

STAR WARS™
L'ÈRE DE LA
RÉBELLION
CIBLE VERROUILLÉE



EDGE

LE MANUEL DES AS

STAR WARS™
JEU DE RÔLE

STAR WARS™
L'ÈRE DE LA™
RÉBELLION
LE JEU DE RÔLE

CIBLE VERROUILLÉE

La guerre civile fait rage dans toute la galaxie : des marcheurs et des speeders s'affrontent à la surface des planètes tandis que chasseurs et croiseurs rivalisent d'audace dans l'espace interstellaire.

Au cœur des batailles contre l'Empire, de jeunes pilotes rebelles se surpassent aux commandes de leurs appareils. Ces AS de l'Alliance risquent leur vie lors de chaque affrontement, prêts à tous les sacrifices pour ramener la paix dans la galaxie....

CRÉDITS

DÉVELOPPEUR EN CHEF

Andrew Fischer

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

John Crowdis, Sterling Hershey, Keith
Ryan Kappel et Jason Marker

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Brian Casey, Molly Glover et Paul Poppleton

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Matt Bradbury

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Tey Bartolome, Arden Beckwith, Madeline
Boni, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Nora Brisotti,
Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, Anthony
Devine, Tony Foti, Mariusz Gandzel, David Griffith, Joel
Hustak, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Mark Molnar, Jake
Murray, Thomas Wievegg et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Coordinateur des tests : Zach Tewalthomas. "Fortune
and Glory" : Mike Fannin avec Nathaniel Kyle Ng,
Tara Ng, Dawn Fannin et Michelle Stepp. "Damned
IN SPACE!" : Audun Gabriel "Jegergryte" Løvlie avec
Andreas Lassen, Jonas Svendsen et Anne Blindheim.
Christopher Nutt avec Matthew Anderson, Craig Lawrie
et Richard Black. "Raknar and Pals" : Matt Pruett avec
Ben Barrow, Dylan Whitsett, Justin Clark, Amanda
Pruett et Josh Price. Trevor Stamper avec David Boruch
et John Olszewski. "Squadron 66" : Jonathan Stevens
avec Eric Benders, Kevin Frane, Phil Maiewski, Linda
Whitson, Ben Erickson et Wayne Basta. "Begging for XP" :
Michael "Doc, the Weasel" Wilson avec Dustin Taub,
Edward Dobbins, Marisol Esquivel et Richard Pratt

TRADUCTION FRANÇAISE

Hélène Alonso et Marianne Feraud,
les Vauriennes de EDGE.

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Stéphane « Legal Duck Mention » Bogard, Pierrick « Tan »
Garry et Sandy « Pappy Boyington » Julien, avec l'aide
d'Armand Grelier et Jean-Christophe Leboucher

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON

Leland Chee et Pablo Hidalgo



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ 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 : 978-84-15889-91-5

Code Produit : UBISWE04

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

STARWARS.COM

EDGEENT.COM

SOMMAIRE

Introduction	4	Motivations d'As	34
Les duels spatiaux dans L'Ère de la Rébellion	5	Capacités emblématiques d'As	35
Combat de chasseurs et de véhicules dans <i>Star Wars</i>	6	Chapitre II : Paré au lancement	39
Les As à travers la galaxie	8	Armes	39
La Force est avec eux	9	Armure	42
Chapitre I : Aux commandes	11	Matériel	44
Au coeur de la bataille	11	Profil de véhicules	48
Historiques	12	Profil de vaisseaux	52
Devoirs d'As	18	Modifications de vaisseaux et de véhicules	63
Nouvelles espèces	20	Chapitre III : Sorties périlleuses	67
Spécialités des As	25	Intégrer les As	67
Nouveaux talents	32	Inclure les astromechs	72
		Les rencontres : impliquer les As	74
		Environnement des combats aériens	77
		Les règles de cavalerie	80
		Bêtes de monte de la galaxie	83
		Les missions des As	89
		Les récompenses des As	92



Attention ! Chasseurs en approche !

— Bien reçu. Leader Bleu, répondis-je sèchement, alors que des escadrons de chasseurs TIE jaillissaient de la baie de lancement de l'Imperial Protector's pour faire barrage entre nos forces et le transporteur.

— Tel est pris qui croyait prendre.

J'évitais les tirs du Protector, plus agaçants que précis à cette distance, mais la situation évoluait rapidement à mesure que notre escadron se rapprochait de sa cible.

Tant pis si ce n'était pas celle qu'on attendait.

Ce n'était pas la première fois qu'une telle mésaventure se produisait. Après nos raids le long de la Passe de Rai, une conclusion s'imposait : soit la Marine Impériale changeait régulièrement de vaisseaux de ravitaillement, soit notre réseau d'espions n'était pas aussi efficace que nous l'espérions. Aujourd'hui, nous tenions la preuve de sa défaillance : au lieu d'un galion stellaire et d'un vaisseau d'escorte léger, nous faisions face à un transport d'escorte impérial accompagné de ses chasseurs.

— Aucun galion stellaire en vue, annonça Bleu Sept avec une pointe de déception.

— C'est forcément un piège, répliquai-je. Ils nous traquent.

Ce n'était pas non plus la première fois que cela nous arrivait.

— Peu importe, Bleu Cinq, rétorqua Leader Bleu. À tous, vous connaissez vos cibles. En avant !

L'escadron s'élança au combat. Nous pouvions détruire le transporteur avec nos torpilles à protons, mais il fallait d'abord percer la ligne des chasseurs, qui progressaient d'ailleurs bien trop vite pour de tels engins.

— Merde ! Des intercepteurs.

— Hé, Cinq, ta cible favorite, ricana Bleu Sept. C'est pas encore aujourd'hui que tu vas devenir un as, hein ?

— Que tu crois, Dex, rétorquai-je d'un ton agacé.

Elle avait raison. Je n'avais jamais remporté une seule victoire contre un intercepteur. Ces appareils étaient des chasseurs de premier ordre, pilotés par des as de la Marine Impériale. En général, j'avais besoin d'un coup de main. Pire, Dex avait gagné son statut d'as en me sauvant à deux reprises.

Des éclats de laser explosèrent tout autour de nous alors que les intercepteurs apparaissaient dans notre champ de tir. La moitié de nos pilotes engagèrent le combat tandis que le reste de l'escadron transperçait les lignes impériales pour attaquer le transporteur. Les intercepteurs nous prirent en chasse alors que les chasseurs TIE, moins rapides, défendaient le vaisseau.

J'espérais que mes heures supplémentaires dans le simulateur allaient payer, sinon la situation risquait de tourner au vinaigre. Bleu Six – mon équipier – et moi tirâmes des rafales de nos canons laser pendant que nous rompions la formation et que tout le monde choisissait sa cible. D'une embuscade en masse, la bataille se transforma en duels spatiaux.

Six et moi tentions d'abattre deux intercepteurs lancés à la poursuite de Bleu Neuf. Ils rompirent leur attaque et se mirent à former une boucle. Les intercepteurs nous surpassaient en vitesse et en agilité, mais nous avions la

même puissance de feu, un meilleur blindage et un bouclier. Comme d'habitude, mes tirs se perdaient dans le vide alors que je tentais vainement d'atteindre ma cible.

— Ça ne marche pas, Six. On...

Une violente explosion d'énergie verte abattit mes boucliers et secoua mon chasseur alors que deux intercepteurs nous dépassaient en trombe. Je tirai sur le manche pour riposter. À ma grande surprise, seuls trois jets de laser fusèrent vers le chasseur, mais cela suffit : une explosion de gaz vert ionisé projeta des débris à travers l'espace. L'intercepteur était détruit.

Le deuxième chasseur prit alors la fuite pour éviter les tirs mortels d'un autre X-Wing. J'espérais que ce n'était pas encore Dex, mais je me rappelai qu'elle avait pour mission d'attaquer le transporteur. Bolts, l'astromech installé à l'arrière de mon X-Wing, couina à travers le comlink. Il me suffit d'un coup d'œil pour en comprendre la raison. Mon canon laser supérieur avait disparu, emporté avec un morceau de l'aile. Les systèmes de diagnostic m'indiquèrent l'ampleur des dégâts.

— Bolts, transfère l'énergie du canon vers les boucliers. Fais-nous gagner du temps.

Les tirs simultanés avaient abattu mes boucliers d'un seul coup. Encore plus mal loti, mon équipier se traînait hors de la bataille et s'efforçait d'échapper au champ gravitationnel de la planète pour s'élancer vers la sécurité de l'hyperespace. J'étais seul, coupé du reste de l'escadron. Une situation très périlleuse.

L'autre intercepteur était toujours verrouillé par mes instruments : il se débarrassa de ses poursuivants et effectua une boucle pour revenir me porter le coup de grâce. Si j'étais détruit, il rattraperait Six en un éclair. J'avais un plan simple et délirant pour nous sauver.

— Bolts ! Puissance maximum aux boucliers avant ! Gardes-en juste un peu pour les canons et les réacteurs.

De toute façon, si ça ne fonctionnait pas, nous n'aurions plus besoin de rien. J'orientai le vaisseau vers le chasseur impérial en effectuant des tonneaux très serrés. Intérieurement, je croisais les doigts pour que le barrage de tirs compense la perte de mon canon et perturbe les attaques de l'Impérial.

Il releva le défi sans hésiter. Des rafales de laser s'abattirent sur moi. J'espérais pouvoir toucher l'intercepteur avant que mes boucliers ne se désintègrent. Sans protection, il ne pouvait pas résister à une frappe directe. L'un de mes tirs entailla son aile en forme de dague et le força à changer de trajectoire, lui faisant manquer sa cible. J'interrompis aussitôt mes tonneaux pour le mitrailler de tous mes canons. Il explosa et je traversai la boule de feu, entraîné par mon élan.

— Hé, Dex, tu t'es encore plantée ! m'exclamai-je dans le comlink. Dis bonjour au nouvel as de notre escadron !

Le transporteur impérial vola en éclats, illuminant tous les vaisseaux survivants à la ronde.

— Félicitations, Cinq, répondit Dex, mais tu t'adresses au tout premier as de notre groupe à avoir descendu un vaisseau capital. Essaie un peu de me battre sur ce coup-là !

Je fis demi-tour en direction de Blue Six en soupirant. Manifestement, j'avais encore un long chemin à parcourir.

LES DUELS SPATIAUX DANS L'ÈRE DE LA RÉBELLION

Avec l'attaque épique des rebelles contre l'Étoile Noire, *Star Wars* marqua l'histoire du cinéma. Pour la première fois, des chasseurs s'affrontaient dans des courses folles et des combats d'une incroyable intensité. X-Wings, Y-Wings et chasseurs TIE tournoyaient, viraient et fondaient à travers l'écran dans une débauche d'explosions et de tirs de laser. Les opus suivants ajoutèrent à l'ampleur de ces combats en montrant des dizaines, voire des centaines de vaisseaux se mesurer lors des batailles rangées tandis que des chasseurs traversaient l'espace à des vitesses phénoménales. Mais la destruction de l'Étoile de la Mort par Luke Skywalker apporta la preuve que même un minuscule appareil pouvait infliger des dégâts considérables et même anéantir le vaisseau le plus puissant. Extrêmement populaires, les combats de chasseurs devinrent un trait caractéristique de la saga et une parfaite illustration de son titre, *Star Wars*.

Dans **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, les combats spatiaux sont légion et constituent un élément important de la lutte de l'Alliance Rebelle contre l'Empire. Les chasseurs représentent une arme puissante, qui symbolise également l'ingéniosité et la force des Rebelles en dépit de ressources inappropriées.

CIBLE VERROUILLÉE fournit aux Maîtres du jeu et aux joueurs de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** les règles et les informations pour créer des pilotes d'élite, des cavaliers et des artilleurs, et leur faire vivre des aventures palpitantes.

Le premier chapitre, **Aux commandes**, propose trois nouvelles espèces jouables et trois nouvelles spécialités accessibles à la carrière d'As. Les joueurs peuvent incarner un Chadra-Fan, un Dressélien ou un Xexto à quatre bras. Deux spécialités s'adressent aux As n'exerçant pas la fonction de pilote : les Cavaliers, capables de monter n'importe quelle créature de la galaxie, et les Bidouilleurs, des pros de la mécanique qui modifient et améliorent leurs véhicules pour en tirer les meilleures performances. La troisième spécialité est celle des Têtes brûlées, des risque-tout prêts aux manœuvres les plus périlleuses pour rafler la mise. Spécialistes du « ça passe ou ça casse », les Têtes brûlées ont toujours des aventures extraordinaires à raconter. Ce chapitre inclut de nouvelles capacités emblématiques

adaptées au statut légendaire que les As ont dûment mérité. Il détaille également de nouveaux Devoirs et Motivations qui, tout en s'adressant spécialement aux As, peuvent être utilisés par d'autres personnages.

Le deuxième chapitre, **Paré au lancement**, propose quelques nouveautés en matière d'armes, de blindage, de matériel, de véhicules et de kits. Même si de nombreux personnages et professions peuvent y recourir, l'As est celui qui en bénéficiera le plus. La section **Nouveaux chasseurs** présente des engins issus des deux camps de la Guerre civile galactique. **Nouveaux vaisseaux capitaux** propose une sélection de transporteurs spécialisés, utilisés pour mener des escadrons au combat afin de diminuer le temps de transit précédant ou suivant une mission. **Nouveaux kits de véhicules** est axé sur les modifications de véhicules les plus utiles que peuvent réaliser les Bidouilleurs.

Le troisième chapitre, **Sorties périlleuses**, procure des conseils et des idées aux Maîtres du Jeu désireux de faire figurer des As dans leur histoire, qu'il s'agisse d'une rencontre, d'une aventure, ou d'une campagne entière. Il contient des règles pour dresser et apprivoiser des bêtes sauvages, et inclut des exemples de scénarios de rencontres, d'aventures, et de campagnes. Le MJ y trouvera également des conseils sur la manière de distribuer des XP et autres récompenses adaptées aux As et à leurs aventures.

Les combats de chasseurs et de véhicules constituent un élément essentiel du jeu *Star Wars*. En s'inspirant de cet ouvrage, joueurs et MJ pourront élaborer d'incroyables scénarios et mettre en scène des combats mémorables, des courses-poursuites effrénées et des missions périlleuses.





COMBAT DE CHASSEURS ET DE VÉHICULES DANS *STAR WARS*

Les combats de vaisseaux et de véhicules sont un élément primordial des guerres et des conflits qui agitent la galaxie depuis des siècles. Pilotes ou artilleurs, les as ne chôment jamais s'ils se trouvent au bon endroit au bon moment. Malgré la généralisation des véhicules automatisés et l'utilisation de pilotes droïdes, des êtres vivants continuent de grimper dans le cockpit de la plupart des appareils militaires. Même si l'efficacité des pilotes droïdes comparée à celle des êtres vivants reste sujette à débat, la plupart des commandants font confiance à la créativité et à l'ingéniosité des êtres vivants pour gérer les imprévus, que ce soit au combat ou ailleurs. Le talent des droïdes ne dépend quant à lui que de leur programmation, comme on a pu le constater à maintes reprises en observant les forces séparatistes lors de la Guerre des Clones.

Les meilleurs de ces pilotes sont désignés sous le terme d'as. En général, ce statut s'obtient au bout de cinq victoires confirmées, mais les qualifications diffèrent en fonction des organisations. Les as sont considérés par leurs pairs et leurs ennemis comme des pilotes d'exception, mais tous ne sont pas des pilotes et artilleurs de précision. Certains ont simplement eu la chance de se trouver au bon endroit au bon moment, dans un environnement où les cibles étaient nombreuses. D'autres, plus à la hauteur de leur réputation, totalisent des dizaines, voire des centaines de victoires. Les plus glorieux et les plus compétents d'entre eux obtiennent le titre de Tan.

Les pilotes ne sont pas les seuls as de la galaxie. Les servants d'artillerie, embarqués ou pas, peuvent également prétendre à ce titre. En général, ils doivent obtenir un minimum de cinq victoires, mais quelques organisations définissent ce statut en tonnes de vaisseaux détruits. Certaines vont même jusqu'à prendre en considération la part de pilotage automatique ou assisté par ordinateur dans chaque victoire, de manière à ce qu'il ne suffise pas d'appuyer sur un bouton et de laisser l'électronique et les capteurs faire le reste.

La plupart des organisations requièrent des preuves confirmant les victoires. Celles-ci sont généralement fournies et corroborées par les enregistrements des capteurs des engins ayant survécu au combat. Cependant, les observations visuelles et les enregistrements holographiques sont également acceptés. Dans certains cas, la confirmation vient de la localisation de l'épave d'un vaisseau ou d'un véhicule abattu. De nombreuses organisations reconnaissent les victoires partielles et la victoire est partagée entre les différents pilotes responsables de la destruction de l'appareil. En outre, la destruction d'un vaisseau n'est pas une obligation. Forcer un véhicule à atterrir ou à se rendre par tout autre moyen est généralement pris en compte dans le tableau de chasse du pilote ou de l'artilleur.

Devenir un as permet d'augmenter sa réputation et procure d'autres avantages en fonction de l'organisation. Certains bénéficient d'une augmentation de salaire, ou de meilleurs véhicules, mécaniciens, missions et droïdes. En général, l'as bénéficie d'une notoriété accrue au sein de son escadron, mais à moins que ce pilote ou cet artilleur n'ait été impliqué dans un combat extraordinaire ou capital, elle ne s'étend pas à d'autres unités ni au public.

Il arrive que certains as au palmarès exceptionnel soient mis en avant dans le cadre d'une campagne de relations publiques à grande échelle visant à souligner les succès de leurs organisations et les faiblesses de leurs ennemis. Quelques-uns deviennent des célébrités locales ou même des héros galactiques, adulés par des milliers de fans. Certains individus gèrent leur nouvelle image publique avec un grand enthousiasme alors que d'autres refusent de perdre leur temps dans ce qu'ils considèrent comme des frivolités indignes de leur rang. En public, on a toujours tendance à passer sous silence d'éventuelles différences d'opinion entre les as et les organisations auxquelles ils appartiennent.

Les as les plus célèbres subissent parfois des attaques, même hors de leur cockpit. Nombre de pilotes cherchent la gloire et le plaisir de vaincre un adversaire valeureux ou détesté. Voilà pourquoi les as ne sont pas à l'abri d'actes perpétrés contre leur vie ou leur engin. Après tout, la perte d'un as populaire peut saper le moral d'une unité ou d'une société, et ses ennemis ne manqueront pas de la revendiquer pour jouir de leur triomphe.

VAISSEAUX, VÉHICULES ET MONTURES

Les As et personnages affiliés à la carrière d'As pilotent des véhicules variés. Cette section propose une liste de véhicules ainsi que les types d'As susceptibles d'y recourir. En outre, chaque paragraphe décrit la manière dont leurs pilotes peuvent acquérir le statut officiel d'as.

AIRSPEDERS, VOITURES DES NUAGES ET AUTRES ENGINS AÉRIENS

En général, Fonceurs, Pilotes, Artilleurs et Têtes brûlées aux commandes d'engins atmosphériques obtiennent le titre d'as en totalisant un certain nombre de victoires.

ANIMAUX

Généralement, les Cavaliers ne considèrent pas le statut d'as comme synonyme de valeur ou de bravoure. En effet, ils n'ont pas pour vocation d'enchaîner les victoires et s'engagent rarement dans des duels. Cependant, certains Cavaliers comptabilisent leurs victoires en les notant ou en les gravant sur leur équipement de monte.

BOMBARDIERS

Les pilotes et équipages de vaisseaux ou de bombardiers peuvent devenir des as grâce à différentes méthodes. Les pilotes peuvent y parvenir en abattant des

vaisseaux ennemis – ce qui représente parfois une véritable prouesse dans un bombardier peu manœuvrable – et les artilleurs en protégeant le vaisseau. Au terme d'une mission ou d'un raid victorieux, les équipages obtiennent généralement d'autres récompenses que le statut d'as.

VAISSEAUX CAPITALS

Pilotes et artilleurs de vaisseaux capitaux ont la possibilité de devenir des as. Les artilleurs peuvent abattre des chasseurs ennemis avec leur armement de soutien rapproché ou détruire de plus gros vaisseaux lorsqu'ils manipulent des turbolasers ou d'autres armes de grande amplitude. En fonction du modèle de vaisseau capital, les pilotes peuvent également en contrôler l'armement. La plupart de ces victoires sont toutefois partagées, certaines organisations prenant en considération les différents types ou gabarits de vaisseaux pour déterminer le statut d'as.

CANONNIÈRES ET VAISSEAUX D'ASSAUT

Les artilleurs embarqués sur des vaisseaux d'assaut et des canonnières acquièrent leur statut d'as en accumulant les victoires. Un grand pourcentage de ces succès donnent lieu à des victoires partagées ou partielles. Les pilotes peuvent aussi devenir des as si l'emploi des armes fait partie de leurs attributions.

INTERCEPTEURS ET CHASSEURS

Pour les pilotes de petits chasseurs et d'intercepteurs, le statut d'as est déterminé par le nombre de victoires. En général, les pilotes d'intercepteurs sont d'anciens as qui ont obtenu le droit de piloter ces vaisseaux rapides et manœuvrables après avoir fait leurs preuves sur un autre modèle. Ceux qui n'ont pas le statut d'as ne tardent pas à l'acquérir en pilotant des intercepteurs lors de combats ou de patrouilles périlleuses.

CHASSEURS ET SPEEDERS POLYVALENTS

Certains vaisseaux et speeders sont conçus pour accomplir un large éventail de missions. En général, pilotes et artilleurs deviennent des as après avoir totalisé un certain nombre de victoires, mais les missions de bombardement ou d'assaut donnent généralement lieu à d'autres titres ou récompenses.

MARCHEURS, LANDSPEEDERS, HOVERTANKS, SUBMERSIBLES, BATEAUX ET VÉHICULES TERRESTRES

Pilotes et artilleurs de marcheurs et autres véhicules terrestres ou aquatiques obtiennent le statut d'as par leur nombre de victoires, en général contre des cibles militaires du même modèle. Sur certains mondes habités par des populations et des civilisations aquatiques, la victoire d'un pilote ou d'un artilleur de submersible contre une créature aquatique agressive et de grande taille peut être prise en compte pour lui conférer le statut d'as.

LES AS À TRAVERS LA GALAXIE

Même si les As appartiennent généralement à des organisations militaires ou paramilitaires, on trouve des personnages affiliés à cette carrière dans toutes sortes de secteurs, auprès d'employeurs variés. Cela vaut pour les pilotes de vaisseaux, les mécaniciens, les artilleurs, les pilotes de speeders et de marcheurs, etc. Un personnage peut être affilié à la carrière d'As pendant un long moment avant d'obtenir le palmarès ou le statut nécessaire pour être officiellement reconnu en tant qu'as. Vous trouverez ci-dessous un résumé des rôles potentiels classés par spécialité.

CAVALIER

Les Cavaliers sont passés maîtres dans l'art de chevaucher les montures indigènes pour parcourir les terrains accidentés des planètes de la Bordure extérieure et des mondes sous-développés. Ce sont des êtres robustes à force d'être exposés aux éléments et de devoir maîtriser leurs montures, une caractéristique qui les rend particulièrement efficaces en tant que guides, chefs de convois sur les routes commerciales isolées ou éclaireurs militaires. L'Alliance rebelle emploie ses propres Cavaliers pour effectuer des patrouilles dans les bases reculées, surtout quand les ressources mécaniques sont difficiles à obtenir. L'Empire lui-même utilise et entraîne des Cavaliers au sein de ses forces militaires, lorsque la planète ou la situation le justifie. Par exemple, les dewbacks de Tatooine sont des montures résistantes, parfaites pour les opérations des Sandtroopers.

FONCEUR

Les Fonceurs sont d'excellents pilotes de véhicules planétaires. Dans l'air, ils sont aussi habiles qu'un pilote de chasse dans l'espace. Au sol, ils exploitent tous les avantages de leurs véhicules. Au sein de l'Alliance Rebelle, les Fonceurs pilotent des speeders, des airspeeders et des véhicules terrestres, à la fois civils et militaires. Ils tirent le maximum de leur équipement et domptent les véhicules délabrés, les hovertanks surclassés et les airspeeders bringuebalants pour mener à bien les missions de l'Alliance. Au sein des forces impériales, les Fonceurs pilotent les redoutables marcheurs TB-TT, ainsi que d'autres machines de guerre. Ce sont les pilotes planétaires privés des officiers, des personnages publics et d'autres dignitaires. En dehors de l'Armée, les Fonceurs remplissent des rôles similaires dans des unités mercenaires, beaucoup d'entre eux ayant reçu une formation militaire. Les sociétés de transport, les contrebandiers, les chasseurs de primes et autres employeurs de la pègre recrutent des Fonceurs pour assurer des livraisons rapides et efficaces, en profitant de leur aptitude à échapper aux autorités locales en cas de besoin.

ARTILLEUR

Les As Artilleurs sont recrutés pour diriger ou faire partie de l'équipe contrôlant les batteries de turbolasers des vaisseaux capitaux, manœuvrer les tourelles des chasseurs lourds ou des bombardiers, et renforcer les défenses des armes lourdes terrestres ou montées dans des

stations spatiales. Au sein de l'Alliance, les Artilleurs sont affectés aux meilleurs vaisseaux capitaux et aux forces planétaires rebelles les plus importantes, comme les unités d'artillerie. Leur maîtrise des armes constitue un atout supplémentaire sur les vaisseaux effectuant des raids périlleux. Dans les forces impériales, les Artilleurs d'élite sont assignés aux destroyers et super destroyers stellaires, ainsi qu'aux installations de haute sécurité. Les unités mercenaires emploient les Artilleurs pour exécuter des missions de combat similaires. Les individus qui suivent cette spécialité ont plus de difficultés à trouver du travail en dehors des unités militaires. Certains sont recrutés pour protéger des installations sensibles ou des VIP à la solde de riches sociétés ou de corporations interstellaires.

TÊTE BRÛLÉE

Les Têtes brûlées sont à la fois appréciées et redoutées par leurs supérieurs, par les pilotes alliés, et souvent par leurs propres passagers. Ce sont en général de jeunes pilotes peu expérimentés. Très compétents et sûrs d'eux, ils sont souvent désemparés lorsqu'un combat ou une manœuvre ne tourne pas de la façon espérée. Leurs tactiques téméraires sont à la hauteur de leur comportement souvent flamboyant. Leur potentiel attire souvent des chasseurs de têtes ou des employeurs, mais leurs résultats en dents de scie peuvent jouer sur leur rémunération ou sur les missions qu'on leur confie. Les unités mercenaires et les barons du crime sont également prêts à parier sur les Têtes brûlées. L'Alliance Rebelle apprécie leur assurance et leur façon d'être, mais peine souvent à trouver des unités ou des missions qui conviennent à leur personnalité. Peu de pilotes impériaux sont de véritables Têtes brûlées, car une telle attitude peut les empêcher d'aller au bout de leur formation académique et militaire.

PILOTE

Les Pilotes sont aux commandes de tous les vaisseaux circulant dans l'espace et dans l'atmosphère des planètes. Ils allient talent inné et formation d'expert pour tirer le maximum de leurs compétences. Au sein de l'Alliance Rebelle, les As Pilotes comptent parmi les individus les plus convoités dans chaque branche. Les meilleurs se retrouvent généralement aux commandes des chasseurs, mais certains sont assignés à des opérations secrètes pouvant les amener à piloter n'importe quel type d'engin. Au sein de l'Empire, les pilotes de qualité sont également tenus en haute estime. Chaque pilote de chasse doit manifester des talents extraordinaires pour survivre malgré l'absence de boucliers des TIE. Les Pilotes ayant fait leurs preuves bénéficient des meilleurs véhicules et des missions les plus périlleuses. Ils sont également très recherchés à travers la galaxie. Les unités mercenaires ont toujours besoin de bons Pilotes, et rémunèrent grassement les combattants d'élite. Les sociétés de transport légales et illégales emploient également d'excellents Pilotes pour assurer un service plus rapide et de meilleure qualité, même s'ils sont souvent envoyés sur les trajets les plus risqués.

BIDOUILLEURS

Les Bidouilleurs comptent parmi les As les plus insolites. Leurs compétences consistent essentiellement à améliorer et à personnaliser les véhicules, plutôt que de combattre. Ça ne signifie pas pour autant que les Bidouilleurs ne sont pas d'excellents pilotes : c'est le cas de nombre d'entre eux. Les Bidouilleurs sont des mécanos émérites qui peuvent pousser leurs véhicules au-delà de leur configuration d'origine (et parfois au-delà des limites qu'impose la prudence) à condition de disposer d'assez de temps et d'argent. Les Bidouilleurs sont très

recherchés par l'Alliance Rebelle. Non seulement ils entretiennent les véhicules les plus vétustes et les moins fiables, mais ils les personnalisent aussi pour des missions spéciales, ou adaptent des vaisseaux civils à un usage militaire. Les forces armées impériales utilisent peu de Bidouilleurs, car ils ont tendance à désobéir aux règlements et à modifier les configurations standardisées des vaisseaux. Les Bidouilleurs peuvent trouver du travail dans la plupart des chantiers navals, spatioports, boutiques de matériel illégal, unités mercenaires et même dans les corporations.



LA FORCE EST AVEC EUX

Certains As disposent d'un atout caché : la Force. Les Jedi de la Guerre des Clones et de l'Ancienne République excellaient dans l'art d'utiliser la Force pour tenir les vaisseaux ennemis en échec. Certains utilisateurs de la Force se servent d'une sorte de prescience qui leur permet d'esquiver les tirs et de prévoir la trajectoire de leur cible. D'autres utilisent la Force pour aiguïser leurs sens et traquer les vaisseaux sans se servir de capteurs ou de scanner visuel. La Force peut parfois faciliter leurs tentatives d'Astrogation en leur permettant de repérer d'autres chemins ou de détecter des dangers le long d'un certain parcours.

Les Artilleurs utilisant la Force sont plus précis que la normale lors de tirs à longue portée. Les Cavaliers sensibles à la Force entretiennent un lien plus étroit avec leur monture ou sont capables d'analyser l'état émotionnel de l'animal pour récolter des indices sur leur environnement et leur situation. La Force peut expliquer l'assurance d'une Tête brûlée et les résultats mitigés qu'il obtient en s'en servant de façon aléatoire.

Certains as ne se rendent même pas compte que la Force est à l'origine de leurs talents. Aux yeux des autres, ils peuvent donner l'impression d'avoir une chance phénoménale. Faute de Jedi pour détecter et localiser les utilisateurs de la Force après l'avènement de l'Empire, il est possible que d'autres personnages sensibles à la Force aient infiltré de nombreuses organisations militaires sans avoir été détectés. Ces pilotes et artilleurs pourraient soupçonner, voire comprendre la nature de leurs compétences, et craindre de les dévoiler... ou d'être percés à jour. L'Empire exerce en effet de sévères sanctions à l'encontre des utilisateurs de la Force, et la population en général n'apprécie pas vraiment les Jedi.

LA FORCE CHEZ LES AS

La narration est le meilleur moyen d'exprimer l'utilisation de la Force au cours d'un combat opposant des véhicules. Le pouvoir Prédiction (voir page 300 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**) offre aux MJ et aux personnages utilisant la Force un moyen de traduire les effets de jeu et les actions narratives. Prédiction est très flexible, et peut se révéler utile pour simuler de manière créative les nombreux effets décrits dans les paragraphes précédents.

Cependant, la Force procure aussi à certains personnages (qui ont une Valeur de Force) une perspicacité soudaine sans qu'ils l'invoquent sciemment. Lorsque le MJ décide que les compétences liées à la Force d'un personnage devraient lui procurer un bref avantage, le PJ ne gagne probablement qu'un petit bonus à sa réserve de dés, mais acquiert un avantage considérable dans la narration. Comme ces indices peuvent prendre la forme d'images floues, il appartient au PJ de décider de la manière d'agir en fonction de ces informations.

Une fois engagé dans un combat ou un duel spatial, le PJ peut utiliser la forme de base du pouvoir Prédiction pour acquérir un avantage momentané sur ses adversaires. Il peut prévoir la trajectoire de son ennemi lors d'une course-poursuite, déceler une embuscade et changer de cap, ou détecter l'arrivée imminente d'un adversaire ou de renforts alliés. Parfois, le PJ peut détecter un allié en détresse dans la zone de combat ou hors de vue, ce qui lui permet de voler à son secours avant même qu'un appel à l'aide n'ait été lancé.





AUX COMMANDES

« Vous vous en sortirez avec ce vaisseau ? »

– Garven Dreis, Leader Rouge

Pour que la Rébellion ait une chance de s'imposer face à l'Empire Galactique, elle doit disposer de forces armées suffisamment puissantes pour infliger des dégâts conséquents à son ennemi. Parmi tous les militaires rebelles, seul un groupe peut se targuer d'excellents résultats en la matière.

La Flotte est l'atout le plus puissant de l'Alliance, mais elle reste inactive, cachée, rassemblant ses forces en prévision d'une attaque de grande ampleur. Les troupes terrestres rebelles ne peuvent pratiquement rien faire d'autre que de couvrir les évacuations. Les opérations de renseignement, bien qu'importantes, causent rarement de grands torts aux forces impériales; et les diplomates de l'Alliance peinent à rallier les planètes à leur cause, faute de symbole autour duquel se rassembler.

Seule une branche de l'Alliance rebelle peut revendiquer un palmarès impressionnant contre les Impériaux. D'innombrables attaques lancées depuis des bases à travers la galaxie ont rasé des avant-postes, des chantiers navals et des lignes d'approvisionnement, infligeant à l'Empire des pertes colossales en matière de finances et un discrédit dramatique auprès du public. Peu d'êtres vivants ont les nerfs d'acier et le sang-froid nécessaires pour affronter l'Empire malgré l'écrasante différence de forces, mais un groupe de Rebelles a trouvé le courage d'y consacrer tous ses efforts.

Ces cœurs vaillants et cette détermination sont l'apanage des as de la Rébellion.

AU CŒUR DE LA BATAILLE

Le premier chapitre, **Aux commandes**, propose différentes options pour les joueurs incarnant des personnages de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Vous y trouverez trois nouvelles espèces pouvant convenir à n'importe quelle

carrière, mais particulièrement adaptées aux As. Trois spécialités inédites leur confèrent de nouvelles options, tandis que deux capacités emblématiques améliorent leur contrôle et leur longévité sur le champ de bataille.

Ce chapitre propose également des Devoirs, des historiques et des Motivations personnalisés pour étoffer les personnages As et les faire évoluer.

Trois nouvelles espèces, les Chadra-Fan, les Dresseliens et les Xexto, sont désormais disponibles lors de création de personnages. Chacune d'elles a des particularités physiques et des aptitudes qui les rendent parfaitement adaptées à la carrière d'As. Les Chadra-Fan sont des fanas de technologie, et leur nature hyperactive en fait de grands pilotes de combat. Les Dresseliens sont des spécialistes de la précision millimétrique, dotés par ailleurs d'une grande expérience de la cavalerie montée, tandis que les Xexto sont connus pour leurs réflexes fulgurants et leur goût du risque.

Trois spécialités inédites, Cavalier, Bidouilleur, et Tête brûlée, proposent de nouvelles options pour étoffer tous types de personnages. Le Cavalier préfère les créatures vivantes aux véhicules modernes. Le Bidouilleur n'a de cesse de modifier son propre véhicule, de tester de nouveaux systèmes et d'améliorer les moteurs pour en tirer des performances bien supérieures à celles d'origine. La Tête brûlée est un casse-cou rompu aux manœuvres les plus agressives et les plus périlleuses pour anéantir l'ennemi. Marier les nouvelles espèces et spécialités permet de créer de puissants As, même si certaines combinaisons sont plus naturelles que d'autres. Depuis des siècles, les Dresseliens domptent et dressent des

sellidus pour leur servir de montures, ce qui en fait des Cavaliers émérites. Les Chadra-Fan adorent démonter tous les appareils mis à portée de leurs petits bras et gravitent autour de la spécialité de Bidouilleur. Enfin, les valeureux Xexto sont des êtres téméraires, ce qui en fait d'excellentes Têtes brûlées.

Cependant, les joueurs ne doivent pas imaginer que ces nouvelles espèces et spécialités sont réservées aux As. Chadra-Fans, Dresseliens, et Xexto peuvent faire de très bons Stratèges, Diplomates, Ingénieurs, Espions ou Soldats. De même, rien n'empêche d'utiliser les spécialités proposées dans ce livre pour d'autres carrières que l'As. Un Stratège peut devenir un Cavalier et diriger son escadron à dos de tauntaun, un Ingénieur adopter la spécialité de Bidouilleur en vue d'aiguiser ses talents de mécanicien, et les Soldats – voire les Diplomates – tirer des bénéfices de la spécialité de Tête brûlée.

Il existe deux capacités emblématiques propres à la carrière d'As. Grâce à Longévité hors pair, la plus téméraire des Têtes brûlées peut continuer de manœuvrer son vaisseau à travers une véritable pluie de tirs, tandis que Laissez-le-moi permet d'écarter un pilote ennemi pendant que vos alliés anéantissent ses équipiers. En plus de ces capacités emblématiques, ce chapitre propose des options étendues pour les Historiques, les Motivations et les Devoirs, conçues spécialement pour les As.

HISTORIQUES

L'historique doit être déterminé en commun par le MJ et le joueur, car il concerne à la fois la campagne et la manière dont le personnage est interprété. L'espèce à laquelle il appartient représente souvent un élément essentiel de son développement, de même que son monde d'origine. Espèce et culture constituent en effet des facteurs déterminants dans le choix d'une carrière. Cependant, quelles que soient leurs origines, les As peuvent provenir de milieux très différents.

La manière dont un As a acquis ses redoutables talents exerce une influence considérable sur son attitude, que ce soit en société ou au combat. Un personnage issu d'une dynastie de pilotes formés à l'académie militaire de Raithal réagira sans doute très différemment d'un ancien pilote de speeder d'épandage lothalien. Vous trouverez ci-après un certain nombre d'idées et d'historiques, ainsi que des conseils pour les incorporer à la création de votre personnage.

Cette liste ne se veut pas exhaustive ; elle constitue plutôt un point de départ à partir duquel les joueurs peuvent élaborer des historiques propres à leurs personnages. Ils peuvent ensuite les étoffer en choisissant des Devoirs et des Motivations. Ces trois éléments doivent permettre de brosser le portrait d'un individu unique ou conventionnel au gré des désirs des joueurs, de nombreux personnages consistant en un mélange des deux. Le MJ peut bien sûr s'inspirer de cette méthode pour créer ses PNJ.

ARTISTE

Les courses de vaisseaux figurent parmi les loisirs préférés des civils : des spectateurs viennent de toutes les planètes pour assister à l'affrontement des pilotes les plus courageux de la galaxie. Entre deux compétitions, les pilotes participent souvent à des démonstrations afin d'affûter leurs talents, de tester les véhicules et d'éblouir la foule en réalisant des figures à couper le souffle.





La plupart des pilotes de courses ne sont pas belliqueux. Ils n'exercent ce métier que pour ressentir le frisson de la victoire et un lien unique avec leur véhicule, qu'ils poussent jusqu'à ses limites en effectuant des figures périlleuses et des finishes hallucinants. Cependant, s'ils devaient participer à la Guerre civile galactique, leur maîtrise de leurs véhicules en ferait de redoutables combattants.

Les **Fonceurs** sont des compétiteurs nés, habitués à tourner sur des circuits où ils repoussent les limites de la technologie pour être les premiers à franchir la ligne d'arrivée. Si les courses ne les attirent pas, les Fonceurs peuvent avoir participé à des spectacles d'interludes entre deux compétitions ou à des holovidéos. Ils y expriment leur créativité en exécutant des cascades et des figures afin de chauffer les foules qui attendent la prochaine course. Les Fonceurs qui appartiennent au milieu du spectacle contrôlent leurs véhicules avec une précision qui les fait sortir du lot.

Les **Artilleurs** issus de l'industrie des loisirs sont souvent des tireurs d'élite, capables de toucher la plus petite cible à n'importe quelle distance, et même en réalisant un tonneau. Les Artilleurs habitués à travailler sur les circuits de course et de rodéos sont de véritables atouts pour la Rébellion. Même si leurs talents de pilotes ne dépassent pas la moyenne, leur extraordinaire précision en fait des adversaires redoutables lors d'un duel spatial. Leur palmarès est impressionnant, et ils n'ont pas leur pareil pour mettre hors d'état de nuire un véhicule ennemi. Toutefois, leur tendance à se concentrer sur l'attaque les pousse parfois à négliger les manœuvres d'esquive.

Les **Pilotes** issus du monde du spectacle ont peut-être eu l'occasion d'affronter des vaisseaux ou des airspeeders lors de compétitions aériennes. Dotés d'une grande dextérité, ils sont capables de lancer leur appareil dans des manœuvres jamais imaginées par leurs ingénieurs. Les anciens pilotes de compétition sont des As appréciés par la Rébellion aussi bien que par l'Empire, en raison de leur aisance à esquiver les tirs et à percer les formations ennemies en s'en tirant sans une égratignure.

Les **Cavaliers** viennent du monde des rodéos et des derbys, où des individus s'affrontent dans diverses compétitions qui tirent leurs origines de l'élevage en ranchs. Un Cavalier ayant évolué dans le monde du spectacle peut avoir participé au Rodéo aérien de Bepin ou à

la coupe galactique du Derby équinoïde de Chandrila. Les Cavaliers entrés dans l'armée se distinguent avec brio au sein des unités de cavalerie. Le lien qu'ils tissent avec des montures particulièrement adaptées aux environnements les plus extrêmes est particulièrement utile aux patrouilles défensives et aux corps expéditionnaires. Il s'agit d'une spécialité prisée sur les mondes où l'utilisation de véhicules traditionnels est impossible ou peu pratique.

Les **Bidouilleurs** issus de l'industrie des loisirs travaillent souvent en tant que pilotes lors de derbys de démolition, et n'ont de cesse d'améliorer leurs véhicules pour assurer le spectacle. Certains pilotes sont aussi des Bidouilleurs qui connaissent leurs véhicules sur le bout des doigts et règlent leur moteur pour en tirer le maximum. Ils font preuve en matière de mécanique d'une créativité que leur envie les ingénieurs, et passent leur temps à expérimenter des modifications à partir de pièces de rechange et de composants non homologués.

Les **Têtes brûlées** sont les casse-cou du monde du pilotage. Ils exécutent des figures où les marges de sécurité sont ingérables avec un risque élevé de blessure (voire de mort). Malgré cela, ils attirent le public en masse et sont parfois assez célèbres pour tenir le haut de l'affiche. De tous les pilotes issus du monde du spectacle, les Têtes brûlées sont ceux qui, à force de regarder la mort en face, ont le plus de facilité à effectuer une reconversion vers une carrière militaire.

PILOTE D'ESSAI

Le travail d'un pilote d'essai consiste à pousser les nouveaux véhicules expérimentaux jusqu'au point de rupture. Il éprouve leurs limites afin de définir, d'affiner et d'améliorer les seuils de tolérance. Une fois les modifications apportées, il recommence afin que les constructeurs puissent sortir un modèle testé de A à Z. Les As issus de ce milieu possèdent des nerfs d'acier et une grande habileté. Ils sont aussi les plus expérimentés quand il s'agit de manœuvrer un véhicule endommagé et d'effectuer des atterrissages d'urgence.

Les **Fonceurs** pilotes d'essai contribuent au lancement des nouveaux swoops, speeder bikes, et marcheurs. L'Alliance Rebelle a pour habitude de convertir les appareils civils en vaisseaux de combat. Les As issus de ce



milieu s'assurent que les nouveaux systèmes et kits de développement fonctionnent correctement. Ils modifient également les manuels d'instructions afin de prendre en compte les ajouts en matière d'armes et de blindage. Les Fonceurs sont souvent les premiers à roder ces nouveaux véhicules sur le terrain.

Les **Artilleurs** pilotes d'essai peuvent avoir travaillé pour une entreprise sous contrat avec les militaires dans le but de tester de nouveaux armements. Ces Artilleurs ont une intuition infailible quand il s'agit de frôler les seuils de surchauffe d'une arme. Si l'on y ajoute une bonne connaissance des limites de cohérence des lasers ennemis, les Artilleurs savent trouver l'endroit exact où se poster pour bénéficier d'un avantage décisif sur leurs adversaires. En outre, ils ont une bonne appréhension de la vitesse, de la puissance et du rayon de braquage des torpilles à proton ainsi que des missiles à concussion, ce qui leur permet de minimiser les dégâts des armes qui les visent.

Les **Pilotes** issus de ce milieu ont crashé plus d'airspeeders et de vaisseaux que d'autres n'en ont conduit de toute leur carrière. Ils connaissent les limites de résistance de leurs véhicules et savent jusqu'où repousser les marges de sécurité. Ils étudient également les spécifications des vaisseaux ennemis, ce qui signifie qu'ils ont souvent un plan bien établi pour battre leurs adversaires. Voilà pourquoi le Haut Commandement fait souvent appel à eux quand il cherche à développer de nouvelles tactiques de combat.

Les **Cavaliers** sont des baroudeurs endurcis qui préfèrent les créatures vivantes aux véhicules les plus puissants. Les Cavaliers issus du monde des essais sont souvent d'anciens ranchers qui dressent des bêtes sauvages pour servir de montures aux cavaliers moins expérimentés.

Les **Bidouilleurs** issus du monde des essais sont habitués à effectuer des réglages minutieux et à utiliser des pièces non conformes. Travaillant souvent seuls, ils sont chargés de concevoir leurs propres kits de modifications pour des véhicules existants, et sont aussi les premiers à les tester. Leur passé d'ingénieur les aide à diagnostiquer des problèmes et à trouver des solutions en vol, tandis que leur expérience de pilote leur permet de concevoir de nouvelles modifications en tenant compte de leurs applications dans le monde réel.

Les **Têtes brûlées** pilotes d'essai n'hésitent pas à accepter les missions les plus dangereuses. Elles consistent à piloter les véhicules les moins orthodoxes et les plus expérimentaux ou à les roder dans des conditions périlleuses. L'Alliance Rebelle fait souvent appel à ce genre de profils pour exécuter des tests en situation de combat réelle sur des vaisseaux et des airspeeders expérimentaux.

PILOTE DE CAMBROUSSE

Les mondes agricoles de la galaxie se ressemblent presque tous : d'immenses champs et pâturages, avec des maisons très éloignées les unes des autres. Fermiers et éleveurs ont l'habitude d'utiliser des airspeeders pour l'épandage, pour rassembler les bêtes ou pour se rendre en ville. En général, les jeunes s'ennuient sur ces mondes paisibles, et presque tous s'imaginent partir à l'aventure en fonçant à travers les champs et les canyons de leurs mondes natals. Laissés sans surveillance, ces jeunes gens s'affrontent souvent dans des courses à travers des terrains dangereux. Bien qu'ils comptent parmi les meilleurs pilotes de la galaxie, leur entraînement informel les condamne à se voir constamment sous-estimés.

Le plus célèbre pilote de cambrousse de la galaxie est probablement Luke Skywalker. Après avoir exercé ses talents en sillonnant le Canyon du Mendiant et les fermes d'humidité de Tatooine aux commandes d'un Skyhopper T-16 avec ses amis, Luke est devenu le héros de la Bataille de Yavin et le commandant de l'Escadron Rogue. D'innombrables pilotes de la Rébellion proviennent du même milieu modeste et parfois, leur manque d'entraînement formel leur permet de surprendre leurs adversaires habitués à des techniques de combat traditionnelles.

Les **Fonceurs** issus de la cambrousse peuvent avoir piloté des swoops et des landspeeders lors de courses contre leurs amis, à moins qu'ils n'aient appartenu à un gang. Les vastes espaces des mondes agricoles isolés servent de défoirail aux jeunes en mal d'aventure, et se transforment très vite en derbys de démolition où se tamponnent des landspeeders assemblés à partir de bouts de ferraille.

