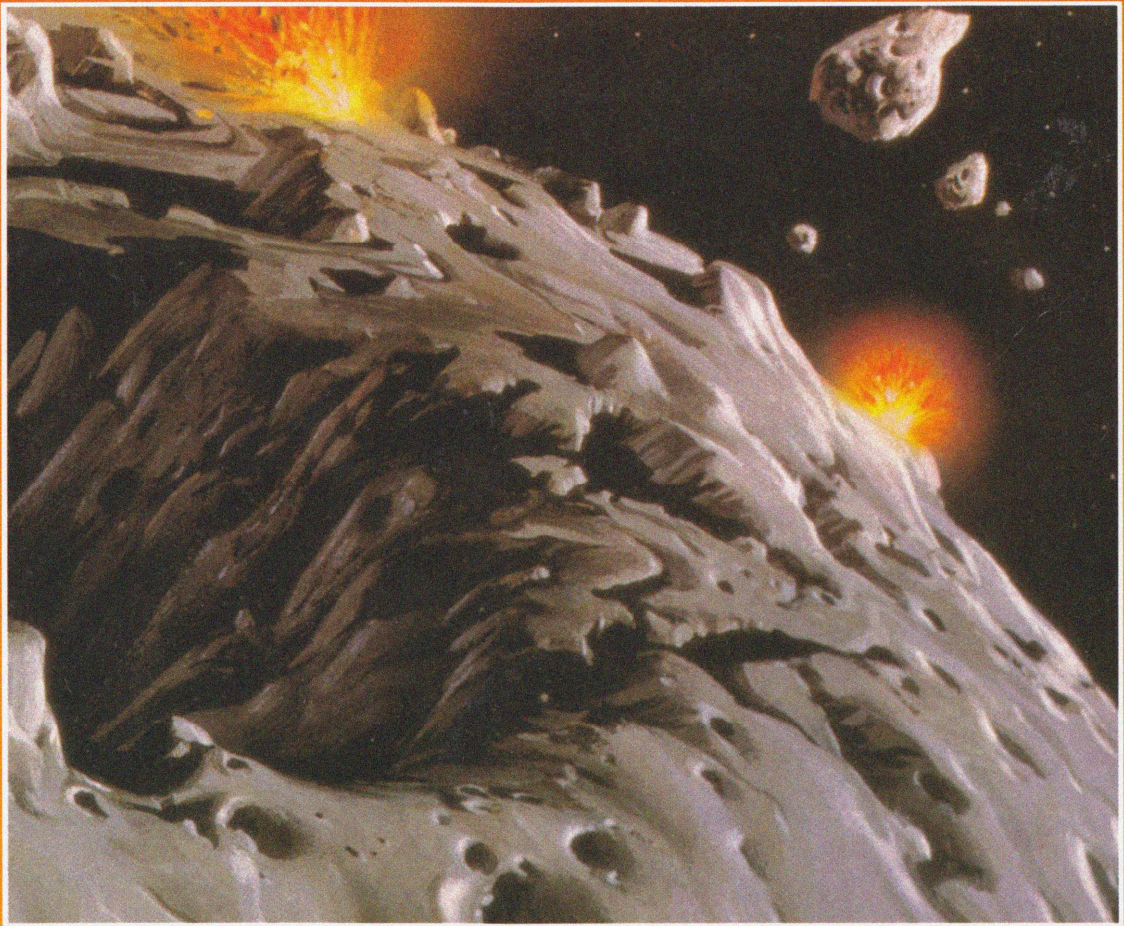


STAR WARS®

FRAGMENTS DE LA BORDURE EXTÉRIÈRE



STAR WARS®

FRAGMENTS DE LA BORDURE EXTÉRIEURE

par Simon Smith et Eric Trautmann



Conception et rédaction : **Bill Smith**
Conception graphique : **Cathleen Hunter** • Illustration de couverture : **Lucasfilm Ltd.**
Illustrations intérieures : **Mike Vilardi**

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur adjoint/trésorier : **Denise Palter**
Éditeur adjoint/directeur des ventes : **Richard Hawran** • Rédacteur en chef : **Greg Farshtey**
Rédacteurs : **Bill Smith, Ed Stark** • Directeur Artistique : **Stephen Crane**
Concepteurs graphiques : **Cathleen Hunter, John Paul Lona** • Assistant des ventes : **Bill Olmesdahl**
Responsable des licences : **Ron Seiden** • Responsable des stocks : **Ed Hill**

Traduction : **André Dého-Neves**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Supervision de la traduction : **Jean Balczesak**
Adaptation, rewriting : **Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration d'**InÉdit**



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15
sous licence de West End Games

Introduction

Fragments de la Bordure Extérieure est un recueil de faits, d'exploits, d'histoires et d'informations, conçu pour être utilisé avec *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*. Il est une source d'inspiration, de décors et d'atmosphères pour les campagnes des Maîtres de Jeu. Il propose un ensemble de guildes, Rebelles, Impériaux, syndicats de chasseurs de primes, bandes importantes, criminels et chefs de gang, lieux exotiques et pièges à touristes, nouvelles compétences de la Force et inclut même, dans le souci de donner plus de détails et de réalisme aux campagnes, des renseignements concernant les boissons typiques consommées dans les Territoires de la Bordure Extérieure.

Les Maîtres de Jeu peuvent s'inspirer de l'ossature des *Fragments de la Bordure Extérieure* pour créer plus aisément des œuvres similaires de leur propre conception ou adapter le contenu de ce supplément à leurs propres aventures. Chaque exemple inclus dans les *Fragments de la Bordure Extérieure* est présenté avec une brève description qui aide le Maître de Jeu à saisir l'atmosphère caractéristique de *La Guerre des Étoiles*. Ces introductions ne doivent cependant pas être prises pour parole d'Évangile et le Maître de Jeu est libre de les modifier selon ses besoins en fonction de l'ambiance qu'il veut donner à sa campagne.

Les Territoires de la Bordure Extérieure

"Eh bien, s'il existe vraiment un brillant centre de l'univers, vous vous trouvez sur la planète qui en est la plus éloignée."

- Luke Skywalker

Les sentiments exprimés par Luke Skywalker à propos de Tatooine, son monde natal, résument de façon lapidaire ce que sont les Territoires de la Bordure Extérieure : les régions sous le contrôle de l'Empire les plus éloignées des Mondes du Noyau. Depuis les temps de la Vieille République, la Bordure Extérieure a toujours été une zone sauvage et indomptée. C'est la frontière de la galaxie.

Cependant, depuis le récent essor de l'exploration, la région commence à se civiliser même si elle reste encore inconnue et sauvage. Les habitants les plus riches des Mondes du Noyau viennent de plus en plus souvent passer leurs vacances dans les systèmes les

plus développés des Territoires de la Bordure Extérieure afin de "se ressourcer".

C'est dans ces Territoires que la Rébellion trouva l'essentiel de ses premiers appuis, car pour l'Empire, cette zone était taillable et corvéable à merci. C'est ici qu'il commit quelques-unes de ses plus infâmes atrocités. En effet, dans cette région peu peuplée, les risques de témoignages sur ses activités étaient plutôt réduits et ces territoires sont suffisamment isolés pour que les rumeurs de ces actions aient très peu de chance de parvenir aux Mondes du Noyau.

Les Territoires de la Bordure Extérieure embrasant une large portion d'espace, une analyse détaillée de l'ensemble de toute la région serait fastidieuse. Les "fragments" présentés ici proviennent pour la plupart de la même zone, il s'agit des secteurs de Parmel, Quence, Parmique et Portmoak, tout à fait représentatifs du reste des Territoires de la Bordure Extérieure.

Le contexte

La période abordée par *Fragments de la Bordure Extérieure* fait suite à la destruction de la première Étoile de la Mort, juste avant la Bataille d'Endor. Actuellement, la deuxième Étoile de la Mort est à son stade de développement préliminaire. Dark Vador et l'Empereur sont tous les deux en vie et l'Alliance Rebelle fuit la flotte impériale en se dissimulant dans le fin fond de la galaxie, tandis que les quelques Chevaliers Jedi survivants sont activement traqués et inéluctablement exterminés par les forces de l'Empire.

Cela signifie que, dans le cadre d'une campagne traditionnelle de *Star Wars*, les personnages-joueurs (PJ) doivent cacher leurs véritables sentiments. Néanmoins, en raison des atrocités commises par l'Empire dans cette région de l'espace, les êtres pensants loyaux à l'Empire sont peu nombreux. Craignant l'Empire, oui. Fidèles, non.

Les PJ peuvent, en manœuvrant habilement, faire de cette région un des principaux foyers de la Rébellion. De la même façon que Tatooine est isolée de l'agitation du reste de la galaxie, les mondes de la Bordure Extérieure sont relativement insoumis. La Rébellion a beaucoup à gagner dans cette région et les contrebandiers jouissent d'une liberté d'action beaucoup plus grande que dans d'autres secteurs de la galaxie.

Chapitre un

Les agents rebelles

La série d'agents rebelles décrits ci-dessous fournit un certain nombre de contacts aux PJ impliqués dans l'Alliance Rebelle. Ces personnages devraient être familiers aux Rebelles qui traversent les Terroires de la Bordure Extérieure et peut-être même bien connus des figures du crime locales, des personnages officiels, des corporations ou des forces de l'Empire.

Corwin Shelvay

Le Maître Jedi Darrin Arkanian était un idéaliste et un rêveur. Le Jedi sullustain avait appris à chérir la vie au-dessus de tout et avait essayé de faire de son existence un modèle de paix et de contemplation. En dépit de la montée au pouvoir de l'Empereur et de sa politique despotique, il s'était convaincu qu'il n'y aurait pas de menace majeure tant que lui et ses amis Jedi garderaient confiance dans la Force. Pourtant, à mesure que les Jedi

étaient impitoyablement traqués, Arkanian comprit son erreur de jugement. Finalement, il prit comme disciple un jeune homme du nom de Corwin Shelvay. C'était un être plein de bonnes intentions mais qui se laissait facilement emporter par la colère. Il chercha à convaincre son Maître de diriger la lutte contre l'Empire, pendant qu'Arkanian luttait pour apprendre au jeune Jedi à contrôler ses émotions.

