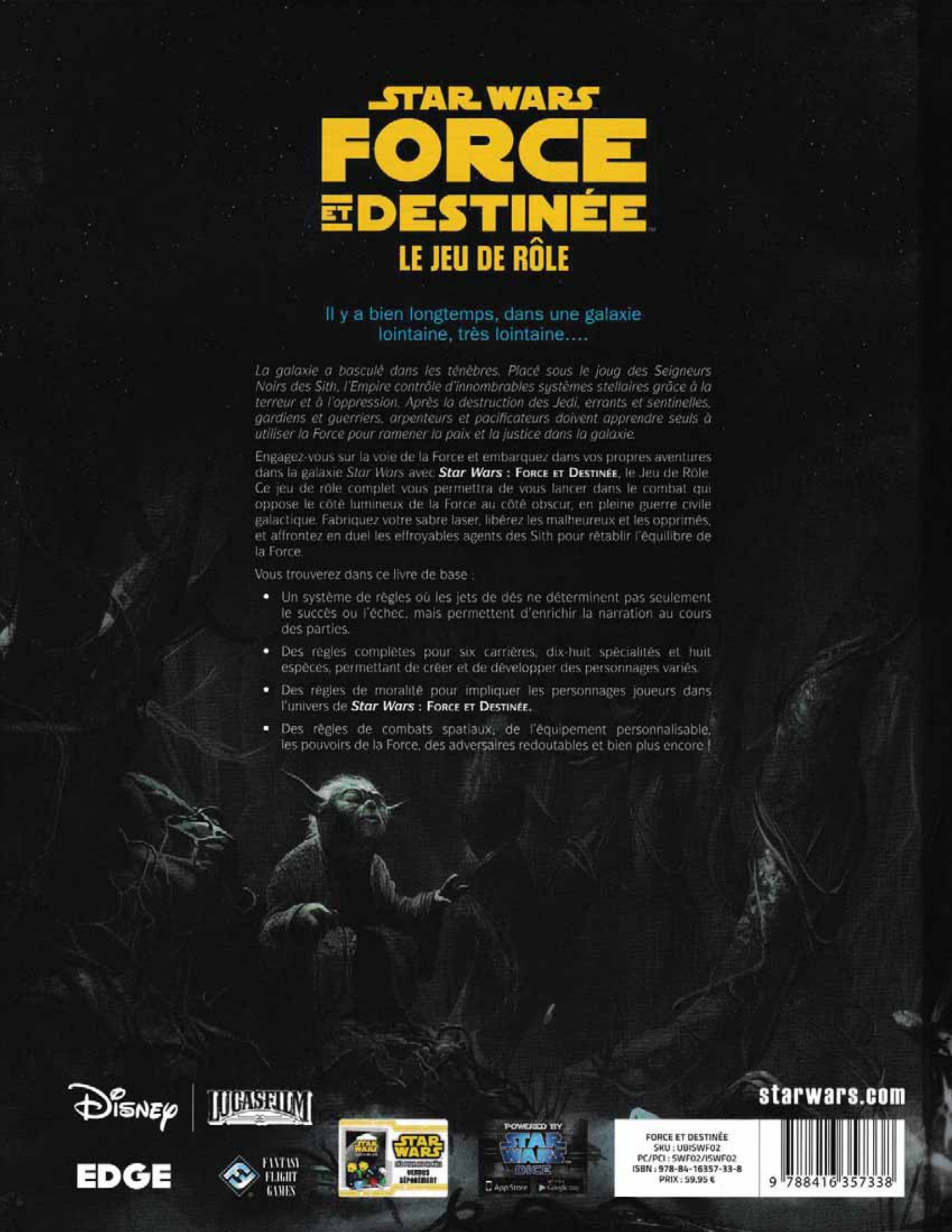
Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine....

La galaxie a basculé dans les ténèbres. Placé sous le joug des Seigneurs Noirs des Sith, l'Empire contrôle d'innombrables systèmes stellaires grâce à la terreur et à l'oppression. Après la destruction des Jedi, errants et sentinelles, gardiens et guerriers, arpenteurs et pacificateurs doivent apprendre seuls à utiliser la Force pour ramener la paix et la justice dans la galaxie.

Engagez-vous sur la voie de la Force et embarquez dans vos propres aventures dans la galaxie *Star Wars* avec ***Star Wars* : Force et Destinée**, le Jeu de Rôle. Ce jeu de rôle complet vous permettra de vous lancer dans le combat qui oppose le côté lumineux de la Force au côté obscur, en pleine guerre civile galactique. Fabriquez votre sabre laser, libérez les malheureux et les opprimés, et affrontez en duel les effroyables agents des Sith pour rétablir l'équilibre de la Force.

Vous trouverez dans ce livre de base :

- Un système de règles où les jets de dés ne déterminent pas seulement le succès ou l'échec, mais permettent d'enrichir la narration au cours des parties.
- Des règles complètes pour six carrières, dix-huit spécialités et huit espèces, permettant de créer et de développer des personnages variés.
- Des règles de moralité pour impliquer les personnages joueurs dans l'univers de ***Star Wars* : Force et Destinée.**
- Des règles de combats spatiaux, de l'équipement personnalisable, les pouvoirs de la Force, des adversaires redoutables et bien plus encore !



Disney | Lucasfilm

EDGE

Fantasy Flight Games

STAR WARS HASBRO VENDUS SÉPARÉMENT

POWERED BY STAR WARS DICE

App Store Google play

starwars.com

FORCE ET DESTINÉE
SKU : UBISWF02
PC/PCI : SWF02/ISWF02
ISBN : 978-84-16357-33-8
PRIX : 59,95 €

9 788416 357338