Les **Artilleurs** de cambrousse passent généralement le plus clair de leur temps à chasser les nuisibles. La plupart des régions reculées sont envahies de bestioles ou de peuplades primitives qui dévastent les cultures et attaquent les troupeaux. Il n'est pas rare que les fermiers équipent leurs véhicules de blasters étourdissants avant d'envoyer un Artilleur chasser les créatures ou les indigènes indésirables.

Les **Pilotes** de cambrousse rêvent souvent de se retrouver aux commandes d'un chasseur. C'est pourquoi la plupart d'entre eux prennent un boulot supplémentaire pour pouvoir s'offrir un T-16 Incom Skyhopper ou un airspeeder classe Rho de Santhe/Sienar Technologies. Ces deux airspeeders sont les plus populaires auprès de la jeunesse, du fait de leurs cockpits respectivement similaires à ceux des X-Wings et des chasseurs TIE.

Les **Cavaliers** règnent sur les mondes où les fermiers sont trop pauvres ou trop primitifs pour avoir accès aux véhicules modernes. Au lieu de piloter, ils passent leurs journées à dresser des créatures pour leur servir de bêtes de somme ou d'animaux de selle. Sur leurs courageuses montures, ils passent parfois de longs moments à rêver de les mener au combat, visant les rochers et les arbres comme s'il s'agissait d'ennemis mortels.

Même s'ils n'ont accès qu'à des quantités limitées de pièces de rechange, de services et d'outils, les **Bidouilleurs** de cambrousse sont capables de transformer le vieux landspeeder familial en un monstre de vitesse. Ce sont des as de la bricole, un talent durement acquis à force d'expérimentations et d'erreurs. Beaucoup de Bidouilleurs ont appris sur le tas et adorent équiper leur véhicule de nouveaux gadgets afin de se faciliter la vie ou de la rendre plus excitante.

Les pilotes de cambrousse doivent leur réputation de casse-cous aux **Têtes brûlées**, des aventuriers prêts à détruire le speeder familial pour impressionner leurs amis ou pour rompre avec la routine de la vie à la ferme. Les Têtes brûlées recrutées par l'Alliance Rebelles ont tendance à se surestimer, mais leur fierté les pousse à aller jusqu'au bout de leurs audaces, même après s'être rendu compte de l'ampleur du danger.

VÉTÉRAN DE LA GUERRE DES CLONES

La Guerre des Clones est souvent considérée comme un conflit entre les armées de clones menées par les Jedi et les droïdes séparatistes, mais en vérité, la plupart des combattants faisaient partie de troupes de défense locales et de mouvements de résistance. Habituellement, les vétérans de la Guerre des Clones sont surtout d'excellents instructeurs prêts à transmettre leur précieuse expérience aux pilotes de cambrousse et aux capitaines de cargos venus se joindre à la bataille. Mais si on leur demande de rempiler, ils retrouvent rapidement leurs réflexes et deviennent de redoutables adversaires.

De nombreux as se sont illustrés lors de la Guerre des Clones. Leurs exploits héroïques les ont parfois propulsés vers des carrières militaires ou politiques de premier ordre au sein de l'Empire Galactique. D'autres ont pris leur retraite après avoir épuisé leur soif de combats, mais la plupart des vétérans séparatistes se languissent en exil dans la Bordure Extérieure ou pourrissent dans les geôles impériales. Avec la naissance de la Rébellion, bon nombre de vétérans ont déserté l'Empire, repris du service ou été libérés par les Rebelles pour les aider à combattre.

Nombre de vétérans de la Guerre des Clones figurent parmi les rangs rebelles, comme Garven Dreis, immortalisé par son sacrifice lors de la bataille de Yavin sous le nom de code « Leader Rouge ». Vingt ans plus tôt, Dreis était un pilote des troupes de défense locale de Virujansi et combattait aux côtés d'Anakin Skywalker.

Les **Fonceurs** vétérans de la Guerre des Clones sont parfois d'anciens officiers ayant commandé un équipage de RT-TT, de SPHA-T ou de Juggernaut, voire une force d'infanterie mécanisée montée sur des TR-TT. Il peut aussi s'agir d'éclaireurs qui pilotaient des speeder bikes pour une force de défense locale comme celle de la planète Praesitlyn. Étant donné que les Impériaux continuent d'utiliser le même genre de véhicules terrestres et les mêmes tactiques, les Fonceurs vétérans connaissent parfaitement les faiblesses inhérentes aux plans d'assaut terrestres de l'Empire.

Les **Artilleurs** vétérans de la Guerre des Clones appartenaient autrefois aux unités d'artillerie défensives ou de turbolasers sur des vaisseaux capitaux ou des installations terrestres. Ils peuvent également avoir servi comme tireurs sur une canonnière de défense locale, un transporteur modifié ou un véhicule blindé.

Les **Pilotes** ayant disputé des duels spatiaux lors de la Guerre des Clones proviennent presque tous des forces de défense planétaires, puisque ceux de la Grande Armée de la République étaient des Clones et des Jedi. Cependant, les forces de combat locales exercèrent une influence radicale sur le conflit en renversant le cours de la situation à Virujansi ainsi que sur de nombreux autres fronts à travers la galaxie.

Les **Cavaliers** ont permis de renverser le cours de la guerre sur bien des planètes àprement disputées, notamment Onderon et Utapau. Au cours du conflit, la cavalerie prouva à maintes reprises que dans des environnements adaptés, une créature vivante peut se révéler aussi efficace que la technologie moderne. Ce fut particulièrement vrai lors de la Bataille de Ryloth, quand Cham Syndulla et ses combattants de la liberté *twi'leks* chargèrent à dos de *blurg* aux côtés de la cavalerie mécanisée de la République. Ensemble, ils libérèrent Ryloth de Wat Tambor et du Techno-syndicat.

Les **Bidouilleurs** vétérans de la Guerre des Clones ont sans doute travaillé pour une petite force de sécurité planétaire transformée en unité de résistance dans une région disputée. Comme ces groupes étaient souvent en sous-effectif, les pilotes étaient chargés de la maintenance de leurs propres vaisseaux. Les meilleurs as séparatistes étaient souvent impliqués dans la conception et la modification de leurs propres véhicules, dont la plupart s'écartaient énormément des modèles de production standards. Au sein de la République, cette pratique était rare en dehors de l'Ordre Jedi, même si vers la fin du conflit, on encourageait les clones à affirmer leur individualité.

En général, les **Têtes brûlées** ne survivaient pas longtemps pendant la Guerre des Clones, mais les rescapés devenaient des légendes, réputés pour leur héroïsme et leur bravoure malgré la supériorité écrasante de leurs adversaires. Les plus célèbres de ces pilotes demeurent encore aujourd'hui sous la surveillance des Renseignements Impériaux et du BSI afin de s'assurer qu'ils ne sortent pas de leur retraite pour rallier le mauvais camp. La désertion d'Aron Onstall, célèbre Tête brûlée de la Guerre des Clones, fut un coup terrible pour l'image de l'Empire, et provoqua un soulèvement dont on parla beaucoup dans le secteur d'Atrivis.

TRANSFUGE IMPÉRIAL

Les académies de Carida, Raithal, Corulag et Prefsbelt sont une source intarissable d'officiers, de stormtroopers et de pilotes pour l'Empire. Dans ces établissements, les futurs diplômés apprennent les tactiques et les manœuvres standards avant d'intégrer des unités militaires disséminées à travers l'espace impérial. Les programmes sont conçus de manière à ne garder que les plus méritants, et un grand pourcentage d'étudiants jettent l'éponge avant la fin de leurs études.

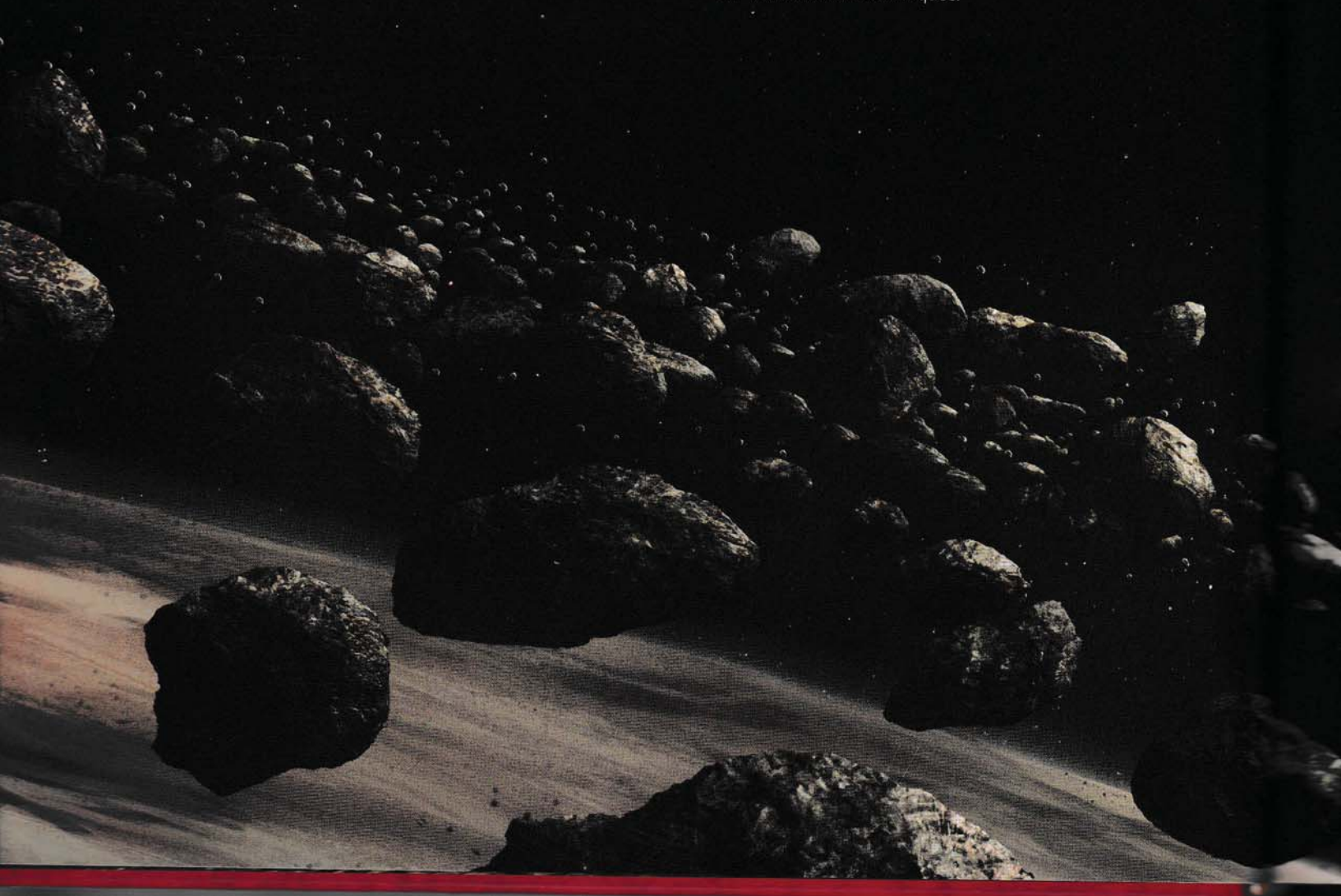
Alors que le cursus met l'accent sur la loyauté envers l'Empire, de nombreux cadets se révèlent incapables d'exécuter ce qu'ils considèrent comme des ordres injustes. Ces diplômés ont tendance à désertir ou à passer dans le camp de la Rébellion. Un exemple célèbre est la mutinerie du *Rand Ecliptic*, menée par Biggs Darklighter et Derek « Hobbie » Klivian, de jeunes diplômés. Une fois aux commandes du vaisseau, Biggs, Hobbie et de nombreux autres pilotes de TIE ralliés à leur cause rejoignent l'Alliance.

Les **Fonceurs** issus de l'Empire ont été entraînés à piloter des marcheurs, des engins à répulsion et des speeder bikes. Les Fonceurs ont une excellente connaissance des caractéristiques techniques et des tactiques utilisées par les divisions blindées, l'infanterie mécanisée et la cavalerie de l'Empire, un savoir qu'ils peuvent mettre au service de la Rébellion pour planifier et exécuter des raids audacieux.

Les **Artilleurs** issus d'une académie impériale ont l'habitude de travailler en équipe, et font appel à de nombreux schémas de tirs offensifs ou défensifs en fonction de la situation tactique. Les Artilleurs qui ont rallié l'Alliance ont du mal à s'habituer au manque de discipline qui règne dans ses rangs et préfèrent souvent faire équipe avec d'autres anciens Impériaux. L'Empire dote ses artilleurs de casques en forme de coquille qui donnent de nombreuses informations de visée, et cet accessoire pratique manque cruellement aux transfuges.

En général, il n'existe que trois sortes de **Pilotes** impériaux : les cracks, les veinards, et les morts. Du fait de la fragilité de leurs appareils, les pilotes de chasseurs TIE préfèrent user de tactiques de nuée, et ceux qui survivent à plusieurs combats sont soit extrêmement chanceux, soit très doués pour tirer le maximum de la vitesse et de la manœuvrabilité de leur vaisseau. Les pilotes issus d'académies impériales qui parviennent à passer dans le camp de la Rébellion voient leurs chances de survie augmenter radicalement, puisque les Rebelles préfèrent utiliser des chasseurs munis d'hyperdrives et de boucliers.

Les **Cavaliers** formés dans une académie sont souvent des fantassins affectés à la cavalerie montée. Ces troupes spécialisées chevauchent différents types de monture au cours de leur entraînement afin d'être capables de guider n'importe quel type de créature, qu'il s'agisse d'un thranta, d'un dewback ou d'une puce de lave de Mustafar. En général, la cavalerie montée n'est employée que sur les planètes où des créatures adaptées aux environnements extrêmes sont déjà présentes. Dans ces climats bien particuliers, les montures indigènes ont tendance à surpasser les véhicules mécaniques.



Les **Bidouilleurs** impériaux sont souvent des pilotes aux ambitions contrariées qui travaillent dans les programmes d'ingénierie ou les groupes de développement des nouvelles variantes de chasseurs TIE. La plupart d'entre eux ne tardent pas à changer de camp : alors que leur penchant pour la personnalisation et la singularité va à l'encontre de la conformité impériale, ces mêmes tendances sont encouragées par la Rébellion. Certains de ces individus peuvent être d'anciens pilotes d'essai.

Les **Têtes brûlées** ont tendance à démissionner de l'Académie parce qu'elles ont tendance à oublier les règles lorsque celles-ci se mettent en travers de leur ego. Leur mépris pour le protocole s'oppose souvent à la discipline imposée par leurs supérieurs, ce qui finit par les conduire tout droit vers les rangs de la Rébellion... ou en prison.

CRIMINEL

La plupart des individus qui opèrent en marge de la loi sont convaincus que la Guerre civile galactique est bonne pour les affaires, et se contentent d'engranger des profits record sous le joug impérial. Cependant, les plus avisés voient plus loin. L'Empire a conclu des accords officiels avec les plus gros syndicats, comme le Crymorah et les Hutt, mais les indépendants ne bénéficient pas d'une telle protection. De nombreux criminels se sont retrouvés contraints de choisir entre travailler pour un gros syndicat et se faire arrêter par l'Empire.

Certains Rebelles sont des amis loyaux ou des proches de criminels qui pourrissent dans des colonies de détention impériales. Leur statut dans la Rébellion leur donne accès à des informations, voire la capacité d'influencer l'organisation d'un raid pour libérer leurs ex-associés. Même le criminel le plus endurci peut s'adoucir à force de côtoyer l'idéalisme rebelle, et nombre d'anciens contrebandiers ou pirates continuent de soutenir la lutte contre l'Empire même après avoir atteint leurs objectifs.

Zev Senesca a grandi sur la station Kestic dans le système de Bestine, où il passait en contrebande des armes et de l'équipement pour la Rébellion avec ses parents. Après la destruction de Kestic et la mort de ses proches, le jeune homme culpabilisa et finit par rallier l'Alliance en tant que pilote de chasse. Il rejoignit l'escadron Rogue sous le nom de code « Rogue 2 ».

Les **Fonceurs** ont le profil idéal d'anciens criminels. Ils peuvent avoir été « chauffeurs » de speeders lors de casses ou avoir appartenu à des gangs de swoops. Quoi qu'il en soit, un Fonceur issu du milieu du crime est doué pour échapper aux autorités et faire en sorte que ses coéquipiers rentrent sains et saufs. Une fois recrutés par la Rébellion, ces individus intègrent souvent les Renseignements de l'Alliance ou les Forces Spéciales en tant que spécialistes des extractions.



Les **Artilleurs** issus du milieu du crime sont probablement d'anciens pirates, en général des marchands capturés et contraints d'entreprendre cette carrière sous peine d'être réduits en esclavage. Les Artilleurs pirates excellent au tir de précision et sont très doués pour réduire à l'impuissance les vaisseaux ennemis en visant des systèmes bien précis. Au sein de la Rébellion, ces individus sont souvent assignés à la flotte, même si quelques-uns d'entre eux servent comme pilotes de bombardiers ou contrôlent les postes d'artillerie dans des cargos convertis et des chasseurs Y-wings.

En général, les **Pilotes** issus du milieu du crime sont des contrebandiers prêts à collaborer avec l'Alliance si la rémunération est à la hauteur. Les Rebelles ne sont pas des criminels : ils ne poignent pas leurs Pilotes dans le dos et sont connus pour payer les cargaisons rubis sur l'ongle. Malheureusement, si l'Empire apprend qu'un contrebandier approvisionne la Rébellion, une kyrielle de chasseurs de primes se lancera à ses trousses, attirée par la forte récompense. Parce que la plupart des associés typiques d'un contrebandier n'hésiteraient pas à le trahir dans la minute, il arrive qu'un capitaine indépendant soit forcé de travailler presque exclusivement pour les Rebelles ou carrément de les rallier, du moins jusqu'à ce qu'il ait effacé son ardoise.

Les **Cavaliers** issus du milieu du crime sont pour la plupart d'anciens maraudeurs et pillards ayant vécu sur des mondes primitifs. Cependant, les escrocs peuvent aussi préférer conduire des créatures vivantes plutôt que des véhicules. En effet, leurs cibles sont plus susceptibles de les sous-estimer et de ne pas se méfier d'eux s'ils les voient chevaucher un éopie plutôt qu'une speeder bike flambant neuve.

Les **Bidouilleurs** sont légion parmi la faune des bas-fonds de la galaxie, où ils travaillent en tant que contrebandiers, traqueurs, chasseurs de primes, ou pirates. Tous les criminels veulent avoir le véhicule le plus rapide et des équipements dernier cri, et le Bidouilleur s'assure d'être jalouxé par ses pairs. Un grand nombre de ces modifications sont illégales et peuvent lui valoir une longue peine de prison avant même qu'il les ait utilisées pour faciliter ses activités illicites. Les Bidouilleurs issus du milieu du crime qui ont rallié l'Alliance pilotent souvent leurs propres chasseurs et cargos personnalisés pour combattre l'Empire.

Les **Têtes brûlées** ont tendance à jouer avec le feu, et à cet égard, ils n'ont que peu de respect pour la loi, du moins quand elle s'oppose à eux. Ils sont donc très répandus parmi les criminels et encore plus parmi les prisonniers de l'Empire. Néanmoins, avec un peu d'entraînement et de judicieux conseils, les Têtes brûlées dotées d'un passé criminel peuvent s'avérer de précieux atouts pour l'Alliance rebelle.

DEVOIRS D'AS

Les As rebelles constituent l'une des cibles préférées de l'Empire et sont presque aussi recherchés que les chefs de la Rébellion. Fers de lance des forces de l'Alliance, les As combattent le complexe militaro-industriel que constitue la machine de guerre de Palpatine. Le haut commandement rebelle et le commandement impérial dépeignent respectivement les as de l'Alliance comme des parangons de la liberté et de vils pirates, même si la réalité est souvent moins tranchée. Chaque bataille leur inflige son lot de traumatismes psychologiques, que les pilotes frôlent la mort, perdent des alliés ou subissent simplement la culpabilité du survivant.

Il existe de nombreuses voies pour devenir un As d'élite au service de la Rébellion, et autant de raisons susceptibles d'en pousser un à se dresser contre l'Empire.

Chaque As a sa propre vision de la meilleure manière de vaincre Palpatine, l'objectif ultime de son combat contre les forces impériales. Les Devoirs permettent de mieux cerner un As et son vécu, ainsi que de créer des complications et des rebondissements au fil des campagnes.

Pour disposer d'un Devoir particulièrement en adéquation avec la carrière d'As, il suffit de remplacer la **Table 2-3 : Devoir** de la page 47 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** par la **Table 1-1 : Devoirs d'As**. Un joueur a le choix entre déterminer le devoir de son personnage au hasard et le choisir en accord avec son historique. Ces Devoirs sont spécialement adaptés aux PJ ayant opté pour la carrière d'As. Supériorité aérienne, Supériorité terrestre et Chasseur de stars sont des nouveautés.

TABLE 1-1 : DEVOIRS D'AS

D100	Type de devoir
01-06	Supériorité aérienne : le personnage joueur sait que la maîtrise des airs est souvent un facteur déterminant pour remporter la victoire. Les PJ qui pilotent des chasseurs et des airspeeders, contrôlent des batteries antiaériennes ou tiennent les rênes d'une créature volante ont tous pour objectif de soutenir les unités aériennes et de couvrir les forces terrestres tout en empêchant l'ennemi de bénéficier du même avantage.
07-14	Renseignements : le PJ sait que chaque victoire provient d'informations fiables sur les moyens militaires et autres atouts de l'Empire. Il a pour mission de rassembler le maximum de données sur les forces impériales. Cela le conduit parfois à se mettre en danger, par exemple en se portant volontaire pour une mission de reconnaissance périlleuse, mais il peut aussi simplement s'agir d'effectuer un dernier passage au-dessus d'une cible au terme d'un raid audacieux pour que l'astromech embarqué puisse enregistrer la réaction de l'ennemi.
15-22	Supériorité terrestre : même avec le meilleur soutien aérien au monde, l'issue d'un combat planétaire se décide au sol. Le PJ sait que la défense des positions rebelles et la victoire finale dépendent de sa capacité à se charger des unités d'infanterie et de cavalerie, qu'il s'agisse de tourelles, de marcheurs, d'airspeeders, de blindés ou même de cavalerie montée traditionnelle. Le personnage n'a qu'un objectif en tête : neutraliser ou détruire les principales ressources terrestres de l'ennemi.
23-30	Secours : les armes, l'équipement et les véhicules sont essentiels à la Rébellion, mais tout cela n'a aucune valeur sans des individus courageux pour s'en servir au combat. Le PJ sait que protéger ses compagnons est la meilleure stratégie à long terme contre l'Empire, et c'est cet esprit de fraternité qui l'anime au combat. Les As dotés de ce Devoir peuvent se porter volontaires pour des missions d'escorte périlleuses, des évacuations d'urgence ou un soutien aérien dans une zone particulièrement fournie en DCA. Le personnage refuse d'abandonner quiconque et n'hésitera pas à se sacrifier pour sauver le reste de son équipe.
31-38	Chasseur de Stars : le PJ traque les Impériaux les plus talentueux et les plus célèbres sur le champ de bataille, puis les attaque pile en tête. Ces duels figurent souvent dans des vidéos de propagande censées démontrer la vulnérabilité de l'Empire face aux assauts de l'Alliance. Que le PJ considère ce Devoir comme un moyen de se mettre à l'épreuve ou de soutenir la cause, il est probable qu'il abandonne ses objectifs de mission dès qu'il apercevra une proie suffisamment tentante.
39-48	Recrutement : la Rébellion ne peut pas survivre sans un flot continu de nouvelles recrues, et les As rebelles sont les têtes d'affiche qui en attirent le plus. Toujours à l'affût de recrues potentielles, le PJ n'a de cesse de chercher des moyens pour recruter de nouveaux talents. Cette quête peut le conduire à assister à des courses puis à aborder les concurrents ou à libérer des prisonniers de l'Empire pour les convaincre de rallier sa cause.
49-57	Obtention de ressources : de nombreux assauts rebelles consistent à lancer une attaque-surprise, à détruire tous les vaisseaux impériaux en vue, puis à déguerpir. Cependant, Le PJ sait qu'il y a bien plus à gagner à s'emparer des ressources impériales plutôt que de se contenter de les détruire. Il est toujours à l'affût de sympathisants qui, sans vouloir rallier ouvertement la Rébellion, seraient prêts à faire passer clandestinement du matériel et du ravitaillement à la cause.
58-66	Sabotage : le PJ a conscience que toute ressource impériale détruite est une arme de moins contre la Rébellion ou des civils innocents. La stratégie globale des Rebelles est fondée sur le sabotage et les raids, et le personnage est entièrement dévoué à cette cause. Dans cette optique, il n'hésitera pas à effectuer un nouveau survol pour frapper un objectif secondaire ou toute autre cible à sa portée. Les troupes impériales privées de nourriture, de gaz pour blasters ou de ravitaillement constituent des proies faciles pour les Rebelles, et le PJ a bien l'intention d'affaiblir l'Empire au maximum.
67-74	Supériorité spatiale : le personnage a pour vocation de détruire les chasseurs, les tourelles, les vaisseaux capitaux et les stations ennemis. Il sait que si les Rebelles parviennent à démontrer leur supériorité spatiale, des systèmes entiers pourraient se rallier à leur cause.
75-82	Technologie : en tant que pilote, le PJ sait qu'un équipage d'élite ne peut faire preuve de sa compétence que s'il dispose d'un équipement dernier cri. Sans des individus bien décidés à maintenir la supériorité technologique de l'Alliance, celle-ci n'aurait jamais acquis de X-Wing ni créé les chasseurs A-Wing ou B-Wing. Le PJ n'hésite jamais à se procurer de nouveaux designs et schémas techniques, ni à recruter les ingénieurs qui les conçoivent.
83-96	Renfort : la coopération est la clef du succès de l'Alliance Rebelle. Depuis son véhicule, l'As peut soutenir des missions d'escorte, réaliser des insertions ou des extractions, fournir des données de senseurs ou transmettre des communications... Le PJ consacre son existence à soutenir les autres Rebelles dans l'exercice de leur Devoir. Il ne jouit pas forcément de la reconnaissance et des gratifications que reçoivent ceux qu'il assiste, mais il dispose de bien plus d'occasions d'accomplir son Devoir que ses camarades.
97-00	Tirez deux fois sur la table. Le Devoir de départ est divisé à parts égales en deux domaines (une réussite dans l'un ou l'autre justifie une augmentation de la valeur de Devoir).

NOUVELLES ESPÈCES

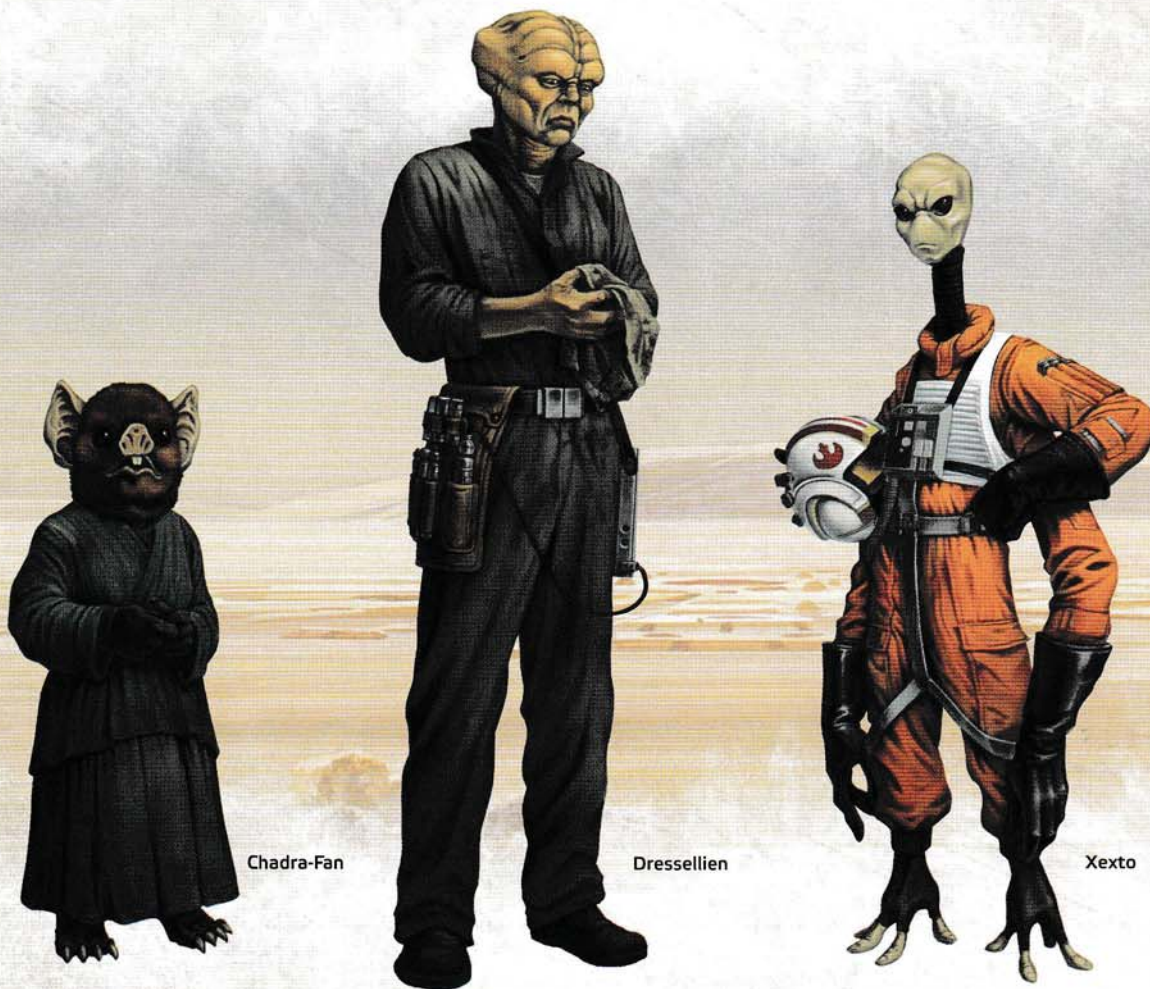
La galaxie compte une multitude d'espèces différentes et chacune d'entre elles peut adopter les spécialisations de la carrière d'As. En outre, l'Alliance accueille des individus de tous milieux et de tous niveaux d'expertise prêts à rejoindre ses rangs. Les Rebelles collaborent avec différentes sortes de non-humains afin d'étendre l'influence de la Rébellion à travers la galaxie.

Les Chadra-Fan, les Dresseliens et les Xexto sont des espèces particulièrement bien adaptées à la carrière d'As. Les Chadra-Fan sont des mordus de technologie, dont ils possèdent une compréhension innée. Ils savent jusqu'où pousser un véhicule avant qu'il ne rende l'âme. Les Chadra-Fan adoptent souvent la spécialité de Bidouilleurs même s'ils peuvent trouver d'autres moyens d'orienter leur carrière. Les Dresseliens sont plus primitifs et la haute technologie leur est généralement étrangère, mais ils sont dotés de réflexes fulgurants et apprennent vite. Habituels à chevaucher des montures de guerre, ce sont des Cavaliers nés, et leur remarquable précision en fait d'excellents Artilleurs. Enfin, les Xexto adorent la vitesse et les risques insensés. N'importe quelle spécialité d'As leur convient, mais ils font surtout d'excellentes Têtes brûlées.

CHADRA-FAN

Il y a peu d'espèces dans la galaxie aussi sociables, joyeuses, et bavardes que les Chadra-Fan. Ces rongeurs enthousiastes se sont répandus à travers la galaxie en tant que marchands indépendants ou esclaves, et savourent les joies de l'existence, qu'ils considèrent comme une succession d'aventures palpitantes. Même s'ils ne bénéficient d'aucune formation à proprement parler, la plupart des Chadra-Fan sont des mécaniciens accomplis et bidouillent presque tout ce qui leur tombe sous la main. Voilà pourquoi les commerçants ont tendance à verrouiller leurs vitrines dès qu'un Chadra-Fan entre dans leur boutique.

Physiologie : descendants de petits mammifères arboricoles, les Chadra-Fan sont naturellement doués pour l'escalade. D'un point de vue physiologique, ce sont des humanoïdes menus au visage de rongeur, recouverts d'une fourrure courte et épaisse dont la couleur varie du chamois au brun ou au noir. Leurs têtes sont dotées de grands yeux noirs, d'énormes oreilles semblables à celles des chauves-souris, et d'un groin courtaud percé de quatre narines surplombant des dents de lapin. Les Chadra-Fan portent parfois de longues robes ou blouses, même s'ils se contentent souvent d'une ceinture à outils.



Chadra-Fan

Dressellien

Xexto

Les Chadra-Fan ont des sens affûtés. Leur vision s'étend jusqu'à l'infrarouge et leur ouïe est bien plus développée que celle de la plupart des humanoïdes. Leurs narines supérieures dotées de chémorécepteurs sont sensibles aux phéromones, qu'ils peuvent également exsuder. Leur odeur permet de distinguer les mâles des femelles et constitue un élément essentiel du rituel de séduction. Le métabolisme des Chadra-Fan est très rapide et leur cycle de sommeil se décompose en courtes siestes de deux heures.

Vie sociale : les Chadra-Fan sont des créatures sociales, presque trop amicales, qui ont tendance à s'accrocher à tous ceux qu'elles rencontrent. Il est courant d'insulter quelqu'un en lui disant qu'il a une personnalité que seul un Chadra-Fan pourrait apprécier. Cette sociabilité extrême a son revers : ils ne supportent pas de se retrouver seuls. Un certain nombre de Chadra-Fan sont d'ailleurs morts après une longue période de solitude forcée. Dépression et autres maladies psychologiques sont fréquentes parmi ceux qui ont passé de longs moments sans compagnie.

Sur Chad, les Chadra-Fan vivent dans de petits abris perchés au sommet des cyperills (les arbres de leur planète) et reliés par des ponts et des plateformes de fortune. Au cours des derniers siècles, la planète a subi plusieurs tremblements de terre sous-marins qui ont provoqué de violents tsunamis, dont une catastrophe

majeure qui a anéanti la majeure partie de la vie sur cette planète il y a dix ans. Ces vagues géantes ont réduit à néant la plupart des embryons de villes des Chadra-Fan et les ont renvoyés vivre dans les branches flexibles des cyperills. Les tsunamis ont aussi provoqué une phobie de la noyade et de l'eau chez cette espèce.

Les tempêtes sont un élément si important de la vie sur Chad qu'un grand nombre de ses habitants continuent de pratiquer une religion organisée autour d'une divinité censée vivre dans les profondeurs marines. Celle-ci contrôle l'océan tout entier, et quand les Chadra-Fan provoquent Son courroux. Elle agit vigoureusement Sa queue et provoque un tsunami. Même si elle ne compte qu'un petit nombre d'adeptes, la plupart des Chadra-Fan connaissent cette religion séculaire.

En raison de la fréquence de ces catastrophes, les Chadra-Fan sont souvent contraints de reconstruire ailleurs. Par conséquent, ils ignorent les concepts d'espace personnel et de propriété privée, et jouent souvent avec les objets technologiques des étrangers sans leur demander la permission. Cette compulsion irrépressible a tendance à leur attirer des problèmes.

Les appareils construits de toutes pièces par les Chadra-Fan connaissent un succès foudroyant en raison d'un mouvement récent qui considère ces gadgets comme des sculptures de maître. Ils sont composés de pièces de récupération, d'objets et de matériaux courants adaptés à des usages inattendus, et assemblés avec le singulier sens de l'esthétique des Chadra-Fan. Ces engins sont très prisés lors de ventes aux enchères silencieuses : un certain nombre de représentants corporatifs font en effet monter les prix, attirés par la quête de nouveaux brevets lucratifs. Les Chadra-Fan sont appréciés au sein des groupes de réflexion en raison de leur façon peu orthodoxe de cannibaliser les technologies existantes et de leur offrir une nouvelle vocation totalement inattendue.

Monde d'origine : aussi connu sous le nom de Chad III ou Chadra, Chad est un monde aquatique situé dans la Bordure Extérieure, à la lisière de la route commerciale Perlemienne, dans le secteur Jospro. La planète suit une orbite excentrique qui en fait la troisième ou quatrième du système chadien selon le moment de l'année. Chad est entourée de neuf lunes qui contribuent à un système de marées complexe capable de créer d'énormes tsunamis sur lesquels les tremblements de terre sous-marins n'ont qu'une influence minime. Les Chadra-Fan vivent dans des villes perchées dans les arbres cyperills des bayous, tandis que les colons humains résident sur d'immenses arches d'élevage.

Chad est un monde agricole et l'un des plus grands exportateurs de lait de la galaxie. Le lactil est une sorte de bovidé qui produit de grandes quantités de lait en dépit du manque de pâturages. La planète est connue dans toute la galaxie pour la qualité de ses fromages et de sa crème. Malgré la popularité de sa production laitière, l'essentiel des exportations est constituée de denrées issues de l'aquaculture.

Les Chadra-Fan se consacrent à l'élevage de varech rampant et de limaces dans des rizières. Bien que le premier possède des vertus médicinales répondant à un

LA CATASTROPHE DU SIÈCLE

C'était une journée calme, l'une de celles où les tsaelkes dansent sur l'eau à la recherche de varech rampant. Bafwizzy, la plus grosse et la plus verte des neuf lunes de Chad était à son zénith et brillait en plein après-midi. C'est alors que l'océan disparut. En l'espace de quelques minutes, les flots se retirèrent en exposant des kilomètres de terre.

La plupart des Chadra-Fan se précipitèrent vers ces terres mises à nu. Des dizaines d'épaves de navires et de cargos reposant au fond de l'océan venaient soudain d'apparaître. Hélas, les petits humanoïdes ne s'étaient pas rendu compte que la marée avait été provoquée par un énorme tremblement de terre.

Quand l'océan revint, tout le monde fut pris au dépourvu. Près d'un tiers des habitants de la planète s'étaient avancés au-delà des anciennes côtes : les vagues dévastatrices revinrent et les engloutirent. Elles ravagèrent les villes et les villages et firent de nombreuses autres victimes. Pendant plusieurs mois, les survivants souffrirent de famine et de maladies. Au total, près de quatre-vingt-dix pour cent des habitants de Chadra-Fan furent tués par le tsunami.

Les vingt millions de Chadra-Fan qui demeurent sur Chad se souviennent tous de cette catastrophe ainsi que des proches et des amis qu'ils ont perdus. À chaque anniversaire du tsunami, des milliards de bougies, une par victime, sont déposées sur l'océan en souvenir de ce jour funeste.

vaste éventail d'applications à travers la galaxie, la majorité est exportée pour nourrir le bétail. Les Chadra-Fan et les colons humains vivent sur de grandes plateformes océaniques ou sur des arches mobiles où ils élèvent des bildogs, d'énormes créatures de la taille d'une corvette, ainsi que de dociles vaches marines. La plupart des ranchs sont dotés d'un système de balises flottantes contrôlées à distance qui émettent une petite décharge si un animal s'approche trop près. En général, les éleveurs s'occupent de leur troupeau à dos de cy'eens, de tsaelkes ou de methnaps, trois amphibiens très similaires connus pour leurs longs cous, leur agilité dans l'eau et leurs appels mélodieux.

Langue : les Chadra-Fan communiquent par petits cris aigus et couinements qui peuvent atteindre les ultrasons. Comme la plupart des humanoïdes ne possèdent pas d'ouïe ni de cordes vocales aussi développées, les Chadra-Fan incapables de parler couramment le basic ont souvent besoin d'un interprète ou d'un droïde de protocole. Néanmoins, la grande majorité d'entre eux ont appris à parler le basic grâce aux dizaines d'arches de colonies humaines qui flottent sur les océans de Chad. Dans le langage des Chadra-Fan, il n'existe pas de pause ni de silence pour séparer les mots ou les idées. Par conséquent, ils ont tendance à s'exprimer en basic de manière précipitée, enchaînant les mots et les phrases sans s'arrêter. De plus, leur voix aiguë et haut perchée peut rapidement taper sur les nerfs de ceux qui préfèrent le silence et la tranquillité.

La vie au sein de l'Alliance : connus pour leurs affinités naturelles avec la technologie, les Chadra-Fan trouvent souvent du travail au sein de l'Alliance Rebelle en tant qu'As ou Ingénieurs. Cependant, leur nature amicale et désarmante, alliée à leur éternel optimisme, en fait également d'excellents Diplomates et Espions. Du fait de leur petite taille, de leurs talents de bricoleurs et de leur nature enjouée, les Chadra-Fan sont considérés par les Rebelles soit comme d'adorables petits frères, soit comme de sales petits voleurs qu'ils préféreraient de ne jamais avoir rencontrés.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 9 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 11 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Chadra-Fan sont plus petits que la moyenne des espèces, ce qui se traduit par un gabarit de 0. Ils commencent le jeu avec 1 rang en Mécanique. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Sens aiguisés :** l'ouïe, la vision et l'odorat des Chadra-Fan sont bien supérieurs à ceux de la plupart des humanoïdes. Cela permet de retirer jusqu'à deux dés d'infortune ■■ aux tests de Perception.

DRESSELIEN

Les Dresseliens sont des êtres bourrus au visage ridé qui passent le plus clair de leur temps à l'extérieur. Connus pour leur courage et leur vigueur, ce sont d'excellents éclaireurs. Plutôt asociaux, ils se méfient de ceux qui n'appartiennent pas à leur espèce, mais une fois leur amitié acquise, ils font des alliés indéfectibles.

Physiologie : les Dresseliens sont de grands mammifères humanoïdes au crâne allongé. Les motifs que dessinent les profondes rides de leur visage rappellent l'écorce des arbres steeparas. Certains les traitent de « faces de pruneau », un terme péjoratif qui a toutes les chances de provoquer leur colère s'ils l'entendent. Leurs yeux vont du jaune vif à l'orange doré et leur procurent une modeste vision nocturne. Les Dresseliens sont rusés et agiles, ce qui en fait de redoutables guerriers lorsqu'ils se retrouvent acculés. Leur sang est bleu sarcelle, signe d'une mauvaise circulation sanguine et de lointains ancêtres aquatiques ; c'est pourquoi ils consomment près du double d'oxygène d'un humanoïde de taille comparable.

Société : la société dressélienne moderne est constituée de plusieurs cités-États gouvernées par des démocraties représentatives directes. Alors que les Dresseliens issus de la même agglomération partagent les mêmes points de vue et collaborent, ceux provenant de différentes cités-États à travers le globe ont du mal à se mettre d'accord sur quoi que ce soit. Tous les Dresseliens ne vivent pas en ville, et nombreux sont ceux qui adoptent encore un mode de vie nomade. Des tribus de chasseurs-cueilleurs parcourent les vastes forêts de steeparas qui recouvrent une grande partie des îles et des continents de Dressel.

Pour subvenir à leurs besoins, les Dresseliens traditionnels dépendent des steeparas, des arbres pouvant atteindre un kilomètre de haut. Les feuilles géantes de ces végétaux ont une texture unique, entre le caoutchouc et le cuir, ce qui en fait un matériau idéal à la fois pour le textile et la construction. Chaque arbre est presque un habitat à lui tout seul, et une grande partie du régime alimentaire dressélien en est issue : graine et sirop de steeparas, viande de cuirreal et divers champignons. Cependant, les forêts ne sont pas sans dangers : de féroces prédateurs tels que les erselus – des créatures sauvages et semblables à des Wookies – les furtifs panagras qui rôdent dans les bois, ou les astrigias, de grands prédateurs volants aux yeux globuleux, représentent une menace constante pour les habitants.

L'occupation impériale a uni les Dresseliens dans une cause commune pour la première fois de leur histoire. Le général Orrimaarko, ancien gouverneur de Sreeharlo, dirige la résistance avec l'aide des généraux Panno et Nee-ralli. De nombreux Dresseliens sont revenus à des modes de vie traditionnels pour échapper aux représailles impériales et contribuer à l'effort de guerre d'Orrimaarko. Avec l'aide des Bothans, leurs alliés de longue date, ils sont devenus des experts de la guérilla et s'en prennent aux patrouilles et avant-postes impériaux à dos de sellus. Sur Dressel, les soldats de l'Empire sont tous humains, ce qui amène les indigènes à nourrir des préjugés à l'égard de leur espèce en particulier, et des étrangers en général.

RANGERS SELDUS

En raison de la politique de non-intervention des Bothans au fil des deux derniers siècles, la civilisation dressélienne n'avait pas tout à fait atteint le stade industriel quand l'Empire envahit la planète. Les dix années de résistance contre l'Empire ont profondément modifié le mode de vie des Dresséliens, en provoquant un retour aux forêts de steeparas et la résurgence des sellus en guise de moyen de locomotion.

Le sellu est un reptaviaire incapable de voler. Avec ses deux pattes et son plumage noir, il s'apparente aux kaadus de Naboo, mais évoque davantage les woodoos de Tatooine, plus lourds et plus ronds. Le sellu possède un bec dur et courtaud capable de briser les graines de steeparas tout comme l'armure d'un startrooper. Les Dresséliens utilisent les sellus à diverses fins, par exemple comme bêtes de somme, et comme montures de combat depuis les dix dernières années.

Les sellus sont peut-être les montures les plus stables de la galaxie pour combattre à distance. De nombreux Dresséliens parviennent même à synchroniser le souffle de leurs sellus sur commande, ce qui les stabilise pour effectuer des tirs embusqués à longue distance. Au combat rapproché, le bec des sellus peut percer la peau de la plupart des humanoïdes et même perforer des armures de plastoïde avec un peu de temps. Le cri de bataille du sellu est un glouglou haut perché et vibrant, capable de troubler le plus aguerri des guerriers lorsqu'il résonne en chœur.

Le général Neerali est le chef de la cavalerie d'Orri-maarko et l'un des cavaliers les plus expérimentés de Dressel. Ses tactiques innovantes ont permis d'élever la cavalerie sellu au même niveau que l'infanterie mécanisée ou la cavalerie légère de l'Empire. Ses troupes, connues sous le nom de Rangers sellus, portent de grands manteaux noirs très reconnaissables. Les rangers ont fait obstacle à l'occupation impériale et capturé des dizaines d'avant-postes. Neerali lui-même dirige un groupe d'élite de plus de deux-cents cavaliers.

Même s'ils sont davantage connus pour leurs prouesses au combat au cours de la guerre civile galactique, les Dresséliens sont des artistes accomplis. Les critiques trouvent galvanisants la musique, la littérature et l'art dresséliens, qui traitent de thèmes profonds et sont accessibles à tous. La popularité des œuvres dresséliennes a récemment explosé parmi les ennemis de l'Empire.

Monde d'origine : Dressel est un monde tempéré sans lune, situé dans le secteur noolien de la Bordure Médiane, le long de la Trace d'Askar, une voie hyperspatiale qui délimitait autrefois les frontières occidentales de l'espace bothan. La planète est constituée de grandes îles distribuées de manière étonnante et uniforme, ainsi que de quelques continents. La plus grande étendue terrestre est une île équatoriale appelée Breehara et considérée comme le berceau de la civilisation dressélienne. Les terres émergées sont essentiellement constituées de prairies vallonnées et de forêts séculaires.

L'explorateur bothan Karka Vri'skar du clan d'Askar découvrit Dressel deux siècles avant la bataille de Yavin, mais hormis quelques commerçants ou hors-la-loi, les Bothans n'entretenaient aucune relation soutenue avec la population primitive des Dresséliens à l'exception de quelques contacts diplomatiques. Dix ans avant la bataille de Yavin, l'Empire établit une garnison sur la planète et plaça les ressources dresséliennes sous contrôle impérial. Les Dresséliens s'engagèrent dans une guérilla contre le régime de Palpatine en se servant de leurs dons de chasseurs-cueilleurs nomades pour se soustraire à l'Empire.