Devenus des fugitifs, Arkanian et Shelvay errèrent dans la galaxie, cherchant à rassembler les Chevaliers Jedi éparpillés, tandis que l'Empereur poursuivait sa campagne contre les anciens gardiens de la République.

En fin de compte, Shelvay fut capturé par les Impériaux mais les interrogateurs ne réussirent pas lui faire avouer où était Arkanian. On le remit enfin au Haut Inquisiteur Impérial Tremayne et il endura alors, sur Coruscant, deux semaines de tortures intensives et de coercitions brutales.





Corwin Shelvay

Type : Jedi devenu agent rebelle

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 4D+2, Blaster 5D, Esquive 6D, Parade Arme Blanche 4D+2, Sabre-Laser 5D+2

SAVOIR 2D

Cultures 5D, Races Extraterrestres 4D+2, Survie 5D+2, Volonté : torture 8D+2

MÉCANIQUE 2D

Canons de Vaisseau 5D+2, Transports Spatiaux 5D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 7D, Dissimulation 5D+2, Escroquerie 5D, Recherche 5D+2

VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 6D+2, Résistance 6D+2

TECHNIQUE 2D

Réparation de Sabre-laser 6D+2

Talents spéciaux :

Compétences de la Force : Contrôle 3D, Sens 3D

Contrôle : Accélérer la Guérison, Contrôler la Douleur, Réduire les Blessures, Résister à la Paralysie, Rester Conscient,

Transe Cataleptique

Sens : Sens Exacerbés

Contrôle et Sens : Combat au Sabre-laser

Ce personnage est sensible à la Force

Points de Force : 5

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Sabre-laser (dommages : 5D), vêtements, bloc de données, pistolet blaster (dommages : 4D), macrojumelles

D'une façon ou d'une autre, (même Shelvay est incapable d'expliquer comment il y est arrivé), il réussit à supporter stoïquement la cruauté du Haut Inquisiteur jusqu'à ce qu'Arkanian réussisse à le libérer.

Alors qu'ils s'enfuyaient de Coruscant, Arkanian affronta Tremayne au cours d'un furieux duel au sabre-laser qui se termina par la défaite du Chevalier. À la vue de son Maître gravement blessé par Tremayne, Shelvay attaqua l'Inquisiteur avec une férocité inimaginable pour quelqu'un de si jeune. Dans sa rage, il réussit à défigurer Tremayne et à lui couper un bras, avant de s'enfuir avec Arkanian qui mourut de ses blessures quelques jours plus tard.

Après ce duel, Shelvay se rendit compte qu'il avait touché là le Côté Obscur de la Force et que, s'il avait réussi à tuer l'Inquisiteur, il se serait inéluctablement engagé sur le chemin du Mal. Au cours d'une vision où il se vit devenir le jumeau de Tremayne et le choc que cela lui procura l'arracha à l'emprise du Côté Obscur. Depuis, il est devenu très prudent dans l'utilisation de ses pouvoirs de la Force et il suit toujours scrupuleusement le Code Jedi.

Après la mort d'Arkanian, Shelvay, fuyant les forces de l'Empire, rentra chez lui mais trouva sa maison abandonnée. Depuis, il a découvert que

l'Empire a tué toute sa famille, sauf sa sœur Elena (qui a été endoctrinée dans le COMPORN et qui cherche à le capturer par tous les moyens). Tous ces événements remontent il y a une dizaine d'années.

Au cours des années suivantes, il erra à travers les Territoires de la Bordure Extérieure sans jamais s'arrêter trop longtemps au même endroit. Il se sentait un Jedi abandonné par la Force et avait peur de ne jamais connaître le véritable but de son existence. C'est alors qu'il rencontra Devon Fuller qui le mit en contact avec l'Alliance Rebelle. Depuis, Corwin est devenu un Rebelle lui aussi et s'est révélé être un agent et un recruteur hors pair.

Corwin Shelvay paraît beaucoup plus âgé qu'il ne l'est réellement. Il est un des rares à avoir survécu à un interrogatoire du Haut Inquisiteur Impérial Tremayne et cette expérience l'a profondément marqué. Ses cheveux sont en train de grisonner prématurément et il sourit rarement. Courtois et poli, il est l'incarnation, sous toutes ses facettes, de l'esprit des Chevaliers Jedi, bien qu'il regrette de n'avoir jamais eu la chance de terminer son entraînement avec son Maître Jedi, Darrin Arkanian.

Shelvay porte souvent une tunique grise, un pantalon de la même couleur et une veste noire. Quand il veut dissimuler son identité, il endosse un ample manteau gris. Son attitude a profondément changé depuis sa rencontre avec Tremayne. Il aime dire que "La Force vous montre le bon chemin... mais il n'est dit nulle part que ce chemin est facile."

Devon Fuller

Avec sa petite carrure et son allure de pilote fougueux, Fuller semble plus fait pour être aux commandes d'un Aile-X que d'un transporteur cabosé. Bien qu'il ait gardé un peu de son air d'adolescent, le travail qu'il effectue pour l'Alliance l'a marqué physiquement et a empreint son expression d'une nouvelle aura de détermination. Il porte la plupart du temps un blouson de pilote usé, un pantalon de travail à renforts métalliques et une vieille casquette élimée de capitaine Impérial qu'il s'est "procurée" au cours d'une de ses nombreuses mésaventures.

Malgré son allergie pour toute considération philosophique, Fuller a dû faire le point sur ce qu'il attendait de la vie. Grâce à Corwin Shelvay, il croit maintenant dans la Force ("à la dure et ne me demandez pas comment !"), le dernier de ses souhaits étant de voir ses motivations profondes dévoilées au grand jour.

À sa défaveur, on peut dire qu'il est cynique, mercenaire, égoïste et trop sûr de lui ("Parler c'est pas cher. Les boissons coûtent de l'argent"). Il ne cache pas son côté escroc, ce qui le rend d'emblée sympathique et indigne de la moindre confiance ("quelqu'un pour un honnête jeu de hasard ? Non ? Moi non plus. Joue, je monte à cinquante").

En dépit de cela, il est capable de prendre de gros risques pour aider ses amis en difficulté, même s'il se sent obligé d'inventer des prétextes "économiques" pour justifier ses actions. Il est vrai qu'il

DOSSIER CRIMINEL IMPÉRIAL

RÉF. FICHER : #79/35/CF/50.272

NOM : Devon Fuller

RACE : Humain

SEXE : Masculin

ÂGE : 40 (supposé)

MONDE NATAL : Arkanis

ASSOCIÉS CONNUS : Corwin Shelvay, Davaire Colmar, Davar Hamalcal

CRIMES CONTRE L'EMPIRE :

Accès non autorisé à des fichiers impériaux
Agression contre des membres des Forces Armées Impériales
Appartenance à une organisation illégale
Atteinte à la Paix
Brouillage de communications impériales
Collusion avec des traîtres à l'Empire reconnus
Complicité de meurtre
Conduite imprudente d'un répulseur
Conduite imprudente d'un vaisseau stellaire
Conspiration
Contrebande
Destruction intentionnelle de la propriété impériale
Effraction dans une installation impériale
Évasion d'une installation impériale
Falsification de documents
Faux et usage de faux
Haute trahison
Ivresse et trouble de l'ordre public
Meurtre
Mise en danger d'autrui
Obstruction du cours de la justice
Port d'arme cachée
Port d'arme prohibée
Possession de biens volés
Pratique de jeux illicites
Refus d'obéir aux ordres de la Marine Impériale
Résistance à arrestation
Sabotage
Tentative de voie de faits avec intention de nuire
Tentative de voie de faits sur un officier impérial
Transport d'extraterrestres clandestins
Transport d'objets non autorisés
Transport de biens volés
Usurpation du titre d'officier impérial
Utilisation d'un vaisseau stellaire illégalement modifié
Utilisation d'un vaisseau stellaire non enregistré
Violation de la législation douanière impériale
Violation de propriété impériale
Violation de propriété privée
Vol

PRIME : 40 000 crédits



#79/35/CF/50.272

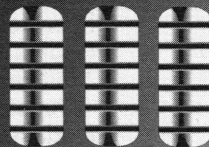
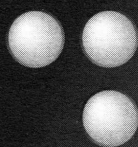
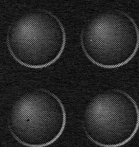
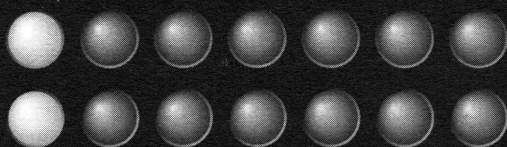
PRIME :

Devon Fuller s'est révélé être un agent de l'Alliance Rebelle extrêmement brutal et hautement compétent. Il est toujours armé et doit être approché avec précaution.

C'est un pilote, un astrogateur et un joueur expérimenté ainsi qu'un excellent tireur de blaster. Le Haut Inquisiteur Impérial Tremayne a aussi indiqué que Fuller a "la Force avec lui" (et a, par conséquent, ordonné que cette information soit incluse dans ce dossier).

Cinq sources indépendantes offrent aussi des récompenses pour sa capture. Leur montant n'est pas connu, mais ces récompenses sont une bonne indication de ses activités criminelles et ont une valeur pour l'Empire à fins d'interrogatoire.

Si lui ou un de ses associés est aperçu, veuillez en informer immédiatement les autorités compétentes. Toute personne fournissant des informations conduisant à sa capture sera largement récompensée.