Langue : les Dresséliens parlent le dressélien, une langue très ancienne que les érudits décrivent comme fluide et naturelle, composée de sons mélodieux. Cependant, au cours des deux derniers siècles, les Dresséliens ont adopté de nombreux mots bothans, en particulier

des termes en rapport avec la technologie, au point que de nombreux critiques d'art ont accusé les Bothans d'avoir corrompu l'une des langues les plus romantiques au monde. Néanmoins, il est communément admis que l'abandon des hiéroglyphes primitifs dresséliens au profit de l'alphabet bothan constituait une initiative positive.

La vie au sein de l'Alliance : les Dresséliens sont considérés comme des guerriers sérieux et courageux parmi l'Alliance Rebelle, mais ils ont tendance à agacer certains combattants de la liberté qui leur reprochent leur manque de camaraderie. Cependant, les Dresséliens font d'excellents As, en particulier Artilleurs, Cavaliers, et Fonceurs, et ce sont d'incroyables Soldats et Espions. Malheureusement, leur caractère bourru et leur méfiance envers les autres espèces peuvent parfois saper leur sagacité lorsqu'ils agissent en tant que Stratèges ou Diplomates. Par ailleurs, leurs faibles connaissances en matière de technologie en font de piètres Ingénieurs, à quelques exceptions près.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 11 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 110 XP
- **Capacité spéciale :** les Dresséliens commencent le jeu avec 1 rang en Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Primitif :** être dressélien augmente la difficulté de tous les tests liés à la technologie avancée. Ceci s'applique à toutes les technologies absentes de

leur planète natale, même si le MJ peut décider d'en exempter tout objet technologique avec lequel ils finissent par se familiariser. Retirer cette pénalité de façon permanente coûte 10 XP lors de la création de personnage.

XEXTO

Les Xexto sont une espèce d'humanoïdes à six membres, avec un corps sec et une minuscule tête surmontant un long cou. Fruits d'expérimentations arkanieennes, ce sont les ancêtres des Quermiens et ils semblent partager des caractères génétiques avec les Kaminoens. Ils ont une soif insatiable d'aventure et d'adrénaline, si bien qu'on prétend qu'il n'y a rien de plus dangereux que deux Xexto qui s'ennuient. Alors que certains considèrent leur courage comme de la bravade et de la fierté, l'Alliance Rebelle est fière de les compter dans ses rangs et a honoré de nombreux Xexto pour leur bravoure, souvent à titre posthume.

Physiologie : grands et minces, les Xexto présentent une peau pâle comme de la craie et un corps souple doté de six membres filiformes, dont quatre qui leur servent de bras. Perchée au sommet d'un long cou, leur petite tête ronde comporte de grands yeux noirs ainsi qu'une toute petite bouche. Leur peau blême peut être teintée de jaune, de bleu, de vert ou de pourpre.

Les Xexto possèdent deux cerveaux. Les fonctions corporelles de base sont régies par celui qui se trouve dans la tête tandis que celui de la poitrine gère les fonctions plus avancées. Leurs grands yeux noirs sont parfaits pour voir dans les forêts sombres et les grottes, et les Xexto portent souvent des lunettes teintées afin de protéger leurs pupilles quand elles sont exposées à la lumière du soleil. Dotés de réflexes fulgurants, ils sont également capables d'une grande résistance au stress. Habités à affronter les prédateurs qui régnaient autrefois sur leur monde, les Xexto ont su développer leur vitesse et leur endurance au fil des millénaires.

Même s'il est communément admis que les généticiens arkanieens ont créé les Quermiens en procédant à des expérimentations sur les Xexto, une autre théorie, plus récente et moins connue, a été avancée par un petit nombre de chercheurs controversés. Elle suggère que les premiers généticiens kaminoens créèrent les Xexto pour travailler dans les mines d'épices de Troiken pour le compte des anciens Hutts il y a plus de 20000 ans. La preuve de cette allégation résiderait dans les marqueurs-clés kaminoens présents dans l'ADN des Xexto. D'après ces chercheurs, si les Arkanieens s'intéressaient aux Xexto, c'était uniquement afin d'estimer la menace que représentaient les kaminoens pour leurs affaires.

Société : les Xexto vivent principalement dans d'immenses villages à la fois arboricoles et à la pointe de la technologie, disséminés à travers les forêts de Troiken. Ils ont également construit un certain nombre de villes modernes et de spatioports. L'architecture des immeubles et bâtiments de Vetemed, la capitale, est fortement inspirée de celle des Mondes du Noyau, comme Corellia. Les mosaïques complexes, composées de silicates bleus, pourpres, verts et jaunes, qui ornent les

murs des villages et des villes, symbolisent la vitesse et le mouvement, et représentent parfois la faune locale comme le skizzard.

Les Xexto sont habitués à faire face au danger, et la bravoure est l'une de leurs plus grandes qualités. Les campagnes politiques se résument souvent à une succession de défis de plus en plus dangereux, et se concluent par l'abandon ou la mort d'un des candidats. Certains Xexto, comme ceux qui apparaissent dans la série d'holovidéos « Cresh Krill Yirt » sont suivis par des milliers d'adeptes qui s'infligent parfois d'horribles blessures en tentant de reproduire leurs cascades.

Même s'ils ont de nombreux hobbies comme composer des mosaïques, jouer des percussions ou provoquer les prédateurs locaux, les Xexto nourrissent une véritable passion pour les courses de modules. Leur monde possède plusieurs pistes qui sillonnent les forêts et les montagnes les plus denses de Troiken, certaines s'étendant jusqu'aux régions les plus hostiles de la planète. Gasgano est une légende vivante de la course sur Troiken. De nombreux jeunes lui vouent un véritable culte et se ruent sur les produits liés au pilote vieillissant. Les Xexto qui ont quitté Troiken participent souvent à des courses ou ne sont jamais bien loin des circuits, que ce soit de modules ou d'autres.

ÇA C'EST UNE COURSE DE MODULES !

Les habitants de Troiken sont des fans acharnés de courses de modules, et les pistes de ce monde figurent parmi les plus dangereuses et les plus exigeantes jamais conçues. Quelques fabricants de modules, comme Irateq, entretiennent des installations de recherche et de développement sur la planète pour pouvoir bénéficier d'un accès à la fois aux pilotes et aux pistes.

Sur Troiken, la conception de pistes se rapproche d'une forme d'art. L'une des plus mortelles est la Boucle infinie de Xextoan, une série de six boucles qui se croisent dans un immense carrefour à douze branches. Malgré sa conception d'une simplicité redoutable, elle est responsable d'une partie des accidents les plus spectaculaires de toute l'histoire des courses de modules. Les ingénieurs ont conçu le circuit de manière à ce que le trafic s'engorge au carrefour au terme du premier tour et que le risque de collisions soit ainsi multiplié.

La piste la plus célèbre est la Fournaise, qui s'étend jusqu'aux régions les plus chaudes de la planète, au-delà des terres habitables de Troiken. La gestion de la chaleur est un élément crucial pour toute course de modules, mais les températures sur la planète peuvent dépasser les quatre-cents degrés et provoquer la surchauffe, voire la fonte des véhicules en quelques minutes. Cette course est une bataille pour atteindre les rares sections où sont disposées de manière stratégique des toiles solaires. Les accidents qui surviennent dans la zone la plus chaude de la course se soldent souvent par des décès, car les droïdes de sécurité sont rarement capables de sauver les pilotes avant qu'ils ne brûlent vifs.

Monde d'origine : située dans le système Troiken, au cœur du secteur de Colunda, près de l'extrémité extérieure de la Route Commerciale Perlemienne, Troiken est une planète dont la rotation est synchrone. Par conséquent, il règne une chaleur infernale sur la face éclairée et un froid glacial sur le reste de la planète. L'ombre d'une grosse lune en orbite polaire crée un cercle de terre habitable et lui procure ce qui ressemble à un cycle jour / nuit.

Les montagnes sont d'immenses rochers aux teintes pourpres, criblés d'un labyrinthe de mines creusées au fil des années. La chaîne de Hormick abritait autrefois de vastes gisements d'andris et d'épice de collafa, mais beaucoup pensent qu'ils sont désormais taris. Le mont Avos fut le site historique de la bataille décisive de la Guerre de l'hyperespace de Stark, un conflit qui précéda la Guerre des Clones. Les montagnes abritent les Dévoreurs de challat, des insectes carnivores et bioluminescents de la taille d'un poing, qui volent en larges essaims et dévorent tout ce qui se trouve sur leur passage. Les hauteurs accueillent d'autres prédateurs, tel le leaptig, une créature semblable à un chat qui rôde en meute dans les vallées avoisinantes pour s'attaquer aux troupeaux et aux petits des banthas.

Les forêts de Troiken abritent les deux tiers de la population planétaire. Les premières villes, situées près des montagnes, étaient des cabanes arboricoles reliées entre elles par des câbles. Les ancêtres des Xexto durent cohabiter avec les dizaines de prédateurs vivant dans la forêt, et même si la plupart existent encore de nos jours, ils sont presque tous parqués dans des zoos et des réserves. Bien sûr, cela n'empêche pas les Xexto de sauter par-dessus une barrière pour frapper le flanc d'un surtops cornu.

Langue : les Xexto ont développé le Xextais, une langue qui ressemble à un baragouinage nasillard précipité. Elle peut aussi s'écrire, mais peu d'étrangers prennent la peine d'apprendre à la parler ou à la lire. La plupart des

Xexto ont appris les rudiments du basic ou de la langue hutt, que leurs longues gorges transforment en baragouinage nasillard et flûté.

La vie au sein de l'Alliance : il est rare de croiser des Xexto hors des circuits de course, mais ils sont attirés par tout environnement susceptible de provoquer une poussée d'adrénaline. Ils n'ont jamais été intéressés par la République ni par les humains en général, et encore moins par le régime de Palpatine. Cela étant, l'Empire n'exerce encore aucune influence directe sur Troiken, et les Xexto s'intéressent rarement au conflit qui l'oppose à l'Alliance.

Cependant, combattre pour l'Alliance Rebelle comporte bien des dangers et de nombreux Xexto se sont engagés après avoir vu leur courage remis en question par un recruteur rusé. Leur témérité et leur bravoure au combat en font d'excellents As, Soldats et Espions. En tant que Stratèges, ils combattent au front pour inspirer leurs troupes. Il est plus rare de les voir entreprendre une carrière de Diplomate ou d'Ingénieur, mais ils sauteraient sur l'occasion s'ils étaient convaincus du danger de cette profession.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 9 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 9 + Volonté
- **Expérience de départ :** 85 XP
- **Capacité spéciale :** les Xexto commencent le jeu avec 1 rang dans le talent Aplomb.
- **Membres supplémentaires :** les Xexto ont six membres : deux jambes et quatre bras. Par conséquent, ils bénéficient d'une manœuvre gratuite par tour, mais ne peuvent pas exécuter plus de deux manœuvres par tour.

SPÉCIALITÉS DES AS

L'ÈRE DE LA RÉBELLION proposait trois spécialités pour la carrière d'As : Fonceur, Artilleur et Pilote. **CIBLE VERROUILLÉE** en présente trois nouvelles : le Cavalier, le Bidouilleur et la Tête brûlée, chacune offrant de nouvelles orientations. Elles peuvent en outre agrémenter une autre carrière si un joueur décide de puiser dans leurs arborescences.

Capable de monter la plupart des créatures, les Cavaliers disposent de l'instinct de survie et de l'entraînement d'un éclaireur, des qualités utiles en cas de crash ou d'éjection sur une planète inconnue. Le Bidouilleur allie l'ingéniosité d'un ingénieur à la vivacité d'esprit d'un As, ce qui lui permet d'améliorer les performances de son véhicule en pleine bataille. Enfin, la Tête brûlée est un risque-tout habitué à jouer sa vie à quitte ou double.

Les huit compétences de carrière des As sont **Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire) et Pilotage (espace)**. Ils gagnent automatiquement 1 rang dans quatre d'entre elles (de leur choix), sans dépenser d'expérience, et bénéficient d'une remise lorsqu'ils achètent des rangs dans une de ces huit compétences.

N'oubliez pas que chaque spécialité a sa propre liste de compétences de carrière bonus. Un personnage peut ainsi choisir deux fois la même compétence à sa création, et par conséquent débiter avec deux rangs. Aucun personnage ne peut en revanche commencer le jeu avec plus de deux rangs dans une même compétence, même s'il multiplie les moyens de la sélectionner (en cumulant par exemple un rang gratuit octroyé par son espèce et ceux de sa carrière et de sa spécialité).

CAVALIER

4YKJ1M7

De nombreux mondes dans la galaxie sont trop primitifs, trop pauvres, ou victimes de climats trop extrêmes pour disposer de véhicules modernes. Parfois, au lieu de dépenser des crédits pour adapter un speeder au froid ou créer un filtre anti-sable pour un moteur à répulsion, il est plus simple d'utiliser une monture locale que d'innombrables millénaires d'évolution ont harmonisée avec l'environnement.



Alors que la plupart des êtres vivants sont capables de monter des animaux dressés, le Cavalier peut dompter les créatures sauvages. Une fois sa monture dressée, il peut l'amener à réaliser des prouesses incroyables, même en plein combat. Le Cavalier est aussi une sorte de baroudeur et constitue un atout pour toute l'équipe, avec ou sans sa monture.

MARAUDEURS MONTÉS

Les Cavaliers expérimentés peuvent se spécialiser et ne dresser qu'une seule sorte de monture, ou s'intéresser au contraire à tous les types de créatures. Malgré l'importance croissante des véhicules modernes, la plupart des cultures et des armées ont encore recours aux animaux de selle. Les soldats de l'Empire parcourent les mondes désertiques comme Tatooine à dos de dewback, tandis que les Rebelles sillonnent Hoth sur leurs tauntauns. À travers toute la galaxie, il existe de nombreuses cultures indigènes qui dépendent de leurs Cavaliers, à l'instar des Hommes des sables de Tatooine et de leurs banthas, ou des chevaucheurs de rupings d'Oderon.

Les Cavaliers ajoutent **Athlétisme**, **Connaissance (Xénologie)**, **Perception** et **Survie** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Note : la compétence **Survie** sert à « piloter » les animaux de monte (cf. page 80). Contrairement aux autres As, le Cavalier est un grand amateur de plein air qui aime sentir le vent sur son visage. Il collabore aussi bien avec les soldats et éclaireurs de l'Armée Rebelle qu'avec les pilotes des chasseurs ou des speeders.

La Rébellion emploie souvent les Cavaliers en tant qu'éclaireurs sur des bases et avant-postes afin de conduire des patrouilles, d'établir des postes de défense avancée et de prendre des mesures de contingence en cas de rencontre avec des Impériaux. Lorsqu'un soldat de l'Empire repère des empreintes de créatures, il peut penser qu'il s'agit d'une bête sauvage, alors qu'en présence de traces de véhicules, il aura tendance à enquêter. Au combat, la cavalerie montée n'est peut-être pas aussi rapide, agile ou lourdement blindée et armée que son équivalent mécanisé, mais elle présente des avantages. Les créatures vivantes disposent d'un meilleur camouflage, d'une meilleure mobilité en combat rapproché, et en cas de bataille, les équipages impériaux ont tendance à les négliger.

La présence d'un Cavalier constitue un atout pour la plupart des groupes. En matière de survie et de guérilla, ses talents sont presque équivalents à ceux d'un Éclaireur ou d'un Espion. Ses capacités à traverser les terrains difficiles, à capturer et à dresser les montures indigènes, ainsi qu'à localiser de la nourriture et un abri sont vitales lors d'un grand nombre de missions. De plus, si les membres d'un équipage de vaisseau venaient à se crasher ou à s'échouer d'une quelconque manière, un Cavalier pourrait s'avérer essentiel à leur survie.

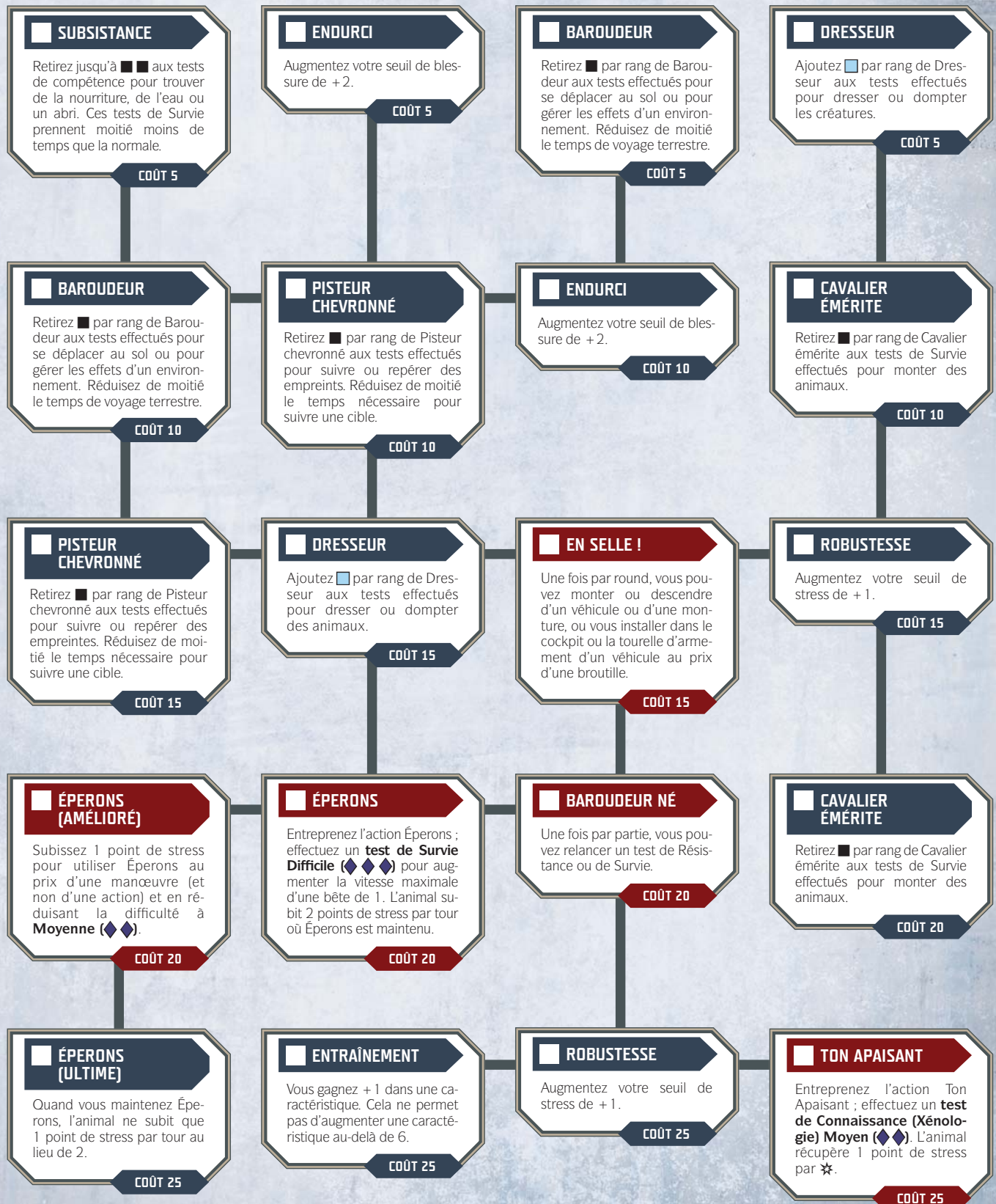
AS : arborescence de Cavalier

Compétences de Carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

Compétence de carrière bonus de Cavalier : Athlétisme, Connaissance (Xénologie), Perception, Survie

ACTIF

PASSIF



TÊTE BRÛLÉE



Alors que les As Pilotes mettent en œuvre des compétences et des techniques durement acquises en complément de tactiques bien rodées, les Têtes brûlées sont naturellement douées, font preuve d'une agressivité débordante et élaborent leur stratégie au fil de l'action. Pour elles, prendre des risques n'est pas juste une manière de voler, c'est un mode de vie. On peut toujours

compter sur une Tête brûlée pour foncer lorsqu'elle voit l'occasion d'accomplir un objectif. Il n'y a rien de plus impressionnant que d'en observer une enchaîner les victoires, mais mieux vaut alors changer de canal comm, car si rien ne lui plaît plus que de voler... se vanter de ses exploits arrive en seconde position.

L'ÉLECTRON LIBRE

La Rébellion manque de vétérans, mais dispose d'un vivier quasi inépuisable de nouvelles Têtes brûlées, de jeunes gens habitués à parcourir la brousse aux commandes d'un T-16. Ces courageux combattants de la liberté préfèrent l'improvisation à une stratégie bien préparée, au grand dam de leurs commandants. Ces individus à qui la chance semble toujours sourire ne tardent pas à devenir des héros et des légendes parmi les rangs de l'Alliance.

Les Têtes brûlées ajoutent **Calme**, **Coordination**, **Pilotage (planétaire)** et **Pilotage (espace)** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Les Têtes brûlées gardent leur sang-froid quand elles se retrouvent en mauvaise posture et possèdent une grande maîtrise de leur véhicule. Leur adresse et leur précision, en plus de leur extraordinaire bravoure, les incitent à plonger directement au cœur du combat en s'attaquant d'emblée aux groupes d'ennemis les plus importants et les plus dangereux.

La Tête brûlée ne vit que pour l'amour du risque, à la fois au combat et en dehors. Elle songe rarement aux conséquences ou aux alternatives. Lorsqu'une occasion se présente, elle la saisit. Ce caractère imprévisible et souvent irrationnel, auquel s'ajoutent d'indéniables talents de pilotes, en fait un redoutable adversaire. Bien sûr, qui ne risque rien n'a rien, mais le comportement des Têtes brûlées frise parfois l'inconscience. Sans le soutien de leurs alliés, la plupart seraient probablement mortes des dizaines de fois.

Généralement, les Têtes brûlées sont mises à l'essai dans des simulateurs avant d'être envoyées au combat. Cependant, les Rebelles ne peuvent se permettre de garder longtemps leurs meilleurs As sur la touche. Le commandement reconnaît leurs talents particuliers et les affecte fréquemment à des escadrons d'X-Wings, d'A-Wings ou d'autres véhicules légers et manœuvrables. Les Têtes brûlées vétérans sont généralement retirées du service quand leur valeur en tant que symbole éclipse les services qu'elles pourraient rendre sur le terrain. Il arrive souvent que le haut commandement les envoie sur des missions à faible risque et à haute visibilité, ou les transfère à des postes de formation.

Tous les groupes de PJ peuvent bénéficier des talents en duel aérien d'une Tête brûlée. Cependant, malgré sa tendance à voler au combat à l'avant de l'escadron, elle est plus efficace lorsque ses équipiers se trouvent juste derrière pour abattre tout ennemi qui lui aurait échappé. Une formation de véhicules menée par une Tête brûlée provoque souvent de lourdes pertes chez l'ennemi, du moins tant que la chance continue de lui sourire.



AS : arborescence de Tête brûlée

Compétences de Carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

Compétences de carrière bonus de Tête brûlée : Calme, Coordination, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

ACTIF

PASSIF

RACCOURCI

Lors d'une poursuite, ajoutez  par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.

COÛT 5

RÉSISTANCE A L'ACCELERATION

Quand un vaisseau ou un véhicule que vous pilotez subit du stress mécanique, vous pouvez subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang en Résistance à l'accélération pour annuler autant de points de stress mécanique subis.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez  par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace)

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

DEUXIÈME CHANCE

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un nombre de bons dés inférieur ou égal à votre rang de Deuxième chance.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

RACCOURCI

Lors d'une poursuite, ajoutez  par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.

COÛT 10

RÉSISTANCE A L'ACCELERATION

Quand un vaisseau ou un véhicule que vous pilotez subit du stress mécanique, vous pouvez subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang en Résistance à l'accélération pour annuler autant de points de stress mécanique subis.

COÛT 10

DANS LE MILLE

Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre valeur d'Agilité (arrondir à l'entier supérieur) à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

COÛT 15

RÉSISTANCE A L'ACCELERATION

Quand un vaisseau ou un véhicule que vous pilotez subit du stress mécanique, vous pouvez subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang en Résistance à l'accélération pour annuler autant de points de stress mécanique subis.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

PRÉSENCE SAISSANTE

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

COÛT 15

DEUXIÈME CHANCE

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un nombre de bons dés inférieur ou égal à votre rang de Deuxième chance.

COÛT 20

ADIEUX CORELLIENS

Entrenez l'action Adieux corelliens pour cibler deux vaisseaux ou véhicules à portée proche. Effectuez alors un **test de Calme Difficile** (◆◆◆) pour infliger une collision mineure à vos cibles.

COÛT 20

RENVERSEMENT KOIOGRAN

Lorsqu'un adversaire a pris l'avantage sur le vaisseau ou le véhicule que vous pilotez, vous pouvez en annuler les effets en exécutant un Renversement Koiogran au prix d'une manœuvre.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

DANS LE MILLE (AMÉLIORÉ)

Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur d'Agilité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

COÛT 25

ADIEUX CORELLIENS (AMÉLIORÉ)

Quand vous effectuez un Adieux corelliens, les cibles subissent une collision majeure.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

FRIME

Avant d'effectuer un test dans un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez subir 2 points de stress. Une fois le test effectué, vous recevez  en cas de succès ou  en cas d'échec.

COÛT 25

BIDOUILLEUR

Ξ17 ΔΛ1ΛΛΛ17

CONCEPTEUR MÉCANIQUE

Si la plupart des As de la Rébellion pilotent des véhicules standard entretenus par des équipes de mécanos, d'autres préfèrent mener un engin personnalisé au combat. Le Bidouilleur refuse de courir des risques assis dans un véhicule lambda : il ne cesse d'améliorer, de bricoler et de personnaliser son appareil pour atteindre de meilleures performances et prendre ainsi l'adversaire au dépourvu.



Au combat, les Rebelles se retrouvent presque toujours surpassés en nombre. Il n'est donc pas étonnant que leurs As aient pris l'initiative d'augmenter leurs chances en trafiquant leurs véhicules. Les Bidouilleurs ont généralement le meilleur taux de survie au combat, et la puissance offensive qu'ils peuvent déployer dès le début d'un engagement est susceptible d'y mettre fin prématurément.

Les Bidouilleurs ajoutent **Artillerie**, **Connaissance (Pègre)**, **Mécanique** et **Résistance** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Le Bidouilleur est passionné par l'âge d'or de l'ingénierie spatiale qui se déroule sous ses yeux, durant la Guerre civile galactique. Il lit les dernières revues techniques et les publications illégales qui traitent de ses ingénieurs favoris. Il a beaucoup d'amis dans la communauté des techs hors-la-loi, qui lui procurent des pièces et des kits à tester sur son véhicule préféré. Si son engin est en rade quelque part, comptez sur le Bidouilleur pour trouver un moyen de le réparer.

Le Bidouilleur sait surmonter les défis et se tourne généralement vers la technologie pour trouver une solution aux problèmes qu'il rencontre. Il fait confiance aux performances de son véhicule personnalisé pour surpasser tout autre appareil sur le champ de bataille. Par ailleurs, il a passé beaucoup de temps à améliorer sa vitesse, son rayon d'action, sa puissance de feu et sa capacité à mieux encaisser les dégâts que l'ennemi. En dépit de cela, le Bidouilleur est un pilote prudent qui se lamente sur la moindre bosse ou éraflure subie par son vaisseau au cours du combat. S'il s'aperçoit qu'il est surpassé malgré tout, il dispose toujours d'un atout dans sa manche pour récupérer l'avantage technologique.

La présence d'un Bidouilleur au sein de leur unité est un véritable atout pour la plupart des héros. Un tel personnage procure une expertise technologique qui peut s'appliquer dans diverses circonstances, et au combat, son véhicule devient un engin d'assaut d'une grande résistance. Les Bidouilleurs sont les seuls As à entretenir des contacts parmi la pègre, ce qui peut se révéler utile pour obtenir du ravitaillement, des informations et même l'aide d'alliés en cours de mission. Son plus gros avantage consiste toutefois à offrir un élément de surprise lors des affrontements. Les Impériaux ne s'attendent jamais à ce qu'on ait remplacé l'emplacement de l'astromech d'un X-Wing par une soute à bombes. Tout du moins jusqu'à ce qu'une détonation retentisse de l'autre côté de la passerelle de commandement du transporteur.

AS : arborescence de Bidouilleur

Compétences de Carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

Compétences de carrière bonus de Bidouilleur : Artillerie, Connaissance (pègre), Mécanique, Résistance

ACTIF

PASSIF

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

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

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

AS DE LA MÉCANIQUE

Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.

COÛT 5

PROJET AMBITIEUX

Le Véhicule emblématique du personnage peut avoir 1 point de gabarit supplémentaire par rang de Projet ambitieux.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

PEINTURE DE LUXE

Améliorez un dé d'aptitude de tous les tests de Charme, de Tromperie et de Négociation effectués en présence du Véhicule emblématique.

COÛT 10

VÉHICULE EMBLÉMATIQUE

Choisissez un vaisseau ou un véhicule en guise de Véhicule emblématique. Améliorez un dé d'aptitude de tous les tests de Mécanique effectués sur ce véhicule.

COÛT 10

PROJET AMBITIEUX

Le Véhicule emblématique du personnage peut avoir 1 point de gabarit supplémentaire par rang de Projet ambitieux.

COÛT 10

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

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

COÛT 15

EXCÉDENT DE MUNITIONS

Concerne toutes les armes montées sur le Véhicule emblématique du personnage : la valeur de l'attribut Munitions limitées augmente de 1 point par rang d'Excédent de munitions.

COÛT 15

PROPULSEURS SECONDAIRES AMÉLIORÉS

La maniabilité du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 par rang de Propulseurs secondaires améliorés.

COÛT 15

BLINDAGE RENFORCÉ

La valeur de blindage du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 point par rang de Blindage renforcé.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT PERSONNALISÉ

Le seuil de stress mécanique du Véhicule emblématique du personnage augmente de 2 points par rang de Système de refroidissement personnalisé.

COÛT 20

AS DE LA MÉCANIQUE

Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.

COÛT 20

ÉTANCHÉITÉ RENFORCÉE

Le Seuil de dégâts de coque du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 point par rang d'Étanchéité renforcée.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

PROPULSEURS SECONDAIRES AMÉLIORÉS

La maniabilité du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 point par rang de Propulseurs secondaires améliorés.

COÛT 25

SURSIS

Une fois par séance de jeu, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour éviter la destruction de votre Véhicule emblématique.

COÛT 25

STRUCTURE RENFORCÉE

Le Véhicule emblématique du personnage gagne Massif 1 : lorsque cet engin est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

COÛT 25

NOUVEAUX TALENTS

Voici la description de chacun des nouveaux talents proposés par **CIBLE VERROUILLÉE**. Vous trouverez dans chaque cas les détails en termes de jeu (cf. page 139 du livre de base de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

ADIEUX CORELLIENS

Activation : actif (action)

Rang : non

Arborescence : Tête brûlée

Quand il pilote un vaisseau ou un véhicule, le personnage peut entreprendre un Adieu corellien au prix d'une action pour cibler deux vaisseaux ou véhicules à portée proche s'ils sont de gabarit inférieur ou égal à celui de son propre engin. Il effectue alors un **test de Calme Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, les cibles se percutent et souffrent d'une collision mineure (cf. page 256 du Livre de règle de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

ADIEUX CORELLIENS (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rang : non

Arborescence : Tête brûlée

Quand le personnage entreprend une action d'Adieu corellien, les cibles subissent une collision majeure.

BLINDAGE RENFORCÉ

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Bidouilleur

La valeur de blindage du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 point par rang de Blindage renforcé.

CAVALIER ÉMÉRITE

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Cavalier

Retirez ■ par rang de Cavalier émérite aux tests de Survie effectués pour monter des animaux.

DEUXIÈME CHANCE

Activation : actif (brouille)

Rang : oui

Arborescence : Tête brûlée

Une fois par rencontre, après avoir effectué un test de compétence (mais avant d'en déterminer l'issue), vous pouvez choisir de relancer un nombre de bons dés (dés d'aptitude, de maîtrise ou de fortune) inférieur ou égal au rang de Deuxième chance du personnage. Vous devez accepter le second résultat. Ce talent ne peut pas être utilisé pour relancer un ○.

DRESSEUR

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Cavalier

Le personnage ajoute □ par rang de Dresseur à tous les tests effectués pour dresser ou dompter des créatures.

ÉPERONS

Activation : actif (action)

Rang : non

Arborescence : Cavalier

Le personnage peut pousser un animal au-delà de ses limites. Lorsqu'il chevauche une bête, il peut entreprendre l'action Éperons en effectuant un **test de Survie Difficile** (◆◆◆). S'il réussit, la vitesse maximale de l'animal augmente de 1 point. Le personnage peut décider de mettre un terme à cette action au tour suivant. Cependant, s'il choisit d'en maintenir les effets, la bête subit 2 points de stress par tour. La bête ne peut cependant pas effectuer d'actions ni de manœuvres qu'elle ne pourrait entreprendre en temps normal (c'est à dire d'actions nécessitant une vitesse minimale).

ÉPERONS (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (manœuvre)

Rang : non

Arborescence : Cavalier

Le personnage peut choisir de subir 1 point de stress pour tenter Éperons au prix d'une manœuvre. En outre, la difficulté d'Éperons est réduite à **Moyenne** (◆◆).

ÉPERONS (ULTIME)

Activation : passif

Rang : non

Arborescence : Cavalier

Quand le personnage maintient Éperons, sa monture ne subit que 1 point de stress au lieu de 2.

ÉTANCHÉITÉ RENFORCÉE

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Bidouilleur

Le Seuil de dégâts de coque du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 point par rang d'Étanchéité renforcée.

EXCÉDENT DE MUNITIONS

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Bidouilleur

Concerne toutes les armes montées sur le Véhicule emblématique du personnage : la valeur de l'attribut Munitions limitées augmente de 1 point par rang d'Excédent de munitions.

FRIME

Activation : actif (brouille)

Rang : non

Arborescence : Tête brûlée

Une fois par tour, lorsqu'il pilote un vaisseau ou un véhicule, le personnage peut subir 2 points de stress pour frimer lors de son prochain test. Si le test est une réussite, le personnage ajoute ⊕ au résultat. Cependant, en cas d'échec, il ajoute ⊖. Un ⊕ ou un ⊖ ajouté de cette manière ne comprend pas le ☆ ou ▼ qui y est normalement associé.

PEINTURE DE LUXE

Activation : passif

Rang : non

Arborescence : Bidouilleur

Améliore un dé d'aptitude de tout test de Charme, de Tromperie et de Négociation que le personnage effectue en présence de son Véhicule emblématique.

PROJET AMBITIEUX

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Bidouilleur

Le joueur peut choisir un Véhicule emblématique dont le gabarit est supérieur à la normale de 1 point par rang de Projet ambitieux.

PROPULSEURS SECONDAIRES AMÉLIORÉS

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Bidouilleur

La maniabilité du Véhicule emblématique du personnage augmente de 1 point par rang de Propulseurs secondaires améliorés.

RENVERSEMENT KOIOGRAN

Activation : actif (manœuvre)

Rang : non

Arborescence : Tête brûlée

Lorsqu'un adversaire a pris l'avantage sur un vaisseau ou un véhicule piloté par le personnage (cf. page 247 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**), ce dernier peut subir de 2 points de stress pour exécuter un Renversement Koiogran en guise de manœuvre et contrer les effets de Prendre l'avantage. Cette manœuvre ne peut être réalisée que par un vaisseau ou un véhicule avec une vitesse supérieure ou égale à 4.

RÉSISTANCE À L'ACCÉLÉRATION

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rang : oui

Arborescence : Tête brûlée

Quand un vaisseau ou un véhicule qu'il pilote subit des points de stress mécanique (volontaire ou involontaire), le personnage peut en annuler un nombre inférieur ou égal à son rang de Résistance à l'accélération en les subissant à sa place sous forme de points de stress.

STRUCTURE RENFORCÉE

Activation : passif

Rang : non

Arborescence : Bidouilleur

Le Véhicule emblématique du personnage gagne Masif 1 : lorsque cet engin est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

SURSIS

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rang : non

Arborescence : Bidouilleur

Une fois par séance de jeu, si le Véhicule emblématique du personnage est détruit, ce dernier peut dépenser



1 point de Destin pour éviter sa destruction. S'il est visé par un coup critique, celui-ci est tout de même encaissé, mais son effet est ignoré. S'il est visé par tout autre événement, il appartient au MJ et au joueur de décrire la manière dont le vaisseau ou le véhicule échappe à la destruction.

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT PERSONNALISÉ

Activation : passif

Rang : oui

Arborescence : Bidouilleur

Le seuil de stress mécanique du Véhicule emblématique du personnage augmente de 2 points par rang de Système de refroidissement personnalisé.

TON APAISANT

Activation : actif (action)

Rang : non

Arborescence : Cavalier

Une fois par rencontre, quand le personnage chevauche un animal, il peut entreprendre l'action Ton Apaisant en effectuant un test de **Connaissance (Xénologie) Moyen (♦♦)**. S'il réussit, sa monture récupère autant de points de stress que de ☆ obtenus (ou guérit d'autant de blessures si elle ne possède pas de seuil de stress).

VÉHICULE EMBLÉMATIQUE

Activation : passif

Rang : non

Arborescence : Bidouilleur

Le joueur choisit un vaisseau ou un véhicule dont il est le propriétaire et dont le gabarit est inférieur ou égal à 3 en guise de Véhicule emblématique. Il améliore dorénavant un dé d'aptitude de tous les tests de Mécanique qu'il effectue sur cet appareil. Si le vaisseau ou le véhicule est perdu ou détruit, le personnage peut le remplacer par un autre remplissant les mêmes conditions. Modifier et adapter le nouveau véhicule prendra le temps que le MJ jugera nécessaire. Deux personnages ne peuvent pas choisir un Véhicule emblématique commun.

MOTIVATIONS D'AS

Qu'est-ce qui pousse un As à se ruer au combat quand d'autres prendraient la fuite ? Qu'est-ce qui le motive à mettre les gaz quand ses adversaires sont quatre fois plus nombreux ? Pourquoi mettre sa vie en danger à chaque combat et se battre pour le camp qui semble désespérément surpassé en nombre et en armes ? Chaque As a ses propres raisons d'avoir rallié la Rébellion contre l'Empire et d'afficher un comportement frisant l'inconscience.

La Motivation est un facteur essentiel dans la composition d'un personnage. Elle aide à mieux cerner ce qui l'a poussé à rejoindre l'Alliance Rebelle et influence la manière dont il se comportera à la fois au combat et dans la vie. La motivation du PJ doit s'harmoniser avec son espèce, son Historique, son Devoir, sa carrière et sa spécialité afin de créer un personnage unique qui prendra vie dans l'imagination de tous les joueurs.

Le Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** propose différentes Motivations s'adressant à tous les membres de l'Alliance Rebelle, certaines basées sur des croyances, des contacts ou des quêtes. Si ces options peuvent facilement s'adapter à un As, **CIBLE VERROUILLÉE** comprend

TABLE 1-2 : MOTIVATION ALÉATOIRE D'AS

d10	Motivation
1-2	Conviction
3-4	Lien
5-6	Quête
7-9	Conflit
10	Lancez une fois dans deux catégories au choix

plusieurs Motivations spécialement conçues pour la carrière et les spécialités d'un tel personnage. Elles sont regroupées dans la catégorie : Conflit.

Si un joueur souhaite y recourir, il lui suffit d'en choisir une ou de la sélectionner au hasard sur la **Table 1-2 : Motivation aléatoire d'As**, qui remplace la **Table 2-5 : Motivation aléatoire** de la page 105 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Si le résultat indique Conflit, le joueur lance à nouveau les dés de pourcentage et consulte la **Table 1-3 : Conflits spécifiques**.

TABLE 1-3 : CONFLITS SPÉCIFIQUES

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

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES D'AS

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

PRÉSENTATION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

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

JONCTION

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

MANIFESTATION DE BASE

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

AMÉLIORATIONS

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

ACQUISITION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

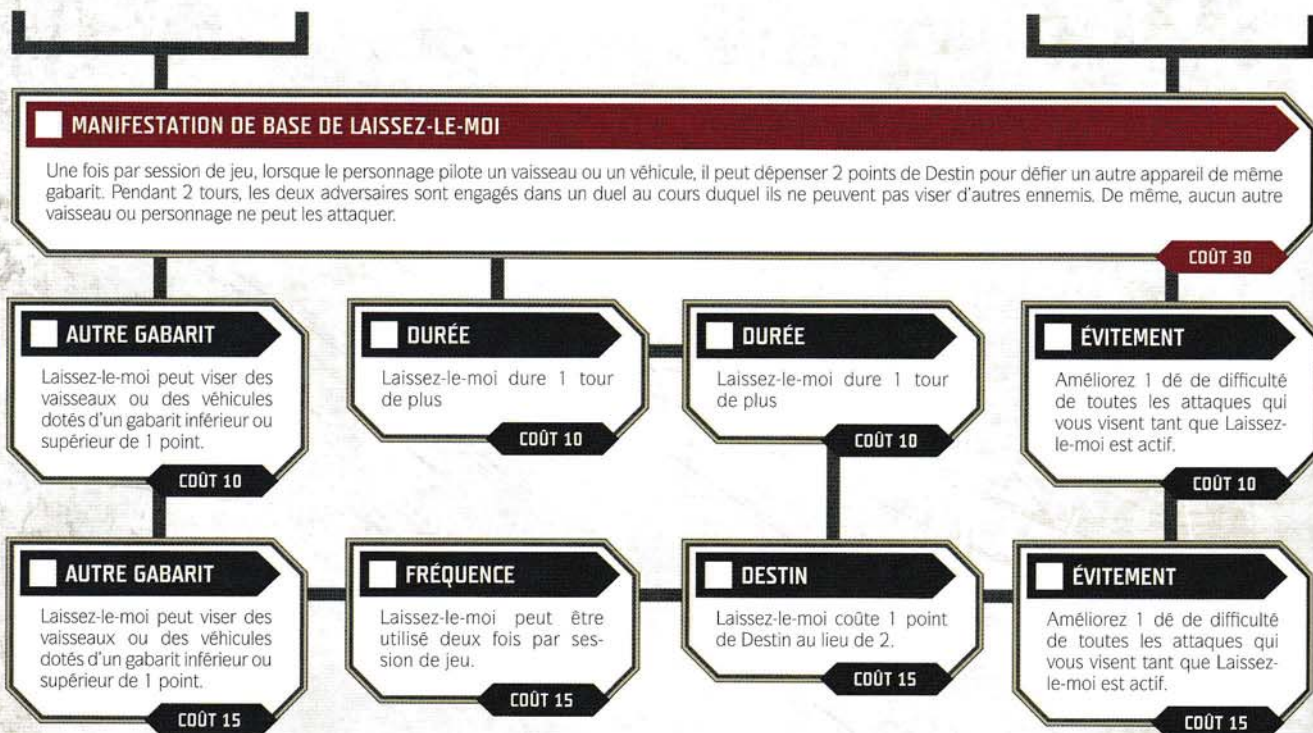
Avant de pouvoir acheter une capacité emblématique ou l'une de ses améliorations, le personnage doit « rattacher » cette capacité à la ligne inférieure de l'une de ses arborescences de talents de carrière. Une fois cette opération effectuée, il ne pourra plus rattacher d'autre capacité emblématique à l'arborescence de talents en question, tandis que cette capacité emblématique ne pourra pas être « détachée » ou transposée à une autre arborescence de talents. Un personnage ne peut acquérir une capacité emblématique que par l'intermédiaire de sa carrière et ne peut la rattacher qu'aux arborescences de talents de sa carrière.

Pour rattacher une capacité emblématique à l'une de ses arborescences de talents, le personnage doit disposer de tous les talents de la dernière ligne de l'arborescence qui sont alignés verticalement avec les jonctions actives de la capacité emblématique. Une fois qu'une capacité emblématique a ainsi été rattachée à l'arborescence de talents, le personnage peut en acheter la manifestation de base et ses améliorations en dépensant de l'expérience, selon le même principe que l'achat de talents.

La carrière d'As donne accès à deux capacités emblématiques : Laissez-le-moi et Résistance hors pair.



Arborescence de capacité emblématique d'As : Laissez-le-moi



CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE D'AS : LAISSEZ-LE-MOI

Lorsqu'ils se retrouvent au cœur de combats impliquant des centaines de vaisseaux, les pilotes doivent oublier le chaos qui les entoure pour trouver les ennemis à abattre en priorité. Les As sont de véritables maîtres en la matière. Quand ils se concentrent sur une cible et épient leur proie, tout le reste semble disparaître. Alors que les deux combattants s'affrontent en zigzaguant entre les vaisseaux et font tout pour rester en vie, personne ne leur prête attention.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par session de jeu, lorsque le personnage pilote un vaisseau ou un véhicule, il peut dépenser 2 points de Destin pour défier un autre appareil de même gabarit. Pendant 2 tours, les deux adversaires sont engagés dans un duel au cours duquel ils ne peuvent pas viser d'autres ennemis. De même, aucun autre vaisseau ou personnage ne peut les attaquer.

AMÉLIORATIONS

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

Autre gabarit : quand le personnage pilote un vaisseau ou un véhicule, Laissez-le-moi peut viser un vaisseau ou un véhicule avec un gabarit inférieur ou supérieur de 1 point par rang d'Autre gabarit.

Destin : pour activer Laissez-le-moi, le personnage ne dépense qu'un point de Destin au lieu de deux.

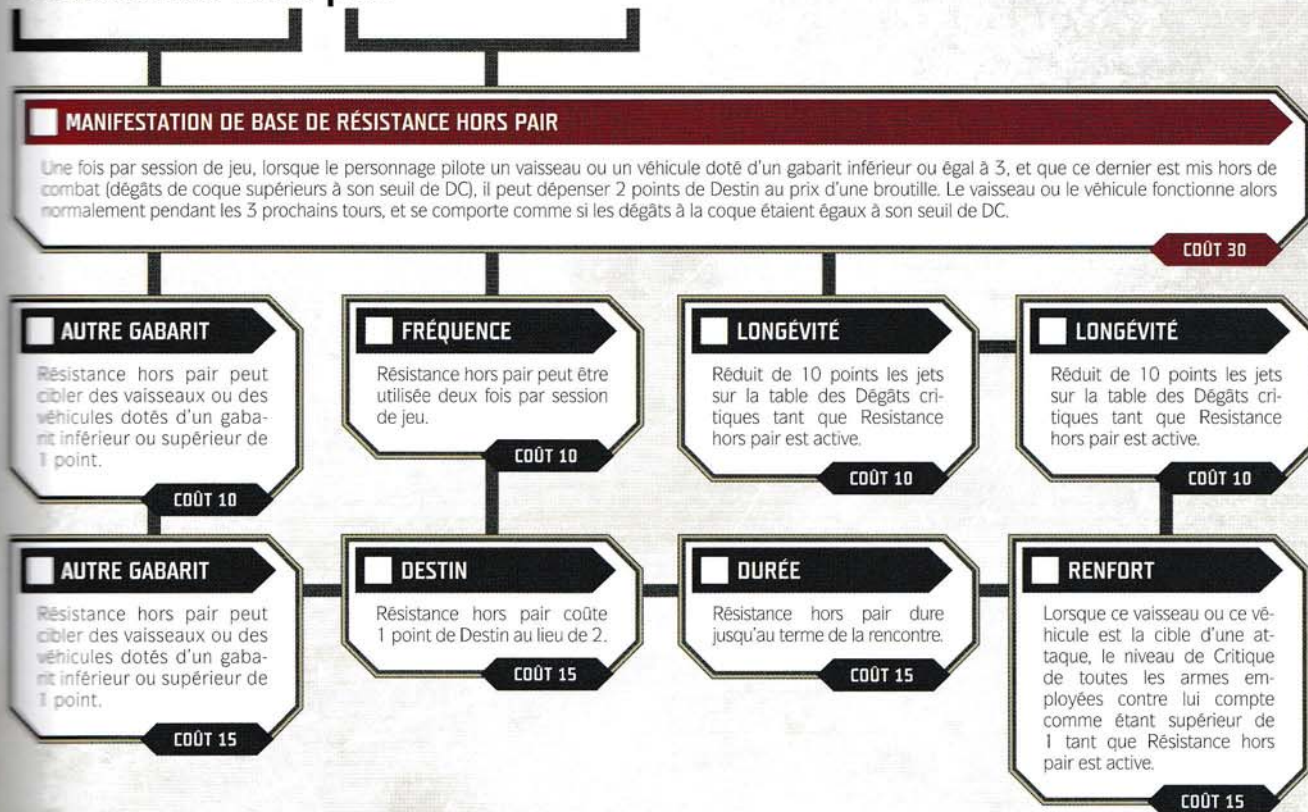
Durée : Laissez-le-moi dure 1 tour de plus par rang de Durée.