Devon Fuller

Type : Contrebandier
DEXTÉRITÉ 3D+1
 Blaster 6D, Esquive 4D
SAVOIR 2D+1
 Bureaucratie 2D+2, Cultures 3D, Survie 3D, Systèmes Planétaires 3D
MÉCANIQUE 3D+2
 Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D, Répulseurs 4D, Senseurs 4D, Transports Spatiaux 7D
PERCEPTION 3D
 Falsification 4D, Jeu 6D

VIGUEUR 3D**TECHNIQUE 2D+2**

Premiers Soins 4D, Réparation de Vaisseau 3D+2

Points de Force : 3**Points de Personnage : 18****Déplacement : 10**

Équipement : Pistolet blaster lourd (dommages : 5D), mini-blaster (dommages : 3D+2), 2 medpacs, transport Ghtroc modifié (le *Limier Solaire* - voir ci-dessous)

Le Limier Solaire

Engin : Vaisseau de transport de classe 720, fabriqué par les Industries Ghtroc

Type : Vaisseau de transport léger modifié

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 35 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transport Ghtroc

Équipage : 1 ; 1 peut coordonner ; canonnières : 2

Compétence de l'équipage : Voir Devon Fuller

Passagers : 10

Capacité de la soute : 135 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : 45 000

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x 1,5

Hyperpropulseur de secours : x 15

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 4

Vitesse Atmosphérique : 280 ; 800 km/h

Coque : 4D

Écrans : 1D

Senseurs :

Passif : 15/0D

Détection : 30/1D

Recherche : 50/3D+2

Focalisation : 3/4D+2

Armes :**Deux Canons Laser Bitubes**

Arc de Tir : avant

Servants : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/30

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/3 000 mètres

Dommages : 4D+1

Description : Le *Limier Solaire* est l'exemple classique du transporteur ayant subi des modifications au fur et à mesure de ses années de service. Personne ne sait comment il est arrivé jusqu'à l'Alliance, mais c'est maintenant entre les mains de Devon Fuller qu'il il atteint l'apogée de sa carrière. Devon se dépense toujours à 110 % et il attend la même chose de son matériel. Le *Limier Solaire* est donc tout le temps poussé au-delà de ses limites, esquivant les chasseurs TIE, engageant des courses-poursuites avec les Frégates impériales des douanes et essayant de briser des barrages pirates. D'une façon ou d'une autre, le vaisseau tient encore en un seul morceau bien que Fuller n'ait jamais entendu parler de "maintenance préventive".

cherche à garder le nombre de ses amis relativement réduit, afin de fuir cette conscience ennuyeuse qui le tourmente. Malgré tout, il a un bon nombre d'alliés dans toute la galaxie.

Il a été renvoyé de l'Académie de Vol de Vensenor, a servi en tant que navigateur dans une corvette Corelienne, a mené une catastrophique opération de contrebande de gemmes pour son propre compte (échappant de peu à une capture impériale) et fut une véritable nuisance dans une centaine de mondes éloignés. Il a fini par s'acheter un petit transporteur nommé *Croc d'Or*. Il passa environ deux ans à faire du commerce (de biens autorisés pour une fois) et se lia d'amitié avec un agent rebelle du nom de Owen Sareth. L'aide de ce dernier s'avéra inestimable dans les tractations commerciales de Fuller (c'est un homme d'affaires *peu dégourdi*) mais l'amena aussi à s'impliquer dans la Rébellion. Owen a également enrichi son vocabulaire déjà très coloré d'une nouvelle imprécation : "tout ça, c'est de la faute à Owen !"

Depuis qu'il a rejoint l'Alliance, ses vaisseaux ont tendance à s'écraser à un rythme effrayant. Fuller en est déjà à son troisième. Le *Croc d'Or* fut abattu par les Impériaux au-dessus de Tashtor Seneca. Son

deuxième vaisseau, l'*Indépendant* fut détruit par un Destroyer Stellaire lors de l'attaque de la base rebelle de Ansarra. Le *Limier Solaire* a été prêté par l'Alliance sous les instructions explicites *d'en prendre soin*. Mais comme ils sont responsables de la perte de ses deux premiers vaisseaux, il ne suit pas ces consignes à la lettre.

Fuller a fini par se rendre compte que ce qu'il estime au-dessus de tout, c'est la liberté, même s'il proteste bruyamment en prétendant haut et fort que l'argent est sa plus grande motivation. Ce sont cet amour de la liberté et la constatation que l'Empire est en train de l'entraver systématiquement, qui le maintiennent au sein de l'Alliance.

Thila

Avec sa tête de poisson, ses oreilles de souris et sa posture voûtée, on reconnaît tout de suite chez Thila les caractéristiques typiques des Sullustains. On sait très peu de choses de cette femelle au caractère revêche, sinon qu'elle se livre au trafic d'esclaves. Elle se fit tout d'abord remarquer il y a environ une quinzaine d'années quand elle se mit à acheter de petites quantités d'esclaves qu'elle n'a

L'Aurore d'Arkanian

L'Aurore d'Arkanian

Engin : Vaisseau de transport d'esclaves thalassien de classe Y164

Type : Vaisseau de transport d'esclaves modifié

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 90 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Vaisseau de transport d'Esclaves Thalassien de Classe Y164

Équipage : 5 ; 1 peut coordonner ; canonniers : 2 ; équipage complémentaire (pour les esclaves) : 8

Compétence de l'équipage : Voir Thila et Matt Talon

Passagers : 12 400 (esclaves)

Capacité de la soute : 10 tonnes métriques

Autonomie : 1 mois

Coût : 245 000

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x 3

Hyperpropulseur de secours : x 25

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 1

Vitesse Atmosphérique : 210 ; 600 km/h

Coque : 2D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 10/0D

Détection : 25/1D

Recherche : 45/3D

Focalisation : 3/4D

Armes :

Deux canons laser quadruples

Arc de Tir : tourelle

Servants : 1

Échelle : Chasseurs Stellaires

Compétence : Canons de Vaisseau

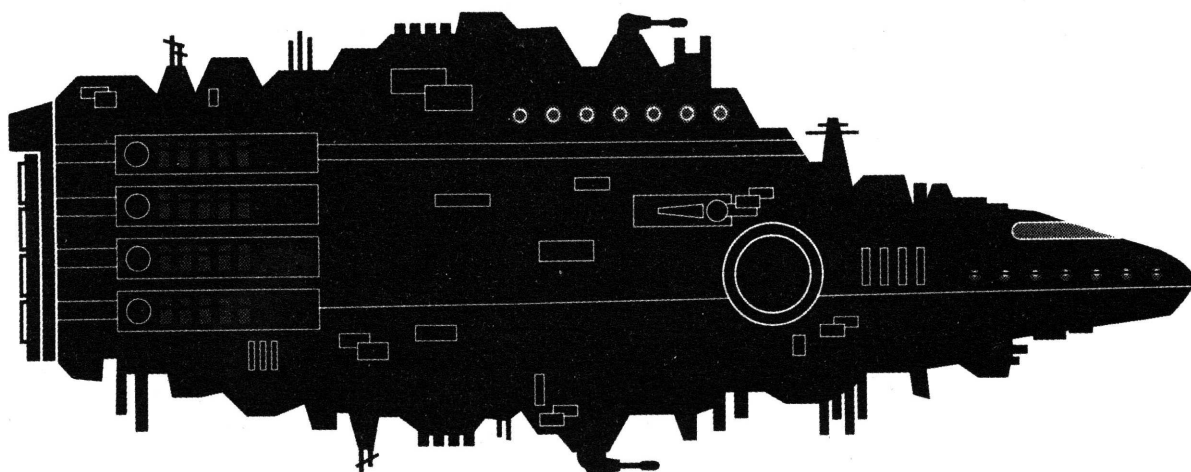
Ordinateur de Visée : 1D+1

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres

Dommages : 5D

Description : L'Aurore d'Arkanian est un des plus infâmes vaisseaux d'esclaves des Territoires de la Bordure Extérieure. La seule vision du vaisseau descendant au-dessus d'un camp d'esclaves est suffisante pour frapper de terreur tous les êtres qui s'y trouvent. L'Aurore a la réputation d'être un vaisseau de mort, de ceux qui emportent des esclaves qu'on ne reverra jamais. Ce n'est qu'au moment où ceux-ci sont à bord et sont sans le savoir vers le chemin de la liberté, qu'ils apprennent que ce vaisseau représente leur salut et non leur mort.





Type : Esclavagiste/Agent Rebelle

DEXTÉRITÉ 2D+1

Arme Blanche 4D+1, Blaster 4D+1, Esquive 3D+1

SAVOIR 2D+1

Cultures 5D+2, Intimidation 6D, Langages 3D

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 4D+2, Transports Spatiaux 5D+2

PERCEPTION 3D+1

Escroquerie 4D+2, Marchandage 4D+2

VIGUEUR 2D+2

Résistance 4D

TECHNIQUE 3D+2

Talents spéciaux :

Sens développés : Les Sullustains ont une ouïe et une vision exceptionnelles.

Thila

Lorsqu'ils font des jets de *Perception* ou de *Recherche* dans des conditions de faible luminosité ou d'audition difficile, ils bénéficient d'un modificateur de +2D.

Sens de l'orientation : Quand un Sullustain a visité une fois un endroit, il sait ensuite toujours comment y retourner. Quand un Sullustain procède à un jet d'*Astrogation* afin de se rendre dans un système où il est déjà allé, ajoutez +1D à sa compétence.

Points de Personnage : 6

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (dommages : 5D), 2 entraves magnétiques, communicateur, inducteur de douleur (5D de dommages paralysants), vaisseau de transport d'esclaves thalassien de classe Y164 (*Aurore d'Arkanian* - voir p. 7).

L'Aurore d'Arkanian

La cabine de contrôle d'un vaisseau de transport d'esclaves thalassien de classe Y164 n'est généralement pas un endroit plaisant. Le cockpit de l'*Aurore d'Arkanian* était un lieu particulièrement rebutant, jonché de débris divers dus aux nombreux tours de garde désœuvrés dans ce navire mû uniquement par la cupidité et la misère d'autrui. Le sol était recouvert d'une épaisse couche d'emballages de nourriture vides et de débris de plastique divers. Sur les étagères du cockpit s'entassaient des canettes, des bouteilles et la moitié d'un jeu de sabacc dont le reste était tombé dans un interstice derrière une des consoles ébréchées.

Thila pensa amèrement que la vue extérieure du lugubre planétoïde Dalastine IV s'harmonisait parfaitement avec l'atmosphère de la cabine. Au-dessus de sa tête, trois paires de lumières rouges se déplaçaient rapidement en formation vers le nord des canonnières Skipray qui opéraient à partir de la base rebelle de Dalastine. Thila s'affala sur le siège du copilote, plusieurs canettes de bière sullustaine à la main.

Corwin s'arrêta devant la porte, regarda le désordre qui régnait à l'intérieur de la cabine et, avec un haussement d'épaules, se dirigea vers le siège du pilote. "Je n'aurais jamais imaginé me trouver dans un de ces engins et éprouver pour lui des sentiments d'amitié", dit-il en s'asseyant. "La vie prend souvent des tournures étranges."

Thila laissa s'installer un long silence entre eux. Puis elle prit une canette, l'ouvrit et en passa une deuxième à Corwin. Après une gorgée elle dit "Vous vouliez me parler, Commandant Shelvay". Ce n'était pas une question.

"L'*Aurore d'Arkanian*. C'est un bon nom pour un vaisseau. Il m'évoque bien des souvenirs". Corwin prit une lampée de bière. "Combien de temps faut-il pour s'habituer à un déguisement comme celui-là ?"

"Comment ? !" Déconcertée, Thila marqua une pause. Puis elle inspira profondément et laissa échapper un long soupir. "Très longtemps. Des années. *Trop d'années*". Elle regarda le désordre du cockpit et un sourire fugace surgit sur ses lèvres. "C'est devenu une partie de moi-même, maintenant. Je n'ai jamais été aussi désordonnée."

Corwin sourit doucement. "À un moment, j'ai pensé faire quelque chose dans le genre", dit-il en se carrant dans son fauteuil. "Quoique je pense l'avoir fait effectivement. Il ne doit pas y avoir plus de trois personnes qui ont rencontré l'ancien Corwin Shelvay et, probablement, ils seraient incapables de me reconnaître maintenant." Il marqua une pause et but encore un peu de bière. "Je me demande si quelqu'un se rappelle encore d'Aurore Arkanian."

Pendant un instant, le regard de Thila se perdit dans les débris qui jonchaient le sol, tandis qu'elle passait les mains sur son visage. Quand elle eut fini, ses traits sévères s'étaient détendus. En ce moment, sa ressemblance avec son frère était encore plus nette. Mais Thila semblait aussi fatiguée et soucieuse.

"Moi, je m'en souviens. Pas très bien, mais je m'en souviens". Elle émit un petit rire sec, vide d'humour. "Je me demande souvent si baptiser mon vaisseau avec le nom de mon ancienne identité était une bonne idée." Puis elle retomba dans le silence, tandis que d'autres souvenirs affluaient dans son esprit.

Corwin hocha la tête tout en se penchant en avant de nouveau. "Tu es en sûreté. Je te connaissais uniquement grâce à un vieil ami à moi." Corwin regarda sa bière et sa voix se teinta de tristesse. "Un très bon ami." Un moment plus tard, il se frotta les yeux et balança sa canette sur la console. "Cet ami se faisait appeler Dimitri Melamor et

Matt Talon

Type : Chasseur de Primes

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 7D, Esquive 6D+1

SAVOIR 2D+2

Intimidation 6D

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2, Répulseurs 4D, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D, Investigation 5D+2, Recherche 4D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 6D+2

TECHNIQUE 2D

Démolition 3D, Réparation d'Armure 4D, Sécurité 4D+1

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Carabine blaster SoroSuub Tir-Rapide 36T (dommages : 5D), pistolet blaster lourd BlasTech DY-225 (dommages : 5D), mini-blaster modifié Merr-Sonn *Joyeuse Surprise* (dommages : 4D), 2 vibro-lames (VIG+3D dommages), bloc de données, macrojumelles, répulseur individuel Aratech Murmure (transporte un seul passager sur 100 mètres à l'horizontale/70 mètres à la verticale, autonomie pour 5 sauts, doit refroidir pendant un round avant le saut suivant, utilise la compétence *propulseur individuel* ou *Mécanique*), armure d'éclaireur (Protection : +2, ne réduit pas l'Attribut *Dextérité* ou les compétences).



c'était mon tuteur au collège. Ce n'était pas son vrai nom. Son vrai nom était Darrin Arkanian. Ce qu'il me révéla peu de temps après m'avoir aidé à faire ceci".

Corwin souleva brièvement son sabre-laser d'une main et le contempla, se souvenant en silence.

"Oui... Je pensais avoir deviné que tu étais son... disciple dès que j'ai entendu ton nom en entier. J'ai... reçu quelques lettres de lui au fil des années... À travers des boîtes postales et ce genre de choses". Thila regarda Corwin et continua "il pensait beaucoup de bien de toi". Il y avait quelque chose dans sa voix quand elle ajouta "que s'est-il passé toutes ces années là ?"

Corwin leva son regard. Elle devinait déjà la réponse qui allait suivre. "Nous voyagions. J'ai vu beaucoup de choses au cours de ce voyage - j'étais beaucoup plus jeune... alors. J'ai beaucoup appris sur la vie, sur les réalités de ce maudit Empire. Bepin, Kessel, Tatooine, nous avons même fait une escale à Coruscant."

Il détourna son regard vers le paysage lugubre et soupira. Nous avons essayé de passer inaperçus, mais ils nous ont retrouvés. Je fus capturé. Il vida le fond d'une seconde canette, puis d'un mouvement calme et précis, il l'aplatit entre ses mains.

"Ils me livrèrent à Tremayne. Darrin vint me chercher." Le visage de Corwin était la pâleur même. Après un moment, il cligna des yeux et son visage exprima quelque chose à nouveau. C'était à la fois du chagrin, de la tristesse et un sentiment de perte. "Il me dit de courir, me donna un nom et un peu d'argent. Je lui ai désobéi et j'ai même combattu avec Tremayne... mais mon heure n'était pas encore venue." Il laissa tomber le disque aplati sur la console et prit une autre canette sans l'ouvrir. "Tremayne l'a tué" termina-t-il d'une voix posée.

"En revoyant ce qui s'est passé, je pense qu'il savait ce qui allait arriver. Il a marché vers ce qui l'attendait comme s'il pensait qu'il n'avait pas d'autre choix... comme s'il savait qu'il était supposé me sauver, quel que soit le prix à payer".

Thila acquiesça brièvement tandis que des larmes jaillissaient de ses yeux. "Oui" répondit-elle simplement. Puis elle abandonna ce combat inégal et fondit en larmes. Elle semblait avoir atteint un état d'équilibre, elle ne sanglotait pas, il n'y avait tout simplement que ces larmes qui baignaient son visage.

Corwin resta assis silencieusement, immobile, avec cette expression de tristesse de celui dont les larmes se sont taries depuis longtemps. Il y eut après un court instant le sifflement aigu d'une canette ouverte, mais il n'ébaucha aucun mouvement pour la boire.

"Je le savais depuis longtemps, vraiment" dit Thila d'une voix nouée par les pleurs. "Mais il fallait que quelqu'un me le dise. Merci." Elle émit un sanglot. Puis elle se prit la tête entre les mains et commença à trembler en silence.

Corwin posa sa canette et passa son bras autour de ses épaules, se demandant pourquoi il n'arrivait pas à ressentir autre chose que du regret. Puis, subitement, il sentit la présence très forte de son maître. Il adressa une salutation silencieuse à l'ombre (réelle ou imaginaire, cela lui était indifférent). Il prit la canette de sa main libre et s'assit en leur compagnie, regardant la surface de Dalastine.

Il s'écoula quelques jours avant que Corwin ne revît Thila. Ou plutôt, il ne la reconnut pas. L'esclavagiste qui travaillait pour la Rébellion semblait s'être évanouie et Aurore Arkanian avait surgi à travers ce masque qu'elle avait porté pendant des années. Quand elle aperçut Corwin, elle sourit et il comprit alors que, peut-être, il n'avait pas été le seul à sentir la présence de Darrin Arkanian, Chevalier Jedi.

jamais revendus. Mais, en quelques mois, l'apparition d'infâmes "holovidéos du Rancor" du palais de Jabba commencèrent à se vendre comme des petits pains dans le marché clandestin holographique. Thila devint subitement *très* riche. Ces esclaves étaient, probablement, de la nourriture pour le Rancor de Jabba. C'est ce que croit tout le reste de la galaxie et Thila ne fait rien pour démentir ces rumeurs, bien au contraire. ("Tant que nous y sommes, vous voulez acheter des holovidéos interdites ? C'est du sanglant pour la plupart. Vous avez des contacts dans le marché pour ce genre de matériel ?")

Thila se montre vulgaire, grossière, cupide et cynique. Elle traite les esclaves comme du bétail ou de la marchandise ("je suis désolée les mecs, mais ceux que j'achète ils vont jamais dans le marché de l'occasion"). Elle est réputée pour acheter n'importe quel esclave si le prix est honnête et ses chargements semblent disparaître sans laisser de traces. ("Vous voyez cette vieille femme au fond ? La grosse, là en train de trembler. Elle n'est bonne qu'à manger vos profits, n'est-ce pas ? Personne vous la prendra, mais moi je peux vous en débarrasser. Huit crédits, c'est ma dernière offre. Marché conclu ?")

Cette attitude lui a valu de la part de ses pairs (qui la craignent elle et son garde du corps, le chasseur de primes Matt Talon) le surnom de "Boucher".