Évitement : tant que Laissez-le-moi est actif, le personnage améliore 1 dé de difficulté de toutes les attaques qui le visent par rang d'Évitement.

Fréquence : le personnage peut recourir à Laissez-le-moi deux fois par session de jeu au lieu d'une.

Arborescence de capacité emblématique d'As :

Résistance hors pair



CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE D'AS : RÉSISTANCE HORS PAIR

Piloter des speeders et des chasseurs au combat est un boulot dangereux. Dans le chaos de la bataille, il suffit d'un tir de laser pour vous mettre hors combat. Les As aguerris ont bien conscience de ce fait et connaissent toutes les ficelles pour que leur véhicule reste en vol aussi longtemps que possible.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par session de jeu, lorsque le personnage pilote un vaisseau ou un véhicule doté d'un gabarit inférieur ou égal à 3, et que ce dernier est mis hors-combat (dégâts de coque supérieurs à son seuil de DC), il peut dépenser

2 points de Destin au prix d'une broutille. Le vaisseau ou le véhicule fonctionne normalement pendant les 3 prochains tours, et se comporte comme si les dégâts de coque étaient égaux à son seuil de DC.

AMÉLIORATIONS

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

Autre gabarit : Résistance hors pair affecte les vaisseaux et véhicules dotés d'un gabarit inférieur ou supérieur de 1 point par rang d'Autre gabarit.

Destin : pour activer Résistance hors pair, le personnage ne dépense que 1 point de Destin au lieu de 2.

Longévité : réduit de 10 points les jets sur la table des Dégâts critiques par rang de Longévité, jusqu'à un minimum de 1. Fonctionne tant que Résistance hors pair est active.

Durée : Résistance hors pair dure jusqu'au terme de la rencontre, au lieu de 3 tours.

Fréquence : le personnage peut recourir à Résistance hors pair deux fois par session de jeu au lieu d'une.

Renfort : lorsque ce vaisseau ou ce véhicule est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1. Fonctionne tant que Résistance hors pair est active.

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES DES CAVALIERS

Chaque fois qu'une capacité emblématique présentée ici se réfère à un vaisseau ou un véhicule, elle peut aussi s'appliquer à une monture. Résistance hors pair affecte le Seuil de blessure et les Blessures critiques d'une bête au lieu du Seuil de dégâts de coque et des Dégâts critiques d'un engin.





PARÉ AU LANCEMENT

« Comment sait-on qu'on s'adresse à un pilote ? Il ne manquera pas de vous le rappeler. »

– Blague de spationaute

Si le talent des pilotes joue toujours un rôle capital, les vaisseaux et les véhicules qu'ils mènent au combat, ainsi que le matériel qu'ils arborent sur le champ de bataille, sont tout aussi importants. Alors que la Rébellion étend son emprise sur la galaxie, elle commence à accéder à de nouvelles technologies comme les chasseurs expérimentaux. Cependant, l'Empire les talonne en créant de nouvelles variantes de ses redoutables chasseurs TIE. Pour survivre dans ce contexte périlleux, les As rebelles doivent être bien équipés à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du cockpit.

ARMES

Les pilotes expérimentés emportent toujours une arme cachée dans une sacoche ou un compartiment secret en cas d'urgence. Les armes utilisées par les pilotes de vaisseaux et de véhicules ainsi que par les cavaliers sont légèrement différentes de celles de l'infanterie ou du personnel de soutien. Elles ont tendance à être petites et

Le chapitre suivant propose une sélection de chasseurs, véhicules, droïdes, outils, articles de sellerie et équipements en tout genre conçus pour les spécialités de la carrière d'As. Axé sur les véhicules planétaires, les chasseurs et les diverses modifications susceptibles d'en améliorer les performances, le matériel présenté ici est conçu pour procurer un large éventail de choix adaptés à tous les goûts et à tous les styles de jeu.

faciles à manipuler, comme un pistolet ou une carabine que l'on peut dégainer ou ranger rapidement sans entraver la conduite du véhicule. Voici une sélection d'armes de mêlée et à courte portée conçues spécialement pour les pilotes.

BLASTER DE CAVALERIE DR-45 « DRAGON »

Fabriquée par Merr-Sonn, le DR-45 est issu d'une gamme de carabines blasters transformables, conçue à l'intention des équipages de véhicules et des cavaliers. Basé sur le célèbre pistolet blaster DD6 du même fabricant, le DR-45, surnommé « le Dragon », est une arme polyvalente qui allie la portée d'un pistolet blaster à la force de pénétration d'une carabine blaster. Pour accomplir ce prodige, l'arme de base, un pistolet blaster à canon long, peut-être munie d'une crosse d'épaule amovible en polycarbonate et d'un canon accélérateur pour se transformer en une carabine blaster très efficace. La crosse et le canon sont fixés à l'aide de solides charnières à relâchement rapide, qui permettent à un utilisateur expérimenté de les assembler ou les détacher rapidement. Encore assez rares, les blasters de cavalerie Dragon commencent à trouver leur place parmi les membres de l'Alliance Rebelle, qui les apprécient pour leur polyvalence, leur fiabilité et leur force de pénétration.

Transformer le pistolet DR-45 en carabine s'effectue au prix d'une manœuvre et fait passer la compétence de combat de Distance (armes légères) à Distance (armes lourdes). La faire revenir à son état initial s'effectue également au prix d'une manœuvre au terme de laquelle elle redevient une arme à distance légère.

CARABINE BLASTER E5

Fabriquée par les usines d'armement Baktoid, l'E5 est la version carabine de leur vénérable fusil blaster E-5.

Plus légère et plus courte que son cousin, l'E-5 fut commercialisée durant les premiers mois de la Guerre des Clones et très utilisée par les équipages de véhicules ainsi que par les agents spéciaux de la Confédération des Systèmes Indépendants. Cette arme qui équipait aussi les droïdes de combat B1 leur est encore associée dans tous les esprits. Comme son cousin le fusil blaster E-5, la carabine E5 était basée sur un ancien concept de Blas-Tech, qui fut décortiqué par les armuriers de Baktoid afin de l'utiliser pour leurs droïdes OOM, B1 et BX. C'est un blaster relativement fiable qui allie force de pénétration, encombrement restreint et facilité de manipulation. En plus de sa petite taille et de son canon raccourci, l'E5 dispose d'une crosse repliable qui augmente sa maniabilité. Principalement conçues pour les droïdes, les équipages de véhicules et l'intendance, les carabines E5 souffrent de quelques défauts notables. Elles ne sont pas très précises à longue distance, et en raison de coupes budgétaires, un grand nombre de leurs systèmes sont composés de matériaux de qualité médiocre, ce qui les rend fragiles avec une tendance à surchauffer en cas d'usage intensif. Si elles ne sont pas particulièrement appréciées ni bien considérées, les carabines E5 ont été construites par centaines de milliers durant la Guerre des Clones, ce qui les rend bon marché et faciles à trouver, des qualités susceptibles d'attirer les membres les plus démunis de l'Alliance Rebelle.

Au combat, le Maître du Jeu peut dépenser ☼ ☼ ☼ ou ☼ pour forcer une E5 à surchauffer et l'endommager d'un cran comme sous l'effet d'une arme dotée de l'attribut Briseur (voir page 169 du Livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).



TABLE 2-1 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Carabine blaster E5	Distance (armes lourdes)	9	3	Moyenne	3	4	550	3	Imprécis 1, réglage étourdissant
DR-45 Dragon	Distance (armes légères)	8	3	Moyenne	1	3	1 900	6	Précis 1, réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd HH-50	Distance (armes légères)	7	3	Courte	3	2	1 300	7	Jumelé 1, réglage étourdissant, Sanguinaire 1

TABLE 2-2 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Chambrière	Corps à corps	+1	5	Courte	3	1	600	4	Dégâts étourdissants, Enchevêtrement 2
Aiguillon «Persuader» SoroSuub	Corps à corps	+2	4	Au contact	4	2	1 000	4	Cadence lente, Choc 1, réglage étourdissant

PISTOLET BLASTER LOURD HH-50

Le HH-50 est un pistolet blaster lourd de grande taille et à canon jumelé, conçu spécialement pour chasser les animaux les plus imposants et les plus dangereux. Presque aussi gros qu'une carabine blaster et doté de nombreuses caractéristiques communes avec la carabine blaster DC-15 qui connut son heure de gloire durant la Guerre des Clones, c'est le blaster de poing le plus imposant, le plus lourd et le plus puissant produit actuellement par BlasTech. Populaire auprès des cavaliers, des équipages de véhicules et des éclaireurs de cavalerie, le HH-50 allie la force de pénétration d'un fusil blaster à la petite taille et à la maniabilité d'un pistolet. Il est doté d'un système galven breveté à double circuit, d'un x-citer surchargé et d'un puissant mélange de gaz. Grâce à cela, ses deux canons peuvent percer le cuir le plus épais d'une simple pression sur la gâchette. L'inconvénient de cette puissance d'arrêt est que le HH-50 ne peut être utilisé que pendant une très courte durée, même pour un pistolet blaster lourd, car il a tendance à tomber à court de gaz au pire moment.

Au court d'un combat, le Maître du Jeu peut faire en sorte qu'un HH-50 tombe à court de munitions en dépensant ☼ ☼ ou ☼. En outre, il peut dépenser ☼ ☼ ☼ ou ☼ pour le forcer à surchauffer et l'endommager d'un cran comme sous l'effet d'une arme dotée de l'attribut Briseur (voir page 169 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

AIGUILLON ÉLECTRIQUE POUR ANIMAUX « PERSUADER » SOROSUUB

Le Persuader de SoroSuub, commercialisé sous le nom d'Aiguillon électrique modèle VIII, allie la technologie des piques de force et des matraques électriques pour

maîtriser les bêtes de grande taille au cuir épais. Long de plus de deux mètres, le Persuader consiste en une longue tige mince munie d'un manche plus épais d'un côté et de plusieurs crochets à l'autre extrémité. Le manche qui abrite la batterie et les commandes des aiguillons est doté d'une poignée antidérapante. Une fois activé, le Persuader émet une décharge électrique d'intensité variable qui peut prendre la forme d'une légère piqûre pour attirer l'attention d'une créature, ou d'une puissante décharge capable d'assommer un Wookiee adulte, voire d'amadouer un rancor déchaîné.

L'aiguillon électrique Persuader se manie à deux mains. Cette arme est dotée de l'attribut Cadence lente 1, qui représente son rechargement entre deux décharges. Pendant ce laps de temps, elle ne peut être utilisée qu'en tant qu'arme improvisée (voir page 225 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

CHAMBRIÈRE

Utilisée pour guider les animaux sans cavalier ou les troupeaux, la chambrière est une pièce essentielle du matériel des ranchers. Fabriquée par des entreprises comme Piccatech Ltd. et Xenovet, les chambrières sont composées d'un manche composite en cuir ou recouvert d'un textile synthétique dont la longueur varie entre un et deux mètres, et surmonté d'une fine lanière flexible d'une longueur de deux mètres, que l'on fait claquer pour ramener au troupeau une bête qui s'en serait éloignée.

Principalement utilisée comme outil, la chambrière peut faire office d'arme improvisée, surtout entre les mains d'un utilisateur aguerri. Sa longueur et sa flexibilité permettent à son propriétaire de se tenir à distance du danger, et le fouet peut être utilisé pour distraire ou même immobiliser l'adversaire.

ARMURE

Uous trouverez ci-après des combinaisons de survie en cas de crash de swoop, des versions renforcées high-tech dotées de systèmes de survie intégrés qui se branchent directement à un chasseur X-Wing et des caparaçons lourds destinés aux montures. Toutes les protections présentées sont adaptées aux besoins des pilotes et des cavaliers professionnels.

COMBINAISON DE SURVIE ANTICHOC A/KT

Spécifiquement conçue à l'intention des individus dont la vitesse est le gagne-pain, la combinaison de survie antichoc A/KT de la corporation Ayelix/Krongbing Textiles permet aux pilotes des speeders, speeder bikes, swoops et autres véhicules atmosphériques rapides de survivre aux pires collisions. Cette tenue est fabriquée au moyen de matériaux synthétiques renforcés par un maillage protecteur, et se présente sous la forme d'une combinaison intégrale très ajustée, pourvue d'attaches solides, de gants, de bottes et d'un casque qui s'associent pour conférer une protection maximale à l'utilisateur. La protection qu'elle octroie est par ailleurs accrue au moyen de poches remplies d'un gel absorbant, qui sont placées à proximité des parties du corps les plus exposées afin d'encaisser les impacts. Les matériaux employés sont en outre imprégnés de produits chimiques capables d'endiguer la progression des flammes et de limiter la dangerosité des radiations, ce qui permet au porteur de survivre aux incendies qui se déclenchent souvent à l'occasion d'un crash.

Grâce à leur construction robuste et aux protections qu'elles intègrent, les combinaisons de survie antichoc réduisent de 1 le stress subi par un personnage à l'occasion des dégâts critiques infligés à son véhicule (jusqu'à un minimum de 1), tandis que l'enduit ignifugeant réduit les dégâts dus à l'attribut Incendiaire d'une arme ou d'un feu de 1.

COMBINAISON DE VOL WING COMMANDER A/KT

La combinaison de vol Wing Commander fabriquée par Ayelix-Krongbing Textiles est le dernier cri en matière de confort et de protection du pilote. Semblable à la combinaison de survie antichoc, la Wing Commander est composée de textiles synthétiques robustes renforcés par un épais maillage en fibres d'aluminium capable de disperser l'énergie. Pour renforcer la protection des parties les plus fragiles, la tenue est dotée de plaques de blindage en ferro-céramique et de poches de gel absorbant. Cette combinaison est en outre dotée d'un système de survie sophistiqué qui donne de bons résultats à la fois dans l'atmosphère et dans l'espace. Elle peut être scellée au niveau des gants, des bottes et du casque pour devenir une combinaison spatiale de fortune en cas d'urgence. Pour compléter cette protection, les modèles Wing Commander sont imprégnés de produits chimiques endiguant la progression des flammes et la puissance des radiations pour permettre à leur porteur de survivre à l'incendie d'un véhicule.

Grâce à leur construction robuste et à leurs protections intégrées, les combinaisons de vol Wing Commander réduisent de 1 le stress subi par un personnage à l'occasion des dégâts critiques infligés à son véhicule (jusqu'à un minimum de 1), tandis que l'enduit ignifugeant réduit les dégâts dus à l'attribut Incendiaire d'une arme ou d'un feu de 1.

SELLERIE CABALLERIN

Même avec une monture docile et fiable, une bonne selle est une composante essentielle de l'équipement d'un cavalier. Déclinées en différents styles pour s'adapter à toutes les créatures domesticables de la galaxie, les selles Piccatech Ltd. sont les leaders de ce marché. Une sellerie complète comprend une selle robuste conçue en fonction de la monture et du style de monte, des étriers, l'harnachement (bride, licol, mors, etc.) et un plastron. Si la sellerie est à destination d'une bête de somme, la selle est remplacée par un harnais, ce qui permet à la créature de tirer ou de transporter un poids important.

Combinaison
de vol wing
commander A/KT

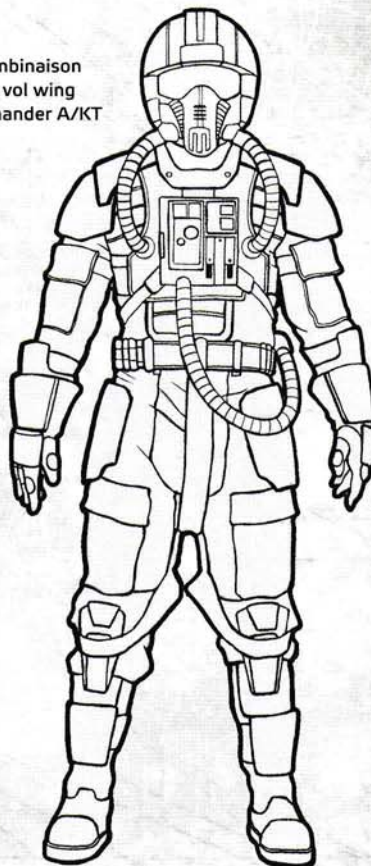


TABLE 2-3 : ARMURES, VÊTEMENTS ET SELLERIE

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Caparaçon matelassé Capari	0	2	2 500	4	0	5
Combinaison antichoc A/KT	0	2	3 000	2	1	3
Combinaison de vol Wing Commander A/KT	1	1	1 500	3	1	6
Caparaçon laminé Destri	0	4	8 500	7	1	7
Howdah Mégafaune Série H	1	0	5 500	5	2	7
Sellerie Caballerin	0	0	250	2	0	4

La sellerie ne peut équiper que des animaux. En plus de ses autres effets, elle permet au personnage de monter sans subir les pénalités de monte à cru présentées page 81.

CAPARAÇON MATELASSÉ CAPARI

Plus léger et plus souple qu'un caparaçon lourd, le modèle matelassé Capari fabriqué par Piccatech Ltd. offre un excellent équilibre entre protection et confort. Semblable à la Protector X LEO de Tagge-Co., le Capari est composé d'un tissu synthétique à haute résistance associé à un maillage en fibres d'aluminium capables d'absorber l'énergie. Il est renforcé par de fines plaques d'armure en polycarbonate situées à des endroits stratégiques du corps de la bête, tels que l'encolure, les épaules, le poitrail, le dos et les pattes. S'il offre une protection réduite comparée au Destri, le Capari est plus confortable et moins lourd que son cousin, et il ne limite pas la vitesse ni l'ampleur des mouvements de l'animal.

Le caparaçon matelassé ne peut équiper que des animaux de monte. En plus de ses autres effets, il permet au personnage de chevaucher sans subir les pénalités de monte à cru présentées page 81.

CAPARAÇON LAMINÉ DESTRI

Le caparaçon laminé Destri fabriqué par Piccatech utilise la technologie moderne pour procurer une protection inégalée aux bêtes de somme et aux montures. Il intègre les mêmes matériaux composites que ceux utilisés dans les armures de combat lourdes portées par les Stormtroopers impériaux. Décliné en un large éventail de styles, le caparaçon Destri comprend généralement des plaques de blindage articulées recouvrant la tête, l'encolure, le dos, le poitrail, et les pattes de la créature. En outre, il est doté de fixations pour la selle, le harnachement, les sacoches et autres équipements. Les plaques blindées sont recouvertes d'un revêtement absorbant de chocs, et l'ensemble est conçu pour répartir le poids de l'armure de manière optimale. Le caparaçon Destri n'est pas totalement hermétique et ne protège pas des agents chimiques, des radiations ou des intempéries, mais il offre une excellente protection contre les tirs de blaster, les projectiles et les shrapnels légers.

Le modèle Destri est relativement lourd, et même s'il est conçu pour apporter un maximum de confort à l'animal qui le porte, il restreint forcément ses mouvements et tend à le ralentir. Les bêtes qui portent un tel caparaçon voient leur Agilité réduite de 1 point, jusqu'à un minimum de 1.

Cette armure ne peut équiper que des animaux de monte. En plus de ses autres effets, elle permet au personnage de chevaucher sans subir les pénalités de monte à cru présentées page 81.

HOWDAH MÉGAFAUNE SÉRIE H

Le howdah mégafaune série H de Piccatech est un élément indispensable pour ceux qui travaillent avec des animaux de grande taille. Sa version la plus basique se résume à une large plateforme qui se fixe sur le dos de la créature. Cet équipement peut être fabriqué sur mesure pour s'adapter à toutes les dimensions et tous les types de cargaison (passagers, marchandises, ou un mélange des deux). La série H propose plusieurs options, dont un large éventail de rails et d'éléments de sécurité, de capotes, de nacelles hermétiquement fermées ou de tout autre élément susceptible d'intéresser les clients.

Pour être équipée d'un howdah, une bête doit avoir un gabarit supérieur ou égal à 3 et une Vigueur supérieure ou égale à 5. Les modèles de base servant à équiper les tétrapodes ou les quadrupèdes tels que les faambaa ou les dewbacks sont disponibles au prix indiqué. Des howdahs destinés aux créatures dotées d'un nombre de membres plus important, comme l'acklay, peuvent être acquis moyennant des frais supplémentaires d'environ 500 crédits. Certains peuvent être blindés, et munis d'une ou deux pièces d'artillerie, ou d'armes adaptées aux véhicules, selon les restrictions habituelle détaillées page 287 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA REBELLION**. Le howdah Mégafaune Série H ne peut équiper que des animaux de monte. En plus de ses autres effets, il permet au personnage de chevaucher sans subir les pénalités de monte à cru présentées page 81.

MATÉRIEL

Le matériel spécialisé est à la fois une bénédiction et une malédiction pour toute profession. Les outils et équipements qui facilitent la tâche des pilotes et des cavaliers sont toujours extrêmement utiles, mais à force de trop compter sur eux plutôt que sur ses propres compétences et son courage, on finit par renoncer à se surpasser. Cette section présente une sélection d'outils, de vêtements et d'équipements pour les As les plus exigeants.

MATÉRIEL MÉDICAL

Quand on parle de matériel médical, on songe souvent aux médipacks ou aux stimpacks, du matériel pour guérir les blessures et maladies des êtres pensants, mais qu'en est-il des bêtes ? Les besoins médicaux des nombreux animaux de la galaxie sont tout aussi complexes que ceux des êtres civilisés. Voici une petite sélection d'équipements vétérinaires conçus pour favoriser les soins et le dressage des bêtes sauvages.

KIT VÉTÉRINAIRE PORTABLE POUR ANIMAUX DE GRANDE TAILLE XV38

Le Kit vétérinaire Portable pour Animaux de Grande taille XV38 (KPAG) est commercialisé par Xenovet, une entreprise de biotechnologie commenorienne célèbre pour ses animaux de compagnie haut de gamme et ses équipements vétérinaires de précision. Conçus à l'intention des professionnels du milieu animalier, comme les soigneurs ou les éleveurs qui travaillent avec des bêtes imposantes et parfois dangereuses, le KPAG procure tout l'équipement d'une clinique vétérinaire sous la forme d'une mallette facile à transporter. De la taille d'un gros sac marin, le KPAG est doté de flancs renforcés et

d'un système de verrouillage. Il contient suffisamment de médicaments et de matériel spécialisé pour stabiliser les créatures blessées jusqu'à ce qu'on puisse les transporter. Ce kit contient également un datapad renfermant une encyclopédie médicale et des informations sur les procédures d'urgence relatives aux espèces les plus connues, ainsi que des tutoriels pour aider les personnes dénuées de connaissances médicales à soigner les animaux.

Le KPAG est un médipack pour animal. Il fonctionne exactement de la même façon (voir page 193 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**). Lorsqu'un personnage en utilise un, il effectue ses tests de Médecine sans malus et ajoute en outre $\square$ à tous ses tests de Médecine, Survie et Connaissance (Xénologie) effectués pour diagnostiquer ou soigner l'animal.

HARNAIS D'ENTRAVE CHIMIQUE XV09

Le XV-09 Pacificateur est l'un des produits les moins communs vendus par Xenovet. Considéré par les professionnels comme une solution facile à l'usage des charlatans et des ennemis des animaux, le Pacificateur est conçu pour maîtriser un animal sauvage ou incontrôlable à l'aide de produits chimiques plutôt qu'en ayant recours au dressage. Semblable à un harnais d'équitation, il est constitué d'un ensemble de bandes de tissu synthétique robuste et flexible qui entoure les côtes, la poitrine et les épaules de la créature, avec un injecteur hypodermique placée sur le garrot. Cette seringue renferme un cocktail de drogues capables de contrôler le comportement. Elle est connectée à une télécommande qui peut déclencher la pompe à courte portée, et qui s'utilise de la même manière que celle d'un bouchon

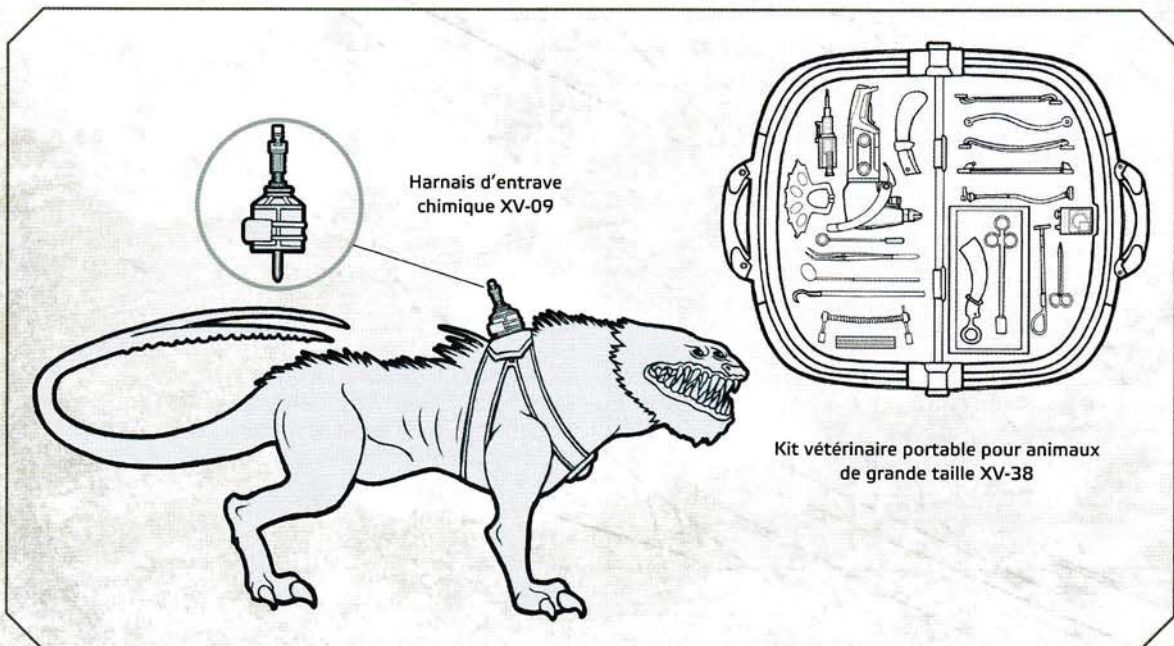


TABLE 2-4 : MATÉRIEL

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Matériel Médical			
Harnais d'entrave chimique XV-09	1 200	2	5
Kit vétérinaire XV-378	600	3	3
Outils			
Lunettes de visée AG/L mk.III	1 000	1	5
Manuel d'entretien	100	1	Rareté du véhicule
Trousse à outils personnalisée	700	5	5
Droïdes			
Astromech Q7	6 500	-	8
Astromech R7	11 000	-	6

d'entrave pour droïde. Si les drogues tendent à rendre dociles les créatures les plus enragées, elles peuvent également avoir nombre d'effets secondaires sur une bête, de l'engourdissement de son intellect ou de ses sens jusqu'à sa mort par overdose.

L'utilisation du Pacificateur sur un animal sauvage n'offre qu'une solution temporaire à laquelle on ne doit recourir qu'en cas d'urgence. Pour fixer le harnais à une créature, un personnage doit effectuer un **test de Survie Difficile** (◆◆◆) pour s'assurer qu'il est placé correctement et que la seringue est au bon endroit. La difficulté de ce test peut être réduite d'un cran au moyen d'un **test de Connaissance (Xénologie)**. En cas de réussite, le XV-09 ajoute ■■ à tous les tests de Survie effectués pour maîtriser la bête portant le harnais. En outre, les créatures pacifiées gagnent ■ à tous les tests de Sang-froid. Le Maître du Jeu peut dépenser un ☼ généré par le premier jet de Survie pour refléter un ou plusieurs effets secondaires négatifs causés par les drogues. Leur nature exacte reste à la discrétion du MJ. De plus, il peut dépenser ☼☼☼ ou ☼ pour refléter une réaction catastrophique aux drogues, comme une crise cardiaque ou un anévrisme cérébral, ce qui provoque la mort de l'animal. S'il ne comporte aucun danger sur les animaux, le mélange puissant de produits chimiques contenus dans le harnais peut s'avérer dangereux sur l'esprit des êtres conscients. Fixer le harnais sur l'un d'eux peut provoquer des dégâts au cerveau, voire la mort.

OUTILS

Avoir accès aux bons outils et les entretenir est tout aussi essentiel pour un pilote que posséder un véhicule fiable et une combinaison adaptée. Cette section décrit une sélection d'outils permettant aux pilotes de vaisseaux ou de véhicules d'effectuer des réparations complexes sur leur appareil.

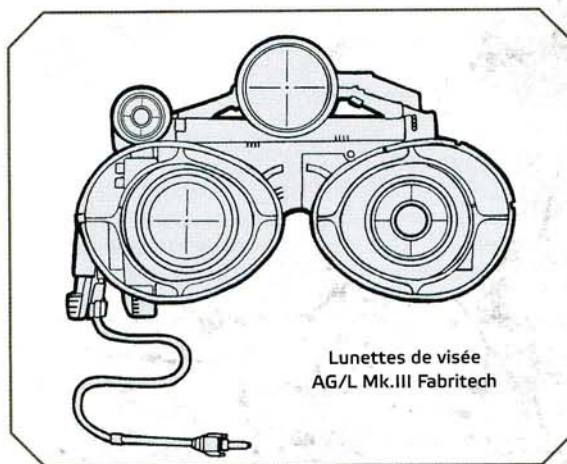
TROUSSE À OUTILS PERSONNALISÉE JOURNEYMAN TOOLS INC.

À chaque tâche son outil, mais plus la tâche est lourde, plus le technicien a besoin d'instruments. Journeyman Outillage sait qu'il est important pour un mécanicien ou un ingénieur en spationautique de disposer du bon matériel, fiable et facile à utiliser. C'est pourquoi ses trousse à outils sont conçues pour les professionnels exigeants. Elles comprennent tous les outils spécialisés, comme ceux utilisés pour travailler sur un marcheur ou sur un chasseur, auxquels s'ajoutent quelques modèles spécifiques selon les instructions des clients. Chaque outil est conçu sur mesure en adaptant un certain nombre de variables telles que la prise, la force, la longueur de bras et même la façon de travailler de l'individu. Une fois commandés, les outils sont emballés dans une trousse fabriquée sur mesure, et nichés dans des compartiments en mousse pour les maintenir en place.

L'utilisateur d'une trousse à outils Journeyman gagne ■ à tous les tests de compétence effectués pour entretenir ou réparer un objet, un ordinateur, une arme, un véhicule ou un vaisseau. Les personnages qui tentent d'utiliser les outils Journeyman conçus pour quelqu'un d'autre subissent ■ à ces mêmes tests. Les outils sur mesure peuvent être adaptés aux spécifications d'un autre utilisateur au prix de lourdes modifications, souvent onéreuses.

LUNETTES DE VISÉE AG/L MK.III FABRITECH

Très appréciées des équipages d'artillerie, des tireurs d'escouades de soutien et de tous ceux qui gagnent leur vie comme servants d'arme lourde (individuelle ou montée sur véhicule), les lunettes de visée AG/L Mk.III conçues par Fabritech sont les leaders du marché de l'assistance à la visée. Elles utilisent des systèmes physiques et électroniques pour améliorer l'efficacité d'un artilleur au combat. En plus d'un réticule de visée holographique avancé, les Mk. III offrent également différents niveaux de zoom télescopique, une vision en condition de faible luminosité et plusieurs filtres pour réduire l'éblouissement et la fatigue oculaire. En outre, les lunettes sont munies d'un puissant petit ordinateur balistique capable



Lunettes de visée
AG/L Mk.III Fabritech

de calculer instantanément des solutions de tir, d'identifier et de classer les ennemis par dangerosité, de repérer des alliés et plus généralement d'augmenter la précision du tireur tout en réduisant les risques de tirs amis.

Lorsqu'il effectue un test d'Artillerie visant un vaisseau ou un véhicule, l'utilisateur des lunettes considère que le gabarit de sa cible est plus important d'un cran.

MANUEL D'ENTRETIEN FOREMAN CHILES-ZRAII

Commercialisés par le consortium Verpine Chiles-Zraii, les manuels d'entretien Foreman sont essentiels à toute personne responsable de l'entretien d'un vaisseau, d'un marcheur, d'un speeder ou d'un véhicule terrestre. Disponibles pour une large gamme de vaisseaux et de véhicules, depuis le swoop Flare-S jusqu'au système de contrôle de gravité d'un destroyer stellaire de classe Impérial-II en passant par le YT-1300, ces manuels fournissent des instructions claires, détaillées et illustrées permettant à tous les mécaniciens, même les novices, d'effectuer l'entretien d'un véhicule, d'un vaisseau ou d'un système spécifique. Vendus sous forme de datapads verrouillés en écriture, ils contiennent toutes les informations nécessaires pour effectuer des réparations ainsi que des diagrammes 3D constamment remis à jour grâce à une connexion sans fil vers l'holonet galactique. Ils comprennent également un programme de diagnostic qui facilite la maintenance et les réparations en se connectant à l'ordinateur de bord du véhicule. Ce programme d'examen des circuits permet à un mécanicien de diagnostiquer les défaillances d'un appareil, de trouver les pièces nécessaires et de les commander au distributeur le plus proche, en plus de lui procurer toutes les informations pour les installer.

Posséder un manuel Foreman permet de réduire d'un cran la difficulté de tous les tests effectués pour entretenir et réparer le véhicule ou le vaisseau à l'intention duquel il a été rédigé (et celui-ci uniquement). Par exemple, le manuel de réparation de l'YT-1300 ne procure aucun bonus lorsque son utilisateur travaille sur un Y-Wing. À la discrétion du Maître du jeu, il est toutefois possible d'utiliser un manuel d'entretien sur deux vaisseaux ou véhicules appartenant à la même entreprise et possédant un grand nombre de pièces en commun, comme les cargos YT de la Corporation Technique Corellienne. Par ailleurs, la disponibilité d'un manuel varie en fonction de la rareté du vaisseau ou du chasseur pour lequel il a été rédigé.

DROÏDES

À en croire de nombreux pilotes, les seuls droïdes qui gagnent à être connus sont les astromechs, ce qui n'a rien d'étonnant vu les relations étroites qu'un grand nombre d'entre eux entretiennent avec ces petits droïdes pratiques mais souvent acariâtres. Cette section présente deux nouveaux droïdes astromechs conçus pour être utilisés dans des chasseurs spécifiques, mais qui n'ont rien perdu de ces qualités qui les rendent bien plus utiles à un pilote qu'un droïde de protocole ou de loisir.

DROÏDE ASTROMECH SÉRIE R7 (RIVAL)

La R7 est la toute dernière série de la légendaire série R d'Industrial Automaton. Spécialement conçue pour accompagner le nouveau chasseur polyvalent E-Wing, la série R7 a été développée en secret, en même temps que le chasseur qui lui est dédié, dans le cadre d'une collaboration entre IA et FreiTek. Sous couvert de la conception de la série R6, IA lança le projet R7 pour concevoir le droïde astromech le plus compétent et le plus fiable jamais produit. Basée sur une nouvelle technologie de cerveau droïde très avancée et sur les dernières versions de programmation d'astromech conçues et testées par IA, la série R7 éclipse même la vénérable série R2 par ses qualités d'astrogateur, de technicien et de pilote de vaisseau.

Le R7 est un tout nouveau modèle qui n'utilise que quelques pièces et systèmes des premières séries R. Même s'il a gardé des caractéristiques des anciens modèles, comme le corps cylindrique, la tête en forme de dôme et les deux jambes fixées à hauteur d'épaules pourvues de pieds massifs, la ressemblance avec ses cousins s'arrête là. La structure interne du R7 est toute nouvelle, et ses systèmes énergétiques et de calcul sont protégés par la technologie de durcissement anti rayonnement électromagnétique utilisée pour les chasseurs. Le châssis du droïde est renforcé et fabriqué à partir d'alliages plus robustes et plus légers que les modèles précédents. L'œil triangulaire est doté de capteurs optiques avancés qui permettent au droïde de voir dans pratiquement toutes les conditions de lumière, ainsi que de scanner et d'analyser les matériaux et les structures à la recherche de microfractures et de perte de résistance au stress mécanique. Les R7 sont dotés d'une personnalité volontaire et battante, qui tranche avec les comportements parfois étranges et revêches de leurs prédécesseurs R5.

Malheureusement, malgré leur technologie avancée et leur personnalité cordiale, les capacités des R7 sont limitées. S'ils sont parfaitement adaptés aux nouveaux chasseurs E-Wing pour lesquels ils sont conçus, il leur est difficile voire impossible de communiquer avec les chasseurs plus anciens. Même les fameux systèmes du X-Wing sont trop lents et poussifs pour qu'un R7 puisse en exploiter tout le potentiel. Ces droïdes peuvent être programmés pour communiquer avec d'autres chasseurs, mais leur compatibilité n'est jamais fiable à cent pour cent. En termes de jeu, cela signifie que lorsqu'il est connecté avec un chasseur ou tout vaisseau autre qu'un E-Wing, le R7 perd les bénéfices de ses talents Cartographie de la galaxie et Dégâts superficiels.

1	1	2	2	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT		NIVEAU DE BLESSURE		DÉFENSE CAC/D	
3		11		0 0	

Compétences : Astrogation 3, Calme 2, Informatique 3, Mécanique 3, Pilotage (espace) 2

Talents : Cartographie de la galaxie 1 (retire ■ aux tests d'Astrogation, et la durée des tests d'Astrogation est réduite de moitié), Dégâts superficiels (Juste après que le vaisseau spatial a subi des dégâts, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiels au

prix d'une brouille. Le joueur qui contrôle le droïde explique pourquoi les dégâts apparemment sérieux n'étaient en réalité que superficiels, et l'attaque inflige des points de stress mécanique plutôt que des dégâts de coque.)

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 : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique - ; portée au contact ; Dégâts étourdissants), trousse de réparation intégrée (compte comme une trousse à outils)

Prix : 11 000 crédits

Rareté : 6

DROÏDE ASTROMECH SÉRIE Q7 (RIVAL)

Le Q7 est le fruit d'une coentreprise entre Industrial Automaton et Kuat Systems Engineering à l'époque de la Guerre des Clones. Conçu spécialement pour être utilisé avec l'intercepteur à court rayon d'action Nimbus A3 de KSE, le Q7 se distingue des autres droïdes astromechs d'IA par sa conception et sa personnalité. En se fondant sur les spécifications techniques et l'architecture informatique innovante du Nimbus, IA a développé un droïde spécialement dédié à ce nouveau chasseur, un procédé qui, selon les deux entreprises, serait de plus en plus utilisé dans un avenir proche. Après de nombreux prototypes ratés, IA est parvenu à perfectionner les systèmes d'interface et le nouveau Q7 fut dévoilé en même temps que le Nimbus, suscitant un accueil enthousiaste de la part des secteurs militaires et civils.

Contrairement aux autres droïdes astromechs d'IA conçus à l'époque, le Q7 est aussi remarquable sur le plan visuel que sur le plan technique. Il s'agit d'une sphère parfaite d'environ un mètre de diamètre, qui associe le dôme équipé de capteurs d'un R2 à un hémisphère inférieur contenant un générateur à répulsion miniaturisé. Le design du corps a été dicté par la taille du Nimbus, un minuscule chasseur qui disposait de peu d'espace pour accueillir un droïde. La capacité de ce dernier à se mouvoir facilement, ainsi qu'à pouvoir sortir de son emplacement sans aide extérieure, était l'un des principaux arguments de vente du Q7, un atout qui a particulièrement plu aux responsables de la logistique et du planning militaires. La programmation du droïde et sa capacité à communiquer si facilement avec le Nimbus ont été considérées comme un grand pas en avant dans le développement des droïdes astromechs. Nombreux sont ceux qui pensaient qu'avoir un droïde conçu pour un vaisseau bien spécifique représentait une avancée majeure, car cela signifiait que tous deux pourraient travailler en symbiose totale. L'enthousiasme réservé au Q7 dura jusqu'au moment où la Marine de la République prit livraison des chasseurs A3 et de leurs droïdes, et où la triste vérité se fit jour.

À mesure que la Marine républicaine se familiarisait avec le Q7 et ses excentricités, il devint évident que l'utilité du petit droïde était extrêmement limitée. Même s'il

était parfait pour le Nimbus, son affinité exclusive avec cet appareil rendait sa taille, sa forme et son logiciel dédié quasiment incompatible avec les autres chasseurs. Il lui manquait la programmation et le matériel nécessaire pour s'adapter aux autres vaisseaux et véhicules de l'arsenal républicain, ce qui, comparé aux séries R2 et R3, le rendait inapte à la plupart des tâches effectuées par les droïdes de la Marine, comme la réparation et l'entretien des vaisseaux. De plus, la personnalité des Q7 était si focalisée sur leurs chasseurs dédiés qu'on avait du mal à travailler avec eux quand on faisait autre chose que piloter un A3. En plus des problèmes déjà évoqués, le système à répulsion des Q7 s'avéra trop complexe et difficile à réparer en cas de panne, sans parler de son entretien bien trop contraignant. Tout ceci s'ajouta pour faire de ce modèle le droïde le plus détesté de l'histoire d'IA, ce qui entacha sa réputation jusqu'alors irréprochable.

Après la première vague de livraison des Q7 pour les chasseurs A3 de la Marine, la production fut arrêtée et tout le stock fut vendu à un prix dérisoire aux civils et aux gouvernements locaux à travers la galaxie. Dès l'effondrement de la République et l'avènement de l'Empire, les Nimbus furent abandonnés au profit des nouveaux chasseurs TIE, entraînant la mise à la retraite de nombreux Q7. Beaucoup furent simplement mis au rebut en même temps que leurs chasseurs, puis soit recyclés, soit renvoyés à IA pour être démantelés. En général, ceux qui survivaient étaient reprogrammés de manière à travailler comme astromechs de base et transplantés dans des corps de R2 et de R3 de surplus. Aujourd'hui, il est rare



de trouver un Q7 en état de marche, et encore plus d'en dénicher un qui dispose de son corps d'origine. Ceux qui subsistent se trouvent généralement dans des contrées isolées où leur faible coût et leurs grandes connaissances en astromécanique en font un investissement attractif.



Compétences : Astrogation 3, Calme 2, Informatique 3, Mécanique 2, Pilotage (espace) 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)

Équipement : matériel de réparation et de diagnostic intégré (compte comme une trousse à outils)

Prix : 6 500 crédits

Rareté : 8

ANCIEN STOCK

La majorité des droïdes Q7 ont depuis longtemps été reprogrammés pour travailler avec d'autres vaisseaux et transférés dans des corps de droïdes astromechs plus communs. Ceux qui ont échappé à ce sort, et qui officient encore avec les quelques chasseurs Nimbus A3 restants, conservent les bonus que leur procure leur logiciel dédié. Les Q7 dotés de leur programmation d'origine gagnent les bonus suivants s'ils sont connectés à un chasseur Nimbus à l'exclusion de tout autre vaisseau.

As de la mécanique 1 (Retire ☐ aux tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.)

Dégâts superficiels (Juste après que le vaisseau spatial a subi des dégâts, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiel au prix d'une broutille. Le joueur qui contrôle le droïde explique pourquoi les dégâts apparemment sérieux n'étaient en réalité que superficiels, et l'attaque inflige des points de stress mécanique plutôt que des dégâts de coque.)

PROFILS DE VÉHICULES

Sans véhicule pour prouver sa valeur, un pilote professionnel n'est rien de plus qu'un fier-à-bras désœuvré, obsédé par la complexité des générateurs à répulsion et la force de poussée des moteurs ioniques. Cette section propose une sélection de landspeeders, d'airspeeders et de speeder bikes adaptés à la carrière d'As.

VÉHICULES TERRESTRES

La supériorité écrasante des forces terrestres impériales représente une grande menace pour la Rébellion. Marcheurs et tanks font courir un grand danger aux pilotes de blindés de l'Alliance. Même les chasseurs, d'habitude en sécurité dans l'espace, atterrissent pour subir des réparations ou refaire le plein de carburant. Un AA-TT impérial peut parfaitement en profiter pour signer l'arrêt de mort d'un pilote peu méfiant.

MARCHEUR ANTIAÉRIEN TOUT-TERRAIN

L'AA-TT est produit depuis les dernières années de la Guerre des Clones et compte parmi les modèles les moins connus de la gamme des marcheurs de la firme Rothana. Lent et robuste, il est employé par l'Armée Impériale en tant que véhicule lourd de défense antiaérienne. Long et bas, ce modèle se distingue des autres marcheurs par ses quatre pattes trapues qui s'étendent de part et d'autre de sa carlingue plutôt que dessous, comme chez les TB-TT ou les TR-TT, et lui donnent la démarche d'un lézard plutôt que d'un mammifère. Ces marcheurs sont pilotés par trois personnes (pilote, artilleur et commandant) situées dans un module de contrôle à l'avant du véhicule. Le reste de l'engin est dédié aux systèmes d'alimentation et de pilotage, ainsi qu'au contrôle de tir.

Lourdement armé pour un marcheur de sa taille, l'AA-TT est un véhicule lent et peu maniable, plus adapté aux lignes arrière qu'au front. Il est doté d'une tourelle qui peut être équipée de canons antiaériens jumelés ou d'une batterie de missiles à concussion : un escadron d'AA-TT est capable d'interdire une bonne partie d'un espace aérien aux chasseurs et speeders ennemis grâce à ses systèmes de visée sophistiqués. Bien qu'ils soient très efficaces dans leur spécialité, ces véhicules sont dépourvus d'armement secondaire, ce qui les rend vulnérables aux attaques d'engins terrestres et de fantassins. Par ailleurs, même s'ils sont équipés de meurtrières permettant à l'équipage d'employer ses propres armes, ils disposent de peu de moyens de défense contre un ennemi terrestre déterminé. Par conséquent, les AA-TT sont généralement soutenus par des unités d'infanterie et de TR-TT.



Type de véhicule/Modèle : marcheur/AA-TT

Constructeur : Rothana Industrie lourde

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur, 1 commandant

Charge utile : 25

Passagers : 2

Coût/rareté : 135 000 crédits (I)/7

Emplacements disponibles : 0

Armes : Canons antiaériens légers jumelés montés sur tourelles (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Cadence lente 1, Jumelé 1, Sanguinaire 3, Souffle 4) ou batterie de missiles à concussion montée sur tourelles (portée courte ; arc de tir : dorsal ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 36, Projectile guidé 3, Souffle 4).