Cependant, en cette période troublée de l'Empire, les apparences sont souvent trompeuses. Thila n'est pas une esclavagiste macabre. En fait, dès que les esclaves sont à bord, ils apprennent la vérité. Et le fin mot de l'histoire, connue seulement des agents de l'Alliance Rebelle, est que les holovidéos que Thila vend sont des faux extrêmement habiles. Thila utilise son réseau de transport d'esclaves pour emmener ces gens vers des mondes rebelles sûrs où ils sont libérés et recrutés au sein de l'Alliance Rebelle. Les profits qu'elle retire de la vente de ses holovidéos sont plus que suffisants

pour qu'elle reste solvable, au moins pour le moment. Cette "esclavagiste" a déjà sauvé des centaines d'êtres des griffes de l'Empire et d'une mort douloureuse et cruelle.

Matt Talon

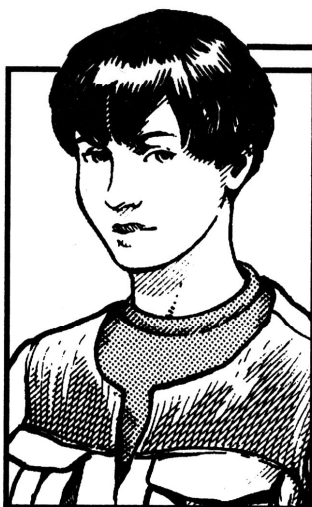
Matt Talon porte l'uniforme de la Première Mobile Soleil (voir chapitre sept, "Unités militaires"). C'est une armure légère du style "éclaireur" avec l'écusson de l'unité de la compagnie sur l'épaule droite. Ses cheveux sont noirs comme le jais et ramassés en arrière en queue de cheval. Il porte une balafre au visage qui part de son œil gauche et descend jusqu'au coin droit de sa lèvre supérieure. Il dégage une aura de violence mal contenue et la plupart des esclavagistes se tiennent à distance respectueuse. Sa réputation, due à ses activités passées, lui est d'une grande aide quand il traite avec des individus peu recommandables ("J'ai fait ça à un xeno sur Raskane IV. Il a couiné pendant trois jours. À ton avis tu estimes que *tu* tiendras combien de temps ?").

Matt Talon était un jeune homme pauvre issu d'une planète agricole quand il rejoignit la Première Mobile Soleil. L'unité mercenaire semblait être à même de lui procurer des opportunités intéressantes jusqu'au jour où un Moff du secteur décida, afin de gagner de l'avancement politique, de prendre des mesures contre la Première Mobile Soleil en raison de son implication dans diverses atrocités commises. En conséquence, les troupes de choc de la garde personnelle du Moff massacrèrent la compagnie de Talon pratiquement jusqu'au dernier homme. Matt Talon fut parmi la douzaine de survivants chanceux qui échappèrent à la boucherie.

Après avoir erré à travers la galaxie en tant que chasseur de primes durant quelques années, Talon prit contact avec l'Alliance et signa un engagement. Ses supérieurs de l'Alliance estimèrent que travailler avec Thila dans l'*Aurore d'Arkanian* était une affectation qui lui conviendrait à merveille. Ce jugement s'est avéré extrêmement judicieux. Avant que Matt Talon ne rencontre Thila, il glissait rapidement vers le Côté Obscur. Avec un tel passé et de telles pulsions violentes, la question était simplement de savoir combien de temps il lui faudrait pour sombrer dans le Mal. Depuis qu'il a rejoint les rangs de l'Alliance, il a réalisé pleinement tout le mal que l'Empire représente et il est déterminé à contribuer personnellement à sa destruction. Talon voue une loyauté aveugle à Thila. Il est prêt à tout pour s'interposer entre elle et un tir de blaster ou une grenade. Bien qu'il soit toujours un dur, méchant et violent, il essaye d'utiliser ces traits de caractère à des fins productives.

Kaiya Adrimetrum

Kaiya Adrimetrum est mince et athlétique. Elle a des cheveux noirs, des yeux noisette et des traits aristocratiques finement ciselés. Elle porte généralement une combinaison de technicien et un ceinturon à poches rempli d'accessoires.



Kaiya Adrimetrum

Type : Officier Rebelle

DEXTÉRITÉ 3D+2

Blaster 4D+2, Esquive 4D

SAVOIR 3D+2

MÉCANIQUE 2D+2

PERCEPTION 3D+1

Commandement 5D, Escroquerie 4D+1,

Marchandage 4D+1

VIGUEUR 2D+2

Résistance 3D+2

TECHNIQUE 2D

Démolition 3D, Premiers Soins 3D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D+2

Points de Personnage : 8

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (dommages : 5D), medpac, communicateur, bloc de données, macrojumelles, 200 crédits.

Kaiya Adrimetrum est veuve, son mari a été tué par l'Empire pendant l'invasion de Siluria III. Après avoir fondé avec ses amis et ses proches une cellule révolutionnaire, elle mena une attaque contre le Gouverneur impérial de Siluria III et fut presque immédiatement recrutée par Corwin Shelvay.

Kaiya est à la fois jeune et extrêmement sérieuse. Elle ne comprend *jamais* les plaisanteries et elle est certainement incapable d'en faire elle-même. Elle est consciente des responsabilités qui pèsent sur ses épaules en tant que commandant d'une unité rebelle (même si son groupe n'est ni bien équipé ni bien entraîné). Ses troupes lui sont d'une loyauté indéfectible et ce fait constitue, en lui-même, un tour de force quand on sait que Kaiya vient juste de terminer son stage d'entraînement d'officier de huit semaines. Se retrouver seule, pratiquement sans expérience préalable, à la tête d'une unité rebelle hétéroclite et démotivée est un test à la fois ardu et décisif pour juger du tempérament et de la trempe d'un officier.

Lieutenant Davaire Colmar

Colmar est grand et fort. Ses mâchoires semblent sculptées dans le granit, ses cheveux coupés court commencent à grisonner et ses yeux sont habités par un regard hanté qui colle mal avec le reste du personnage. Il dégage une imperceptible aura de calme et d'exceptionnelle compétence autour de lui.

Le lieutenant Davaire Colmar de l'Alliance Rebelle est un déserteur connu du Corps Impérial d'Entraînement Spécial, la voie royale pour récolter honneurs, avancements et gloire au sein de l'Empire. Si l'Alliance gagne, beaucoup d'officiers Impériaux vont être jugés pour crimes de guerre et l'exemple de Colmar les privera de l'argument qu'ils "ne faisaient qu'exécuter les ordres".

Colmar commandait une unité de troupes d'assaut impériales qui prenait part aux efforts combinés des forces impériales pour répandre la ruine sur Dalron IV. Son unité était engagée dans la bataille quand un accident imprévisible dû au bombardement d'un Destroyer Stellaire coupa les communications de son unité. Une foule de 2 000 citoyens brandissant des armes à énergie volées se regroupa et attaqua. Même une unité d'élite ne peut pas résister bien longtemps à 50 contre 1 sans soutien. L'unité ne put lancer que deux appels au secours avant d'être complètement balayée. Colmar fut blessé à la tête.

Il réussit à s'échapper et erra sans but pendant deux jours, se heurtant aux vestiges des massacres froidement perpétrés. Avec son entraînement, il ne lui fut pas difficile de comprendre qui était l'auteur de ce carnage. Peut-être que ce spectacle n'aurait pas suffi à causer sa désertion, tant la loyauté à l'Empire est absolue chez ses troupes, particulièrement chez un officier ayant le dévouement et la réputation de Colmar.

Cependant, une partie importante du conditionnement d'un officier vient du fait qu'il est convaincu de protéger les citoyens de la galaxie contre les agissements des anarchistes et toutes les autres

Lieutenant Davaire Colmar

Type : Ancien Soldat Impérial

DEXTÉRITÉ 3D+2

Blaster 7D+2, Blaster de Véhicule 5D, Esquive 6D+1, Grenade 4D

SAVOIR 3D

Survie 4D, Tactique : Assauts Terrestres 5D+1, Tactique : Escouades 5D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 3D, Canons de Vaisseau 3D, Écrans de Vaisseau 3D, Équitation 4D, Répulseurs 5D, Senseurs 3D, Transports Spatiaux 3D

PERCEPTION 2D+1

Commandement 5D, Discrétion 4D+2, Recherche 4D+2

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 4D, Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Premiers Soins 4D, Réparation de Répulseurs 4D, Réparation de Transport Spatial 3D+2, Sécurité 3D+1

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet BlasTech DL-18 (dommages : 4D), mini-blaster (dommages : 3D+2), communicateur, tige lumineuse



menaces extérieures. Même si les actions commises par les unités militaires peuvent paraître quelquefois brutales, elles sont censées restaurer la loi et l'ordre. Colmar ne pouvait plus concilier cette partie de son endoctrinement avec le carnage qui l'entourait. Il en tira la conclusion que l'Empire, par l'intermédiaire de ses agents, avait manqué à ses propres préceptes de protection du peuple. Il ne lui restait donc qu'une seule alternative, la désertion, et c'est ainsi qu'il rejoignit à l'Alliance.

Avec son expérience et son entraînement Colmar fut d'un grand secours. En tant que soldat terrestre, il doit souvent faire face à des unités dans lesquelles il a servi. Il a aidé l'Alliance à en éliminer plusieurs. Il dit souvent "Ce sont des Impériaux. Je sais *exactement* de quoi ils sont capables". Il a aussi une grande expérience dans le maniement des répulseurs, car il a souvent mené des opérations en coordination avec des unités qui en étaient équipées. Ceci le rend capable de conduire un speeder dans les conditions les plus extrêmes et il ne perd jamais une occasion pour le faire savoir (voyons - la dérive gauche est détruite, les contrôles de direction sont désaxés de 7° et le répulseur avant est hors service. Bien sûr que je peux encore le faire voler. Allons-y !").

Davar Hamalcal

Davar est un individu frustré qui, même revêtu d'une combinaison de travail, paraît toujours déplacé. Il porte une tenue sans manches pleine de poches, un ceinturon multi-usages, un grand manteau et des bottes montantes noires et brillantes. Sa longue tignasse blonde encadre son visage comme une crinière.

Discours de recrutement

Sur l'enseigne en bois aux caractères érodés par le temps on pouvait encore lire "Dovecote". C'était un vieil hôtel particulier perché à la lisière de Koved, la ville de Siluria III qui abritait l'astroport le plus important de la planète. La plupart des maisons des alentours étaient manifestement abandonnées depuis longtemps, depuis que l'Empire s'était installé sur ce monde. La maîtresse de maison, Kaiya Adrimetrum, assise sur une caisse de vivres, regardait tristement le coucher de l'étoile autour de laquelle orbitait sa planète. Derrière elle, la maison s'agitait comme une ruche, résonnant des bruits familiers de ses filles préparant la cuisine et des râles étouffés des blessés installés dans une infirmerie improvisée. La silhouette mystérieuse de Corwin Shelvay s'infiltra à la périphérie de sa vision.

Kaiya regarda encore le jardin pendant un moment, jusqu'à ce que Corwin se place devant elle avec deux tasses de thé servies par l'auto-chef.

"Une op' réussie", dit-il doucement.

"Oui en effet". Sa voix était tendue mais maîtrisée. Elle fut soudain envahie par le souvenir de la fusillade, l'odeur de la fumée, les éclairs aveuglants des blasters, l'excitation de voir tomber tous ces soldats de plomb Impériaux comme des quilles. Son visage se durcit. "Mais nous n'avons pas retrouvé le corps du gouverneur Quannith."

"La maison craquait par toutes ses jointures. Une bonne chose, je pense, sinon je pense que nous aurions eu plus de problèmes avec les Impériaux". Corwin sirota encore son thé et épousseta son chapeau. Il avait l'air légèrement mélancolique. "Nous avons eu des pertes plutôt légères si l'on considère que nous avons affronté deux escouades de troupes de choc", ajouta-t-il tout en lançant un regard furtif vers l'infirmerie.

"Quatorze blessés vous trouvez ça léger ?" Kaiya était sidérée par une telle affirmation. Quatorze blessés lui semblait un prix terriblement élevé. Surtout quatorze de ses gens.

"Quatorze blessés, c'est léger" affirma Corwin. "Surtout contre des troupes de choc d'élite bien enterrées dans un bâtiment. C'est certainement le canon blaster qui a fait le boulot et Wince avec le fusil. Mais en terrain découvert, on aurait eu quatorze morts". Il regarda ailleurs pendant un moment, peut-être à l'intérieur de sa mémoire. "Règle numéro un : ne jamais sous-estimer les troupes de choc. Encadrées de commandants stupides, elles agissent de manière stupide, mais donnez-leur une situation tactique claire et elles deviennent très, très dangereuses". Il secoua la tête et regarda Kaiya à nouveau. "Que diable vous a fait le gouverneur Quannith en fin de compte ?" Corwin ne pouvait pas effacer de son esprit les images de la bataille et la férocité de cette femme si tranquille qui se tenait devant lui.

"Il... Je ne veux pas en parler." Kaiya détournait la tête, comme si avec ce geste elle pouvait effacer de sa mémoire une vision douloureuse.

Corwin se demanda quels souvenirs elle essayait d'oublier puis se rappela de la maison où Kaiya vivait. Seule, mais avec les effets personnels de trois ou plus autres personnes... Une famille. Ses filles étaient là. Mais pas le mari.

Il baissa le regard, une main se déplaçant vers le curieux cylindre qui pendait à sa ceinture. Ses yeux revinrent vers Kaiya puis se fixèrent sur la fenêtre. Il dit calmement : "Oui, je sais".

Après quelques secondes, il poussa un soupir et haussa les épaules effaçant un point de tension sur son dos.

Malgré la bataille fiévreuse qui venait d'avoir lieu, il était impossible de déceler chez lui la moindre trace de fatigue. Il se retourna vers Kaiya. "Alors maintenant, qu'est-ce que vous comptez faire ?"

Kaiya cessa de faire sauter des petits éclats de bois de la caisse sur laquelle elle était assise. Elle regarda Corwin et la même expression de dureté revint sur son visage. "Nous nous assurons", dit-elle, "que nous avons bien terminé notre travail."

"Combien de temps vous pensez que ça va vous prendre ? À l'heure qu'il est, la base impériale de Siluria III connaît sûrement votre existence. Vous avez une guerre entre les mains."

"Pas une guerre, assurément. L'Empire ne..." Elle s'arrêta net. Peut-être pour la première fois depuis qu'il la connaissait, Corwin pouvait la voir réfléchir intensément à toutes les conséquences qu'allait entraîner la mort du gouverneur local.

"Nous devons prendre le maquis. Nous serons tous traqués." Elle marqua une pause et son visage se crispa au fur et à mesure que les implications de son geste devenaient plus claires dans sa tête. "Je n'ai pas de ressources pour cela. Nous aurons besoin de plus d'argent, plus de maisons sûres, d'équipement, de médicaments..." Elle se prit la tête entre les mains. "Ces gens sont mes amis. Qu'est-ce que j'ai fait ?"

Corwin la fixa pendant un moment.

"Mon maître m'a un jour parlé d'une race de guerriers", dit-il. "C'étaient des personnes prudentes, réfléchies, ce qui est inhabituel pour ce genre d'individus. Ils avaient une religion, une croyance concernant leurs chefs. Ils pensaient que leur commandant était porteur de l'âme de chaque guerrier sous ses ordres. Cela voulait dire que pour un homme, se placer sous les ordres de quelqu'un, c'était un don de soi. Cela voulait dire aussi que chaque officier était très dévoué à ses soldats. Le commandant saignait avec chacun de ses hommes et femmes - il les sentait mourir. Mais leur âme restait avec lui. Jusqu'à la fin". Il fit une pause et ajouta gentiment "aucun de leurs soldats n'est jamais mort en vain".

"Je les ai dupés en les forçant à me suivre." La colère de Kaiya explosa. "Je m'en rends compte maintenant." Elle leva la tête et regarda Corwin, soudain soupçonneuse. Elle connaissait à peine cet homme et pourtant elle l'avait laissé prendre part à son plan le plus audacieux. Qui est cet homme, pensa-t-elle. "Quel est ton intérêt précis mon ami ? Est-ce que tu es une sorte de croisé intergalactique ? Je suis en train de me faire mener où tu veux dans cette discussion. Mais où ?"

Corwin grimaca un sourire. "Pour être tout à fait honnête, oui. Je suis une sorte de croisé intergalactique. Je pense aussi que nous devrions vous sortir de cette planète. Vous pourriez être utiles à la Rébellion."

"C'est une plaisanterie ! En quoi serions-nous utiles aux Rebelles ? Si vous êtes un Rebelle", précisa-t-elle en

déplaçant lentement sa main vers le fusil blaster à canon scié qui était posé sur une caisse proche. *Si c'est un informateur, c'est déjà un tas de viande*, pensa-t-elle sombrement.

Corwin haussa les épaules en sentant l'agitation de Kaiya. "Un," dit-il en tendant son doigt pour énumérer ses arguments espérant qu'il allait pouvoir la raisonner, "vous avez suffisamment de charisme pour rassembler autour de vous tous ces gens. Deux, vous avez réussi à réunir assez d'argent pour acheter quatre canons blaster et pour les transporter. Trois, vous avez fait tout ça et organisé des refuges sans que les Impériaux ne s'en rendent compte. Quatre, vous avez mené à bien une attaque couronnée de succès. Cela vous donne une carrure d'un très, très, bon officier. Vous avez dans votre équipe quelques bons tireurs et médecins et d'autres gens avec d'autres savoir-faire qui peuvent apprendre plus. La Rébellion a besoin de gens comme vous. Corwin marqua une pause et lui adressa un large sourire, "Et si vingt-cinq mille crédits de mise à prix impériale ne font pas de moi un Rebelle, alors j'ai dû faire une erreur quelque part."

"Vingt-cinq mille ? Qui êtes-vous ?"

"Vingt-cinq mille est le tarif de base pour tout type cueilli avec un de ces trucs." Corwin décrocha l'étrange cylindre qui pendait à sa ceinture et le lui tendit. Kaiya regarda l'objet, interloquée. Précautionneusement, elle le prit dans les mains en faisant attention de ne toucher à aucun de ses boutons de contrôle.

"Qu'est-ce que c'est ?"

Corwin reprit l'objet et d'un geste coutumier appuya sur un des contrôles. Un rayon de lumière brillante long d'un mètre jaillit dans la pièce et les ténèbres se réfugièrent derrière les caisses. L'objet émettait un léger bourdonnement qui s'intensifia quand il traça un huit dans l'air si rapide que le spectre lumineux ne s'était pas encore estompé lorsqu'il termina la figure. Le chiffre resta suspendu dans l'air collé à sa rétine. "Un sabre-laser" souffla Kaiya. "J'en ai entendu parler, mais c'est la première fois que j'en vois un. Alors *vous êtes* un Jedi ? Je croyais que vous étiez tous des vieillards barbus et rabougris passant leur temps à communiquer avec la Force ou quelque chose dans le genre." Souriant, Corwin éteignit le sabre et le bourdonnement s'arrêta. Il suspendit à nouveau le cylindre à sa ceinture et dit : "Admettez-le, vous ne pouvez pas faire grand-chose contre l'Empire ici et vous êtes assez douée pour faire la différence. Alors qu'est-ce que vous en dites ?"

Kaiya se leva brusquement et se plaça devant la fenêtre tout en se frottant les yeux. "Je ne peux pas y croire. Un Chevalier Jedi me demande de travailler pour la Rébellion. Et je ne suis pas encore sûre de pouvoir accepter." Elle poussa un profond soupir et se retourna pour faire face à Corwin. La fatigue avait pris possession de son visage. "J'avais décidé de rester sur Siluria pour combattre les Impériaux. Je ne veux ni quitter cet endroit ni mes amis. Et je ne crois pas que je dois le faire." Elle se tut.