CANONS ANTIAÉRIENS

Le concept des canons antiaériens remonte aux premiers jours du vol motorisé, et compte parmi les systèmes antiaériens les plus simples et les plus efficaces en usage de nos jours. À l'aide d'un puissant propulseur de masse, un canon antiaérien tire des obus de gros calibre bourrés de milliers de minuscules

projectiles comme du shrapnel, des balles micro-explosives ou des fléchettes en duracier inertes. Les obus explosent à une distance donnée et leur contenu se répand en un nuage dense capable de déchiqueter les chasseurs ou les airspeeders de petite taille et légèrement blindés.

TABLE 2-5 : CANONS ANTIAÉRIENS

Nom	Portée	Dégâts	Crit	Attributs	Prix	Rareté	Gabarit requis
Canon antiaérien léger	Proche	5	3	Cadence lente 1, Sanguinaire 3, Souffle 4	6 000	5	4-10
Canon antiaérien moyen	Courte	5	3	Cadence lente 1, Sanguinaire 4, Souffle 4	8 000	6	5-10
Canon antiaérien lourd	Courte	6	3	Cadence lente 2, Sanguinaire 5, Souffle 5	10 000	7	6-10





LANDSPEEDER AV-21

Produit en petite quantité et adoré par les fous de vitesse, le Mobquet AV-21 est un landspeeder qui privilégie la vitesse pure plutôt que les manœuvres délicates. Avec sa silhouette élancée et sa taille de guêpe, il donne l'impression de filer même lorsqu'il reste immobile. Ce speeder ressemble à un petit chasseur, et sa section de coque avant à un cockpit de Y-Wing, mais en moins large. L'AV-21 dispose d'un habitacle biplace bien équipé, situé au milieu du véhicule, tandis que sa poupe est dominée par des ailerons de contrôle fins comme des lames de rasoir, ainsi que par deux énormes propulseurs ioniques contenus dans des nacelles fuselées. Tous les panneaux sont conçus avec précision et montés à la main afin de rendre la coque aussi lisse et aérodynamique que possible, et de tirer le maximum de vitesse des puissants moteurs.

Si l'AV-21 est très recherché par les mordus de vitesse et de sports mécaniques, il l'est aussi par l'élite la plus fortunée qui le considère à la fois comme un symbole de réussite et comme le fleuron des landspeeders. Étant donné que tous les AV-21 sont presque entièrement faits main dans une usine spécialement dédiée, ces speeders s'avèrent assez rares. Il faut patienter plus d'un an pour en acquérir un neuf, et quand on découvre un exemplaire de cet engin sur le marché de l'occasion, il se vend deux à quatre fois le prix d'un modèle d'usine.

DEF	AV	BAB	TRI	ARR	BLINDAGE
2	3	0	0	0	0
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM	
			4	6	

Type de véhicule/Modèle : Landspeeder/AV-21
Constructeur : Swoops et Speeders Mobquet
Altitude maximum : 3 mètres
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 10
Passagers : 1
Coût/rareté : 6 500 crédits/7
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune.

TANK IMPERIAL À RÉPULSION 1-L

Produit à l'intention de l'Armée Impériale par Ubrikkian Industries, le 1-L est le tank à répulsion le plus léger et le plus rapide d'une série jouissant d'une excellente réputation. Compacte, sa coque trapézoïdale est dotée d'un blindage et d'un armement léger. Le 1-L est un tank de cavalerie généralement déployé en éclaireur à l'avant des autres unités blindées pour attaquer des véhicules plus légers et de plus petite taille. Manœuvré par un équipage composé de trois membres, l'engin est plutôt rapide et lesté pour un véhicule de combat blindé, et complète à merveille ses cousins 1-M et 1-H.

L'armement de base du 1-L se compose d'un canon blaster léger monté sur une tourelle située à la poupe du véhicule. Contrôlée par l'artilleur, cette arme dispose d'une portée et d'une force de frappe remarquables. Elle permet à un escadron de tanks à répulsion légers de se débarrasser facilement de véhicules blindés ennemis. Malgré son faible blindage, la configuration de la coque du 1-L lui permet de repousser les tirs de blaster ou d'artillerie et procure une assez bonne protection à l'équipage. De plus, le tank bénéficie d'une bonne isolation contre la chaleur, le froid, les radiations, les agents chimiques et biologiques. Une fois l'engin fermé hermétiquement, l'équipage est protégé des contaminations étrangères et le système de survie du tank peut fournir de l'air frais et de l'eau pendant 72 heures.

DEF	AV	BAB	TRI	ARR	BLINDAGE
3	2	+1	0	0	3
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM	
			12	10	

Type de véhicule/Modèle : landspeeder/tank à répulsion 1-L

Constructeur : Ubrikkian

Altitude maximum : 3 mètres

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur, 1 commandant

Charge utile : 12

Passagers : 4

Coût/rareté : 50 000 crédits (I)/5

Emplacements disponibles : 1

Armes : Canon blaster léger monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 4 ; critique 4).

VÉHICULES AÉRIENS

Malgré les nombreuses similitudes entre un véhicule aérien et un vaisseau spatial, les pilotes entraînés à voler dans une atmosphère apprennent un éventail de compétences totalement différentes. Entre les engins rapides et élancés, comme les swoops, et les plus gros, comme les bombardiers, la diversité des véhicules aériens présents sur toutes les planètes de la galaxie est incroyablement vaste. De nombreux agents de la loi devenus pilotes rebelles ont commencé leur carrière aux commandes de swoops ou d'airspeeders.

AIRSPEDER À HAUTE PERFORMANCE SU-40

Si l'AV-21 compte parmi les landspeeders haute performance les plus recherchés de toute la galaxie, le SoroSuub SU-40 est son équivalent aérien. Conçu pour les sports mécaniques, il s'agit d'un airspeeder léger doté d'un long fuselage en forme de flèche, d'ailes courtes et tronquées, ainsi que d'un cockpit biplace bulbeux au verre polarisé. Le cœur du SU-40 est un réacteur ionique à turbobhélices SoroSuub IN-780 équipé d'un turbocompresseur qui alimente une tuyère de poussée à haute précision ainsi que divers propulseurs de contrôle d'attitude disséminés à travers la coque. Presque aussi rapide qu'un chasseur TIE/ln, le SU-40 mise tout sur son réacteur pour privilégier la vitesse pure et la maniabilité au détriment des éléments de confort et de sécurité.

Chaque SU-40 est construit et personnalisé en fonction des spécifications du client, et de ce fait, ces engins sont à la fois rares et extrêmement chers. Convoités par les riches et les puissants, la plupart de ces airspeeders sont vendus dans les Mondes du Noyau et sur Coruscant où ils atteignent des prix exorbitants.

2	5	+2	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
0	-	-	0	0
SEUIL DE DC	SEUIL DE SM			
4	5			

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/SU-40

Constructeur : SoroSuub

Altitude maximum : 100 kilomètres

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 6

Passagers : 1

Coût/rareté : 15 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : aucune.

SWOOP DE COURSE NEBULON-Q

Très apprécié des voyous, des gangs de swoops et des pilotes de course professionnels, le Nebulon-Q de Mobquet est l'un des swoops les plus rapides et les plus puissants sur le marché galactique. Considéré comme une « grosse cylindrée » par les amateurs du genre, il fait partie des trois modèles de la série Nebulon. Plus gros que le R et plus sophistiqué que le S, le Nebulon-Q vise essentiellement les accros à l'adrénaline et les équipes de course de swoops professionnelles. Propulsé par une

version à haut rendement du réacteur AE318 qui alimente deux turbocompresseurs ioniques, le Nebulon-Q se résume essentiellement à un réacteur fixé à une selle. Également pourvu de composants avioniques de haute précision et d'ailerons de contrôle parfaitement conçus, ce petit appareil à l'incroyable agilité développe une vitesse fulgurante en ligne droite.

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

Type de véhicule/Modèle : swoop/Nebulon-Q

Constructeur : Swoops et Speeders Mobquet

Altitude maximum : 350 mètres

Portée des senseurs : aucune

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 3

Passagers : 0

Coût/rareté : 5 500 crédits/5

Emplacements disponibles : 3

Armes : aucune.

BOMBARDIER LOURD PTB-625

Le PTB-625 fait partie des trois engins de combat lourds produits par la coentreprise Incom/SubPro. C'est un vieil airspeeder qui a prouvé sa valeur à de nombreuses reprises durant des décennies de service. Conçu comme bombardier atmosphérique lourd, le PTB-625 a été introduit dans l'arsenal de la Marine Républicaine en 22 avant la bataille de Yavin, en même temps que le chasseur de reconnaissance ARC-170 et le bombardier orbital NTB-630. Le PTB-625, dont le design s'écarte radicalement des autres produits Incom/SubPro, est un énorme airspeeder en forme d'aile, alimenté par six propulseurs ioniques à haute puissance montés sur le bord de fuite du fuselage. Ces airspeeders peuvent transporter un équipage de cinq personnes réparties dans deux étroits compartiments pressurisés, avec juste assez d'espace à chaque poste pour emporter un petit sac et une arme de poing. Une petite zone entre les compartiments contient deux couchettes, un distributeur d'eau et une minuscule cambuse pour les missions à long terme. Les PTB-625 sont aussi équipés de capsules de secours pour chaque membre d'équipage : elles se scellent automatiquement et sont éjectées quand les ordinateurs de vol détectent une collision imminente.

Conçu pour les missions de bombardement stratégique, le PTB-625 dispose d'une énorme soute ventrale modulaire capable de transporter des bombes à protons ou à concussion standard, ou même un lanceur rotatif sophistiqué permettant de tirer des missiles lourds sur une cible située au-delà de la portée visuelle. En plus de ce matériel, le speeder comprend des tourelles et des emplacements fixes pour les auto-blasters et les canons laser légers pour repousser les intercepteurs et les missiles. Même si le PTB-625 est plus lent que ses cousins spatiaux, il reste plus rapide que la plupart des airspeeders de même type et de même fonction. Si sa puissance et son efficacité ne sont pas à remettre en cause, cet airspeeder est considéré comme archaïque aujourd'hui et il est surpassé par les modèles plus

polyvalents, ainsi que par les petits chasseurs d'assaut spécialisés, plus rapides. Cependant, malgré leur âge et leur utilité limitée, de nombreux PTB-625 sont encore employés par l'Alliance Rebelle, qui recourt à leurs services chaque fois qu'une importante puissance de feu est nécessaire pour détruire des installations lourdes et des infrastructures planétaires impériales.



4	2	-2	DEF AV/BÂB/TRI/ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			15	15

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/PTB-625
Constructeur : Incom/SubPro
Altitude maximum : 100 kilomètres
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 2 opérateurs de systèmes d'armement
Charge utile : 100 (sans projectiles)
Passagers : 1
Coût/rareté : 130 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2

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

Autoblasters jumelés ventraux et dorsaux (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique, Jumelé 1) ;

Largueur ventral de bombes à protons ([N.B. : cette arme ne peut être utilisée que contre des cibles au sol] (portée proche ; arc de tir : ventral ; dégâts 7 ; critique 2 ; Brèche 8, Munitions limitées 24, Souffle 7).

PROFILS DE VAISSEAUX

On peut trouver des As dans presque tous les vaisseaux d'une flotte. Depuis les Artilleurs qui manœuvrent les batteries des vaisseaux capitaux jusqu'aux Têtes brûlées aux commandes de petits chasseurs, les As sont au cœur de tous les combats spatiaux.

CHASSEURS ET NAVETTES

Les duels spatiaux qui émaillent les batailles de *Star Wars* sont le domaine de prédilection des As. Pour survivre et s'imposer, ils doivent pouvoir compter sur tous leurs atouts, notamment ceux de leurs chasseurs. Qu'il s'agisse de vieux vaisseaux datant de la Guerre des Clones ou d'appareils uniques et expérimentaux, la flotte de l'Alliance regroupe un vaste arsenal de chasseurs.

CHASSEUR POLYVALENT E-7 E-WING

Produit par FreiTek, une nouvelle branche d'Incom, le chasseur polyvalent E-Wing est le tout nouveau chasseur de l'arsenal de la Rébellion. De taille et d'apparence semblables au T-65, l'E-Wing possède un fuselage long et étroit avec un nez surbaissé. Deux ailerons fixes qui s'étirent en biais, à bâbord et à tribord depuis le ventre de l'appareil, prennent naissance à peu près au niveau du cockpit. Chaque aileron est doté d'un moteur de poussée à fusion J8LF signé FreiTek, similaire au célèbre FTE 4L4 qui alimente l'X-Wing, ainsi que d'un canon laser moyen Taim & Bak IX9. Un troisième IX9 est monté juste au-dessus du cockpit, devant le compartiment sellé réservé au droïde astromech, un emplacement bizarre qui



nécessite que le canon soit déboîté à chaque ouverture de la verrière. L'E-Wing est aussi équipé de deux lance-torpilles à protons nichés dans une baie d'armement modulaire située au milieu du vaisseau, sous son ventre. Les systèmes de contrôle avionique et de tir sont des versions modernes ou des mises à jour de ceux des modèles d'X-Wing existants.

Destiné à devenir un chasseur polyvalent comme l'X-Wing, l'E-Wing est taillé aussi bien pour l'attaque que pour assurer la supériorité spatiale. Le blindage et les boucliers du chasseur rivalisent – voire surpassent – ceux de tous les autres appareils de sa classe, et son arsenal de torpilles et d'armes à énergie lui confère une polyvalence tactique inégalée. Malheureusement, des difficultés d'approvisionnement et une production trop rapide entraînèrent des problèmes sur les premiers groupes d'E-Wing. En quelques mois de service, les nouveaux chasseurs se forgèrent une réputation d'appareils fragiles, nécessitant une maintenance intensive qui leur faisait passer autant de temps à l'atelier qu'en vol. Cependant, au bout du compte, la plupart de ces problèmes furent résolus.

3	5	+1	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
1	-	-	1	3
SEUIL DE DC	SEUIL DE SM			
14	8			

Type de véhicule/Modèle : chasseur/E-Wing

Constructeur : FreiTek

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

Naviordinateur : aucun / emplacement pour droite astromech

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote, 1 astromech

Charge utile : 8

Passagers : 0

Provisions : une semaine

Coût/rareté : 160 000 crédits/8

Emplacements disponibles : 1

Armes : Canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 2) ;

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

BOMBARDIER LOURD TEMPEST H-60

Développé pour la Marine de la République à la fin de la Guerre des Clones, le Tempest de Slayn & Korpil est un chasseur d'attaque lourd désormais peu courant, mais qui jouit d'une bonne réputation. Conçu par l'équipe qui allait donner naissance au B-Wing de l'Alliance Rebelle, il s'agit d'un gros chasseur en forme d'aile et doté d'un certain nombre de caractéristiques uniques. Comme celui de son successeur, le cœur du H-60 est un long fuselage en lame pourvu d'un réacteur à grande poussée qui alimente quatre moteurs ioniques situés au milieu du vaisseau, à son point le plus large. Contrairement aux B-wing

plus modernes et plus sophistiqués, le Tempest dispose de deux cockpits fixés chacun à une extrémité de la coque. Le pilote commande le vaisseau et ses systèmes de vol depuis le cockpit à tribord tandis qu'un ingénieur contrôle tout l'armement depuis celui de bâbord.

Lourdement armé et doté d'une coque renforcée, le Tempest peut encaisser d'énormes dégâts, qu'ils soient dus à l'environnement ou au feu ennemi. À l'origine, l'armement de ce gros chasseur était constitué de divers canons lasers, canons à ions et lanceurs de projectiles associés à un système ventral de largage de bombes. Celui-ci pouvait emporter des bombes guidées et non guidées, et les larguer sur des positions fixes, des blindés, des regroupements d'infanterie ou encore de lents vaisseaux capitaux. Cependant, la production de ce chasseur prometteur fut perturbée par une mauvaise planification et des chamailleries politiques au sein de la Marine Républicaine, si bien qu'elle fut interrompue après la livraison d'une poignée d'escadrons seulement. Pour un prix ridicule, la Rébellion s'appropriâ les rares H-60 qui avaient survécu à l'avènement de l'Empire et pourrissaient dans des casses ou des parcs de vaisseaux d'occasion depuis des décennies. Aujourd'hui, ils servent l'Alliance dans la Bordure Extérieure en compagnie de leurs cadets, les B-Wing.

4	3	-1	DEF. AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
1	-	-	1	4
SEUIL DE DC	SEUIL DE SM			
22	12			

Type de véhicule/Modèle : chasseur/Tempest H-60

Constructeur : Slayn & Korpil

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote, 1 opérateur de systèmes d'armement

Charge utile : 12 (sans projectiles)

Passagers : 0

Provisions : une semaine

Coût/rareté : 172 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

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

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

Lance-torpilles à protons monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Munitions limitées 12, Projectile guidé 2, Souffle 6) ;

Largueur de bombes à protons ventral [N.B. : cette arme ne peut être utilisée que contre des cibles terrestres ou des vaisseaux capitaux] (portée proche ; arc de tir : ventral ; dégâts 7 ; critique 2 ; Brèche 8, Munitions limitées 12, Souffle 7).

CHASSEUR D'ATTAQUE À LONG RAYON D'ACTION BTS-A2 « H-WING »

Succédant au populaire chasseur Y-Wing de Koensayr, le H-Wing BTS-A2 est un chasseur triplace conçu pour les frappes à longue portée et les missions de défense. Le H-Wing ressemble à un Y-Wing encore plus lourdement blindé et armé. Équipé de systèmes avioniques et de tirs modernes, stable et fiable, il est capable de s'attaquer à bien plus gros que lui grâce à un large éventail d'armes énergétiques et de torpilles. Bénéficiant des enseignements tirés du vénérable Y-Wing en matière de production et de longévité, la coque du H-Wing est constituée d'un large fuselage aérodynamique qui se distingue par son double cockpit. Celui de bâbord abrite le pilote du vaisseau tandis que celui de tribord accueille les deux opérateurs d'armement. De plus, un minuscule compartiment pourvu d'une couchette, d'une douche chimique et d'une cloison insonorisée est situé à l'arrière des cockpits pour les longs trajets dans l'hyperespace. Propulsé par une paire de R440 de Koensayr, des turboréacteurs ioniques relativement nouveaux dotés des célèbres évents à ailettes de poussée de la marque, le H-Wing est remarquablement rapide pour un chasseur aussi lourd. D'autres systèmes bien connus des pilotes et techniciens d'Y-Wing sont utilisés dans ce modèle, comme une version améliorée des senseurs Fabritech ANx-Y ainsi que le successeur du système de vol global SubPro NH-7.

Avec son arsenal varié, l'H-Wing est parfaitement adapté à son rôle de chasseur d'attaque. L'arme principale du vaisseau est un canon laser moyen dorsal monté sur une tourelle Tai & Bak KY12, qui lui offre de bonnes chances d'endommager les vaisseaux et les blindages les plus résistants. Les systèmes d'armement secondaires comprennent deux canons ioniques légers jumelés ArMek montés à l'avant et deux lance-torpilles à protons Arakyd. Cet équipement polyvalent, ainsi que ses puissants boucliers, ses systèmes fiables,

sa construction robuste et son grand rayon d'action, font du H-Wing un appareil parfait pour les patrouilles lointaines, les attaques de convois commerciaux et les vols en solo.

Conçu par Koensayr pour remplacer les Y-Wings vieillissants au sein de l'arsenal rebelle et devenir ainsi une alternative aux nouveaux B-Wing, le H-Wing est cependant peu répandu au sein de l'Alliance. Même si de nombreux facteurs peuvent expliquer cette méfiance, la raison principale est que cet engin est un nouveau chasseur de grande taille, cher et complexe, qui tente de se faire une place dans une niche déjà occupée par deux appareils fiables et appréciés, dotés d'une infrastructure d'entretien bien établie. En l'état des choses, les rares H-Wing employés par l'Alliance sont utilisés en tant qu'escortes pour les convois de cargos et comme patrouilleurs dans les systèmes stellaires détenus par la Rébellion.

3	3	-2	REF. AV / RAR / TRI / ARR	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 1	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			15	12

Type de véhicule/Modèle : chasseur/H-Wing BTS-A2

Constructeur : Koensayr

Hyperdrive : Primaire (classe 1), secondaire (aucun)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 2 opérateurs de systèmes d'armement

Charge utile : 15

Passagers : 1

Provisions : un mois

Coût/rareté : 225 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 1

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

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

Lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 12, Projectile guidé 2, Souffle 6).



le Starchaser ne rencontra jamais le succès escompté. Déjà dépassé lors de l'avènement de l'Empire, H-K interrompit la production du malheureux R-41 et le régla aux oubliettes. Aujourd'hui, les rares escadrons de Starchasers opérant au sein de l'Alliance Rebelle sont principalement employés par des cellules à court d'argent, incapables de s'offrir des Y-Wings ou des X-Wings.

3	4	0	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
1	-	-	0	2
SEUIL DE DC	SEUIL DE SM			
6	8			

Type de véhicule/Modèle : chasseur/
Starchaser R41

Constructeur : Hoersch-Kessel Drive, Inc.

Hyperdrive : Primaire (classe 2), secondaire (aucun)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 6

Passagers : 0

Provisions : une semaine

Coût/rareté : 55 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons laser légers montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1) ;

Canons à ions légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; ionique) ;

Lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 3, Souffle 4).

INTERCEPTEUR R-60 « T-WING »

Rapide et léger, le R60 est le dernier-né de Hoersch-Kessel. Censé concurrencer l'A-Wing, le T-Wing est un intercepteur d'intervention rapide à court rayon d'action, conçu pour opérer près de sa base d'opérations. Avec son fuselage anguleux en forme de trapèze, le T-wing est un petit vaisseau à l'allure agressive. Il est propulsé par trois moteurs ioniques à postcombustion H-K 5J Mk.II : deux sont montés aux extrémités des ailes, tandis que le troisième, installé au sommet de l'aileron dorsal, use d'un système avancé de poussée vectorielle. Si en théorie le T-Wing est capable d'affronter n'importe quel chasseur impérial, il présente en réalité de graves lacunes dans un certain nombre de catégories essentielles.

Même si l'on ne peut pas dire que le T-Wing soit dangereux à piloter, il souffre de l'utilisation de composants bon marché et de piètre qualité, et se trouve accablé de problèmes mineurs mais exaspérants. Les boucliers du chasseur sont trop légers pour le rôle qu'ils sont censés jouer, et manifestent une tendance alarmante à lâcher sous un feu ennemi modéré. Bien que le T-Wing soit équipé d'un hyperdrive, le logiciel de son naviordinateur est obsolète et bourré d'erreurs de codes qui rendent la navigation extrêmement difficile.

STARCHASER R-41

Fabriqué par Hoersch-Kessel Drive au début de la Guerre des Clones pour concurrencer le populaire Z-95 Chasseur de têtes d'Incom/SubPro, le Starchaser R-41 est un vieux chasseur polyvalent, robuste et fiable. Monoplace, il est pourvu d'un fuselage plat et aérodynamique avec un large nez en forme de diamant, ainsi que d'ailes courtes et droites montées vers la poupe, à bâbord et à tribord. Quatre moteurs ioniques à fusion H-K Model 4Yb lui procurent une énorme poussée sans pour autant gêner sa manœuvrabilité, et sa configuration d'usine comprend deux hyperdrives et des naviordinateurs relativement sophistiqués. L'armement standard du R41 est constitué de deux canons laser légers montés au bout des ailes, de canons à ions légers et d'un lanceur de missiles à concussion montés à l'avant. Cet arsenal lui permet d'endommager les vaisseaux et les blindages les plus résistants. Si le Starchaser était très prometteur et affichait de bonnes performances face à son concurrent, le Z-95, un certain nombre de problèmes réels ou ressentis limitèrent l'intérêt du public à l'égard de cette série.

Pour tirer le maximum de poussée des moteurs ioniques 4Yb, les Starchaser étaient légèrement blindés et leur coque avait tendance à se désintégrer sous un tir moyennement nourri. Pénalisés en outre par une manœuvrabilité moyenne et des boucliers de faible puissance, ils étaient considérés comme de véritables cerceaux volants par la plupart de leurs pilotes. En outre, des retards de production provoquèrent une commercialisation bien plus tardive que celle du Chasseur de têtes, lequel bénéficia d'une avance considérable et de premières impressions positives. Ces défauts, ajoutés à la violence de la Guerre des Clones et au chaos entourant la chute de la République Galactique, expliquent pourquoi

Malgré ces défauts, H-K n'a pas ralenti la production de l'appareil et continue de chercher un marché pour son intercepteur au rabais. Alors que le commandement de l'Alliance Rebelle refuse catégoriquement de l'intégrer à sa flotte, une poignée d'agents tiers opérant dans les territoires de la Bordure Extérieure ont montré de l'intérêt pour le T-Wing, en raison de son faible coût et des réductions consenties par les commerciaux de H-K sur les pièces et l'entretien.

3	6	-1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			8	7

Type de véhicule/Modèle : chasseur/T-wing R-60

Constructeur : Hoersch-Kessel Drive, Inc.

Hyperdrive : Primaire (classe 3), secondaire (aucun)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 5

Passagers : 0

Provisions : deux jours

Coût/rareté : 95 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 1

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

Lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 2, Projectile guidé 3, Souffle 4).

CHASSEUR POLYVALENT Z-95-AF4-H « 95 LOURD »

Le chasseur Z-95 lourd est le résultat d'un récent programme de modernisation pour les Chasseurs de têtes servant dans l'Alliance Rebelle. Le projet visait à prolonger le temps de service des Z-95 en effectuant de nombreuses améliorations et révisions afin d'élever ces vieux

chasseurs au niveau des modèles légers modernes. Chacun a été débarrassé de tous ses systèmes, puis entièrement remonté en utilisant des mises à jour quand elles étaient nécessaires et de nouvelles pièces quand elles étaient disponibles. Les quatre faibles moteurs à fission ionique 2a de Incom ont été remplacés par deux moteurs de X-Wing, et un emplacement pour droïde astromech ainsi qu'un hyperdrive ont été ajoutés. Les canons laser légers montés sur l'extrémité de l'aile ont été échangés contre des canons laser moyen T&B Kx5 et le chasseur embarque également un système de lance-missiles à cadence alternée qui permet au pilote de tirer un flot constant de missiles à concussion. Le résultat est un appareil polyvalent, léger, performant, facile à piloter et qui allie vitesse, protection et puissance de feu.

3	4	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 0	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			12	8

Type de véhicule/Modèle : chasseur/Z-95 lourd

Constructeur : Incom/SubPro

Hyperdrive : Primaire (classe 2), secondaire (aucun)

Naviordinateur : aucun - emplacement pour droïde astromech

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote, 1 droïde astromech

Charge utile : 6

Passagers : 0

Provisions : une semaine

Coût/rareté : 85 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 1

Armes : Canons laser légers moyens au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1) ;

Lance-missiles à concussion à cadence alternée montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Munitions limitées 8, Projectile guidé 3, Souffle 4).



INTERCEPTEUR ALPHA-3 NIMBUS « V-WING »

Le vénérable A3-Nimbus fut le principal intercepteur à court rayon d'action de la Marine Républicaine. Produit en grandes quantités par Kuat Systems Engineering, le Nimbus Alpha-A, aussi connu sous le nom de V-Wing, fut commandé par la Marine à la fin de la Guerre des Clones pour remplacer la série vieillissante des intercepteurs Torrent V-19. Plus rapides et légers que les chasseurs ARC-170, les V-Wing n'étaient pas simplement véloce et agiles, mais aussi remarquablement robustes pour des appareils de ce gabarit. Par son aspect et ses performances, l'engin rappelle l'intercepteur léger KSE Delta-7, avec un cockpit monoplace dorsal situé loin à l'arrière de la large coque biseautée du vaisseau. Ses ailes à géométrie variable en forme de lames sont montées sur des plateformes rotatives et se combinent à des propulseurs directionnels avancés pour procurer au V-Wing une incroyable manœuvrabilité. Incapable de sauter dans l'hyperespace, il emporte néanmoins un droïde astromech, le Q7, afin de contrôler les systèmes et d'effectuer de menues réparations en vol.

Dotés d'un blindage très léger, les intercepteurs V-Wing n'en sont pas moins des chasseurs robustes, pourvus d'une coque solide et de systèmes d'alimentation bien conçus, capables de résister aux pires épreuves. Propulsé par une paire des premiers modèles de moteurs ioniques KSE à forte poussée, ils sont presque aussi rapides et agiles qu'un chasseur TIE moderne. Les V-Wing continuèrent d'être employés par la Marine de la République jusqu'à la fin de la Guerre des Clones, puis par la Marine Impériale pendant quelque temps. Cependant, les nouveaux chasseurs TIE firent bientôt leur apparition et la flotte entière de V-Wing fut mise au rebut ou vendue au rabais.

3	4	+2	DEF. AV. / RAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			10	8

Type de véhicule/Modèle : chasseur/A3-Nimbus

Constructeur : Kuat Systems Engineering

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun - emplacement de droïde astromech

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote, 1 droïde astromech

Charge utile : 5

Passagers : 0

Provisions : un jour

Coût/rareté : 70 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons laser légers jumelés montés sur les ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3) ;

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

ANNEAU D'HYPERPROPULSION SYLIURE-45

Fabriqué par TransGalMeg en association avec KSE, le Syliure-45 est un traineau hyperspatial à rayon d'action moyen conçu pour les intercepteurs Actis Éta-2 et Nimbus Alpha-3. Successeur du Syliure-31 utilisé par la génération précédente de chasseurs Delta, le 45 est un modèle relativement simple comprenant six moteurs ioniques puissants et un hyperdrive Mk.II Jumpmaster Classe 1. Associés à un petit naviordinateur efficace, ces anneaux offrent une capacité de saut respectable aux chasseurs qui les utilisent. Cet équipement est généralement placé en orbite au-dessus de mondes dotés d'escadrons de chasseurs Alpha, Delta et Éta. Aujourd'hui, alors que les appareils pour lesquels ils ont été conçus ont depuis longtemps été mis au rebut, il reste possible de trouver des anneaux encore fonctionnels en attente au-dessus de certains mondes de la Bordure Extérieure.

CHASSEUR TIE/AG « AGRESSOR »

Déployé dans la Marine Impériale juste avant la Bataille de Yavin, le TIE/ag Agressor est un chasseur d'attaque moyen appartenant à la dernière génération de TIE avancés. Développé pour faire face à la forte hausse de la circulation (légale ou non) des marchandises pour le compte l'Alliance, l'Agressor est un chasseur d'attaque rapide lourdement armé et particulièrement adapté aux patrouilles et aux assauts contre les cargos légers. Plus long qu'un TIE/In normal, cet appareil est un chasseur biplace comportant quelques éléments communs à toutes les séries de TIE, comme l'absence de bouclier ou d'hyperdrive, les moteurs ioniques jumelés, le module de commandement sphérique et les larges ailes à capteurs solaires. Contrairement au TIE/In, l'Agressor dispose d'une coque allongée munie d'une tourelle laser dorsale manœuvrée par un artilleur, et qui constitue l'arme principale de ce chasseur. Pour compléter l'armement impressionnant de l'appareil, deux canons laser moyens sont montés sur des emplacements extérieurs en dessous des capteurs solaires.

Même si l'Agressor n'est employé par les Impériaux que depuis peu, ce nouveau chasseur est déjà considéré comme fiable, facile à piloter et redoutable au combat. Piloté uniquement par des soldats expérimentés ayant au moins le grade de lieutenant, il remplit parfaitement son rôle en alliant vitesse et manœuvrabilité à une force de frappe remarquable. Ceci, bien sûr, au grand dam des pilotes de chasseurs et des capitaines de cargos rebelles qui ont eu la malchance d'avoir affaire à un escadron d'Agressor.



CHASSEUR POLYVALENT TIE/HU « HUNTER »

3	4	+1	0	-	-	0	3
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV.	DEF. BAB.	DEF. TRI.	DEF. ARR.	BLINDAGE
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM
			10				8

Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE
Constructeur : Système de Flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 opérateur de systèmes d'armement
Charge utile : 7
Passagers : 0
Provisions : une semaine
Coût/rareté : 75 000 crédits (I)/9
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canons laser légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : bâbord, tribord, arrière ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1) ;
 Canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Après le désastre de Yavin qui culmina avec la destruction de l'Étoile de la Mort, la Marine Impériale prit conscience de la gravité de la situation et en vint à deux conclusions majeures : la première était que l'Alliance ne se résument plus à un méli-mélo de bons samaritains et d'agitateurs révolutionnaires qu'on pouvait mépriser ou intimider à volonté. La deuxième, et la plus évidente, était que l'Empire avait besoin de chasseurs bien plus efficaces et plus puissants que les TIE/ln pour contrer les redoutables X-Wings. Le premier problème fut réglé assez facilement en opérant quelques changements dans l'organisation et le déploiement des forces impériales, et le deuxième grâce au développement du TIE/hu « Hunter ».

Combinant les points forts du TIE/ln, du TIE/ad et du TIE/hu, le TIE Hunter est le premier chasseur véritablement polyvalent à avoir servi au sein de la Marine Impériale. Grâce aux données collectées au fil d'innombrables affrontements avec les chasseurs de l'Alliance, Sienar conçut un tout nouvel appareil doté de systèmes internes, de boucliers et de systèmes de survie plus robustes. L'engin est aussi doté d'un hyperdrive et d'un

assortiment varié d'armes à énergie et de lance-missiles. Après des premiers tests très concluants, l'amirauté décida d'affecter ces redoutables nouveaux chasseurs aux unités de Stormcommandos impériaux.

Au premier regard, les TIE Hunter ressemblent fortement aux intercepteurs TIE. Ils sont pourvus de quatre ailes à capteurs solaires en forme de dague dotées de canons lasers et de la fameuse cabine de pilotage sphérique des séries TIE. À y regarder de plus près, on s'aperçoit que les capteurs solaires sont en fait des ailerons S à géométrie variable quasiment identiques à ceux du X-Wing. Armé de quatre canons laser moyens jumelés, de deux canons ioniques et de deux lance-torpilles à protons, le Hunter est un ennemi à la hauteur de n'importe quel chasseur de l'arsenal de l'Alliance, y compris le T-65 d'Incom. Heureusement, du moins pour les Rebelles, la production de ce modèle n'en est encore qu'à ses débuts, et bâtir des escadrons prend plus de temps que la Marine Impériale ne le souhaiterait.

3	5	+2	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GARANT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			9	12

Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE

Constructeur : Système de Flotte Sienar

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

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 6

Passagers : 0

Provisions : une semaine

Coût/rareté : 275 000 crédits (I)/9

Emplacements disponibles : 0

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

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

Lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 4, Projectile guidé 2, Souffle 6).

CHASSEUR TIE/IT « INTERDICTOR »

Autre variante de la série des TIE avancés développée au lendemain de la victoire éblouissante de l'Alliance dans l'orbite de Yavin, le TIE Interdictor est un bombardier lourd utilisé pour pilonner des zones inaccessibles à des destroyers stellaires. Reprenant le modèle du bombardier tactique TIE/sa, le TIE/it peut contenir quatre fois plus de projectiles que son prédécesseur. Capables de larguer leurs bombes sous le feu ennemi, les TIE Interdictor se sont avérés indispensables à la Marine Impériale par leur capacité à traquer et à écraser les bases rebelles qui se multiplient à travers la galaxie.

Compte tenu du prix des systèmes d'armement embarqués et de la perte de manœuvrabilité due au poids de leur chargement, les TIE Interdictor sont plus lourdement blindés que les autres TIE. Dépourvus d'hyperdrive,

ils possèdent des systèmes de boucliers pour s'assurer que leurs charges atteignent bien leur destination. Leur armement est constitué des habituels canons laser légers montés à l'avant, ainsi que de deux batteries de lanceurs jumelés pouvant tirer soit des torpilles à protons, soit des missiles à concussion (en fonction de la mission). De plus, le TIE Interdictor est équipé du même système de largage de bombes que son aîné le bombardier TIE, mais en deux exemplaires jumelés pour infliger un maximum de dégâts à ses cibles.

3	4	-2	DEF AV / BAB / TRI / ARR	BLINDAGE
GARANT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			18	12

Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE

Constructeur : Système de Flotte Sienar

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 10

Passagers : 0

Provisions : deux jours

Coût/rareté : 253 000 crédits (I)/7

Emplacements disponibles : 0

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

Lanceurs montés à l'avant tirant soit des missiles à concussion (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 3, Munitions limitées 12, Projectile guidé 3, Souffle 4) soit des torpilles à protons (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Jumelé 3, Munitions limitées 12, Projectile guidé 2, Souffle 6) ;

Largueur ventral de bombes à protons [N.B. : cette arme ne peut être utilisée que contre des cibles terrestres] (portée proche ; arc de tir : ventral ; dégâts 7 ; critique 2 ; Brèche 8, Jumelé 1 ; Munitions limitées 16, Souffle 7).

CHASSEUR FURTIF POLYVALENT TIE/FA « FANTÔME »

Peut-être la nouvelle variante la plus terrifiante et la plus dangereuse de la série TIE, le TIE/ fa est le premier chasseur furtif déployé par la Marine Impériale. Produit en quantités limitées en raison du coût et de la complexité de ses systèmes, et uniquement confié aux pilotes les plus expérimentés pour ces mêmes raisons, le TIE Fantôme est un chasseur d'assaut V38 ayant subi de lourdes modifications et doté d'une capacité de furtivité inégalée. Redoutable d'aspect, le Fantôme s'écarte radicalement du design des séries TIE standards. Le cockpit est un cône tronqué similaire à ceux des cargos YT de la CTC, relié à une coque blindée triangulaire abritant les moteurs, les générateurs et les systèmes de furtivité du vaisseau. Trois capteurs solaires similaires à ceux d'un Intercepteur TIE sont disposés autour du fuselage d'une manière évoquant la navette utilitaire de classe *Lambda*.



Lourdement armé, le Fantôme est doté de cinq canons laser légers jumelés montés à l'avant (trois au bout des ailes et deux sous le cockpit). En outre, il est équipé de systèmes de survie, d'un hyperdrive, de boucliers et de nombreux autres éléments indisponibles sur d'autres variantes de TIE, ce qui peut paraître étonnant vu la doctrine de la Marine Impériale et la valeur qu'elle accorde à ses pilotes. Mais le plus surprenant reste le générateur d'occultation aux cristaux de stygium, une technologie redécouverte il y a peu.

Prohibées par la République Galactique quelques décennies avant l'avènement de l'Empire, la production et l'utilisation de générateurs d'occultation utilisant les cristaux de stygium d'Aeten II étaient durement sanctionnées par les autorités. Avec la chute de la République et l'avènement de l'Empire, l'interdiction tomba en désuétude en même temps que l'intérêt pour les technologies d'invisibilité. Cependant, après la bataille de Yavin, l'Empire commença à exhumier d'anciens modèles de vaisseaux et à les analyser pour essayer de trouver des technologies utiles. Au cours de cette quête majoritairement vaine, les ingénieurs de Sienar redécouvrirent les plans d'un générateur d'occultation miniaturisé aux cristaux de stygium qui pouvait être monté dans un chasseur ou une navette, et s'employèrent aussitôt à perfectionner ce dispositif. Seule une poignée de TIE Fantômes est actuellement en service, et même si personne ne sait exactement où les appareils sont stationnés ni qui les emploie, la Rébellion en a conclu

GÉNÉRATEUR D'OCCULTATION

Le générateur d'occultation au Stygium Mk. III de SFS est le premier dispositif d'invisibilité à fonctionner sur un chasseur. Grâce à des cristaux de stygium placés dans un réacteur à haute énergie, cet engin peut dissimuler un appareil presque intégralement et le rendre indétectable par des senseurs ou à l'œil nu. Seule une légère déformation demeure à l'endroit où se trouve le vaisseau dissimulé, un signe révélateur extrêmement difficile à repérer dans le noir profond de l'espace.

Activer le générateur d'occultation sur un TIE Fantôme s'opère au prix d'une action. Une fois activé, le vaisseau est indétectable. De ce fait, toute personne tentant de le repérer doit effectuer un **test de Perception ou de Vigilance Intimidant** (◇◇◇◇). Une fois l'appareil détecté, considérez que son gabarit est égal à 0 contre toute attaque qui le vise tant que le générateur d'occultation est activé.

Utiliser le générateur d'occultation entraîne de lourdes conséquences pour le TIE Fantôme. Tant qu'il demeure actif, le vaisseau voit sa vitesse réduite de 3. De plus, le pilote ne peut utiliser ni scanner, ni comm, ni arme. Il peut désactiver le générateur au prix d'une manœuvre.

qu'en dépit de leur éventuelle dangerosité, ces chasseurs faisaient courir moins de risque à l'Alliance que d'autres menaces impériales plus immédiates.

3	5	+2	DET. AV. / BAR. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			8	10

Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE

Constructeur : Système de Flotte Sienar

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

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/artilleur

Charge utile : 8

Passagers : 0

Provisions : deux semaines

Coût/rareté : 365 000 crédits (I)/9

Emplacements disponibles : 0

Armes : Canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 4)

VAISSEAUX DE GUERRE

TRANSPORT D'ESCORTE DE CLASSE TON-FALK

Avant la bataille de Ton-Falk, la Marine Impériale ne voyait guère d'intérêt à aligner un porte-chasseurs spécialisé. D'ailleurs, selon sa doctrine militaire, les chasseurs étaient considérés comme accessoires et non comme un moyen de projeter la force de l'Empire à travers la galaxie. La Marine se contentait donc d'employer des vaisseaux massifs, comme le destroyer stellaire de classe Victoire, et d'agiter la menace d'une force écrasante, n'utilisant les chasseurs que pour protéger ses gros vaisseaux ou pour patrouiller. Cette situation perdura jusqu'au jour où toute une flotte impériale fut anéantie par une poignée de chasseurs rebelles au-dessus de Ton-Falk.

Semblables aux super porte-conteneurs de Kuat, les transports de classe Ton-Falk sont de gros vaisseaux carrés, lourds, aux angles doux, et munis d'un aileron allongé qui s'étire vers l'arrière au-dessus d'énormes moteurs ioniques. Équipés des dernières nouveautés en matière de contrôle du trafic et de transport de chasseurs, ce sont les plus petits vaisseaux capables de transporter une escadre entière de chasseurs TIE : six escadrons de douze vaisseaux chacun, soit un total de 72 chasseurs de différents modèles, ainsi que l'ensemble de leurs pilotes, des équipes d'entretien et des techniciens. Du fait de leur armement léger pour des vaisseaux capitaux et de la nature de leur mission, ces appareils sont généralement accompagnés d'une flottille de corvettes, de frégates et de canonnières qui lui fournissent des tirs d'appui et le protègent pendant ses opérations. Son puissant naviordinateur et son hyperdrive d'une grande précision lui permettent de surgir au milieu d'un groupe d'appareils ennemis avec ses petits vaisseaux d'escorte, de lâcher rapidement ses chasseurs pendant que les frégates et les canonnières distraient l'ennemi, puis de se replier ailleurs tandis que les chasseurs font voler en éclats la formation ennemie. Cette tactique donne de très bons résultats depuis que la Marine Impériale a commencé à employer la classe Ton-Falk.

7	2	-3	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	2 2 2 2	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			80	60

Type de véhicule/Modèle : transport/Ton-Falk
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 4 000 officiers, pilotes et membres d'équipage
Capacité d'emport de vaisseaux : 72 chasseurs
Capacité d'emport de véhicules : nombreuses navettes, vaisseaux de débarquement et véhicules utilitaires
Charge utile : 9 000
Passagers : 800 soldats
Provisions : un an
Coût/rareté : 3 500 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 3

Armes : Cinq canons laser légers jumelés sur chaque flanc (portée courte ; arc de tir : bâbord et avant ou tribord et avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1) ;

Lanceur d'ogives VL-6 (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Souffle 4, Projectile guidé 4) ;

Quatre émetteurs de rayon tracteur moyens montés sur la coque (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 4).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 1 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

TRANSPORT D'ESCORTE DE CLASSE QUASAR FIRE

À l'origine, les transports d'escorte de l'Alliance Rebelle n'étaient que de modestes vraquiers produits par SoroSuub. Peu engageants, avec une petite passerelle de commandement avant reliée par un grand espar triangulaire et plat à une énorme section porte-conteneurs modulaire, ces vaisseaux étaient conçus pour transporter de lourds chargements sur les principaux axes commerciaux. Les futurs classe *Quasar Fire* furent acquis lors d'une vente aux enchères par un agent rebelle à la recherche d'un moyen simple et rapide pour déployer des chasseurs au combat tout en leur procurant des hangars de maintenance (au lieu que chaque escadron se rende séparément sur le lieu d'un affrontement en espérant arriver en même temps que les autres). Cette poignée de vaisseaux fut envoyée dans un chantier où ils furent totalement démantelés et, au bout de plusieurs mois, transformés en transports de chasseurs spécialisés.

D'une puissance et d'une capacité d'emport comparable à celles de la classe Ton-Falk de la Marine Impériale, ces vaisseaux ont largement amélioré l'efficacité des opérations de l'Alliance. Extrêmement précieux pour la cause rebelle et jalousement gardés par leurs capitaines et équipages, les fragiles transports de classe *Quasar-Fire* sont toujours accompagnés d'une puissante flotte hétéroclite de canonnières et de croiseurs pour les protéger, leur précieuse cargaison de chasseurs et eux. Même si deux des vaisseaux d'origine ont été perdus au combat, de nombreux autres sont toujours en activité, éparpillés à travers la galaxie et déployés dès qu'une grande concentration de chasseurs est demandée en urgence.

6	2	-2	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	2 2 2 1	5
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			62	45

Type de véhicule/Modèle : transport/Quasar Fire
Constructeur : SoroSuub Corporation
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 250 officiers, pilotes et membres d'équipage
Capacité d'emport de vaisseaux : 48 chasseurs

Capacité d'emport de véhicules : nombreuses navettes, vaisseaux de débarquement et véhicules utilitaires

Charge utile : 5 000

Passagers : 150

Provisions : un an

Coût/rareté : 1 750 000 crédits (II)/6

Emplacements disponibles : 4

Armes : Deux batteries de turbolasers légers montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1) ;

Deux rayons tracteurs moyens montés sur la coque (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 4).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 1 : lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

TRANSPORT DE COMBAT DE CLASSE SECUTOR

Le gigantesque transport de combat de classe *Secutor*, qui est peut-être le plus grand transport de chasseurs spécialisé de l'arsenal impérial, est un vieux modèle datant des premiers jours de la Marine Impériale. Ostensiblement membres de la famille des destroyers stellaires, ces vaisseaux longs de plusieurs kilomètres ont plus de points communs avec les premiers transports de classe

Venator de la Marine de la République qu'avec n'importe quel modèle CNK de l'Ère impériale. Comme tous les destroyers stellaires, le *Secutor* possède une coque en pointe de flèche facilement reconnaissable avec deux hangars ventraux béants. Sa particularité demeure la passerelle de commandement montée au milieu du vaisseau (plutôt qu'à l'arrière, à proximité des moteurs ioniques), une caractéristique qui le distingue encore bien plus que sa taille.

Dérivés d'un ancien modèle de croiseur de combat, les *Secutor* sont armés jusqu'aux dents et présentent une grande variété de turbolasers, de canons ioniques lourds, de lance-torpilles et de rayons tracteurs. Ils se révèlent très lourdement blindés et leurs boucliers peuvent facilement encaisser les tirs de toute une flotte. Leurs immenses hangars contiennent deux escadres complètes de chasseurs (soit 144 TIE de tous modèles), ainsi que de nombreuses navettes et de vaisseaux utilitaires. De plus, les *Secutor* transportent la cargaison habituelle de marcheurs, de troopers, de véhicules d'assaut blindés et autres équipements : de quoi assiéger toute une planète. Même s'ils sont relativement rares dans la Marine Impériale moderne, les *Secutor* et leurs flottes d'escorte ont toujours une fâcheuse tendance à apparaître subitement pour semer le chaos sur un monde-forteresse rebelle, ou pour fournir du soutien à une flotte impériale assiégée.