"Si vous restez ici, vous ne ferez que brasser de l'air. Cet endroit n'est pas important pour l'Empire. Si vous arrivez à devenir *vraiment* une nuisance pour eux, ils amèneront tout simplement une paire de bombardiers TIE et vous feront sauter en orbite. Et ils ne se soucieront absolument pas de *qui* ils auront tué tant qu'ils ne seront pas sûrs de vous avoir eue aussi." Corwin finit son thé. "L'Empire emploie aussi une autre tactique sur des mondes qui ne lui sont pas indispensables. On commence par tuer systématiquement la population innocente. C'est le plus vieux truc anti-guerrilla du manuel : brûlez quelqu'un sur la place publique tous les jours tant qu'ils ne se rendent pas."

"Kaiya, vous seriez un bon commandant mais quel gâchis que de rester ici. Si vous voulez voir l'Empire hors de Siluria, vous devez le combattre *hors* de Siluria. Vous lui ferez plus de mal et les gens ici seront en sécurité. Et vous n'avez pas besoin de laisser des gens derrière vous. Nous essayerons de faire sortir d'ici tous ceux que vous voulez. Si Siluria a besoin de vous, elle en a besoin hors d'ici, en train de frapper l'Empire là où ça lui fait mal."

"C'est si facile que ça ? Envoie-toi, rejoins la Rébellion et tout rentrera dans l'ordre ?"

Kaiya passa distraitement une main dans ses cheveux. "Je ne crois pas que l'univers fonctionne de cette façon."

"Rien de ce qui vaut la peine est facile à accomplir. Mais en tout cas vous infligerez beaucoup plus de dommages à l'Empire avec la Rébellion. Vous avez rasé la maison d'un gouverneur, Kaiya. Maintenant, imaginez que vous pouvez faire la même chose à un bunker de communications ou aux installations d'un réacteur. Ce n'est pas grand-chose, mais le faire deux minutes avant que des forces spéciales rebelles frappent la base, ça peut faire saigner du nez l'Empire. Ou pire. Et Siluria sera à l'abri de toutes représailles, car ils ne sauront pas qui vous êtes." Corwin se leva et mit les mains dans ses poches.

"Je serai dur avec vous et avec tous ceux qui décideront de venir. Je ne vous mentirai pas. Il y a un tas de gens qui se font tuer tous les jours. Il se peut qu'il se passe longtemps avant de pouvoir contacter quelqu'un car la sécurité est très serrée. Mais les plans sont meilleurs s'ils restent flexibles : les besoins sont là, les moyens sont là et vous avez le talent qui fait la différence. Faites confiance à la Force pour le reste."

Il y eut un bruit venant des cuisines et la porte s'ouvrit. Une jeune fille, peut-être de dix ou onze ans, entra avec deux plats fumants. "Vous parlez depuis des siècles", dit-elle en souriant. "J'ai pensé que vous deviez avoir faim."

Kaiya lui rendit un bref sourire et prit une des assiettes que lui tendait la petite fille, sa fille. Puis elle s'assit pour manger sans regarder Corwin. La discussion était close. Corwin regarda son dos pendant quelques instants puis prit l'autre assiette. "Je serais capable de manger un Bantha. Merci." Puis il se saisit de son chapeau et laissa Kaiya perdue dans ses pensées.





Davar Hamalcal

Type : Explorateur curieux

DEXTÉRITÉ 2D+1

Arme Blanche 6D, Esquive 6D, Parade

Arme Blanche 5D+1, Parade Mains Nues

4D+1

SAVOIR 3D+2

Cultures 5D, Langages 3D, Survie 6D

MÉCANIQUE 3D

Équitation 3D+2, Répulseurs 3D+1

PERCEPTION 4D

Discrétion 6D, Dissimulation 7D,

Recherche 6D

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 5D, Résistance 6D

TECHNIQUE 3D

Premiers Soins 4D

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet Blaster Merr-Sonn

modèle 434 "Marteau Mortel"

(dommages : 5D+1), fusil blaster Soro-

Suub "Soldat de Choc Deux" (dommages :

5D+2), vibro-hache (dommages : VIG+3D, maximum 7D),
6 medpacs

Davar Hamalcal était un chasseur et un éclaireur pour son village sur Kaellin III, un petit monde reculé dans le système de Malenstorr. Une escarmouche entre un vaisseau de guerre rebelle et un convoi de ravitaillement impérial engendra l'écrasement d'une navette d'assaut de classe *Delta* près du village. Les troupes de choc embarquées à bord prirent les signes pacifiques de bienvenue de l'ancien du village pour une attaque et le tuèrent de sang-froid.

En réponse à cette atrocité, les guerriers du village décimèrent les troupes de choc au cours



Mazer Rackus

Type : Pilote Impétueux

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D+1, Esquive 4D+2, Parade Mains

Nues 4D+2

SAVOIR 3D

MÉCANIQUE 2D+1

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D,

Pilotage de Chasseur Stellaire 6D+2,

Répulseurs 5D

PERCEPTION 3D+2

Escroquerie 5D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 3D

Réparation de Chasseur Stellaire : Aile-X

6D, Réparation de Répulseurs 4D, Sécurité

3D+1

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster Merr-Sonn

Modèle 44 (dommages : 4D) dans un hol-

ster d'épaule, communicateur, macroju-

melles, bloc de données, masque respi-
ratoire, 3 medpacs, uniforme rebelle, lunettes noires,
aile-X

d'une "glorieuse bataille" (le groupe de débarquement rebelle leur permit d'échapper à un combat inégal dont l'issue n'aurait pas fait de doute). Hamalcal s'infiltra dans la navette rebelle pendant la célébration de la victoire. Impressionnés par son charisme et ses talents de combattant, les Rebelles l'ont fait depuis participer à de nombreuses missions.

Hamalcal est avant tout un barbare primitif qui a la chance de partir en vadrouille à travers la galaxie et qui jouit de chacun de ces instants. La haute technologie le laisse souvent perplexe, mais il se dit qu'il a pu s'en passer dans son monde et qu'il peut donc s'en passer maintenant. D'un autre côté, dès qu'il saura s'en servir, ça sera un plus pour lui. Il espère aussi apprendre combien vaut l'argent... finalement. ("Combien vaut le crédit rouge, déjà ? Combien vaut le crédit bleu ? Et le jaune combien ? Combien vaut le rouge, déjà... ?" Ceci répété ad nauseam).

Il a en outre découvert que même s'il est hermétique vis-à-vis de la technologie, il peut retourner ce handicap à son avantage. Il a ainsi plus d'une fois réussi à faire croire à des gens qu'il était totalement terrifié par la technologie pour finalement exploiter la situation à son bénéfice. ("Regarde. Puissante magie. Davar pas aimer magie. Magie mauvaise. Peut-être nous devrions écraser créateur de magie...").

Il adore se servir de sa vibro-hache, convaincu qu'il est que "les blasters n'ont aucune finesse". C'est un individu tapageur et jovial. C'est aussi un redoutable combattant qui s'épanouit dans la violence et le conflit, particulièrement contre les troupes de choc impériales car "elles craquent *vraiment* bien !"

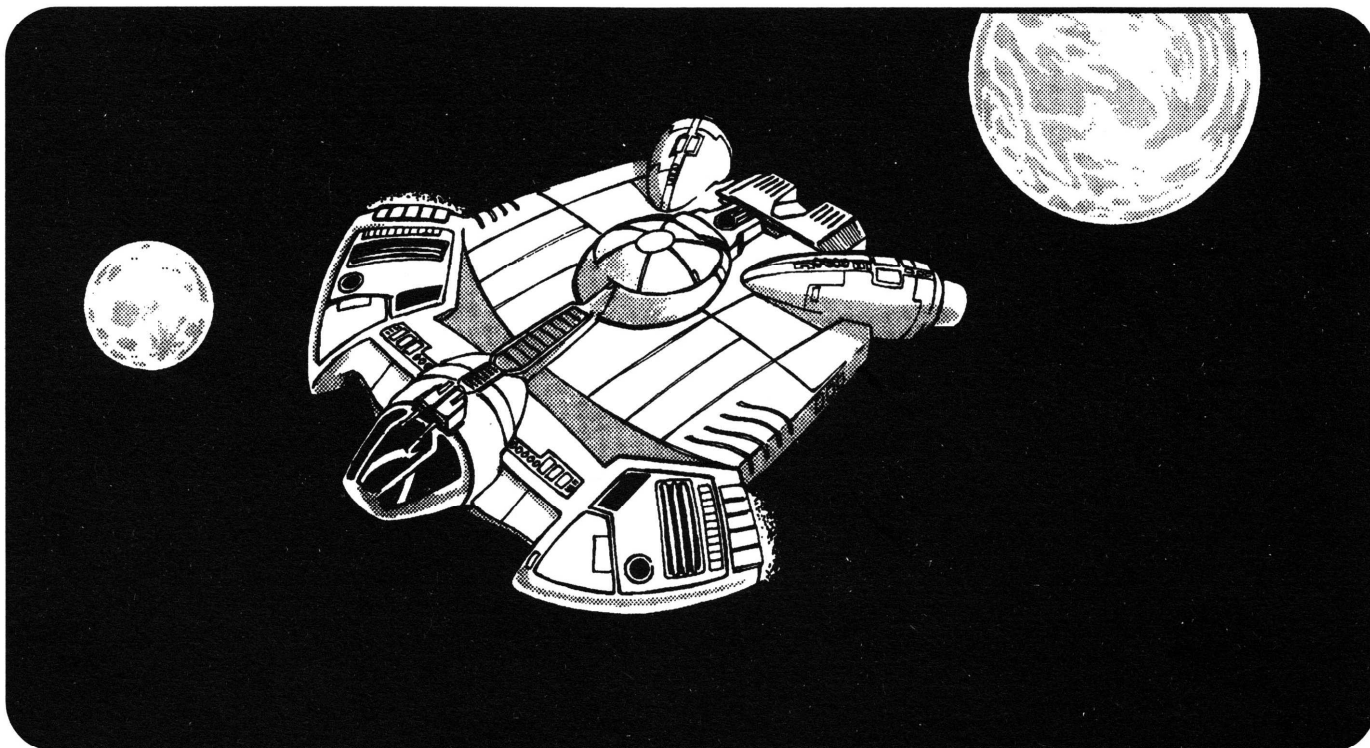
Mazer Rackus

Avec ses yeux verts perçants, son crâne orné d'énormes appendices tentaculaires et ses goûts dispendieux, Mazer Rackus a apparemment toutes les caractéristiques du Twi-lek typique. Mais au lieu de porter les traditionnelles robes luxueuses qu'affectionnent ceux de son espèce, Rackus est la plupart du temps vêtu d'une combinaison de vol et de son équipement standard.