8	2	-4	DEF AV / BÂB / TRI / ARR	3	3	3	2	BLINDAGE	8
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DE	130	SEUIL DE SM	55			



Type de véhicule/Modèle : croiseur/Transport/Secutor
Constructeur : Chantiers navals Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 14)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 40 000 officiers, pilotes et membres d'équipage
Capacité d'emport de vaisseaux : 144 chasseurs
Capacité d'emport de véhicules : nombreuses navettes, vaisseaux de débarquement, véhicules utilitaires, marcheurs des séries TT, et véhicules d'assaut terrestres
Charge utile : 28 000
Passagers : 14 000 hommes de troupe
Provisions : deux ans
Coût/rareté : 200 000 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : Cinq batteries de turbolasers lourds sur chaque flanc (portée longue ; arc de tir : bâbord et avant ou tribord et avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1) ;

Cinq batteries de turbolasers lourds dorsaux (portée longue ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1) ;

Cinq turbolasers légers sur chaque flanc et cinq à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : bâbord, tribord ou avant ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1) ;

Cinq tourelles de canons à ions sur chaque flanc (portée moyenne ; arc de tir : bâbord et avant ou tribord et avant ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique) ;

Cinq batteries ventrales de canons à ions (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1) ;

Huit canons à ions moyens sur chaque flanc (portée courte ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; ionique) ;

Douze rayons tracteurs lourds montés sur la coque (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6)

RÈGLES ADDITIONNELLES

Massif 2 : 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 2.

MODIFICATIONS DE VAISSEAUX ET DE VÉHICULES

La plupart des individus qui gagnent leur vie derrière un volant ou dans un cockpit modifient leur véhicule préféré à la fois pour le personnaliser et pour améliorer ses performances. Cette section propose une sélection de kits communément installés par les pilotes militaires professionnels.

EMPLACEMENT POUR DROÏDE ASTROMECH

On trouve généralement des emplacements de droïdes astromechs sur des chasseurs, des navettes, et quelques airspeeders. Ils permettent à des droïdes comme ceux de la série R d'Industrial Automaton d'accéder aux divers systèmes du vaisseau grâce à leur interface Scomp. Niché dans cet emplacement, le droïde remplit les fonctions de copilote, d'ingénieur et d'opérateur des systèmes de comm et d'armement. Ainsi, il assiste le pilote au combat, surveille les instruments, opère des calculs d'astro-gation, et effectue des réparations en vol. La plupart des vaisseaux ou véhicules peuvent profiter de l'ajout d'un droïde astromech, surtout ceux qui ne bénéficient pas d'un emplacement d'origine. Pour ces derniers, Industrial Automaton vend une version autonome conçue pour être installée dans les vaisseaux qui en sont dépourvus.

Les emplacements d'astromech peuvent être installés sur des vaisseaux ou véhicules d'un gabarit supérieur ou égal à 3. Au terme d'un processus d'installation long et complexe nécessitant de lourdes modifications sur la coque de l'engin et ses systèmes embarqués, l'appareil gagne tous les bénéfices d'un droïde astromech une

fois ce dernier installé dans l'emplacement, depuis un contrôle des dégâts amélioré jusqu'à la capacité d'opérer des calculs de saut dans l'hyperespace. Installé sur un vaisseau plus imposant, ce kit peut nécessiter plusieurs emplacements. Les vaisseaux capitaux disposent souvent d'un hangar capable d'abriter plusieurs astromechs et de systèmes pour les déployer à l'extérieur du navire afin qu'ils puissent procéder à des réparations.

Exemples de modèles disponibles : emplacement d'astromech Mk. I Industrial Automaton

Effet : permet au vaisseau d'être relié à un droïde astromech via son Scomp

Mods possibles : système d'éjection de droïde automatisé [1]

Emplacements nécessaires : 2

Coût : 3 000 crédits

TABLE 2-6 : KITS

Kit	Prix	Rareté	Emp.
Bélier	6 500	3	2
Circuits renforcés	4 500	5	2
Circuits asservis	10 000	2	1
Contremesures physiques	2 200	4	1
Emplacement pour droïde astromech	3 000	5	2
Lanceur de mines gravifique	3 500	6	1
Renfort de coque/quille	2 500	4	2

LANCEUR DE MINES GRAVIFIQUES

Les mines gravifiques sont de petits engins anti-véhicules produits par un certain nombre de fabricants d'armes. Si chaque marque utilise sa propre technologie, les dispositifs de lancement ont plusieurs points communs. La taille des mines peut aller de celle d'un datapad à environ un mètre de diamètre selon l'utilisation prévue, et elles renferment un générateur avancé de puits de gravité. Une fois déployées, les mines gravifiques créent un champ de forte gravité capable de réduire la puissance des propulseurs à répulsion, voire de les désactiver totalement et d'arrêter net un speeder. Si elles sont souvent employées dans les installations militaires pour restreindre l'accès des zones sensibles ou pour créer des couloirs de tir destinés à accueillir des emplacements d'armes, elles peuvent aussi être utilisées pour des opérations de sabotage, ou pour tendre des pièges aux vaisseaux ou aux airspeeders. Un lanceur de mines gravifiques ressemble à une simple boîte. Monté sur un landspeeder, il permet à son équipage de créer un champ de mines avec une relative facilité.

Le personnage pilotant ou manipulant les armes d'un véhicule équipé d'un lanceur de mines gravifiques peut déposer une mine au sol, n'importe où à portée proche du véhicule, au prix d'une action. Une fois déployée, la mine se fixe à tout vaisseau ou véhicule à répulsion se trouvant à portée. Une mine fixée à un véhicule utilisant la compétence Pilotage (planétaire) réduit sa vitesse de 1. Il en faut deux pour obtenir le même effet sur un vaisseau utilisant la compétence Pilotage (espace). Pour se débarrasser d'une mine, le personnage doit effectuer un **test de Mécanique Moyen** (◆◆).

Exemples de modèles disponibles : générateur de gravité à impulsion UltraMass SoroSuub X80a, mines à puits de microgravité Taim & Bak modèle 19

Effet : permet au véhicule de déployer des mines gravifiques n'importe où au sol, à proximité du véhicule

Mods possibles : augmente la portée de déploiement jusqu'à courte [1]

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 3 500 crédits

CIRCUITS RENFORCÉS

Les tensions imposées au système électrique d'un vaisseau ou d'un véhicule, qu'elles proviennent des équipements reliés ou de l'usure quotidienne, sont énormes. Tout ce qui puise dans l'énergie d'un réacteur, depuis le chargeur du datapad du pilote jusqu'aux systèmes d'armement embarqués, exerce des contraintes sur chaque câble, chaque disjoncteur, chaque jeu de barres entre le système et la source d'alimentation. Les circuits renforcés englobent une large gamme de matériel de transmission électrique qui, une fois installé, améliore le système électrique d'un vaisseau ou d'un véhicule et lui permettent de supporter des charges plus intenses que la normale.

Exemples de modèles disponibles : bus d'alimentation diélectrique à haute résistance Santhe/Sienar modèle 30, disjoncteurs triphasés thermomagnétiques Fabritech, Module de commutation hybride SF/6 de la Corporation Technique Corellienne

Effet : augmente le seuil de stress mécanique de 2 points

Mods possibles : augmente le seuil de stress mécanique d'un point [2]

Emplacements nécessaires : 2

Coût : 4 500 crédits

RENFORT DE COQUE/QUILLE

Même les vaisseaux bon marché et les moins fiables sont des appareils résistants, conçus pour supporter les mauvais traitements provoqués par des décennies de voyages spatiaux. Renforcer la coque ou la quille est un moyen facile d'accroître la longévité d'un véhicule ou d'un vaisseau. Les très vieux appareils, comme la plupart de ceux déployés par l'Alliance Rebelle, peuvent bénéficier d'une nouvelle jeunesse si l'on consolide les éléments endommagés ou vieillissants, et si l'on ajoute des supports à des endroits stratégiques.

Exemples de modèles disponibles : divers modèles

Effet : augmente le seuil de dégâts de coques de deux points

Mods possibles : augmente le seuil de dégâts de coques de deux points [2]

Emplacements nécessaires : 2

Coût : 2 500 crédits par point de gabarit

CONTREMESURES PHYSIQUES

Comme les contremesures électroniques, les contremesures physiques sont conçues pour dérouter les scanners et rendre les vaisseaux ou les véhicules plus difficiles à toucher. Alors que les contremesures électroniques affectent les senseurs des vaisseaux et véhicules ennemis, les contremesures physiques sont spécifiquement conçues pour aider l'appareil à esquiver les missiles ou les torpilles. Elles se présentent sous trois formes : paillettes, balises thermiques et capsules de missiles anti-ogive. Les paillettes sont des petits bandeaux en alliage à haute réflexion réunis dans un tube doté d'une charge explosive. Après la détonation, le tube crée un nuage de paillettes étincelantes qui brouille les systèmes de détection et déroutent les missiles guidés les plus basiques. Les balises thermiques sont déployées en groupe grâce à des lanceurs spéciaux et consistent en de petits engins qui reproduisent la chaleur des moteurs d'un vaisseau ou d'un véhicule, de manière à duper les missiles ennemis pour qu'ils les suivent plutôt que leur cible d'origine. Les capsules anti-ogives sont semblables aux balises, mais elles tirent un bouquet de petits missiles à faible intensité conçus pour intercepter et détruire les projectiles ennemis.

Même si tout vaisseau équipé de contremesures physiques en transporte assez pour survivre à la plupart des rencontres, s'engager dans un combat de longue haleine peut rapidement épuiser le stock. Le Maître du Jeu peut dépenser ☹ ☹ ou ☹ sur les tests d'Artillerie effectués au moyen de missiles, de roquettes ou de torpilles visant le vaisseau pour faire en sorte que le lanceur tombe à court de leurres et soit inutilisable jusqu'à la fin de la rencontre.

Exemples de modèles disponibles : pack de micro-missiles anti-ogives A4M « Poivrière » de Loronar Défense, Distributeur de paillettes XM-130 de Oriolanis Defense System, Distributeur de balises thermiques MJU-9G « Phénix » de Conner Ship.

VITESSE D'ÉPERONNAGE !

Percuter un autre vaisseau ou véhicule dans le feu de l'action peut s'avérer aussi difficile que dangereux. Si un personnage souhaite emboutir un autre appareil à proximité, il peut le faire au prix d'une action et d'un test de Pilotage réussi. La difficulté de ce test est déterminée de la même manière que l'action Prendre l'avantage (voir la table 7-3, page 248 du Livre des règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**). En cas de réussite, les effets de la collision suivent les règles décrites page 256 du même ouvrage.

Effet : ajoute ■ à tous les tests d'Artillerie effectués à l'aide de missiles, de roquettes ou de torpilles visant le vaisseau.

Mods possibles : ajoute ■ à tous les tests d'Artillerie effectués au moyen de missiles, de roquettes ou de torpilles visant le vaisseau [1]. Augmente de 1 dé la difficulté des tests déclenchés par l'attribut Projectile guidé [1].

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 2 200 crédits

BÉLIER

En temps normal, les collisions avec d'autres vaisseaux, véhicules ou obstacles doivent être évitées à tout prix. Cependant, il peut arriver qu'une situation désespérée nécessite des mesures désespérées et qu'un pilote doive se servir de son véhicule lui-même comme d'une arme. Il existe plusieurs accessoires commercialisés par les plus grands constructeurs afin de protéger et renforcer la proue ou la poupe. Les barres banthas, les garde-boues à profil plongeant surnommés « absorbeurs » et les blindages de coques renforcés ne sont que quelques exemples de l'offre très vaste en matière de protection de véhicule.

Exemples de modèles disponibles : divers modèles

Effet : augmente de 2 la défense du vaisseau ou du véhicule lorsqu'il provoque une collision.

Mods possibles : augmente de 1 la défense du vaisseau ou du véhicule lorsqu'il provoque une collision [2].

Emplacements nécessaires : 2

Coût : 6 500 crédits

CIRCUITS ASSERVIS

Les circuits asservis utilisent une ancienne technologie perfectionnée il y a des millénaires et qui permet aux propriétaires de vaisseaux de piloter leur appareil ou de faire fonctionner les différents systèmes embarqués à distance. Parfois désignés sous le nom de « Copilote électronique » ou « télépilote », les circuits asservis commandent tous les systèmes d'un vaisseau via un bus central qui peut être activé ou désactivé par commande vocale au moyen d'un dispositif similaire au comlink et appelé « balise d'appel ». Les versions de base permettent d'activer et de désactiver les systèmes d'un vaisseau à distance et d'en interdire l'accès à l'aide d'un code de sécurité. Les versions les plus avancées permettent à l'appareil de se rapprocher de son utilisateur, voire de se défendre d'ellemême en cas d'attaque en chemin. Populaires dans certains milieux, ils suscitent cependant la méfiance de nombreux propriétaires de vaisseaux.

Exemples de modèles disponibles : commande pour vaisseau asservi « Savant » de la Corporation Technique Corellienne, système pour chasseur asservi ST-9X4 « Télépilote » d'Incom

Effet : permet d'activer et de tenir à disposition un vaisseau ou un véhicule, ou de le désactiver et d'en interdire l'accès par commande à distance.

Mods possibles : permet à un véhicule ou à un vaisseau de se déplacer jusqu'à son utilisateur avec un rang dans la compétence de Pilotage appropriée égal à celui de son propriétaire [1]. Permet à un véhicule ou un vaisseau d'utiliser ses systèmes d'armement de façon autonome avec un rang dans la compétence Artillerie compétence égal à celui de son propriétaire [1].

Emplacements nécessaires : 1

Coût : 10 000 crédits







III SORTIES PÉRILLEUSES

*« Mon métier ne comporte qu'un aspect honorable.
Il ne s'agit pas de tuer. Il s'agit de rendre
la galaxie un peu plus vivable. »*

— Wedge Antilles

Selon la rumeur, la vie d'un pilote de chasse est une succession de longues périodes d'ennui interrompues par de brefs moments d'action intense et spectaculaire. Peu importe que ce soit vrai ou pas : pour le Maître du Jeu, le défi consiste à intégrer les As dans le déroulement de l'histoire plutôt que de les laisser se languir en attendant le prochain combat spatial. Bien entendu, un As se démarque dans une campagne de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** dès que les tirs commencent à fuser. Après tout, les personnages joueurs issus de cette carrière ne donnent le meilleur d'eux-mêmes qu'aux commandes de leur appareil ou sur leur monture, véritable extension de leur corps.

Ce chapitre fournit au MJ une aide précieuse pour intégrer les As dans ses aventures, pour concevoir des rencontres qui font la part belle aux différentes spécialités, et enfin, pour s'assurer que ces PJ participent autant à l'aventure que le reste de l'équipe. De plus, il développe certaines règles particulièrement utiles pour les As, depuis la coopération avec un droïde astromech jusqu'à la monte des animaux emblématiques de l'univers de *Star Wars* (le profil de certaines de ces créatures est d'ailleurs détaillé dans la section dédiée). Enfin, le chapitre comprend des suggestions de mission, des idées de campagne ainsi que des récompenses liées aux spécialités de la carrière d'As.

INTÉGRER LES AS

On trouve des As dans toutes les branches de l'Alliance, tant civiles que militaires. Même si leurs compétences de carrière les dirigent naturellement vers des rôles de combattants, le MJ devrait se garder de limiter les joueurs à cette vocation. Évidemment, ceux qui rejoignent l'armée de l'Alliance sacrifient une part de leur liberté dans l'espoir que d'autres soient un jour délivrés

du joug de l'Empire. Quant à ceux qui œuvrent pour les agences civiles rebelles, ils ont bien souvent consenti à des sacrifices dignes de n'importe quel gradé.

Pour le MJ, les exemples suivants sont autant d'idées pour intégrer les As dans une campagne de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, indépendamment du style de jeu et de l'objectif de l'histoire.

SUIVRE LES ORDRES : L'ARMÉE DE L'ALLIANCE

Lors du développement d'une campagne sur un fond militaire, le MJ peut aisément faire en sorte que la plupart des PJ (voire tous) soient engagés dans la même arme. Au sein d'une équipe, les spécialités des As se révèlent bien utiles pour déterminer quelle branche de l'armée de l'Alliance est la plus pertinente pour l'ensemble du groupe. L'encadré de la page 395 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** fournit d'excellentes suggestions quant à la raison d'être et au fonctionnement d'une équipe sur le long terme. Voici quelques idées concrètes pour inclure les différentes spécialités d'As dans l'organisation de l'Alliance Rebelle, et pour intégrer les PJ dans une campagne de style militaire :

- Les **Pilotes** et les **Têtes Brûlées** de l'Alliance relèvent le plus souvent du commandement de la Chasse. Le MJ peut affecter ces personnages à une équipe préexistante en tant qu'escorte à bord d'un vaisseau séparé ou en tant qu'équipage sur le vaisseau commun. Les Pilotes peuvent aussi appartenir à la Marine et servir sur les précieux vaisseaux capitaux, au front. Ce dernier cas est plus rare, mais il reste envisageable si la campagne du MJ se concentre sur les opérations d'un vaisseau capital.
- Les **Artilleurs** sont les As les plus courants dans les forces armées de l'Alliance, capables d'endosser n'importe quel rôle dès qu'un armement lourd entre en jeu. Ainsi, le MJ peut intégrer un Artilleur au groupe en l'affectant à la branche de l'armée dont font partie la majorité de ses membres. Si un joueur préfère que son personnage appartienne à une arme séparée, le PJ peut rejoindre l'équipe au titre de spécialiste (à condition que l'histoire s'y prête).
- Les **Bidouilleurs** s'intègrent aisément aux unités qui dépendent des états-majors de l'Armée ou de la Chasse. En effet, leur capacité inégalée à améliorer les machines et à les pousser dans leurs derniers retranchements s'exprime bien mieux à échelle réduite que sur l'ingénierie complexe des ponts surdimensionnés des vaisseaux capitaux. Lors d'une campagne centrée sur les Forces Spéciales ou la Marine, le MJ peut doter l'équipe d'un Bidouilleur transféré depuis son unité originelle. Il pourra ainsi mettre ses capacités au service du groupe à la manière d'un Artilleur, en tant que spécialiste.
- Les **Fonceurs**, experts des véhicules planétaires, trouveront parfaitement leur place dans une équipe centrée sur l'Armée de Terre ou sur les Forces Spéciales. Certains Fonceurs peuvent prendre les commandes d'un airspeeder pour fournir un soutien aérien rapproché. Pour le MJ, intégrer cette spécialisation dans des opérations dominées par la Marine ou la Chasse s'avère plus difficile, dans la mesure où les compétences du Fonceur sont liées aux limites de l'atmosphère planétaire. Si un Fonceur prend part à des opérations de la Marine ou de la Chasse, un escadron d'airspeeders est une affectation toute désignée.

LES AS DANS LES RANGS

Les Pilotes qui démarrent leur carrière dans la chasse de l'Alliance reçoivent le rang d'enseigne, ce qui risque de faire d'eux les plus gradés de l'équipe. En toute logique, les Fonceurs ont probablement un grade plus modeste, particulièrement s'ils assurent un rôle de soutien aérien rapproché. Indépendamment des grades, il existe des rôles spécialisés pour chaque type de personnage, qu'il soit habitué à donner des ordres ou simplement à en recevoir. La page 395 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** fournit de précieux conseils permettant de conserver l'équilibre entre les exigences de la hiérarchie et les nécessités du roleplay au sein de l'équipe.

- Les **Cavaliers**, à l'instar des Fonceurs, peuvent prendre naturellement part à une histoire consacrée aux Forces Spéciales ou à des unités de l'Armée. Au vu des compétences et des talents des Cavaliers, les campagnes mettant en scène ces personnages se déroulent principalement à la surface d'une planète. Dans le cas où la majorité de son équipe est rattachée à une autre arme, le Cavalier s'intégrera plus facilement s'il provient d'une unité des Forces Spéciales.

L'APPEL DE LA LIBERTÉ : LE SERVICE CIVIL

Si leur carrière les incite à exercer une activité militaire, les As n'en sont pas moins présents dans toutes sortes d'entreprises civiles. Le MJ amené à développer une campagne non militaire impliquant cette carrière dispose de nombreux secteurs stratégiques supervisés par le gouvernement civil de l'Alliance, et où les spécialités de la carrière d'As sont très demandées : industrie, ravitaillement et relations diplomatiques en particulier. Plusieurs options s'offrent à lui dans ce cas :

En dehors de l'armée, les **Pilotes** et les **Fonceurs** sont requis pour transporter des informations, des biens et des passagers via les réseaux de communication de l'Alliance. Si le rôle de coursier ne paraît pas particulièrement valorisant pour un pilote de chasse, il s'accompagne néanmoins de complications et d'intrigues bien différentes de celles d'une campagne militaire. Ces éléments constituent des idées d'aventures intéressantes pour le MJ. De la même manière, le transport d'ambassadeurs ou d'agitateurs est un bon prétexte pour intégrer des Pilotes, des Fonceurs ou des **Têtes Brûlées** dans une histoire centrée sur le monde civil. Quant aux **Bidouilleurs** qui ne peuvent s'empêcher de trafiquer leur équipement, ils excellent dans les aventures aux côtés des coursiers. En effet, ils peuvent améliorer la puissance de feu ou la vitesse de l'engin d'un Pilote afin que ce dernier puisse remplir sa mission.

Les capacités des **Cavaliers** pour entraîner et monter la faune indigène se révèlent extrêmement précieuses quand il s'agit de communiquer avec les populations

locales et de participer aux efforts diplomatiques de l'Alliance pour établir des mondes sûrs. L'entraînement à la survie de ces personnages en fait d'excellents guides et escorteurs pour des émissaires peu habitués aux environnements inhospitaliers. Dans le cadre civil, les Cavaliers peuvent intervenir comme éclaireurs non militaires employés pour explorer des zones reculées potentiellement utiles à l'Alliance.

La spécialité la plus délicate à intégrer dans un environnement civil est celle des **Artilleurs**. En raison de l'équipement qu'ils manient, ils ont probablement servi dans une armée, rebelle ou non. Lorsqu'une campagne comprend une opération civile dans une zone à haut risque, le MJ peut inclure des Artilleurs en tant que gardes du corps sous contrat, membres du personnel de sécurité, escorte paramilitaire ou tout autre poste opportun.

CORSAIRE POUR L'ALLIANCE

Un autre moyen pratique pour rassembler un éventail de carrières diverses au service de la cause rebelle consiste à faire travailler les membres de l'équipe en tant que corsaires. De fait, les équipages de cet acabit sont indépendants de la structure de commandement de l'Alliance et ont les coudées franches pour mener à bien leurs opérations, au prix de quelques restrictions. Sous la supervision du ministère du Ravitaillement, la Rébellion recrute des équipages de corsaires et leur fournit une « Lettre de Marque ».

Ce document autorise les équipages à mener des opérations contre les intérêts de l'Empire, de manière indépendante mais pour le compte de l'Alliance. La spécialité des corsaires est de perturber les lignes de ravitaillement impériales, sans oublier de se servir au passage puisque le pillage représente la récompense principale de l'équipage. Bien que 20 à 30 % des biens récupérés durant les raids aillent remplir les coffres de l'Alliance, il s'agit malgré tout d'actes de piraterie. L'État-major et le ministère du Ravitaillement peuvent également recruter des équipages de corsaires pour mener des opérations de contrebande ciblée, ou pour toute autre mission qui pourrait entacher la réputation de l'Alliance. Ces méthodes conviennent particulièrement bien au corsaire, qui peut ainsi servir la cause rebelle, mais risque surtout d'être attiré par les profits alléchants.

Pour un MJ, il s'agit d'un excellent moyen de souder une équipe. Tout comme celles des autres carrières, les spécialités de l'As se retrouvent toutes dans les rangs des corsaires. Pilotes, Têtes Brûlées, Artilleurs et Bidouilleurs constituent tous des atouts considérables pour les équipages indépendants, quand ils ne les dirigent pas tout simplement. Même les Fonceurs et les Cavaliers trouveront leur place parmi les corsaires habitués aux raids planétaires. En outre, une campagne centrée sur les corsaires représente une occasion parfaite pour mélanger des éléments de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** et d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** dans une même histoire. Un équipage au service de l'Alliance pourrait soutenir la cause tout en naviguant dans les bas-fonds de la galaxie. Ceux à qui ce type de travail réussit trouveront cette voie très lucrative, même si elle est loin d'être sans risque.



Bien entendu, l'inconvénient majeur, source intarissable de rebondissements pour l'histoire, est le respect très relatif que l'Alliance témoigne aux corsaires. Il est de notoriété publique que les officiers à la tête de la Flotte Rebelle en ont une piètre opinion et les considèrent comme une bande de contrebandiers et de criminels. Pour certains, les corsaires ne sont rien de plus que des pirates déguisés en agents politiques légitimes et respectables. Cette réputation a un fond de vérité, et ni l'Empire ni plupart des autorités planétaires ne font la distinction entre un corsaire et un pirate. Le MJ trouvera dans les histoires de corsaires maintes possibilités de scénarios sur les thèmes de la rédemption, de la loyauté et de l'honneur.

LES DEVOIRS DE L'AS

Le choix du Devoir d'un PJ ne doit pas être négligé. Qu'un As opère dans le domaine militaire ou civil, son Devoir aidera le MJ à l'intégrer dans l'histoire, sans mentionner qu'il constitue également sa porte d'entrée dans l'Alliance Rebelle. Les joueurs sont libres de choisir parmi les différents types décrits dans la **table 2-3 : Devoir**, page 47 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, ainsi que page 19 du présent ouvrage. Moment important de la création de personnages, le choix du Devoir détermine en grande partie le passé d'un As. Il offre également au MJ des options pour exploiter différents thèmes et inclure le PJ dans sa campagne. La liste qui suit reprend les différents types de Devoir pour les As, et propose quelques idées pour intégrer leurs thèmes à une campagne.

- **Victoire militaire/Supériorité terrestre** : ce Devoir concerne des situations où le mouvement et la disposition de troupes terrestres, toutes tailles confondues, jouent un rôle déterminant. Démontrer sa supériorité par la force des armes, tenir une position clef au sol ou dans l'espace, défendre un point stratégique ou même anticiper les mouvements de troupes ennemies sont autant d'objectifs que le MJ peut proposer afin que l'As accomplisse le Devoir qu'il a choisi.
- **Contre-espionnage** : avec ce type de Devoir, les leurres et les fausses pistes sont élevés au rang d'art. Les personnages qui disposent de la spécialité Bidouilleur peuvent recevoir l'ordre d'améliorer l'efficacité d'un système de brouillage électronique ou la furtivité d'un vaisseau. Les Têtes Brûlées dotées de ce Devoir peuvent mener des raids tapageurs, qui attireront l'attention sur elles tandis que des opérations plus critiques se déroulent en toute discrétion. Les Pilotes et les Fonceurs peuvent recevoir l'ordre de transporter des individus importants dans des zones cruciales et de les en faire sortir dans le plus grand secret. Le MJ peut imaginer toutes sortes de secrets et d'informations que les PJ devront protéger contre diverses menaces.
- **Renseignements** : on retrouve souvent les As liés par ce Devoir au sein des unités chargées de la récolte d'informations. Si les services de renseignement de l'Alliance peuvent être impliqués, chaque

L'ESCADRILLE DE CHASSEURS

La plupart du temps, les joueurs forment une équipe constituée d'une variété de carrières, qui permettent de varier les plaisirs au cours de l'aventure. Si ce cas de figure est le plus courant, il n'est pas impossible que la majorité des membres du groupe choisissent la carrière d'As pour leurs personnages. Fort heureusement, une équipe intégralement constituée d'As fonctionne sans problème : le MJ peut mettre en scène un escadron de chasseurs, éventuellement sous les ordres d'un Commodore ou d'un Chef d'escadron. Les missions seront principalement centrées sur la flotte : les PJ pourront entreprendre des missions de reconnaissance, explorer des voies hyperspatiales secondaires, escorter des vaisseaux ou mener des assauts. De tels groupes seront probablement amenés à passer plus de temps dans un cockpit que les membres des équipes mixtes et le MJ devra certainement concevoir des rencontres où le combat aérien occupe une place prédominante. Vous trouverez à partir de la page 77 plusieurs conseils sur la gestion des combats aériens.

composante de l'armée est susceptible de mener des missions de reconnaissance, que ce soit à la surface d'un monde ou dans l'espace. Les Pilotes peuvent procéder à des survols à haute altitude de cibles stratégiques ; les Bidouilleurs peuvent s'emparer d'atouts technologiques de l'Empire pour les étudier puis les neutraliser ; et même un Cavalier peut mettre en œuvre ses capacités spéciales pour surveiller les mouvements de l'ennemi et évaluer ses effectifs. Un MJ confronté à ce type de Devoir doit fournir aux PJ l'occasion de récolter des informations qui auront une incidence sur le reste de l'histoire, ou qui aideront à mettre au point une nouvelle tactique.

- **Sécurité interne** : ce Devoir est atypique pour un As, quelle que soit sa spécialité. Peut-être a-t-il été trahi par un membre de son escadrille et consacre-t-il ses efforts à s'assurer de la loyauté de ses compagnons Pilotes. Un Bidouilleur lié par ce Devoir peut prendre des précautions toutes particulières pour éviter les sabotages et les pannes. Les Têtes Brûlées peuvent se considérer comme l'ultime exemple de loyauté envers la cause, et interpréter toute remarque vaguement tendancieuse comme une insulte personnelle. Le MJ qui désire se concentrer sur ce Devoir aura pour tâche d'inventer des intrigues sous-jacentes qui permettront aux PJ de découvrir – et de contrer – toute menace de révélation, tout acte de trahison ou de subversion.
- **Secours** : ce Devoir s'accorde avec toutes les spécialités d'As et s'adapte aussi aisément aux groupes militaires que civils. Un PJ lié à ce Devoir protégera instinctivement ses compagnons d'unité ; il leur offrira même une couverture et une diversion pour assurer leur sécurité. Les pilotes seront les

premiers à se porter volontaires en pleine bataille pour retrouver des capsules de survie en perdition. Les Têtes Brûlées prendront d'immenses risques pour empêcher leurs compagnons de tomber au combat, ce qu'ils pourraient regretter par la suite. Les Bidouilleurs se sentiront peut-être obligés de trafiquer et d'améliorer constamment les systèmes de survie d'un vaisseau pour s'assurer que l'équipe revienne en toute sécurité. Les Fonceurs pourront ressentir le besoin irrésistible de s'exposer pour récupérer les Pilotes tombés derrière les lignes ennemies. Le MJ peut se servir de ce Devoir pour faire monter la tension au sein du groupe si le sauvetage d'un seul individu va à l'encontre des paramètres de la mission, ou met en péril l'ensemble des personnages.

- **Soutien politique** : depuis la victoire de Yavin, les pilotes de l'Alliance Rebelle incarnent le talent au combat et la volonté de vaincre de toute l'organisation. Politiquement, ils sont devenus des outils puissants, mais aussi des cibles à abattre pour l'Empire. Une aventure tout entière peut être centrée sur une période durant laquelle des PJ, non contents d'assurer leurs rôles habituels, représentent également un élément clef d'une campagne politique destinée à renforcer le soutien dont bénéficie l'Alliance. Les As qui ont atteint un tel niveau de notoriété devront sans aucun doute se prémunir contre les manœuvres politiques, les tentatives pour entacher leur réputation, voire les tentatives d'assassinat.
- **Recrutement** : à mesure que l'Alliance s'engage dans une stratégie avant tout centrée sur sa flotte, gonfler les rangs des pilotes et des recrues aptes au combat est devenu une véritable priorité. Il est de notoriété publique que les meilleurs pilotes de l'Alliance sont des déserteurs ou ont été débauchés de l'Académie avant leur recrutement par l'Empire. Si on en croit l'avis général, personne n'est plus apte à juger du talent d'un pilote qu'un autre pilote. Le MJ peut donc prévoir des missions au cours desquelles un As cherche et met à l'épreuve de nouveaux talents, ou protège des candidats disposés à rejoindre l'Alliance. Les As qui ont servi l'Empire peuvent vouloir convaincre leurs anciens collègues de changer de camp ou user de leur influence au sein de l'Académie pour recruter de jeunes pilotes.
- **Obtention de ressources** : à première vue, escorter des tankers n'est pas la plus exaltante des missions, mais un As lié à ce type de Devoir n'en remplit pas moins une fonction vitale pour le succès de l'Alliance. Qu'il s'agisse de protéger des lignes de ravitaillement au sol, dans l'air ou dans l'espace, ou encore de servir de leurre contre les attaques de pirates, l'As ne manque pas d'occasions de briller. Assaillir les voies de ravitaillement, civiles comme militaires, est une tactique qui a fait ses preuves, et qui empêche bien souvent l'ennemi de poursuivre ses opérations. Le MJ peut s'inspirer de tous ces éléments pour impliquer des PJ liés à ce Devoir : traquer une corvette impériale insaisissable,

qui vient de découvrir une voie pour transporter sa précieuse cargaison de gaz tibanna, est une idée parmi d'autres.

- **Sabotage** : en fin de compte, le raid audacieux mené contre l'Étoile de la Mort n'était rien d'autre qu'une mission de sabotage durant laquelle les As ont joué un rôle majeur. Les raids aériens, spatiaux et terrestres offrent de nombreuses occasions aux As de perturber, voire de détruire les atouts stratégiques de l'Empire. Les Bidouilleurs apprécient de détourner des appareils inoffensifs pour en faire des explosifs improvisés quand le besoin s'en fait sentir. Pour le MJ, rien de plus simple que de placer une cible prestigieuse à portée des PJ avant de leur offrir la possibilité de la faire sauter (ou du moins, de la mettre hors d'usage).
- **Supériorité aérienne/spatiale** : s'il existe un Devoir créé sur mesure pour les Têtes Brûlées, les Pilotes et les Artilleurs, c'est bien celui-ci. Les As liés à ce Devoir sont presque tous aux ordres du Commandement de la Chasse. Dans ce cas, les rencontres incluront selon toute vraisemblance des combats aériens ; reportez-vous à la page 77 de ce livre pour plus de détails.
- **Technologie** : il va sans dire qu'une histoire centrée sur les derniers développements technologiques est idéale pour lier des personnages à ce type de Devoir. Les As trouveront un intérêt tout particulier à mettre la main sur une technologie dont ils peuvent bénéficier directement. Après tout, chacun sait que l'acquisition de l'Incom T-65 fut l'une des plus grandes aubaines dont profita l'Alliance. Bidouilleurs, Pilotes, Artilleurs, Fonceurs et Têtes Brûlées liés à ce Devoir se réjouiront de faire main basse sur une technologie nouvelle, voire de l'arracher à l'Empire. Pour les Cavaliers, en revanche, la technologie pourra prendre la forme d'espèces indigènes découvertes sur une planète où une base vient d'être installée. Le MJ peut proposer sans hésitation l'acquisition de technologies nouvelles comme objectif aux As.
- **Renfort** : l'Alliance a toujours besoin de bras pour déplacer le ravitaillement là où on en a besoin. Semblable à Obtention de ressources, ce Devoir pousse les personnages à s'assurer que le soutien arrive à bon port. Un MJ peut construire des aventures autour de l'intendance de l'Alliance ou du ministère du Ravitaillement, où l'équipe sera chargée d'assurer une livraison en toute sécurité. Bien entendu, les choses se passent rarement comme prévu.

INCLURE LES ASTROMECHS

Si un As est amené à piloter un chasseur, il y a de grandes chances qu'un droïde astromech l'accompagne ; d'ailleurs, on dit souvent que plus le droïde est performant, plus le pilote se révèle efficace. C'est spécialement vrai à bord des engins qui disposent d'un emplacement dédié et dont le fonctionnement nécessite l'emploi de ce genre de petit droïde robuste. Quoi qu'il en soit, ces unités sont indépendantes du vaisseau auxquelles elles sont raccordées et peuvent donc être des PNJ ou des PJ. Plus que de simples composantes des systèmes de l'appareil, ces droïdes agissent comme de véritables copilotes. Dès lors, les interactions entre l'astromech et le vaisseau (ou son pilote) nécessitent une attention toute particulière. Voici quelques indications relatives à l'emploi des astromechs dans une aventure de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

ASTROGATION

C'est de leur capacité à interagir avec des vaisseaux de toutes tailles que les astromechs tirent leur nom. Ceci dit, ils jouent un rôle particulièrement important à bord des chasseurs pourvus d'emplacements dédiés. Les engins construits dans cette optique ne disposent généralement pas de certains systèmes importants, comme la capacité à naviguer seuls sur les voies hyperspatiales. Selon son modèle, un astromech peut stocker jusqu'à 15 destinations prédéfinies dans ses programmes d'astrogation. Ces itinéraires sont programmés dans la mémoire du droïde avant le début de la mission. S'ils ne le dispensent pas d'effectuer les calculs en fonction de la position actuelle du vaisseau au sein d'un système donné, ces itinéraires intégrés n'en facilitent pas moins les opérations. Lorsqu'il prévoit une course à l'aide d'un itinéraire préprogrammé, le pilote ou le droïde réalise un **test d'Astrogation Simple (-)** avec les **modificateurs appropriés** à la place de la difficulté habituelle. Les complications surgissent lorsque le pilote demande à son copilote mécanique de calculer un itinéraire qui ne fait pas partie des données stockées. Vues les limitations de l'astromech, le pilote et le droïde utilisent donc l'équipement d'observation et les senseurs du vaisseau tout en extrapolant à partir des voies enregistrées. Calculer un itinéraire absent du programme d'astrogation du droïde nécessite un **test d'Astrogation Difficile (◆◆◆)** avant l'ajout de modificateurs (à la place du test Simple).

INITIATIVE

Au cours d'un combat stellaire, un PJ astromech réalise un test d'initiative ordinaire, avant de jouer son tour dans le créneau qui lui est assigné dans l'ordre d'initiative. Lorsque le pilote et l'astromech sont tous deux des PJ et travaillent ensemble sur le même vaisseau, ils peuvent choisir de coordonner leurs actions en prenant des créneaux d'initiative proches.

MANŒUVRES DES ASTROMECHS

Dans l'absolu, un astromech est capable de piloter un vaisseau : il peut exécuter toute manœuvre de pilote si l'occupant du cockpit est incapable de s'en charger ou s'il est occupé. Vous trouverez une liste des manœuvres qu'un astromech peut entreprendre en tant que pilote à partir de la page 245 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. En règle générale, le droïde assiste le pilote du vaisseau. Dans ce cas, les seules manœuvres qu'il peut exécuter en étant connecté sont **Réorienter les boucliers déflecteurs**, décrite page 246, ainsi que la manœuvre individuelle **Assister**, page 214. De plus, les astromechs peuvent réaliser cette nouvelle manœuvre :

REDIRIGER LA PUISSANCE

Manœuvre de pilote : non

Gabarit : 0-3

Vitesse : toutes

Généralement, les moteurs d'un chasseur sont optimisés pour offrir à la fois vitesse et maniabilité. Un astromech peut exécuter une manœuvre destinée à rediriger une partie de la puissance depuis les autres systèmes vers les moteurs. Ce stratagème est utile lorsque la vitesse est préférable à la maniabilité, tout particulièrement pour échapper aux vaisseaux les plus rapides de l'Empire, ou lorsque les moteurs ont été endommagés et qu'un regain de vitesse s'avère nécessaire. Malgré les dangers et la pression qu'elle impose à la mécanique du vaisseau, cette accélération bienvenue peut faire la différence entre la vie et la mort. Lorsqu'un astromech exécute Rediriger la puissance, le vaisseau subit 2 points de stress mécanique et sa vitesse maximale augmente de 1 pendant un nombre de rounds égal à l'Intelligence de l'astromech. Cette manœuvre a néanmoins un inconvénient : la maniabilité du vaisseau est réduite de 2, et le

droïde est incapable d'exécuter **Intensifier le bouclier** au cours du même tour. Note pour les pilotes : cette manœuvre peut être combinée avec le talent Pleins gaz, ce qui permet à un X-Wing de rivaliser pendant un court instant avec un A-Wing pour ce qui est de la vitesse !

Un vaisseau ne peut pas bénéficier simultanément de plusieurs utilisations de Rediriger la puissance.

ACTIONS DES ASTROMECHS

Les astromechs excellent dans l'assistance de pilotes en plein vol. Ils peuvent bien sûr exécuter la manœuvre individuelle **Assister**, mais ils sont également capables d'exécuter des actions spécifiques qui amélioreront considérablement les performances de leurs partenaires de chair et de sang au cœur de la bataille. Dans la mesure où les droïdes astromechs sont doués de conscience, ils répondent rapidement aux commandes verbales et peuvent entreprendre des actions de leur propre initiative. Les pages 246–253 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** décrivent en détail les actions à la portée des pilotes et de leur équipage au milieu d'un combat stellaire. Comme dans le cas des manœuvres, l'astromech peut réaliser une action de pilotage si personne n'est aux commandes, ou si on lui en donne l'ordre. La plupart du temps, il laisse néanmoins le soin de piloter à ses compagnons organiques. Selon le Livre de règles de **L'ÈRE DE**

LA RÉBELLION, un PJ astromech arrimé à un chasseur peut réaliser les actions suivantes :

- Contrôle des dégâts
- Tracer l'itinéraire
- Assister le pilotage
- Réorienter les boucliers déflecteurs
- Scanner l'ennemi
- Contre-mesures

En outre, si un armement est disponible, les PJ astromechs peuvent réaliser des tests d'Artillerie. Les actions additionnelles ci-dessous leur sont réservées :

DANGER IMMÉDIAT !

Un astromech connecté dispose d'un accès direct aux scanners et aux systèmes de visée du chasseur, et peut ainsi identifier rapidement des menaces invisibles pour le pilote : au contraire de ce dernier, le droïde est capable de voir dans toutes les directions à la fois. L'astromech réalise un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) pour identifier des menaces imminentes et en déterminer la priorité. Pour chaque ☆, le vaisseau bénéficie de 1 point de défense supplémentaire sur une zone de défense jusqu'au prochain tour de l'astromech. Un ou plusieurs ■ peuvent être ajoutés aux tests en fonction de l'ampleur de la bataille et du chaos ambiant. Un face-à-face entre deux adversaires n'en nécessitera aucun, tandis qu'un nombre élevé de menaces potentielles dans un combat entre flottes ajoute jusqu'à ■■■■.

PNJ ASTROMECHS

Le fonctionnement d'un PNJ astromech arrimé à un chasseur est légèrement différent de celui de son équivalent PJ. Au lieu de bénéficier de son propre créneau d'initiative, le PNJ intègre ses manœuvres et ses actions au tour du pilote. En pratique, cela revient à réaliser une manœuvre **Assister**, ce qui permet d'ajouter ■ à un test de compétence du pilote par tour. Une fois les dés jetés, le pilote a la possibilité de dépenser ☹☹☹ ou ☹ pour bénéficier des effets des manœuvres et des actions d'astromech de la liste jointe. Si l'action choisie nécessite un test, on considère que le droïde a réussi avec ☆ et aucun ☹ ni ☹.

Exemple : Dryt est aux commandes de son X-Wing au beau milieu d'un combat spatial et R3-L9, un PNJ astromech, est arrimé à son vaisseau. En plein cœur du combat, le pilote est attaqué par deux chasseurs TIE/In. À son tour, après avoir exécuté une **Manœuvre d'évasion**, il tente de **Prendre l'avantage** sur son adversaire. Grâce à R3-L9, son droïde PNJ, Dryt ajoute ■ à sa réserve de dés. Il lance les dés et n'obtient aucun succès, mais un impressionnant ☹☹☹☹☹ ! Dryt choisit de dépenser ☹☹☹ pour bénéficier de la manœuvre **Danger immédiat !**, ce qui augmente sa défense de 1 jusqu'au prochain tour. Il décide ensuite de dépenser les ☹☹ restants de façon plus conventionnelle, en ajoutant ■ à son prochain test de pilotage.

VERROUILLER LA CIBLE

Outre les actions de défense, un astromech peut utiliser les systèmes de visée et les scanners du chasseur pour réaliser un verrouillage de sa cible. Cette action est particulièrement utile pour effectuer un tir crucial. Dans ce cas, le droïde est assigné par le pilote à la gestion des missiles et des torpilles. Pour réaliser cette action, l'astromech désigne une cible, puis réalise un test d'Informatique d'une difficulté déterminée en comparant le gabarit du vaisseau de l'astromech à celui du vaisseau cible (voir **table 7-5 : Comparaison des gabarits** à la page 250 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**). Comme pour **Danger immédiat !**, décrit ci-dessus, ajoutez un nombre de ■ correspondant au chaos ambiant et à la multiplicité des cibles. En cas de réussite, l'action Verrouiller la cible permet d'ajouter ■ aux tests d'Artillerie du pilote contre la cible déclarée, ainsi qu'un ■ supplémentaire pour chaque ☆ ☆ en plus du premier obtenu. Le verrouillage de la cible dure 1 tour, et se prolonge de 1 tour supplémentaire par ☹☹ générés par le test. Chaque ☹ indique le nombre de tours durant lesquels un astromech devra patienter avant de tenter à nouveau de Verrouiller la cible.

LES RENCONTRES : IMPLIQUER LES AS

Avoir un As dans l'équipe signifie qu'il va falloir impliquer son joueur et donc créer des rencontres spécifiques. Les As ne se contentent pas de transporter le groupe d'un point à un autre : c'est lui qui garde la tête froide au poste de contrôle lorsqu'une flotte de destroyers stellaires émerge de l'hyperespace ou quand les négociations ont échoué et que des vagues de stormtroopers menacent de submerger la position de l'équipe. Dans tous ces cas, il est bien utile d'avoir un As aux commandes ! Bien sûr, cette carrière ne se limite pas à conduire le véhicule de repli de l'équipe. Les quelques sections suivantes présentent les points clef que le MJ devrait garder en tête pour développer des rencontres incluant des As.

L'AVENTURE, C'EST LE VOYAGE

Dans les films *Star Wars*, les voyages sans histoire sont représentés par un fondu entre deux plans : l'action saute d'une partie de la galaxie à l'autre ou d'un personnage au suivant. Cet interlude est une astuce qui permet de faire avancer l'intrigue. Néanmoins, lorsqu'un As rejoint le groupe, le MJ doit s'assurer de maintenir un intérêt constant durant toute la partie. Il ne suffit pas de parvenir à destination, il faut également envisager le trajet : comment l'équipe est-elle arrivée là ? Après tout, les personnages de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** ne sont pas de simples négociants qui transportent leurs marchandises, ils s'opposent de toutes leurs forces à l'Empire et à ce qu'il représente. Quelle que soit la tâche à réaliser, l'aventure consiste à atteindre la cible puis à filer sans trop attirer l'attention. Pour un As, cela signifie parfois naviguer aux limites d'une pluie de météorites pour se dissimuler à la vue d'une patrouille impériale, ou braver la pression écrasante d'une géante gazeuse pour mener un raid-surprise sur une exploitation de gaz tibanna. L'action qui se déroule à l'arrivée du groupe sur son objectif n'est pas tout : le voyage peut également rendre l'aventure mémorable.

VISSÉ À LA SELLE

Dès qu'une campagne inclut un As, le groupe n'est jamais bien loin de son moyen de transport. Quelle que soit leur spécialité, les As sont liés à leur véhicule, à leur vaisseau ou à leur animal de monte d'une manière tout à fait unique : ils développent une relation presque symbiotique avec lui. De nombreux pilotes parlent de leur vaisseau comme si celui-ci était doté d'une personnalité propre. Ils accordent une telle confiance à leur véhicule qu'ils peuvent sans hésiter se fier à leur instinct dans le feu de l'action. C'est pourquoi les As se sentent perdus lorsqu'ils sont loin de leur appareil ou de leur monture de prédilection.

Même si l'intrigue entraîne bien souvent les PJ hors de leur zone de confort, le MJ doit veiller à garder la composition de l'équipe à l'esprit. Un Pilote incapable de voler se sentira aussi inutile qu'un Espion qui ne peut pas

fourer en toute discrétion. Idéalement, le MJ peut ponctuer l'aventure de quelques rencontres riches en rebondissements, qui laissent s'exprimer les talents et les capacités des As. Dans la pratique, le MJ devrait s'assurer d'inclure des rencontres basées sur les véhicules au moment de planifier son aventure, ou de préparer une liste d'événements prêts à l'emploi qu'il pourra sortir de son chapeau au moment voulu. Cette dernière astuce est capitale : l'intérêt porté à la session de jeu peut s'étioiler au fur et à mesure, ou les PJ peuvent prendre une décision inattendue. La page 334 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** fournit des conseils pour insérer quelques retournements de situations qui relanceront le moteur de l'aventure. Lors d'une campagne avec des As, le danger inattendu que représente une patrouille de passage ou une soudaine pluie de débris orbitaux peut injecter une tension bienvenue dans la partie. Évitez cependant d'introduire un combat spatial lorsque le seul As de l'équipe est un Fonceur ! Gardez à l'esprit les forces de l'équipe lorsque vous préparez des aventures.

LA CIBLE DANS LE VISEUR : RENCONTRES POUR LES AS

Puisque la majorité des rencontres conçues pour les As incluent des véhicules, il est important que le MJ mène l'aventure d'une main assurée et sache exactement où il veut en venir. Faites autant parler votre imagination durant les rencontres de véhicules que durant les affrontements ordinaires, et encouragez les joueurs à se montrer créatifs dans leurs actions. Une rencontre entre personnages devient beaucoup plus intéressante lorsque les PJ interagissent avec leur environnement, et il en va de même à bord d'un véhicule. Voici quelques conseils pour tenir les joueurs en haleine.

BOUGEZ !

Les manœuvres de vol et de conduite liées à la vitesse d'un vaisseau indiquent le nombre de niveaux de portée que ledit vaisseau peut couvrir durant un tour. Ceci dit, ces manœuvres fonctionnent grosso modo de la même manière que celles des personnages. Ces mouvements permettent de changer de direction, de se réfugier derrière un objet ou d'indiquer où pointent les canons de l'appareil. Si celui-ci tourne le dos à un adversaire, les armes montées à l'avant ne peuvent pas être utilisées, mais le pilote peut engager son airspeeder dans un bosquet d'arbres pour déjouer les plans de ses poursuivants. Dans les faits, cette stratégie est similaire à celle d'un Saboteur qui se précipite à pied dans le dédale de la section d'ingénierie d'un grand vaisseau, louvoyant entre les tuyaux pour semer ses poursuivants et se mettre à couvert. En tant que MJ, donnez l'exemple, tout particulièrement si les joueurs sont novices : décrivez les mouvements des adversaires dans leurs véhicules, même s'ils ne font qu'exécuter une manœuvre de vol ou de

conduite. Cette astuce encouragera les joueurs à décrire leurs propres actions, et éveillera leur intérêt pour le déroulement de la scène.

N'OUBLIEZ PAS LE TERRAIN

À découvert, une fusillade entre personnages n'est pas seulement extrêmement mortelle à court terme ; elle se révèle vite lassante. Il en va de même à bord d'un chasseur ou de tout autre véhicule. Une rencontre, même dans les profondeurs de l'espace, devrait toujours inclure un environnement avec lequel les PJ peuvent interagir. Les espèces de toutes sortes traversent la galaxie depuis des millénaires et l'espace recèle donc maints débris artificiels en plus des dangers naturels. En outre, les joueurs et le MJ pourront utiliser des points de Destin pour ponctuer le vol de quelques surprises liées au terrain. La section **Environnement des combats aériens** à la page 77 reprend quelques exemples que les MJ peuvent inclure dans des contextes variés.

PROPOSEZ TOUJOURS UN OBJECTIF AUX JOUEURS

Les rencontres de combat ne devraient pas se résumer à tenter d'annihiler l'adversaire. Les missions de l'Alliance sont bien souvent des entreprises risquées, menées contre un adversaire supérieur en nombre et à la technologie inégalée. Un escadron d'X-Wings est capable d'éliminer une poignée de chasseurs TIE, mais ceux-ci ont une fâcheuse tendance à revenir en force ! Donner aux PJ un but à atteindre ou un obstacle à surmonter durant une partie de jeu structuré aidera également à déterminer si la mission est réussie ou si elle se solde par un échec. Les objectifs des rencontres centrées sur les As sont bien sûr variés, mais la présence de véhicules permet d'ajouter quelques idées :

- **Fuir** : même si l'efficacité de l'Alliance Rebelle n'est plus à prouver, la puissance de l'Empire n'en reste pas moins écrasante. La fuite repose sur ce postulat : les PJ doivent se mettre en sécurité avant que

ADAPTEZ LES AVENTURES PUBLIÉES

Le MJ est libre d'adapter les aventures déjà publiées pour correspondre aux compétences et aux centres d'intérêt de l'équipe. Par exemple, l'aventure **Le Perlemienne Express** (page 435-456 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**) peut mettre en scène les compétences d'un Cavalier si un container de la cargaison secrète contient des créatures dressées comme des dewbacks ou des narglatchs destinés à une unité de stormtroopers spécialisés. Au fil de l'aventure, les raisons qui poussent le commandement de l'Alliance à affecter un Cavalier à cette mission deviendront plus claires, et les animaux pourront même aider à protéger le cargo. Autre possibilité : un pilote As pourrait réquisitionner un TIE Agressor découvert à bord. En résumé, le MJ peut ajouter tout élément susceptible d'intéresser les joueurs.



les forces impériales ne s'emparent d'eux. Bien sûr, calculer et effectuer un saut dans l'hyperespace tout en repoussant un vaisseau ennemi n'est pas si simple, sans oublier qu'un champ de débris ou des tirs en provenance d'un destroyer stellaire peuvent singulièrement corser la tâche du pilote.

- **Frapper** : le MJ ou les PJ désignent une cible particulière, qui doit être mise hors d'état de nuire ou éliminée pour garantir le succès de la mission dans son ensemble. La cible peut être le générateur de bouclier d'un destroyer stellaire, le dispositif de communication qu'une base utilise pour appeler des renforts, ou le faisceau de soutien sur lequel repose une plate-forme en mer.
- **Se faufiler** : même si une Tête brûlée rechigne à l'idée de ne pas rouler des mécaniques, la discrétion se révèle parfois la meilleure preuve de bravoure. Nombre de succès de l'Alliance reposent sur sa capacité à agir au nez et à la barbe de l'Empire. De telles missions nécessitent cependant ruse et finesse, tout particulièrement depuis un cockpit ou une selle. Dans ce type de rencontre, l'objectif est de se mouvoir sans se faire repérer, ce qui signifie, pour les As, tirer habilement avantage du terrain pour rester hors de vue de l'ennemi. Les PJ parviendront-ils à réduire la puissance du moteur de leur vaisseau avant que la patrouille en approche ne détecte sa signature énergétique ? Le Cavalier pourra-t-il mener calmement sa monture vers une position idéale pour surveiller les mouvements impériaux ?
- **Protéger** : les ressources de la Rébellion ont beau être considérables, elles sont limitées par rapport à celles de l'Empire, et donc extrêmement précieuses. Une mission de protection signifie que les PJ tentent de repousser des attaquants déterminés à capturer, à endommager ou à détruire une cible donnée. Les As peuvent être amenés à abattre une vague de bombardiers TIE occupés à attaquer un transport GR 75, tandis que l'équipage tente désespérément de réparer un hyperdrive endommagé. Les PJ peuvent incarner une équipe avancée des Forces Spéciales, déterminée à repousser une bande de pillards Tusken en maraude qui vient de découvrir la position de son poste d'observation.

- **Trouver** : les opérations de sauvetage sont dans les cordes des pilotes, tout particulièrement dans un environnement hostile. L'objectif qui consiste à retrouver une personne ou un objet perdu avant le temps imparti, ou avant que des éléments hostiles n'interfèrent, ajoute un sentiment d'urgence à la tâche et dynamise la rencontre.

Ces objectifs peuvent être combinés et retravaillés de multiples façons, et sont susceptibles de changer au cours d'une rencontre. Une mission d'escorte, par exemple, se situe à mi-chemin entre la fuite et la protection, tandis qu'une rencontre centrée sur la furtivité peut rapidement se doter d'un objectif de frappe si une patrouille ennemie surprend l'équipe. Au cours d'une rencontre, des objectifs clairs retiendront l'attention des joueurs tout en stimulant leur créativité.

DONNEZ UNE TÂCHE À CHACUN

Ni la nature d'une rencontre ni la diversité des carrières à mettre en scène ne doivent empêcher le MJ d'impliquer tous les joueurs. Les règles liées aux astromech, page 72, montrent comment un PJ qui joue ce type de droïde peut être intégré à une rencontre centrée sur les As. De la même manière, un personnage qui ne dispose pas des compétences Pilotage ou Artillerie peut toujours s'installer dans le siège arrière d'un cockpit en plein milieu d'une bataille. Plutôt que de laisser l'As s'occuper de tout pendant que les autres observent, invitez les joueurs à consulter la **table 7-4 : Actions supplémentaires des vaisseaux et véhicules** page 249 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. De plus, encouragez-les à utiliser les talents de leur PJ de façon créative. Par exemple, plutôt que d'affecter un Agitateur aux tourelles de tir, il sera plus judicieux de le placer devant la console de communication pour qu'il tente de démoraliser les pilotes adverses au moyen de sa Répartie caustique.



ENVIRONNEMENT DES COMBATS AÉRIENS

Dans une campagne de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, ce n'est qu'une question de temps avant qu'une équipe se retrouve en plein cœur d'un combat aérien. Prendre part à une telle bataille frénétique est un exercice d'une difficulté incommensurable, qui met véritablement à l'épreuve les capacités de chacun. Un As bien entraîné se démarquera dans ce type de rencontre. Le principal défi consiste pour le MJ à varier son récit pour éviter les répétitions et conserver l'intérêt des combats aériens sur la longueur.

Dans l'univers de *Star Wars*, à quelques exceptions près, les rencontres de combat entre véhicules ne se déroulent pas dans un environnement vide. Une bataille verra toujours intervenir des facteurs liés au terrain. Les éléments suivants complètent la section **Terrain et phénomènes célestes** des pages 254-256 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, en décrivant brièvement quatre environnements qui peuvent être utilisés dans des contextes spatiaux et planétaires afin de dynamiser les rencontres de véhicules. Même si les éléments décrits ci-dessous semblent naturellement liés à des contextes spatiaux ou planétaires spécifiques, ils peuvent généralement intervenir dans les deux types d'environnement. En outre, le MJ est libre de les combiner, dans la mesure où la configuration d'un terrain peut changer très vite. Un affrontement spatial peut présenter des éléments rappelant aussi bien un champ de débris qu'une nébuleuse. Ces nouvelles caractéristiques s'ajoutent dès lors à celles de la bataille spatiale classique.

Les tables présentées dans les sections ci-dessous viennent s'ajouter à celles de la page 251 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Elles proposent des restrictions liées au terrain, ainsi que des bonus pour les manœuvres et les actions. Parallèlement aux tables présentées ici, le MJ doit également bien connaître les règles de collision, page 256 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

CHAMPS DE DÉBRIS

Comme son nom ne l'indique pas forcément, l'espace est rempli de toutes sortes d'objets, depuis l'atome d'hydrogène le plus insignifiant à la plus gigantesque des étoiles. Les champs de débris sont très courants et peuvent être de deux sortes : naturels comme les champs d'astéroïdes rocheux et les blocs de glace issus du cœur des comètes,

ou artificiels comme les nuages de déchets que l'on peut trouver en orbite autour de la plupart des mondes habités de la galaxie. Contrairement aux idées reçues, les champs de débris sont rarement uniformes : en apesanteur, des zones relativement dégagées côtoient des agglomérats très denses. Le mouvement individuel de chaque objet est impossible à prédire, et un pilote doit faire appel à des trésors d'ingéniosité et de talent pour éviter de percuter ceux qui sont assez gros pour endommager son vaisseau. Aussi dangereux que soient les champs d'astéroïdes, les manœuvres erratiques que doit effectuer un pilote dans un tel terrain l'aideront peut-être à échapper aux attaques qui le visent. Au mépris du danger, les As s'aventurent dans les champs de débris pour se mettre à couvert, tout particulièrement au milieu d'une poursuite.

Caractéristiques spéciales : Plan de vol erratique (manœuvrer à travers un champ de débris accorde automatiquement les bénéfices de **Manœuvre d'évasion**. Les pilotes ne peuvent pas exécuter la manœuvre **Coller à la cible**).

NÉBULEUSE

Chaque pilote doit un jour se débrouiller avec une visibilité réduite, dans l'atmosphère ou dans un environnement stellaire. Que ce soit sur le sol, dans les nuages d'une géante gazeuse ou dans une nébuleuse constituée d'étoiles en formation, ce décor désigne une zone où la matière (poussière, gaz ou liquide en suspension) forme un brouillard réduisant la visibilité. Dans l'espace, les nébuleuses sont généralement moins denses que les phénomènes atmosphériques planétaires. Néanmoins, à la vitesse à laquelle volent les vaisseaux stellaires, l'effet est pratiquement identique. Les tests d'Astrogation pour des itinéraires connus sont plus délicats, car il est plus ardu de repérer des étoiles de référence si les nuages sont denses. Tracer un nouvel itinéraire au cœur d'une nébuleuse stellaire frise l'impossible. De plus, ces environnements sont souvent des foyers d'électricité statique, dans lesquels une charge puissante peut générer un éclair ou une explosion inattendue, qui perturbera les systèmes d'un vaisseau de la même manière qu'un canon ionique.

Caractéristiques spéciales : Visibilité réduite (améliorez 1 de difficulté de tous les tests de **Prendre l'avantage**) ; Où sommes-nous ? (Ajoutez ☐☐☐ à tous les tests d'Astrogation).

TABLE 3-1 : UTILISATION DES , ,  ET  DANS LES CHAMPS D'ASTÉROÏDES OU LES CHAMPS DE DÉBRIS

Coût	Options
 ou 	Écran : le vaisseau contourne un amas de débris. Ajoutez  au prochain test de Pilotage du personnage actif ou d'un personnage allié.
  ou 	Zigzag : améliorez la difficulté de tous les tests d'Artillerie visant le vaisseau jusqu'au prochain tour du pilote. Trouée : dégradez 1 dé de difficulté de tous les tests de compétence jusqu'au prochain tour du personnage actif.
   ou 	Densité variable : le vaisseau se ménage un passage entre les débris. Le prochain test de Pilotage du personnage actif sera de difficulté moyenne ( ).
	Attention ! : oblige un vaisseau ennemi à subir une collision mineure avec un obstacle que le personnage actif vient tout juste d'éviter. Je te tiens ! : le vaisseau du personnage actif bénéficie des effets de l'action Prendre l'avantage sur une cible de son choix, après avoir manœuvré habilement au cœur du terrain.
 	Feinte : le vaisseau actif contourne avec dextérité un gros amas de débris, qu'un vaisseau adverse n'a pas repéré. Force un vaisseau ennemi à portée proche à subir une collision majeure.
 ou 	Mouchoir de poche : la marge de manœuvre du pilote dans le champ de débris rétrécit soudainement. Ajoutez  au prochain test d'Artillerie ou de Pilotage effectué pour ce vaisseau. Grêle de gravier : le vaisseau traverse une pluie de débris de petite taille. Ajoutez  au prochain test d'Artillerie ou de Pilotage effectué pour le vaisseau ; celui-ci subit 1 point de stress mécanique en dépit de son blindage.
  ou 	Danger ! : des débris de grande taille entrent en collision à proximité du vaisseau actif, l'enveloppant dans un épais nuage de poussière. Améliorez 1 dé de difficulté du prochain test de Pilotage effectué pour ce vaisseau. Légère explosion : un astéroïde instable ou une cellule énergétique explose non loin du vaisseau actif, qui tangue et subit 1 point de stress mécanique par  généré.
 + test réussi	Oups ! : un fragment heurte légèrement le véhicule actif, qui subit une collision mineure et réduit sa vitesse de 1. Boum ! : un impact au sein du champ de débris ou l'explosion d'un réservoir d'énergie en perdition envoie une onde de choc puissante vers le véhicule actif, qui subit 2 points de stress mécanique par  généré.
 + test raté	Accrochez-vous ! : le véhicule percute un astéroïde ou un fragment de grande taille. Il subit une collision majeure et part à la dérive. Le vaisseau souffre immédiatement du dégât critique Dévié (voir page 258 du Livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).

TABLE 3-2 : UTILISATION DES , ,  ET  DANS UNE NÉBULEUSE

Coût	Options
 ou 	Éclaircie : la visibilité au cœur de la nébuleuse s'améliore pendant un court instant. Ajoutez  au prochain test de Pilotage du personnage actif ou d'un personnage allié.
  ou 	Fondu dans le brouillard : améliorez la difficulté de tous les tests d'Artillerie visant le vaisseau jusqu'au prochain tour du pilote.
   ou 	Disparu : un vaisseau ennemi est retiré de la rencontre, mais reste intact. Un  obtenu par la suite peut être utilisé pour le ramener dans la bataille.
	La tête dans les nuages : le vaisseau du personnage actif bénéficie des effets de l'action Prendre l'avantage sur une cible de son choix, après avoir manœuvré habilement au cœur du terrain.
 	Ça fait des étincelles ! : bénéficiez des effets de La tête dans les nuages . En outre, le vaisseau actif émet une décharge d'électricité statique qui heurte un vaisseau ennemi à portée proche, choisi par le pilote. Les dégâts occasionnés correspondent à une collision mineure.
 ou 	Silence radio : une légère décharge d'énergie émerge du nuage et perturbe les contrôles du vaisseau. Ajoutez  au prochain test d'Artillerie ou de Pilotage effectué à son bord. Il subit 1 point de stress mécanique ignorant le blindage. Ébloui : un éclair jaillit du nuage. Il est trop lointain pour abîmer le vaisseau, mais assez brillant pour désorienter le personnage actif. Améliorez 1 dé de difficulté du prochain test de Pilotage effectué pour ce vaisseau.
  ou 	Sans crier gare : un nuage de débris surgit de nulle part sur la trajectoire du vaisseau actif. La difficulté du prochain test de Pilotage sera fondée sur les règles relatives aux phénomènes célestes (livre de règles page 254). Trop proche : le brouillard se lève brièvement et révèle un amas de débris ou un vaisseau ennemi situé à bout portant. Le personnage actif doit immédiatement réaliser un test de Pilotage dont la difficulté est fondée sur les règles des phénomènes célestes (livre de règles page 254). Tout échec se solde par une collision mineure.
 + test réussi	Légère explosion : une décharge d'énergie jaillit de la nébuleuse et frappe le vaisseau actif, qui tangue et subit 1 point de stress mécanique par  généré. Forte explosion : une violente décharge d'énergie jaillit de la nébuleuse et glisse sur la coque du vaisseau actif, qui subit 2 points de stress mécanique par  généré.
 + test raté	Dommages système : le vaisseau subit les effets de Forte explosion . En outre, la décharge d'énergie coupe temporairement l'alimentation à bord. Le vaisseau subit immédiatement le dégât critique Moteur endommagé (voir page 258 du Livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).

TABLE 3-3 : UTILISATION DES , ,  ET  DANS LES GRANDES BATAILLES SPATIALES

Coût	Options
 ou 	Évasif : en plein combat, le vaisseau actif contourne habilement un autre vaisseau ou un amas de débris pour se mettre à couvert. Ajoutez  à tous les tests d'Artillerie visant le vaisseau jusqu'au prochain tour du pilote. Instant de clarté : le pilote se positionne de façon à apercevoir la bataille dans son ensemble. Ajouter  au prochain test de Pilotage du personnage actif ou d'un personnage allié.
  ou 	Vrille : améliorez un dé de difficulté de tous les tests d'Artillerie visant le vaisseau jusqu'au prochain tour du pilote.
   ou 	Où sont-ils ? : dans la confusion ambiante, un vaisseau ennemi est retiré de la rencontre, mais reste intact. Un  obtenu par la suite peut être utilisé pour le ramener dans la bataille.
	Attention ! : oblige un vaisseau ennemi à subir une collision mineure avec un obstacle que le personnage actif vient tout juste d'éviter. Je te tiens ! : le vaisseau du personnage actif bénéficie des effets de l'action Prendre l'avantage sur une cible de son choix, après avoir contourné habilement un vaisseau capital de taille modeste ou une section d'un plus gros vaisseau.
 	Prends ça ! : oblige un vaisseau ennemi à portée proche à subir une collision majeure avec la superstructure d'un vaisseau capital, ou avec un gros débris en suspension.
 ou 	Pris dans les tirs légers : ajoutez  au prochain test d'Artillerie ou de Pilotage effectué pour ce vaisseau ; celui-ci subit 1 point de stress mécanique qui ignore son blindage. Lumière aveuglante : le pilote est désorienté par l'éclat d'une explosion dans son champ de vision. Améliorez 1 dé de difficulté du prochain test de Pilotage de ce vaisseau.
  ou 	Problème technique : les débris issus de l'explosion d'un vaisseau ou d'une superstructure surgissent sur la trajectoire du vaisseau actif. La difficulté du prochain test de Pilotage du vaisseau sera fondée sur les règles relatives aux phénomènes célestes (livre de règles page 254). Pris dans les tirs lourds : améliorez 1 dé de difficulté du prochain test d'Artillerie ou de Pilotage effectué pour le vaisseau. Celui-ci subit 1 dégât de coque ignorant son blindage. Légère explosion : une cellule énergétique en perdition explose près du vaisseau actif, qui tangue et subit 1 point de stress mécanique par  généré.
   ou 	Chacun sa route : dans un sifflement strident, la trajectoire du vaisseau actif croise un autre groupe de combattants. Le vaisseau du personnage actif est touché par un tir perdu de canon laser moyen (6 points de dégâts, pas de niveau de critique). Améliorez 1 dé de difficulté du prochain test de Pilotage ou d'Artillerie effectué pour ce vaisseau.
 + test réussi	Aïe ! : un fragment de vaisseau ou de superstructure heurte légèrement le véhicule actif, qui subit une collision mineure et réduit sa vitesse de 1. Forte explosion : L'onde de choc d'une violente explosion atteint le vaisseau actif, qui subit 2 points de stress mécanique par  généré.
 + test raté	Attachez vos ceintures ! : le véhicule percute le flanc d'un vaisseau capital ou télescope un chasseur au cœur d'un combat aérien. Il subit une collision majeure puis part à la dérive. Le vaisseau souffre immédiatement du dégât critique Dévié (voir page 258 du Livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).

GRANDES BATAILLES SPATIALES

Les grandes batailles entre flottes représentent une nouveauté pour la Rébellion. Depuis sa victoire à Yavin, elle mise de plus en plus sur ses vaisseaux de combat, qui participent à bien plus de batailles qu'avant ; et ce sont les As qui mettent cette stratégie en pratique. Les batailles aériennes vont du gros raid à l'affrontement titanique entre d'immenses vaisseaux capitaux et des centaines, voire des milliers de chasseurs et d'appareils de soutien. Au cours de ces assauts, les débris, les rayons de turbolaser, les tirs antiaériens et les chasseurs se croisent dans toutes les directions. Aussi intimidante que ce genre de scène paraisse pour le MJ, il n'est pas nécessaire de prendre en compte chaque tir et chaque vaisseau durant la rencontre. Dans les films *Star Wars*, l'action se concentre logiquement sur une poignée de

vaisseaux à un moment donné, au détriment de la vue d'ensemble. Centrer la « caméra » sur l'environnement et les obstacles avec lesquels les joueurs interagissent est suffisant et permet d'éviter les complications. Dans ce cadre, les vaisseaux capitaux sont traités comme un terrain parsemé de dangers et d'obstacles plutôt que selon leur profil de jeu. Ce choix recentre l'attention là où elle doit se situer : autour des PJ.

Caractéristiques spéciales : Misérables insectes (les vaisseaux plus gros que ceux de gabarit 4 peuvent être considérés comme un terrain. L'équipage de tout navire traité de la sorte est occupé par le chaos de la bataille et ne réagit pas aux actions des PJ, le vaisseau en question devenant un simple obstacle) ; Trop petit pour les turbolasers (dans le cas où un vaisseau est considéré comme un terrain, l'effet de ses armes en combat est rendu à l'aide de la **table 3-3 : Utilisation des , ,  et  dans les grandes batailles spatiales**, à la place des tests de combat).

LES RÈGLES DE CAVALERIE

L'univers de *Star Wars* regorge de créatures étranges et extraordinaires. D'un bout à l'autre de la galaxie, toutes les espèces pensantes font usage d'animaux depuis l'aube de leur histoire. Qu'un monde dispose de répulseurs et d'une technologie avancée ou qu'il s'agisse de la plus reculée des planètes de la Bordure, on y emploie quotidiennement des bêtes de somme. En plus de leur utilité dans l'agriculture, les transports ou les loisirs, les animaux font partie intégrante de l'art de la guerre depuis des temps immémoriaux. Les sections qui suivent présentent les règles concernant la monte des diverses bêtes de la galaxie, aussi bien pour le simple transport que pour des usages plus guerriers.

MONTURES VOLANTES

La plupart des créatures capables de voler peuvent atteindre une vitesse surprenante dans les airs, et un grand nombre présentent une physiologie peu adaptée à la terre ferme. Pour refléter cette particularité, toute monture possédant la capacité Créature volante dispose d'une vitesse en vol égale à son Agilité, mais d'une vitesse de 1 sur le sol. En outre, sauf mention contraire, les montures volantes ne sont pas capables d'effectuer un vol stationnaire et doivent se poser dès que leur vitesse est réduite à 0.

UTILISER UNE BÊTE COMME VÉHICULE

Les bêtes sont des créatures organiques et sont représentées dans le jeu par un profil de personnage standard, à l'image des profils de créatures de la page 83. Néanmoins, dès qu'elles sont utilisées en tant que montures, elles doivent être traitées comme des véhicules. C'est la raison pour laquelle les bêtes employées ainsi par les personnages reçoivent des statistiques différentes, habituellement réservées aux véhicules. En outre, les montures sont contrôlées de la même manière que les véhicules, selon les indications du **chapitre VII** du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Certes, monter une bête et piloter un airspeeder ou un chasseur sont deux choses bien différentes : les créatures vivent, respirent et sont dotées d'un esprit et d'un instinct propres, desquels un cavalier doit s'accommoder bon gré mal gré. La différence principale entre les animaux et les véhicules repose sur ce point : un cavalier utilise sa compétence de Survie au lieu d'une compétence de Pilotage.

GABARIT

Le gabarit des créatures s'inscrit à la même échelle que ceux des véhicules et des vaisseaux stellaires, et fonctionne de la même façon. Une bête a un gabarit de 2 par défaut, à moins que son profil n'indique une valeur différente. Les créatures de gabarit 1 ou moins ne peuvent pas servir de monture, sauf indication contraire.



VITESSE

L'une des principales motivations pour utiliser une monture est l'avantage de vitesse qu'elle procure à son cavalier sur des terrains variés. Bien souvent, les créatures sont capables de traverser des environnements inaccessibles à un humain seul ou à une machine peu adaptée. La vitesse maximale d'une monture est égale à la moitié de son score d'Agilité, arrondie à l'entier supérieur. Par exemple, un tauntaun doté d'une Agilité de 3 aura une vitesse de 2.

MANIABILITÉ

Bien entendu, monter une bête et piloter un chasseur ou un marcheur sont deux exercices sensiblement différents. Nombre de pilotes s'accordent à dire que leur vaisseau a son propre tempérament, alors que dire d'une bête de chair et d'os ! En outre, la maniabilité d'une créature dépend énormément de sa taille et de son agilité. Pour déterminer la caractéristique de maniabilité d'une monture donnée, prenez la valeur d'Agilité de la bête et retirez-en les valeurs de **gabarit** et de **Volonté**. Le résultat final est la valeur de maniabilité.

Une bête dressée pour recevoir un cavalier coopère avec celui-ci, ce qui a pour effet d'octroyer un bonus à tous les tests de Survie effectués pour la diriger. Dans sa description, la capacité **Monture dressée** est suivie d'une valeur correspondant au nombre de  à ajouter à la réserve de dés. Ces dés s'ajoutent aux dés de fortune et d'infortune procurés par la caractéristique de maniabilité, le cas échéant.

LE RESTE DU PROFIL

Par commodité, une bête est considérée comme un véhicule au regard des mouvements sur le champ de bataille et du contrôle exercé par le personnage, mais le reste de son profil reste inchangé. Une bête conserve ses seuils de blessures et de stress, ses valeurs de défense au corps à corps et à distance, ainsi que sa valeur d'encaissement. La créature ne dispose donc pas d'un seuil de dégâts de coque ou de stress mécanique et les attaques qui la prennent pour cible fonctionnent sur le modèle du combat entre personnages.

Si, pour une raison quelconque, une bête est amenée à subir du stress mécanique, elle subit ce même montant en stress.

MANŒUVRES ET ACTIONS À DOS DE CRÉATURE

Monter une bête et piloter un véhicule dans **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** sont des actes similaires dans leur fonctionnement, en dépit de quelques différences notables. Tout d'abord, c'est la compétence **Survie** qui intervient en lieu et place de la compétence **Pilotage** lors des tests. Tout test entrepris par le cavalier implique que la bête est déjà équipée des éléments de sellerie requis. Dans le cas contraire, améliorez 1 dé de difficulté de tous les tests de compétence effectués à dos de créature (cf. pages 42-43 pour l'équipement des montures). À moins de pouvoir voler ou nager, la plupart des montures agissent comme des marcheurs et peuvent traverser les mêmes types de

DRESSER UNE NOUVELLE MONTURE

I l faut parfois une bonne dose de persévérance pour dresser un animal et le persuader d'accepter un cavalier, mais le jeu en vaut la chandelle. Au sein de l'Alliance, les Cavaliers sont à la recherche d'espèces indigènes naturellement adaptées à leur environnement. Chaque espèce présente ses propres défis de dressage, et certaines créatures s'y prêtent plus volontiers que d'autres. Fort heureusement, de nombreux animaux ont déjà été domestiqués par les êtres pensants de la galaxie, qui les élèvent et les montent depuis des générations.

En théorie, dresser une bête pour un cavalier exige près de quatre semaines de travail. Dans le cadre du jeu, le dressage a lieu durant les temps morts entre les aventures. Le PJ dresseur réalise un **test de Survie Difficile** (◆◆◆). Améliorez un nombre de dés de difficulté de ce test égal à la valeur de Volonté de la bête.

Un test réussi indique que l'animal est prêt à accepter une selle et un cavalier à la fin du temps mort, et permet d'ajouter **Monture dressée 1** aux capacités de la monture. Chaque  généré réduit cette durée d'une semaine, tandis que chaque  augmente le délai d'autant. En outre,  suggère un entraînement particulièrement réussi, au terme duquel la bête acquiert la capacité **Monture dressée 2**. En revanche,

 peut impliquer que le dresseur subit une blessure critique durant l'entraînement. Si le test est raté, la monture en question est simplement trop sauvage pour être dressée.

Il est également possible d'entraîner une monture pour améliorer sa capacité **Monture dressée**. Répétez le procédé ci-dessus, à la différence que le dresseur doit investir deux fois plus d'efforts pour cette nouvelle phase de dressage, qui s'étendra sur deux périodes de temps mort.

Monter un animal non dressé : toute créature, même domestiquée, doit être entraînée avant que quiconque puisse la monter. Sauter cette étape sans prendre le temps de dresser la bête peut se révéler dangereux. Enfourcher un animal non dressé nécessite un **test de Survie Moyen** (◆◆), comme indiqué page 214 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Par ailleurs, pour tout test effectué sur le dos de la bête, améliorez un nombre de dés de difficulté égal à la valeur de Ruse de la bête. Ceci s'ajoute aux  dus à sa valeur de Volonté. Tout échec se solde par une chute du cavalier. Un  correspond à une attaque subite de la bête contre le cavalier à terre. Un test réussi incluant  peut indiquer que le cavalier parvient à rester sur le dos de la bête, mais que celle-ci charge dans une direction inattendue.

L'ENCOMBREMENT À DOS DE CRÉATURE

Tout animal qui peut être monté peut aussi servir de bête de somme. Puisque de telles créatures sont considérablement plus grosses que la plupart des humanoïdes, elles peuvent aussi transporter une charge plus lourde. À titre indicatif, le seuil d'encombrement d'une bête est de 5 plus son score de Vigueur, multiplié par son gabarit. Par exemple, un dewback doté d'une Vigueur de 4 et d'un gabarit de 2 aura un seuil d'encombrement de 18. Cela lui permet de transporter un cavalier et du matériel, ou un cavalier et un passager sans risquer la surcharge. Les règles d'encombrement sont détaillées page 165 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

terrain qu'eux. L'encart **Terrain et véhicules terrestres** page 265 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** résume l'influence des différents types de terrain sur la réserve de dés d'un cavalier. Comme les véhicules, les montures ne disposent pas de leur propre créneau d'initiative, à moins qu'elles ne soient privées de leur cavalier au cœur de l'action. Dans ce cas, elles retrouvent leur profil personnel et fonctionnent comme des PNJ.

Un cavalier peut exécuter toutes les manœuvres et les actions des pages 245–247 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** comme s'il était un pilote, à l'exception des suivants :

- Réorienter les boucliers déflecteurs
- Barrage de protection
- Barrage concentré
- Barrage dévastateur
- Actions supplémentaires des vaisseaux et véhicules

Ces manœuvres et ces actions sont spécifiques aux véhicules et ne concernent pas les montures. Par ailleurs, le contrôle des dégâts fonctionne différemment : la compétence Médecine ou Survie remplace Mécanique pour simuler l'application de soins.

Un cavalier peut se servir de l'armement naturel de sa monture et réaliser l'action **Effectuer des tests de combat avec l'armement d'un véhicule** au moyen d'un **test de Survie**. Par ailleurs, il peut effectuer un test de combat à l'aide de ses propres armes à distance ou au corps à corps.

Outre les manœuvres et les actions ci-dessous, le cavalier et sa monture peuvent également exécuter les actions suivantes :

GRIMPER OU SAUTER

Action de cavalier : oui
Gabarit : 3 ou moins
Vitesse : 2 +

Les montures dont le profil comprend la capacité spéciale **Grimper** peuvent être utilisées pour escalader

les obstacles ou les traverser d'un seul bond. Pour guider sa monture au-delà de l'obstacle tout en restant en selle, le cavalier doit réussir un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆), modifié selon les circonstances à la discrétion du MJ. Le succès du test permet à la bête de traverser l'obstacle (ou de commencer à le faire, dans le cas d'une longue ascension). Un échec signifie que l'animal n'est pas parvenu à sauter correctement ou à terminer son ascension. Chaque ☹ du test peut être utilisé pour faire tomber le cavalier de sa monture, que le test soit réussi ou non.

POUSSER

Action de cavalier : oui
Gabarit : 2 +
Vitesse : 0-1

Les animaux de grande taille sont capables d'utiliser leur masse comme une arme. Un cavalier dont la bête dispose de la capacité **Piétinement** dans son profil peut convaincre l'animal de pousser des objets ou des véhicules hors de son chemin. Si le gabarit de l'objet à pousser est identique à celui de la bête, le cavalier doit effectuer un **test de Survie Difficile** (◆◆◆). Si la bête est plus grosse que la cible, retirez 1 dé de difficulté par point de différence entre les gabarits. Au prix d'un **test de difficulté Intimidant** (◆◆◆◆), une bête peut tenter de pousser un objet de gabarit supérieur de 1 au sien. Un test réussi signifie que le cavalier a convaincu la bête de bousculer l'objet encombrant pour dégager la voie.

LES MONTURES ET LA PEUR

L'un des cas de figure les plus dangereux pour un cavalier se produit lorsque sa monture panique. Les animaux peuvent être effrayés par des bruits ou une situation stressante. On considère en général qu'un cavalier est conscient du danger potentiel et a dressé sa monture en prévision des situations effrayantes courantes. Dans certaines circonstances, une bête peut toutefois être surprise ou apeurée, et le cavalier doit alors effectuer un test de compétence pour calmer sa monture.

Reportez-vous aux conseils consacrés à la peur aux pages 314–315 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Cependant, au lieu de réaliser un test de Sang-froid ou de Calme en utilisant le profil de la bête, le personnage doit effectuer un **test de Survie** contre la même difficulté que le test de peur de sa monture pour en garder le contrôle. Un test réussi indique que le cavalier est parvenu à calmer la créature, et peut utiliser ☹ pour réduire son propre stress. Tout ☹ généré correspond au nombre de □ à ajouter au prochain test de Survie que devra effectuer le cavalier. En cas d'échec, l'animal prend la fuite, ce qui oblige le cavalier à tenter de nouveaux tests de Survie pour en reprendre le contrôle. Un ☹ peut correspondre à une chute, que la monture s'enfuit ou non.

BÊTES DE MONTE DE LA GALAXIE

Les millions de systèmes habités de la galaxie regorgent d'espèces animales de toute sorte. Parmi celles-ci, d'innombrables créatures peuvent être dressées comme montures ou comme bêtes de somme. Les décrire toutes entre ces pages relève de l'impossible, et de ce fait, seules quelques espèces emblématiques de l'univers de *Star Wars* sont présentées afin de servir d'exemple. Certains de ces animaux, comme le tauntaun, apparaissent dans les films mais se révèlent rares à l'échelle de la galaxie. Cette section n'est pas restrictive, dans la mesure où le profil d'une bête peut servir de modèle pour une forme de vie semblable sur un autre monde. De plus, plusieurs des bêtes présentées ci-après disposent au moins d'un rang dans la capacité Monture dressée : pour obtenir une version sauvage ou non dressée, retirez tout simplement cette capacité.

Les tarifs indiqués représentent le prix de base de chaque type d'animal. Bien entendu, le marché et les circonstances les font largement varier. Les bêtes de course, par exemple, sont beaucoup plus chères, et leur prix est modulé en fonction de leur cote sur les réseaux de paris et de leur potentiel de reproduction.

AIWHA [RIVAL]

Apparemment originaires des eaux de Naboo, les aiwhas vivent également sur Kamino et ont été exportés vers d'autres mondes océaniques. Véritables montures des mers, ces cétacés sont dotés d'une physiologie unique et parfaitement adaptée, qui leur permet de voler sur de courtes distances. Si ces créatures n'ont jamais été véritablement domestiquées, elles sont néanmoins amicales et certaines espèces amphibiennes les dressent parfois pour servir de monture.



Compétences : Athlétisme 1, Coordination 1

Talents : aucun

Capacités : Amphibie (les aiwhas peuvent respirer sous l'eau et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement aquatique), Créature des mers (les aiwhas ne sont pas capables d'opérer sur la terre ferme), Créature volante (les aiwhas sont capables de voler, voir page 214 du Livre de règles), Créature des mers (les aiwhas ne peuvent pas vivre ni se déplacer sur la terre ferme), Gabarit 2

Équipement : aucun

BANTHA [RIVAL]

Mammifères omniprésents dans la galaxie, les banthas peuplent des milliers de mondes et se déclinent en centaines de variantes qui illustrent leur capacité d'adaptation. Faciles à domestiquer, ils sont principalement appréciés comme bêtes de somme et comme source de nourriture. Certains peuples, tels que les pillards Tusken de Tatooine, les utilisent volontiers comme monture. Les banthas se regroupent en troupeaux qui comptent jusqu'à vingt-cinq individus, et sont célèbres pour leur carrure impressionnante, leurs grosses cornes recourbées et leur inimitable lait bleu.



Compétences : Pugilat 1, Résistance 2

Talents : aucun

Capacités : Bête de somme 10 (le seuil d'encombrement des banthas est augmenté de 10), Domesticable 1 (dégrade un dé de difficulté des tests destinés à dresser un bantha), Gabarit 3, Monture dressée 1 (ajoute ☐ aux tests de Survie effectués à dos de bantha)

Équipement : cornes (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2)



CHEVAL (ÉQUINOÏDE) [RIVAL]

En Basic, « cheval » est le terme générique désignant un large éventail d'espèces quadrupèdes à sabot simple que l'on trouve dans toute la galaxie. Également qualifiées d'équinoïdes, ces espèces partagent une physiologie commune, une taille et une vitesse semblable, ainsi qu'une prédisposition au dressage comme monture rapide. On rencontre de nombreuses variétés d'équinoïdes dans la galaxie, car leur commerce fleurit depuis des générations. Les plus gros spécimens sont taillés pour tirer de lourdes charges et font de bons animaux de trait, tandis que les plus petits peuvent se montrer très obstinés. De telles bêtes sont plus fréquemment réunies en attelages que montées. Le profil suivant correspond à une monture équinoïde standard :

4	4	1	1	1	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 5		SEUIL DE BLESSURE 16		DEFENSE CAC/JO 0 0	

Compétences : Athlétisme 2, Coordination 1

Talents : aucun

Capacités : Domesticable 2 (dégradez 2 dés de difficulté des tests destinés à dresser un cheval), Gabarit 2, Monture dressée 2 (ajoutez ☐ ☐ aux tests de Survie effectués à cheval)

Équipement : sabots durs (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

DALGO [RIVAL]

Créature native d'Onderon, l'imposant dalgo est apprécié depuis bien longtemps comme bête de somme, mais aussi comme monture puissante. Semblables à leurs cousins équinoïdes, les dalgos sont des herbivores plus grands et plus lourds, dont la bouche large est garnie de courtes défenses. S'ils font des montures satisfaisantes, ils sont souvent obstinés et s'effraient aisément pour peu que leur cavalier manque d'expérience ou de sang-froid.

4	3	1	1	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 7		SEUIL DE BLESSURE 16		DEFENSE CAC/JO 0 0	

Compétences : Athlétisme 2, Pugilat 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Monture dressée 2 (ajoute ☐ ☐ aux tests de Survie effectués à dos de dalgo)

Équipement : sabots durs (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

DEWBACK [RIVAL]

Originaires de la Mer de dunes de Tatooine, les dewbacks sont de grands reptiles quadrupèdes adaptés aux environnements désertiques. Faciles à domestiquer, ils sont utilisés comme bêtes de somme. En outre, ils font également des montures hardies sur lesquelles on peut compter. À l'instar des banthas, ils sont

exportés depuis des générations. En raison de leur résistance, ces créatures sont appréciées par les forces militaires de l'Empire comme par celles de l'Alliance. Dans le corps des stormtroopers, les soldats des sables tirent profit de leurs atouts dans les zones arides. Au sein de l'Alliance, les dewbacks sont déployés dans le 4^e régiment des Forces Spéciales.

5	2	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 5		SEUIL DE BLESSURE 18		DEFENSE CAC/JO 1 1	

Compétences : Pugilat 2, Résistance 2

Talents : aucun

Capacités : Domesticable 1 (dégrade un dé de difficulté des tests destinés à dresser un dewback), Gabarit 2, Marcheur des sables (retire ☐ à tous les tests effectués pour traverser un terrain sablonneux ou un désert à dos de dewback), Monture dressée 1

Équipement : crocs (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 2 ; portée au contact ; Enchevêtrement 2)



ÉOPIE (CAMÉLOÏDE) [RIVAL]

Les éopies sont des animaux pesants mais étonnamment robustes utilisés comme montures et bêtes de somme sur Tatooine, leur planète d'origine. Ils sont quelque peu inélegants, avec leur démarche maladroite et leur forte odeur naturelle. Malgré leur nature têtue, les éopies font d'excellentes bêtes de somme capables de transporter des charges bien plus volumineuses que leur silhouette dégingandée ne porterait à croire. Ils sont parfaitement adaptés aux conditions désertiques, et capables de voyager plusieurs jours sans eau.

5	2	1	1	2	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
5	14	0 0			

Compétences : Résistance 2, Survie 2

Talents : aucun

Capacités : Bête de somme 5 (le seuil d'encombrement des éopies est augmenté de 5), Gabarit 2, Marcheur des sables (retire ■ à tous les tests pour traverser un terrain sablonneux ou un désert à dos d'éopie), Monture dressée 1 (ajoute □ aux tests de survie effectués à dos d'éopie), Têtu 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests destinés à dresser un éopie)

Équipement : sabots durs (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 6 ; portée au contact ; Renversement)



FAMBAA [RIVAL]

Il a des milliers d'années, les Gungans sont parvenus à domestiquer les énormes fambaas sur Naboo. Cette histoire est bien connue, et on trouve à présent ces immenses lézards sur plusieurs autres mondes, dont Onderon. On les compare parfois aux dewbacks, beaucoup plus petits, mais proches d'un point de vue physiologique. Créatures herbivores, les fambaas sont généralement employés comme bêtes de somme. Ils font également de bonnes montures pour le transport collectif, et ont servi dans la Grande Armée gungan une dizaine d'années avant la Guerre des Clones. Malgré leur taille, ce sont des créatures dociles, rarement effrayées et peu sensibles au bruit, même en pleine bataille. Jadis, les Gungans s'en servaient pour transporter d'immenses générateurs de boucliers, des canons ou des howdahs cuirassés capables d'emporter plusieurs passagers au combat.

7	1	1	1	2	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
16	55	1 1			

Compétences : Calme 2, Pugilat 1, Résistance 3

Talents : aucun

Capacités : Bête de somme 20 (le seuil d'encombrement des fambaas est augmenté de 20), Gabarit 4, Sans peur (les fambaas sont immunisés contre les effets de la peur)

Équipement : crocs imposants (Pugilat ; dégâts 12 ; critique 4 ; portée au contact ; Brèche 2 ; cadence lente)



KAADU [RIVAL]

Parfois comparés aux piéteineurs craciens ou aux kybucks, les kaadus sont des reptavaires bipèdes agiles à bec de canard, originaires des marais de Naboo. À l'instar des fambaas, ces bêtes amphibies ont été dressées avec brio par les Gungans pour rendre divers services. Les guerriers gungans considèrent les kaadus comme des montures dignes de confiance, et développent souvent un lien étroit avec elles. Des fambaas et des kaadus ont même pris part à la bataille de Naboo en 32 av. BY. En revanche, les Gungans rechignent à vendre leurs kaadus et préfèrent exporter d'autres espèces de montures.

3	4	1	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CALC/D			
4	15	0 0			

Compétences : Athlétisme 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Amphibie (les kaadus peuvent respirer sous l'eau et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement aquatiques), Domesticable 1 (dégradez 1 dé de difficulté des tests destinés à dresser un kaadu), Gabarit 2

Équipement : pattes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact)



KYBUCK [RIVAL]

Rapides comme l'éclair et présentant de bonnes prédispositions au dressage, les kybucks sont natis des plaines de Woolwarrica sur Kashyyyk, patrie des Wookies. Ils ressemblent vaguement aux tauntauns, mais sont plus petits, dotés d'un pelage court qui varie du brun roux au brun foncé, d'une petite queue et d'épaisses cornes. Contrairement à la plupart des montures bipèdes, les kybucks présentent des sabots fendus plutôt que des griffes ou des coussinets. Il s'agit peut-être là du secret de leur vitesse surprenante. Contrairement à beaucoup de montures, ils ne sont pas très efficaces en tant que bête de somme et mieux vaut les réserver au transport d'individus.

3	6	1	2	1	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CALC/D			
4	13	0 0			

Compétences : Athlétisme 2, Pugilat 1, Survie 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Pied sûr (les kybucks ne subissent jamais de malus lorsqu'ils se déplacent en terrain accidenté)

Équipement : cornes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 1)

NARGLATCH [RIVAL]

Les origines du Narglatch sont nimbées de mystère. Quoi qu'il en soit, cette créature est utilisée comme monture par les Talz dans le froid polaire d'Orto Plutonia. En outre, cette espèce se décline en plusieurs variétés sur d'autres mondes à travers la galaxie, y compris dans les marais de Naboo. Jamais véritablement domestiquées, ces félinoides peuvent être entraînés pour devenir des montures loyales et redoutables, quoique légèrement obstinées. Contrairement à la plupart des animaux de monte, les narglatches sont de grands prédateurs aux instincts de chasseur, qui se meuvent en toute discrétion pour surprendre leur proie.

4	4	1	3	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CALC/D			
6	17	0 0			

Compétences : Athlétisme 3, Discrétion 2, Perception 1, Pugilat 2

Talents : aucun

Capacités : Adapté au froid (les narglatches sont immunisés contre les effets du froid et des environnements gelés), Bond féroce (si le narglatch exécute la manœuvre Viser, il bénéficie des effets de Renversement pour sa prochaine attaque), Gabarit 2, Sans peur (les narglatches sont immunisés contre les effets de la peur)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact, Jumelé 1, Sanguinaire 3)

PIÉTINEUR CRACIEN [RIVAL]

Exportés de Craci, dans le Secteur corporatif, les piétineurs craciens sont à présent l'une des montures les plus répandues dans la galaxie. Ces herbivores bipèdes ressemblent à un croisement entre un cheval et un gros rongeur, avec des pattes avant munies de griffes tranchantes et des pattes arrière massives et puissantes. Les piétineurs présentent une face allongée aux larges naseaux et aux oreilles dressées. Ils se déclinent en races variées, que l'on distingue principalement par la longueur de leurs poils. Les variétés à poil long sont particulièrement adaptées aux environnements froids et rappellent les tauntauns de Hoth. Comme leur nom ne l'indique pas, les piétineurs craciens se déplacent avec une discrétion naturelle remarquable, ce qui en fait des montures idéales pour les Cavaliers Rebelles.



Compétences : Calme 1, Discrétion 3, Perception 1, Pugilat 2

Talents : aucun

Capacités : Domesticable 1 (dégrade un dé de difficulté des tests destinés à dresser un piétineur cracien), Gabarit 2, Monture dressée 2 (ajoute aux tests de survie effectués à dos de piétineur cracien)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact), queue (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 5, portée au contact ; Désorientation 2)

PUCE DE LAVE MUSTAFARIENNE [RIVAL]

Probablement l'une des montures les plus insolites de la galaxie, la puce de lave mustafarienne est un arthropode géant qui s'est adapté pour survivre dans l'environnement volcanique de son monde d'origine. Bien qu'elle soit considérablement plus grosse que l'équinoïde moyen, la puce de lave est d'une légèreté surprenante. Cette caractéristique lui permet de couvrir des distances considérables d'un seul bond, mais la rend moins adaptée au transport de lourdes charges. Grâce aux minéraux que l'animal ingère, la structure de son exosquelette a évolué vers un système de « broches » internes qui n'est pas sans rappeler un squelette classique. Cette astuce permet à ces bêtes extraordinaires d'atteindre une taille qui défie les contraintes ordinaires de l'évolution. Les Mustafariens récupèrent régulièrement les carapaces de puce de lave abandonnées pour en faire des armures résistantes à la chaleur.



Compétences : Athlétisme 2, Résistance 3

Talents : aucun

Capacités : Adapté à la chaleur (les puces de lave sont immunisées contre les effets de la chaleur et des environnements brûlants), Bond (Ajoutez à tous les tests d'Athlétisme des puces de lave pour réaliser des sauts verticaux ou horizontaux), Domesticable 1 (dégradez 1 dé de difficulté des tests destinés à dresser une puce de lave), Gabarit 3

Équipement : proboscis (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 6 ; portée au contact)

RONTO [RIVAL]

Souvent considérés comme bêtes de somme des Jawas, les rontos sont réputés pour être des montures efficaces bien que nerveuses. Présents sur de nombreux mondes dont Nubia, Tatooine et Kashyyyk, les rontos sont régulièrement utilisés dans les zones peu peuplées, où ils ne risquent pas d'être confrontés à un engin qui pourrait les effrayer. Malgré cela, ces animaux n'en demeurent pas moins un spectacle courant dans les spatioports de Tatooine et ceux qui travaillent avec eux apprécient leur loyauté.



Compétences : Survie 2

Talents : aucun

Capacités : Bête de somme 10 (le seuil d'encombrement des rontos est augmenté de 10), Domesticable 1 (dégradez 1 dé de difficulté des tests destinés à dresser un ronto), Gabarit 2, Monture dressée 1 (ajoutez aux tests de survie effectués à dos de ronto)

Équipement : sabots durs (Pugilat ; dégâts 12 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

TABLE 3-4 : PRIX DES MONTURES

Bête	Prix	Rareté
Aiwha	25 000	8
Bantha	2 500	1
Cheval/équinoïde	5 000	1
Dalgo	15 000	5
Dewback	6 500	3
Éopie	3 500	4
Fambaa	60 000	4
Kaadu	(I) 8 000	7
Kyback	10 000	6
Narglatch	9 000	4
Piétineur cracien	7 500	2
Puce de lave mustafarienne	15 000	8
Ronto	4 500	3
Ruping	16 000	5
Tauntaun	10 000	10
Thrantia	(I) 120 000	9
Varactyl	35 000	4

RUPING [RIVAL]

Les rupings d'Onderon, au vol noble et gracieux, sont dressés comme montures volantes depuis des générations sur leur monde d'origine. Plus sveltes que les thrantas d'Aldérande, ils ont été employés comme éclaireurs et montures de cavalerie lors de la bataille d'Onderon, durant la Guerre des Clones. Capables de voler en altitude, les rupings sont dotés de deux paires d'yeux qui peuvent se river simultanément sur un prédateur et sur une proie, ce qui leur procure une conscience exceptionnelle de leur environnement. Bien souvent, ils flairent le danger bien avant leur cavalier, et sont rarement pris par surprise.

3	3	1	3	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 6		SEUIL DE BLESSURE 18		DÉFENSE CAC/D 0 1	

Compétences : Coordination 2, Survie 3, Vigilance 3

Talents : aucun

Capacités : Créature volante (les rupings sont capables de voler, voir page 214 du Livre de règles), Gabarit 2, Monture dressée 1 (ajoutez ☐ aux tests de survie effectués à dos de ruping)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact)



TAUNTAUN [RIVAL]

Natif des contrées glacées de Hoth, le tauntaun commun est le plus gros repto-mammifère bipède connu. Ces bêtes emblématiques sont herbivores : elles se nourrissent du lichen et des petits végétaux qui poussent dans les cavernes et les autres endroits réchauffés par l'énergie géothermale de Hoth. Leur épaisse fourrure et leur couche de graisse leur permettent de survivre à la température glaciale de leur planète, excepté lors des plus rudes tempêtes. D'une taille qui peut aller jusqu'à 2m50, les tauntauns font d'excellentes montures (un peu bornées, certes) pour mener des missions de reconnaissance dans des conditions de froid extrême auxquelles il est difficile d'adapter des véhicules.

4	3	1	2	2	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 5		SEUIL DE BLESSURE 15		DÉFENSE CAC/D 0 0	

Compétences : Résistance 3, Survie 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Monture dressée 1 (ajoutez ☐ aux tests de survie effectués à dos de tauntaun)

Équipement : cornes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 5 ; Désorientation 1)

THRANTA [RIVAL]

À présent menacés d'extinction à cause de la destruction de leur planète, les thrantas étaient jadis nombreux dans les cieux d'Aldérande. Contrairement aux autres créatures volantes, ils n'utilisent pas leurs ailes pour décoller : leur corps produit naturellement de l'hydrogène dans des poches internes, ce qui assure leur portance. Il s'agit certainement de la raison pour laquelle les thrantas ont évolué pour devenir des créatures purement aériennes, qui n'ont plus besoin de pattes pour atterrir. Avec le temps, les habitants d'Aldérande ont domestiqué plusieurs variétés de cette espèce pour les utiliser comme montures. Aujourd'hui, on estime que seuls les thrantas communs et les thrantas à fanons ont survécu. L'un des rares mondes où on peut encore en trouver est Bepin, la géante gazeuse connue pour sa production de tibanna.

4	2	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 5		SEUIL DE BLESSURE 15		DÉFENSE CAC/D 0 0	

Compétences : Calme 1, Coordination 1

Talents : aucun

Capacités : Créature volante (les thrantas sont capables de voler, voir page 214 du Livre de règles), Domestiqué (la difficulté pour dresser cette bête n'est pas améliorée), Gabarit 2, Instable 4 (lorsqu'un thranta subit une blessure critique, ajoutez +40 au jet de blessure critique), Vol stationnaire (peut rester en l'air malgré une vitesse réduite à 0),

Équipement : bec (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact)

VARACTYL [RIVAL]

Dressés et domestiqués par les Utai d'Utapau, les varactyls sont des reptavaires quadrupèdes au long cou, réputés pour leur vitesse et leur agilité surprenante. On exporte ces bêtes depuis des milliers d'années, et on les trouve donc sur une grande variété de mondes, dont les étendues sauvages de Kashyyyk et de Belsavis. Les varactyls sont d'excellentes montures et on raconte même qu'ils sont capables de rivaliser de vitesse avec un airspeeder sur une courte distance. Ils sont également munis de griffes puissantes qui leur permettent d'escalader des obstacles insurmontables pour la plupart des autres montures.

4	5	1	2	1	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	DEUR DE BLESSURE	DEFENSE CACIO			
5	22	0 0			

Compétences : Athlétisme 2, Perception 1, Pugilat 2, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Planeur (un varactyl peut subir 2 points de stress pour être considéré comme une monture volante jusqu'à la fin du tour, voir page 214 du Livre de règles)

Équipement : bec (Pugilat ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée au contact, Sanguinaire 3)



LES MISSIONS DES AS

Les missions sont au cœur de la plupart des aventures des As. Les pilotes qui appartiennent à une organisation militaire ou paramilitaire, ou à une force de sécurité, prennent généralement part à des missions de combat aérien. Ceci dit, d'autres possibilités existent et les As peuvent se montrer d'un grand secours lorsqu'une protection experte est requise. Les pilotes célèbres peuvent même se retrouver affectés à des missions dont la nature est très éloignée de leur formation d'origine, comme participer à la propagande politique d'un camp en effectuant des apparitions publiques. Néanmoins, tout ceci fait partie des devoirs potentiels de l'As envers l'organisation ou la cause qu'il sert.

Les As non militaires sont susceptibles de remplir un éventail de missions plus large. Certaines requièrent la présence d'excellents pilotes ou artilleurs et vont de la mission de surveillance de routine aux courses sur circuit, en passant par le pilotage de haute volée en zone dangereuse et aux affectations en tant que formateur. Les As civils sont rares et ne croisent de collègues qui suivent la même carrière. De ce fait, il y a de fortes chances pour qu'un tel personnage soit le meilleur pilote ou artilleur disponible sur la mission. Reportez-vous à la section **Intégrer les As** page 67 pour combiner les missions propres aux As avec d'autres aventures.

LES AS ET LEURS ENNEMIS

Les missions des As peuvent mettre en scène tout un éventail d'ennemis de différents niveaux. La plupart des adversaires ne rivalisent pas avec les capacités des PJ : les pilotes communs, les nouvelles recrues et même certains membres d'élite de forces militaires mineures ne sont pas de taille. Parfois, on rencontre dans les deux camps des combattants expérimentés dont les capacités sont égales, voire supérieures à celles des As. Dans la mesure où toutes les missions n'incluent pas un duel à mort, les pilotes d'élite sont parfois amenés à combattre certains ennemis à plusieurs reprises. La section suivante présente des conseils pour élaborer des adversaires mémorables et à même de représenter un défi intéressant.

CRÉER DES ENNEMIS

Élaborer un ennemi nécessite de s'intéresser à deux aspects : du point de vue de l'histoire, l'adversaire doit avoir une raison pour combattre l'As, et du point de vue de la mécanique de jeu, il doit représenter un défi pour le PJ.

Chaque combattant a ses raisons de participer à une bataille. Même les attaquants apparemment anonymes ont un objectif à l'esprit. L'histoire détermine quelles sont les forces ennemies susceptibles de se montrer : il peut s'agir d'un escadron de pilotes moyens dirigé par un chef talentueux ou d'un appareil solitaire qui défie l'As. Les critères de sélection des vaisseaux ennemis sont abordés dans la section suivante. Idéalement, les pilotes et les autres adversaires dépendent de l'objectif que cherche à atteindre le MJ dans le cadre de la rencontre, mais aussi du récit dans son entier.

Comme toujours, les PNJ devraient être dotés d'une personnalité propre. Si leurs émotions ou leurs actions individuelles ne sont certainement pas visibles depuis le cockpit du vaisseau d'un PJ, le style de vol ou de combat révèle certains aspects de la personnalité de l'ennemi. Celui-ci peut être agressif, sur la défensive, impétueux, téméraire, timide voire maladroite...

Les caractéristiques d'un PNJ dans le jeu devraient correspondre à ces éléments. Des adversaires aux capacités relativement égales à celles des PJ sont susceptibles d'allonger la durée d'une rencontre de combat, dans la mesure où ils seront amenés à porter sensiblement le même nombre de coups que les personnages. Le MJ peut se référer aux statistiques des ennemis choisis, véhicules et pilotes inclus, pour estimer la dangerosité et la durée des rencontres de combat. Les ennemis faibles ne tiendront pas longtemps, tandis que les adversaires qui leur sont supérieurs peuvent imposer aux PJ une retraite précipitée.

SBIRES

Souvent peu doués, les sbires se battent en nombre pour compenser leur inexpérience et leurs compétences limitées. Cependant, même un sbire solitaire représente une menace non négligeable s'il est en possession d'une arme ou d'un vaisseau de même niveau que ceux des PJ. Puisque ses capacités sont limitées, un sbire ne touche pas souvent sa cible, mais lorsqu'il y arrive, il est capable d'infliger les mêmes dégâts qu'un pilote plus expérimenté. Les sbires sont peu susceptibles de récupérer des dégâts reçus ou de compenser les dommages subis par leurs véhicules. Généralement, lorsque les PJ rencontrent des escadrons de combattants adverses, la majorité des vaisseaux sont pilotés par des sbires.

RIVAUX

En règle générale, les rivaux sont des chefs d'escadron, des commandants de batterie de tir ou des individus d'un niveau de compétence approchant. Ils peuvent commander un groupe de sbires, agir seuls, en binôme ou même en petit groupe. Ils représentent un défi plus important que les sbires, et ont plus de chances d'infliger des dégâts et des blessures graves. Les rivaux sont souvent des personnages récurrents, ou d'un type que les PJ sont amenés à rencontrer souvent. Ainsi, le profil d'un rival chef d'escadron peut être réemployé plusieurs fois, à bord de vaisseaux semblables. Les statistiques des rivaux devraient s'avérer assez similaires à celles de l'As,

avec un ou deux talents dignes d'intérêt. Certains sont particulièrement doués en Pilotage ou en Artillerie, ou présentent dans leur profil des faiblesses spécifiques que les PJ peuvent découvrir et exploiter.

NÉMÉSIS

Une Némésis est au moins l'égal d'un As surentraîné. Il devrait s'agir d'un personnage que le PJ connaît déjà (au moins de nom), ou qu'il va très vite apprendre à connaître. Selon toute probabilité, il pilote un meilleur vaisseau et bénéficie d'un équipement amélioré. Il aura également ses défenseurs personnels (par exemple, des PNJ de niveau rival comme alliés), ce qui signifie que les PJ ne seront peut-être jamais amenés à se battre contre lui en personne. Dans certaines aventures, le garder à l'arrière, à l'abri du feu ennemi, peut lui permettre de survivre pour jouer un rôle crucial dans l'histoire avant qu'un PJ ne l'élimine grâce à un tir particulièrement réussi ou sur un coup de chance.

En théorie, les capacités de la Némésis sont au moins égales à celles de l'As, voire supérieures. Les compétences avancées de la Némésis en font un adversaire réellement dangereux, et susceptible de survivre à de nombreuses batailles. En outre, ce personnage devrait bénéficier d'un ou deux talents capables de le démarquer de ses ennemis et de ses alliés.

SÉLECTIONNER LES VAISSEAUX

Dans l'absolu, les vaisseaux et véhicules exercent une influence plus importante sur une bataille ou sur une scène que leurs pilotes. Un mauvais appareil sera une gêne pour le meilleur des pilotes, et un modèle supérieur procurera un avantage même à un équipage de débutants. En général, l'histoire détermine quels types de vaisseaux, de véhicules ou de bêtes apparaîtront dans une rencontre. Le MJ peut surprendre les PJ en améliorant ou en remplaçant un vaisseau ennemi, tout particulièrement lorsque ces changements permettent de contrer le talent favori ou la stratégie de prédilection d'un PJ. Ceci dit, à moins que l'histoire ne permette au groupe de forcer



l'adversaire à se servir d'un vaisseau moins efficace, les batailles finales sont beaucoup plus excitantes lorsque l'adversaire est au sommet de sa puissance.

AVENTURES ET MISSIONS

Voici quelques idées d'aventures et de missions compatibles avec une grande variété de spécialités d'As présentes dans ce volume et dans le Livre de règles de L'Ère de la Rébellion.

COURSE AU CANON À IONS

Les Rebelles ont mis la main sur un canon à ions en état de marche, mais doivent le transporter depuis une base mercenaire abandonnée jusqu'à des vaisseaux cargo cachés. Un ouragan et des patrouilles impériales en approche empêchent toute récupération aérienne du chargement, et ce n'est qu'une question de temps avant que les Impériaux découvrent le pot aux roses. Les Rebelles ne peuvent se permettre d'attendre la fin de la tempête au risque de perdre leur précieux atout.

Spécialités : Fonceur, Artilleur, Tête Brûlée, Bidouilleur

Partie 1 : le transport d'un chargement aussi massif requiert l'emploi de quarante speeders et camions speeders armés et de toutes tailles. La tempête a éclaté. Des routes récentes et d'anciennes pistes se croisent sur le terrain montagneux, ce qui oblige les PJ à prévoir des itinéraires séparés mais rapides pour leurs landspeeders avant de lancer le convoi en direction de la base abandonnée. Le voyage nécessite plusieurs heures, car les véhicules sont retardés par les vents puissants, les éclairs et la pluie battante. Certains speeders sont endommagés et exigent des réparations ou des secours.

Partie 2 : les PJ récupèrent le canon démonté et répartissent les pièces détachées sur les speeders, tout en réparant à la hâte les véhicules endommagés. Sur le chemin du retour, une patrouille impériale repère le convoi. Sans plus attendre, les Impériaux installent des barrages routiers et tentent de ralentir les Rebelles dès qu'ils passent par les hameaux montagnards. Les PJ doivent défendre leurs véhicules en s'efforçant autant que possible d'éviter les dégâts collatéraux.

PNJ AS ALTERNATIFS

Piocher des idées et des talents parmi les spécialités des As est une très bonne façon d'obtenir de nouveaux PNJ. Les PJ auront en effet l'occasion de mesurer leurs compétences à des personnages qui présentent des capacités et des talents semblables aux leurs. Moyennant quelques ajustements, les aspects de certaines spécialités peuvent aussi être appliqués à de nouveaux types de personnages : par exemple, le MJ peut ajouter des talents de Cavalier à des guerriers montés afin de représenter les membres d'une civilisation ancienne que les PJ ont découverte par hasard. Cette astuce permet de piquer l'intérêt des joueurs et de rendre les PNJ plus intéressants.

Partie 3 : la tempête se lève lorsque le convoi arrive en vue des vaisseaux cargo. Une douzaine de speeder bikes impériales prennent les Rebelles en chasse lors de la dernière ligne droite pour atteindre les vaisseaux. C'est aussi le moment que choisit un escadron de chasseurs TIE pour faire son entrée. Le canon est chargé dans les cargos sous des rafales de tirs, et la réussite du décollage ne dépend que des PJ.

PIÉTINEUR DE RECONNAISSANCE

Certains As sont extrêmement doués pour monter des piétineurs craciens. L'Alliance confie à l'équipe une mission de reconnaissance destinée à trouver un laboratoire impérial isolé. L'installation se trouve au beau milieu d'une forêt dense, ce qui compliquerait fortement l'exploration si elle se faisait en speeder ou en vaisseau à cause des défenses terrestres et antiaériennes.

Spécialités : Cavalier, Tête Brûlée

Partie 1 : les PJ débarquent sur une colonie proche et se font passer pour des marchands de bétail. Ils doivent s'assurer que personne ne vole leur piétineurs et veiller à conserver leur couverture aux yeux des potentiels observateurs de l'Empire.

Partie 2 : les PJ pénètrent dans l'épaisse forêt. Le terrain difficile les oblige à mener leur monture avec doigté. Malheureusement, ils se retrouvent rapidement aux prises avec la faune locale : des carnivores rapides et précis qui semblent trouver les piétineurs très à leur goût. La situation se complique encore à mesure que l'équipe approche de l'emplacement du laboratoire, car elle se voit contrainte d'éviter des patrouilles de droïdes sondes impériaux.

Partie 3 : les PJ découvrent l'immense complexe du laboratoire, mais ce dernier semble abandonné. De surcroît, les Impériaux agissent curieusement et ne ressemblent pas du tout à des Impériaux. Les personnages finissent par découvrir qu'un baron du crime local s'est emparé des installations après que l'Empire les a laissées à l'abandon. Les criminels s'en servent à présent pour vendre du matériel militaire impérial au marché noir et le parrain tient à maintenir cette façade « impériale » pour décourager les curieux. Les PJ auront alors la possibilité de négocier un arrangement pour se procurer des équipements illégaux, ou se verront peut-être pris en chasse à travers la forêt par des criminels mécontents. Dans tous les cas, ils devront retourner au QG de l'Alliance pour faire leur rapport.



LES RÉCOMPENSES DES AS

Par défaut, les récompenses des As sont similaires à celles des autres carrières, tout particulièrement lorsqu'ils sont intégrés à un groupe aux carrières et aux personnalités hétéroclites. Ceci dit, les campagnes centrées sur les As sont généralement portées sur les combats, qui risquent d'être particulièrement fréquents. La section suivante aborde la gestion des XP en général, et se penche sur les moyens dont un MJ dispose pour modifier le système de récompenses dès lors que la campagne est tournée vers les actions militaires.

LES AS ET LES XP

Lorsque les As travaillent aux côtés d'autres carrières, tous les personnages reçoivent sensiblement le même nombre d'XP, selon les indications du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Le MJ peut accorder quelques XP supplémentaires aux As si ceux-ci se sont illustrés dans des rencontres spécifiques. Dans le cas des Pilotes et des Fonceurs, c'est probablement la compétence Pilotage, et peut-être Artillerie, qui sera récompensée. Les Artilleurs peuvent faire preuve d'une habileté exceptionnelle, ou diriger et coordonner avec succès les tactiques de l'équipe, améliorant ainsi l'efficacité générale du groupe. Les Cavaliers peuvent faire des prouesses sur le dos de leur monture, prouver leur maîtrise dans des circonstances extrêmes, ou aider des cavaliers moins expérimentés à mener leurs bêtes. Les Bidouilleurs peuvent être récompensés pour leurs bricolages astucieux, des constructions plus complexes ou qui leur ont demandé plus de temps, ou encore des modifications avancées qu'ils ont réussi à implémenter en un temps record.

Attribuer des XP supplémentaires doit rester exceptionnel, à l'occasion d'une bataille ou d'une rencontre importante durant laquelle l'As s'est illustré par une performance remarquable. Il est rare d'octroyer un bonus d'XP au terme de chaque session de jeu ou de chaque aventure. D'un autre côté, si le MJ se rend compte qu'il n'a pas octroyé d'XP additionnels depuis plusieurs sessions de jeu, il lui faudra peut-être remettre en question

l'efficacité des rencontres qu'il propose. Si l'aventure n'a pas permis à un As de gagner des XP supplémentaires, le MJ peut lui donner une autre chance dans une rencontre suivante. Des performances médiocres peuvent justifier de faire l'impasse sur le bonus d'XP. Dans ce cas, le MJ pourra conseiller le joueur au sujet des points ou des tactiques qu'il a manqués. Si le joueur a fait des choix sensés mais qu'un manque de chance ou des résultats défavorables aux dés sont à l'origine du problème, le MJ pourra accorder un bonus d'XP symbolique.

LES XP DANS UNE CAMPAGNE CENTRÉE SUR LE COMBAT

Le Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** part du principe que les aventures sont composées de rencontres de types variés, où les combats apparaissent en nombre limité. En règle générale, les personnages ont la possibilité de dépenser les XP récoltés grâce à leurs efforts pour améliorer des compétences et des talents de leur choix. Lors d'une campagne ou d'une aventure centrée sur les combats, le MJ voudra peut-être modifier ces conditions et ces attentes. Les PJ qui prennent part à des combats de longue durée ou à des batailles épiques passent naturellement plus de temps à résoudre des rencontres et des sessions de jeu consacrées aux combats tactiques. Alors qu'une session d'aventure classique peut couvrir des heures, des jours voire des semaines dans l'histoire, les rencontres tactiques monopolisent un long temps de jeu pour une situation qui ne dure que quelques minutes à peine à l'échelle des PJ. Les As risquent dès lors de récolter beaucoup d'expérience tactique d'un seul coup, au détriment des autres compétences.

À la discrétion du Maître du Jeu, les options suivantes peuvent être envisagées, ou adaptées à un type de jeu centré sur le combat :

Réduisez les XP octroyés durant les aventures de combat, ou la fréquence à laquelle ils sont distribués. Dès lors, le PJ améliorera ses compétences plus lentement, tout en passant la plupart de son temps à combattre. Cette astuce reflète la différence de durée entre

les aventures classiques et les rencontres tactiques, au cours desquelles les PJ disposent de moins de temps pour améliorer leurs compétences ou en apprendre de nouvelles.

Restreignez les compétences que le PJ peut améliorer : limitez l'utilisation d'XP à un choix de compétences donné, ou bien aux compétences utilisées durant la bataille. Par exemple, après un combat entre chasseurs, le choix d'améliorations du pilote As peut être limité à des compétences telles qu'Artillerie, Astrogation, Calme, Commandement, Discipline, Informatique, Perception, Pilotage (espace), Stratégie et Vigilance. En outre, certaines spécialités sont liées à des compétences spécifiques : ainsi, après avoir participé à un combat sur sa monture, un Cavalier peut être limité aux compétences Athlétisme, Calme, Coercition, Commandement, Coordination, Discipline, Discrétion, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Stratégie, Survie et Vigilance.

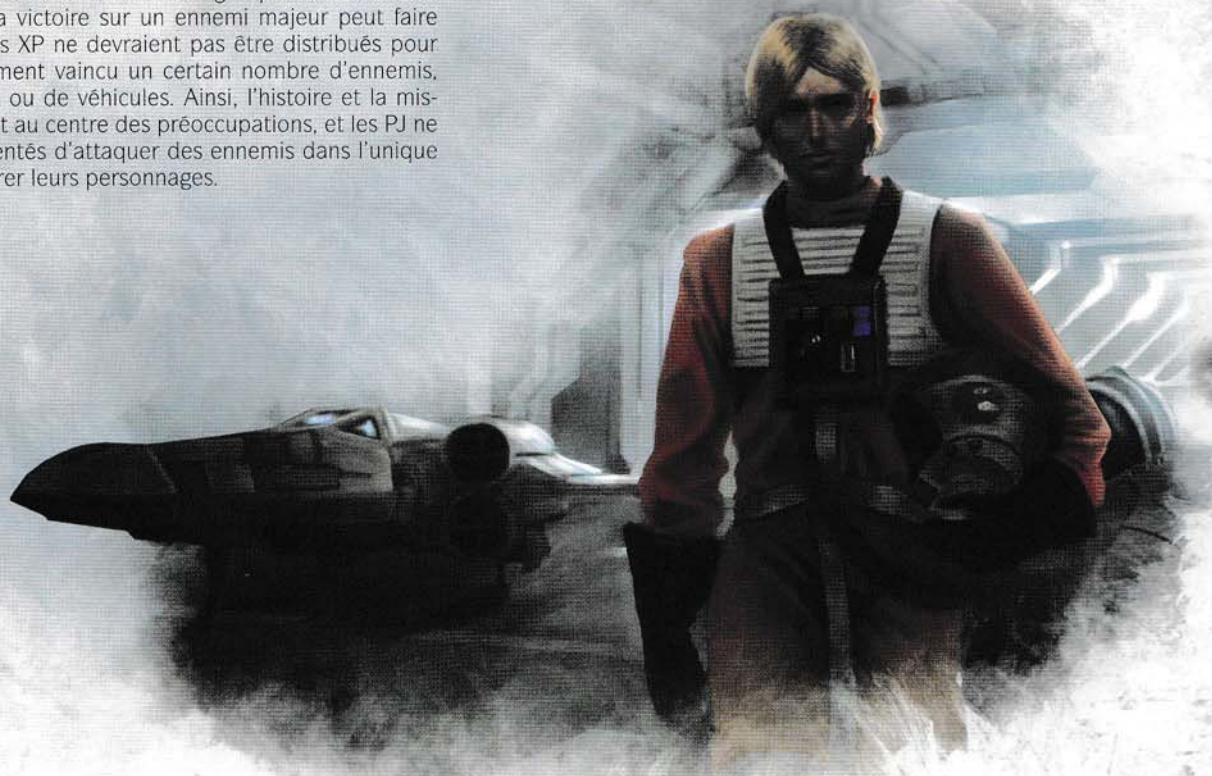
Ces restrictions pourront être levées entre les sessions de combat, ce qui permettra aux PJ d'améliorer d'autres compétences. Si l'histoire se prête difficilement à des améliorations de compétences, l'As peut toujours recevoir un entraînement entre les batailles, de la part de son mentor ou de l'organisation dont il dépend. Le MJ peut demander aux joueurs de réserver une partie des XP récoltés lors des rencontres précédentes pour les dépenser au cours de telles sessions d'entraînement. Les nouvelles connaissances ainsi acquises nécessiteront peut-être des apports d'XP futurs pour être pleinement exploitées.

Idéalement, la quantité d'XP octroyés aux As devrait être égale à celle offerte lors des aventures classiques. En effet, le MJ évitera d'accorder des XP uniquement pour avoir vaincu des individus ou des groupes d'ennemis au combat. Si la victoire sur un ennemi majeur peut faire exception, les XP ne devraient pas être distribués pour avoir simplement vaincu un certain nombre d'ennemis, de vaisseaux ou de véhicules. Ainsi, l'histoire et la mission resteront au centre des préoccupations, et les PJ ne seront pas tentés d'attaquer des ennemis dans l'unique but d'améliorer leurs personnages.

Ceci dit, certaines spécialités d'As s'accompagnent de conditions à remplir pour prétendre au titre officiel d'as. Elles sont liées au nombre de victoires sur des vaisseaux ou des véhicules. Dès lors, le MJ pourra occasionnellement offrir des XP en fonction du nombre d'ennemis vaincus ou éliminés. Cette dérogation doit rester exceptionnelle, mais se révèle pertinente dans certains cas :

- Lorsque le personnage est reconnu en tant qu'as (ou jouit d'un titre équivalent) au sein de son organisation (voir **Devenir un as** à la page 94).
- Lorsque la mission exige entre autres choses la destruction totale d'une force ennemie, à condition que le PJ ait remporté la victoire, et en ajustant les XP en fonction de l'aide dont il a bénéficié.
- Comparés aux autres personnages, les Artilleurs ont peu d'occasions de remporter des récompenses hors combat, ce qui justifie que leurs bonus d'XP soient liés à la défaite de leurs adversaires.

Le MJ peut être amené à adapter les récompenses en XP à la complexité de la mission. Ainsi, s'adapter à des conditions de combat inattendues ou mener à bien une stratégie complexe sont des exploits qui permettent de décrocher un bonus d'XP. Durant les grandes batailles, les XP offerts ne devraient pas reposer entièrement sur la victoire du camp allié, mais sur le rôle joué par les personnages dans ledit affrontement. Si certains PJ ont été efficaces, leur récompense ne doit pas pâtir des performances médiocres d'autres personnages. Néanmoins, s'ils sont responsables de l'échec de leur mission, ils seront amenés à recevoir une moindre quantité d'XP.



LES CRÉDITS ET AUTRES RÉCOMPENSES

Les As reçoivent des primes, mais aussi une multitude d'autres récompenses. Les crédits sont toujours populaires, mais un PJ peut aussi se voir offrir des équipements, un vaisseau, des bonus de réputation, une amélioration de sa valeur de Devoir ou encore une promotion. La nature exacte des récompenses dépend de la situation personnelle de l'As.

- Les As rebelles reçoivent une paie standard, mais pourront décrocher une prime s'ils se portent volontaires pour une mission risquée. Étant donné la situation financière compliquée de l'Alliance, une prime modeste constitue souvent une récompense de taille.
- Les As qui font office de mercenaires sont payés en conséquence et reçoivent parfois une prime en reconnaissance d'un travail exceptionnel.
- Les As indépendants sont payés « à la mission ». Ce type de travail est différent de celui du mercenaire, puisque les As agissent parfois seuls et effectuent une variété de missions qui ne reposent pas systématiquement sur la destruction de l'ennemi.

LES RÉCOMPENSES MATÉRIELLES

Les vaisseaux, les véhicules et les équipements empruntés ne font pas partie des récompenses de l'As, dans la mesure où ces objets doivent être restitués s'ils n'ont pas été perdus. Néanmoins, un PJ peut gagner le droit de garder ces équipements en récompense d'une mission réussie. La plupart du temps, les As n'ont pas l'occasion de piller un champ de bataille (ils n'y sont d'ailleurs pas encouragés) ni de s'enfuir à bord d'un vaisseau dérobé aux vaincus. Néanmoins, s'ils le font, les biens obtenus feront partie de leur récompense.

Au sein d'une organisation militaire, les As sont assignés à un vaisseau dont ils sont rarement propriétaires, tout particulièrement en ce qui concerne les chasseurs. Dès lors, les récompenses matérielles peuvent prendre la forme d'une amélioration du vaisseau, ou du prêt d'un appareil de meilleure qualité pour les missions futures. Le MJ peut influencer la valeur d'un véhicule proposé en jouant sur son état de vétusté. Les PJ pourront ainsi acquérir des véhicules en dehors de leur budget, si ceux-ci sont en mauvais état.

LES RÉCOMPENSES INTANGIBLES

En général, les récompenses intangibles se présentent d'elles-mêmes en cours de jeu plutôt que d'être prévues d'avance et octroyées à la fin.

- Le succès des missions peut permettre aux personnages de monter en grade et d'obtenir des missions plus importantes. Ces réussites peuvent ouvrir de nouvelles perspectives à exploiter lors d'aventures ultérieures.

- Les personnages militaires peuvent être promus et profiter des avantages associés à leur nouveau grade : un meilleur salaire, un poste de commandement et la possibilité de solliciter une affectation particulière. De telles promotions restent relativement rares.
- Les personnages peuvent recevoir des honneurs, tels que des médailles soulignant leur courage lors de campagnes militaires spécifiques.
- Les grands as sont précédés par leur réputation. Le PJ peut obtenir une certaine notoriété auprès d'une organisation militaire, d'une force ennemie, du public, de leaders influents ou de tous ces groupes à la fois.
- La valeur de Devoir peut être augmentée (cf. pages 46 et 325 du Livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

DEVENIR UN AS

Tout pilote de chasseur ou artilleur professionnel caresse l'espoir de se faire un jour appeler as, ou de recevoir le titre équivalent au sein de son organisation. Plusieurs étapes sont nécessaires avant d'atteindre le niveau de reconnaissance et de compétence associé :

- Rejoindre une organisation militaire ou paramilitaire, avec une structure et une hiérarchie déterminée.
- S'entraîner pour devenir pilote ou artilleur et être affecté par la suite à un escadron, à un vaisseau ou à un véhicule actif.
- Détruire, « descendre », ou vaincre un nombre déterminé de vaisseaux ennemis. Généralement, ce nombre est fixé à 5, avec quelques variantes selon l'organisation concernée. Certains groupes ne font pas de différence entre les cibles, quel que soit leur type, leur modèle ou leur configuration. Parfois, les as sont séparés en différentes catégories en fonction du type de cible abattu : chasseurs, vaisseaux capitaux, speeders...

Certaines organisations ne prennent pas en compte les victoires obtenues à l'aide de systèmes automatisés, tels que les missiles à tête chercheuse ou à ciblage automatique.



JOUER LA RIVALITÉ ALLIÉE

Des rivaux alliés peuvent inspirer le Maître du Jeu pour créer et mettre en scènes une variété de personnages et de situations au fil d'un récit. Le MJ peut donner corps aux rivaux et créer des personnages intéressants durant une campagne, ou introduire des antagonistes temporaires lors de missions spécifiques.

- Un rival allié peut faire office de faire-valoir à un aspirant as. Le PJ et son rival peuvent comparer leurs scores respectifs de victoires entre chaque mission, voire en plein milieu d'un engagement s'ils se sentent d'humeur querelleuse. Un allié tapageur peut défier publiquement le PJ de réaliser des exploits de pilotage ou d'artillerie. Un tel comportement peut diviser le reste de l'escouade ou de l'équipe en deux « clans » soutenant chacun un des rivaux.
- Le rival peut vanter régulièrement sa propre réussite, tout en raillant ou en minimisant les efforts du PJ. Il peut s'agir d'une saine émulation entre amis comme d'échanges glaciaux entre rivaux impitoyables. Au fil de l'histoire, le PJ pourrait passer d'ennemi juré à ami respecté du PNJ.
- Au cours des missions, certains événements peuvent affecter les relations entre les rivaux alliés. Leur amitié peut se dégrader si l'un d'entre eux appelle l'autre au secours au cœur d'une bataille sans recevoir l'aide escomptée. Si un personnage fait une erreur qui blesse un allié et met sa vie en danger, leurs relations amicales peuvent

être ruinées à jamais. Dans un cas de figure particulièrement dramatique, le PNJ as pourrait même quitter son escadron sur une intense déception et rejoindre le camp adverse. Ce genre d'histoire peut donner l'occasion aux PJ de reconstruire des relations qui influenceront peut-être sur des décisions et des missions futures.

- La mort d'un rival allié peut affecter profondément un PJ, tout particulièrement s'il s'agissait d'un ami, d'un parent, d'un chef d'escadron charismatique ou d'une pointure des forces rebelles. Le PJ peut ressentir de la culpabilité s'il n'a pas pu le sauver. Il peut éventuellement être tenu pour responsable de sa mort. Les compagnons d'escadron du personnage joueur peuvent lui reprocher son erreur, à tort ou à raison. Il peut vouloir s'amender auprès des proches du défunt, ou s'éloigner de l'action pour remplir un rôle échu à l'allié disparu. Pour éviter de laisser le hasard dominer les événements, le MJ peut planifier à l'avance le déroulement de l'histoire et garder ainsi le contrôle du récit. S'il préfère laisser l'intrigue se dérouler d'elle-même, il peut préparer une série d'événements qui pourraient advenir en réaction à la mort d'un PNJ.
- Dans l'idéal, le PJ ne se contentera pas de répondre aux provocations de son rival : il lancera lui-même des défis et proposera des interactions avec celui-ci.

Chaque victoire doit être confirmée par une ou plusieurs sources extérieures au pilote ou à l'artilleur (cf. **Homologation des victoires**, page 95).

Si une victoire n'a pas été confirmée, la plupart des organisations n'en tiennent pas compte, ou la répertorient en tant que victoire « probable ». Elle ne s'ajoute généralement pas au total.

Si la victoire est confirmée mais a été causée par des tirs de sources multiples, la plupart des organisations accordent une victoire partielle. Par exemple, si un vaisseau est détruit par deux chasseurs, les pilotes de chaque appareil se partagent le crédit de cette victoire. De la même manière, un artilleur posté dans une tourelle ou une batterie de tir et qui détruit une cible en collaboration avec d'autres artilleurs ne se verra attribuer qu'une victoire partielle. Les artilleurs à bord des grands vaisseaux capitaux sont régulièrement crédités de victoires partielles.

Lorsque la pleine responsabilité de la destruction d'une cible a pu être liée à un attaquant, celui-ci reçoit les honneurs associés.

- Lorsque le pilote ou l'artilleur se réclame d'un total de 5 victoires complètes, ou formées de n'importe quelle combinaison de victoires complètes et partielles, il reçoit le titre d'as.

En règle générale, les as ne reçoivent pas d'autres titres et ne peuvent pas devenir as à plusieurs reprises, à moins que l'organisation concernée ne reconnaisse différents titres liés à des cibles spécifiques.

Certaines organisations octroient le titre de « Tan » à certains pilotes exceptionnels, pour saluer des dizaines de victoires au cours de multiples sorties.

HOMOLOGATION DES VICTOIRES

Les victoires doivent être validées par des sources indépendantes, qui peuvent varier selon l'organisation impliquée. Le plus souvent, les senseurs du journal de bord du vaisseau attaquant sont une preuve suffisante, mais il n'est pas rare que l'on compare ces données avec celles des senseurs d'un autre vaisseau. Les témoignages visuels d'observateurs et d'autres combattants sont acceptés lorsque les journaux de bord sont suspects ou manquants, pour quelque raison que ce soit. Les senseurs sont parfois victimes de brouillages, d'erreurs et de problèmes liés à la distance, ce qui peut fausser les données, voire causer leur perte. En certaines occasions, récupérer le journal de bord des senseurs ennemis ou des enregistrements d'une mission passée permet de confirmer une victoire sur une cible donnée ou une cible proche.

JOUER LA RIVALITÉ ENNEMIE

Intégrer efficacement des rivaux ennemis dans le jeu peut se révéler complexe, dans la mesure où le PJ doit avoir des occasions d'interagir avec son adversaire.

- Même s'ils ne se sont jamais rencontrés en personne ou ne se sont jamais adressé la parole, des pilotes adverses peuvent se reconnaître grâce à leur vaisseau, à leur marquage, à leurs codes de transpondeur ou à leur style de vol. Si les rivaux arpentent systématiquement les mêmes théâtres d'opérations, ils pourront se croiser à l'occasion de multiples missions.
- Les as ennemis des unités non militaires (ou en tout cas moins disciplinées que l'armée) peuvent interpellier leurs ennemis par comlink et les défier dans un combat aérien. Cela permet au Maître du Jeu de mener une conversation au milieu d'une bataille. L'as adverse peut avoir n'importe quelle

personnalité choisie par le MJ, sans oublier de prendre en compte la confiance absolue des as en leurs propres capacités.

- Si le PJ jouit d'une belle réputation en tant qu'as (même localement), des as ennemis peuvent se lancer à sa recherche et le défier en combat singulier. Ces rivaux tenteront peut-être simplement de nuire directement au PJ encore et encore jusqu'à ce qu'ils le battent ou se fassent éliminer.
- Les rencontres en face à face sont possibles de temps à autre, mais reposent largement sur les circonstances du récit. En règle générale, il faudra expliquer pourquoi les deux personnages se retrouvent au même endroit, et pourquoi ils ne se contentent pas d'échanger des tirs à distance.
- La mort d'un as ennemi peut inspirer un désir de vengeance chez ses alliés. Le PJ peut devenir une cible prioritaire, voire être désigné par la propagande ennemie comme un individu détestable.

SUIVI DES VICTOIRES

Les victoires sont répertoriées par l'organisation concernée ainsi que par le pilote lui-même. Certains pilotes ajoutent des symboles au pochoir sur leur vaisseau pour représenter un type de victoire spécifique. Le symbole figure généralement sous la vitre du cockpit ou sur une autre zone bien visible. Le symbole peut représenter la silhouette du vaisseau vaincu, ou simplement l'organisation à laquelle appartenait la cible. Par exemple, les pilotes rebelles utilisent parfois de discrets symboles impériaux pour représenter les appareils abattus. Les victoires probables ne figurent pas sur les véhicules, pas plus que les partielles. Néanmoins, certains pilotes représentent une victoire partielle par une moitié de symbole, pour ensuite ajouter l'autre moitié lorsqu'ils en remportent une autre.

Les vaisseaux capitaux peuvent recevoir des symboles de victoire lorsqu'ils sont responsables de la défaite d'autres vaisseaux capitaux, sans pour autant saluer la performance des artilleurs individuels. Ces symboles apparaissent sur le pont ou sur une autre zone bien en vue, plutôt qu'à l'extérieur du vaisseau. On ne représente généralement pas de symbole de victoire pour marquer la défaite de petits vaisseaux tels que les chasseurs ou les navettes. Certaines organisations homologuent la destruction de petits appareils et les attribuent aux artilleurs lorsque les responsables sont connus.

RÉPUTATION

Les as aiment suffisamment la compétition pour célébrer leurs victoires à grands cris. À mesure que leur réputation se répand, ils s'attirent naturellement des rivalités à l'intérieur même de leur organisation, ainsi qu'auprès des as du camp ennemi. Le Maître du Jeu peut en profiter pour ajouter des interactions spécifiques aux aventures centrées sur les As. Reportez-vous aux encarts **Jouer la rivalité alliée** à la page 95 et **Jouer la rivalité ennemie** à la page 96 pour intégrer au jeu ce type de relation.

Une amélioration de la réputation d'un As peut entraîner les conséquences recensées ci-dessous. Une baisse de réputation entraînera l'effet contraire :

- La reconnaissance de ses pairs, d'abord au sein de son unité puis dans les unités extérieures.
- Le respect, et parfois une jalousie non dissimulée, de la part des pilotes moins talentueux.
- Une réputation solide, qui permet à un as indépendant de solliciter une paie plus élevée ou une assistance plus efficace.
- Des propositions de recrutement par de meilleurs escadrons, groupes mercenaires ou commandants. À l'occasion, des services rivaux ou des factions criminelles pourraient essayer de s'approprier les services de l'as.
- Le soutien de l'opinion publique.
- Des attaques dirigées contre l'as durant les missions, ou l'envoi de commandos d'assassins dans les cas les plus sérieux.
- L'affectation à des missions plus importantes et/ou plus dangereuses.
- La possibilité de choisir certaines missions.
- Des promotions, des médailles et des primes.
- Un accès à de meilleurs vaisseaux et à un entraînement plus personnalisé.
- L'occasion de diriger un escadron ou un groupe de PJ et de PNJ similaire.
- La capacité à inspirer de la peur aux adversaires faibles. Le MJ, à sa discrétion, peut occasionnellement ajouter ■ aux attaques des sbires ennemis visant l'as. Cette peur peut aussi justifier l'utilisation d'un point de Destin pour influencer le récit.

STAR WARS™

L'ÈRE DE LA RÉBELLION™

LE JEU DE RÔLE

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

En pleine Guerre Civile Galactique, d'audacieux pilotes de chasse risquent leur vie pour la cause de la liberté. Dans le hangar, en selle ou aux commandes de leur engin, ces braves prennent l'offensive contre l'Empire.

Sautez dans le cockpit de votre chasseur avec **CIBLE VERROUILLÉE**. Ce supplément du jeu de rôle **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** présente de nouvelles options aux personnages As, ainsi qu'à tous ceux qui cherchent à maîtriser les innombrables véhicules de l'univers de *Star Wars*. Engagez le combat contre de redoutables adversaires dans l'espace, domptez les bêtes sauvages de planètes lointaines et couvrez-vous de gloire au nom de la Rébellion !

Cet ouvrage contient :

- De nouvelles options de création de personnage, parmi lesquelles des motivations, des obligations, des espèces et des spécialités inédites.
- De nouvelles capacités emblématiques permettant aux As d'exceller dans leur carrière.
- De l'équipement et des véhicules utiles à tout personnage déterminé à en découdre aux commandes de son appareil.
- Des règles de monte et de cavalerie, ainsi que les fiches des montures les plus répandues au sein de l'Alliance Rebelle.



starwars.com