Rackus déroba son premier vaisseau spatial à son père à l'âge de seize ans et il s'empressa de l'écraser sur un monde tenu par les Rebelles. Il fut immédiatement capturé mais il réussit à convaincre les Rebelles de sa "loyauté", bien qu'il admette aujourd'hui à ses amis proches qu'il était surtout terrifié par la perspective de devoir affronter son père. Depuis, il a effectué un grand nombre de raids pour le compte de l'Alliance.

Impétueux et bruyant, Rackus déteste voir quelque chose de beau abîmé, faisant preuve d'une sensibilité peu commune chez ceux de son espèce. Il est très susceptible quant à ses talents de pilote et *rien* n'arrive jamais par accident. - "Cet écart de 10° sur les coordonnées du port ? euh... *Problèmes mécaniques*. Oui. C'est ça..."

Rackus adore la vitesse et les risques, du moins ceux qui ne causent pas l'écrasement de son vaisseau. Il aime affronter en combat tournoyant les



chasseurs TIE, mais se tient à distance respectueuse des vaisseaux de guerre Impériaux. Ce n'est pas qu'il craigne la mort. C'est juste qu'ils ont assez de pouvoir de feu pour le mettre en danger et, avec un peu de malchance, il pourrait s'écraser. Une telle pensée lui rappelle immédiatement son père et la crainte qu'il lui inspire encore. (Une escadrille de chasseurs TIE ? Super ! *Tout* plutôt que d'affronter mon père...")

Les équipes d'Opérations Spéciales

La grande partie des personnes recrutées par l'Alliance Rebelle et l'Empire sont des gens ordinaires. Ces individus reçoivent ensuite la formation de soldat, pilote, personnel administratif ou de toute autre fonction nécessaire. C'est essentiellement grâce aux instructeurs rebelles que les troupes et le personnel de soutien sont si efficaces.

Malheureusement, ceci pose un problème au commandement rebelle : que faire de ces personnages hors du commun ? Ces individus sont capables de piloter des vaisseaux spatiaux et des répulseurs, de tirer, de commercer, de jouer, de pénétrer les défenses d'un ordinateur et tout ce que l'on peut imaginer d'autre. Leur donner un fusil et les envoyer avec les troupes de ligne est un gâchis. Les mettre aux commandes d'un Aile-X, c'est utiliser uniquement une partie de leurs talents. Quelle tâche peut demander de réunir toutes ces compétences efficacement ?

La réponse : les Opérations Spéciales. C'est la panacée des officiers recruteurs. Les Opérations Spéciales constituent, en effet, l'affectation idéale pour ces individus hautement compétents et hors

du commun qui cadrent mal avec le rôle de soldat de base. Les unités d'Opérations Spéciales sont réputées pour leurs actions flamboyantes et pour réussir des missions où seule la chance et un coup de main du destin auraient permis de survivre.

Les Opérations Spéciales sont de deux types : les unités d'Opérations Spéciales débutantes, aussi appelées Groupes de Mission, et les Équipes d'Opérations Spéciales, des unités plus expérimentées auxquelles on attribue des missions plus difficiles.

Écouter parler un agent des Opérations Spéciales, c'est un peu entendre un vieux routier de l'espace vous parler de limaces de l'espace de 50 km de long. On ne sait jamais quand finit la vérité et où commence la fiction.

"Vous avez besoin de 100 000 crédits d'ici deux semaines ? Pas de problème."

"Le Moff du secteur a besoin qu'on lui vole son ytterbium ? Eh bien, comme ils n'ont pas eu le temps de le décharger, alors ils ont pris sa vedette de débarquement aussi..."

"Vous voulez que l'on fasse sauter quoi ? C'est tout ? C'est gardé par une compagnie de troupes de choc ? Ah bon. Eh bien, nous serons prudents... Oui, *bien sûr* que je sais ce que ça veut dire prudent... Vous voulez que l'on fasse quelques courses tant que nous sommes là-bas ?"

Les Groupes de Mission

La plupart des PJ engagés dans l'Alliance Rebelle seront assignés à un Groupe de Mission des Opérations Spéciales. Ceci permet à l'Alliance d'exploiter pleinement les talents "exceptionnels" de ces individus, sans les cantonner aux tâches habituelles des

Note au MJ

"Est-ce que mon groupe est assez doué pour exécuter des Opérations Spéciales ?" En règle générale, si vous avez besoin de vous poser la question, la réponse est "non".

Si vos joueurs sont assez bons, vous *sauvez* qu'ils le sont. Ils auront l'habitude de réussir leurs scénarios avec une facilité déconcertante, peut-être même en inventant et en se fixant des objectifs qui dépassent leur mission première pour corser un peu les choses. Ceci est particulièrement vrai pour les scénarios publiés qui, pour des raisons évidentes, sont prévus pour des personnages moyens.

Les bons Groupes de Mission ont la réputation d'avoir accompli l'impossible. Présentez le même défi à un groupe de personnages du calibre nécessaire pour être une équipe d'Opérations Spéciales et ils vous diront "Ça c'est trop facile" et ils trouveront un objectif *encore plus dur* de leur propre cru et l'atteindront *aussi* bien. Vous êtes prévenu : ce ne sont pas les compétences des personnages qui font qu'un groupe est capable d'avoir un statut d'équipe d'Opérations Spéciales ; ce sont les joueurs.

Les très bons joueurs peuvent causer aux Impériaux plus d'ennuis avec des personnages débutants et 1 point de Force par tête, que la plupart des groupes jouant Yan, Luke, Leia et Chewie avec leurs points de Force correspondants. Seul le premier type de joueurs a le niveau pour faire partie des équipes d'Opérations Spéciales

forces spéciales traditionnelles. Les Groupes de Mission fonctionnent comme un "tampon" au sein de la chaîne de commandement qui relie le commandement de l'Alliance, les forces régulières et les forces de secteurs. Ils peuvent être envoyés soutenir des forces de secteur qui ont désespérément besoin d'aide mais, la plupart du temps, ils finissent par parcourir la moitié de la galaxie pour accomplir leurs exploits.

Ceci veut dire aussi qu'autant de flexibilité et d'esprit d'initiative sont mis à profit au lieu de servir uniquement à rendre fous les commandants et le personnel de sécurité. Le résultat est que l'Alliance dispose d'un large éventail d'unités talentueuses,

Utiliser les équipes d'Opérations Spéciales

Pour les Maîtres de Jeu frustrés qui ont toujours voulu savoir comment intégrer les PJ dans la structure de l'Alliance Rebelle, les Groupes de Mission affectés aux Opérations Spéciales constituent une excellente réponse à cette question. En fonction de la situation, les Groupes de Mission peuvent être appelés pour accomplir n'importe quelle tâche, à n'importe quel moment, pour n'importe quelle raison.

Ces équipes permettent aux personnages d'avoir un maximum de liberté (ce qui est toujours un plus pour les joueurs connus pour leur indépendance) et, en même temps, elles les aident à s'impliquer au cœur de la lutte contre l'Empire.

capables de faire face brillamment à toute mission dans toute la galaxie.

Beaucoup de groupes sont affectés à des bases de chasseurs stellaires comme Tierfon, Cathis, Ansarra ou Dalastine. Ils ont donc un endroit où ravitailler leurs vaisseaux sans être harcelés. La plupart des Groupes de Mission possèdent leur propre moyen de transport, généralement un transporteur léger. En plus, leur base bénéficie des compétences de pilotage élevées, souvent présentes dans de tels groupes.

Ces groupes de mission sont généralement plus efficaces que ceux des Services Secrets de l'Alliance. La majorité des missions de renseignements rebelles sont prévues pour être secrètes, ce qui suppose que les agents assignés à ces opérations restent "en sommeil" pendant une longue période. Les Groupes de Mission s'épanouissent dans l'action. Dans l'environnement des Services Secrets, ils feraient sauter leur couverture en une seule nuit et finiraient par une fuite spectaculaire de la planète, ruinant ainsi des mois ou des années de labeur ardu et souterrain des agents des Services Secrets. Il est vrai qu'ils réussiraient certainement par s'échapper, mais le bénéfice que pourrait en tirer les Services Secrets serait bien maigre.

Évidemment, les Groupes de Mission sont souvent envoyés sur une planète pour *détourner* l'attention des Impériaux d'une cellule d'espionnage proche d'être démasquée.

Opérer à partir d'une base de chasseurs stellaires n'est, bien sûr, pas le seul arrangement possible. Quelques Groupes de Mission sont utilisés en tant qu'agents nomades et sont transférés de zone en zone au fur et à mesure que les problèmes surgissent, tandis que d'autres sont utilisés dans le service Opérations des Services Secrets (sans tenir compte des remarques ci-dessus), dans la logistique et les services de soutien. Les SpecForces prennent aussi, de temps à autre, des Groupes de Mission sous leur aile en tant que "autres spécialistes" tels que convoyeurs, pilotes, experts en communications, traducteurs, médecins, chapardeurs et ainsi de suite. Ces tâches sont traitées plus en détail page 40 du *Guide de l'Alliance Rebelle*, édité par Jeux Descartes.

Les équipes d'Opérations Spéciales

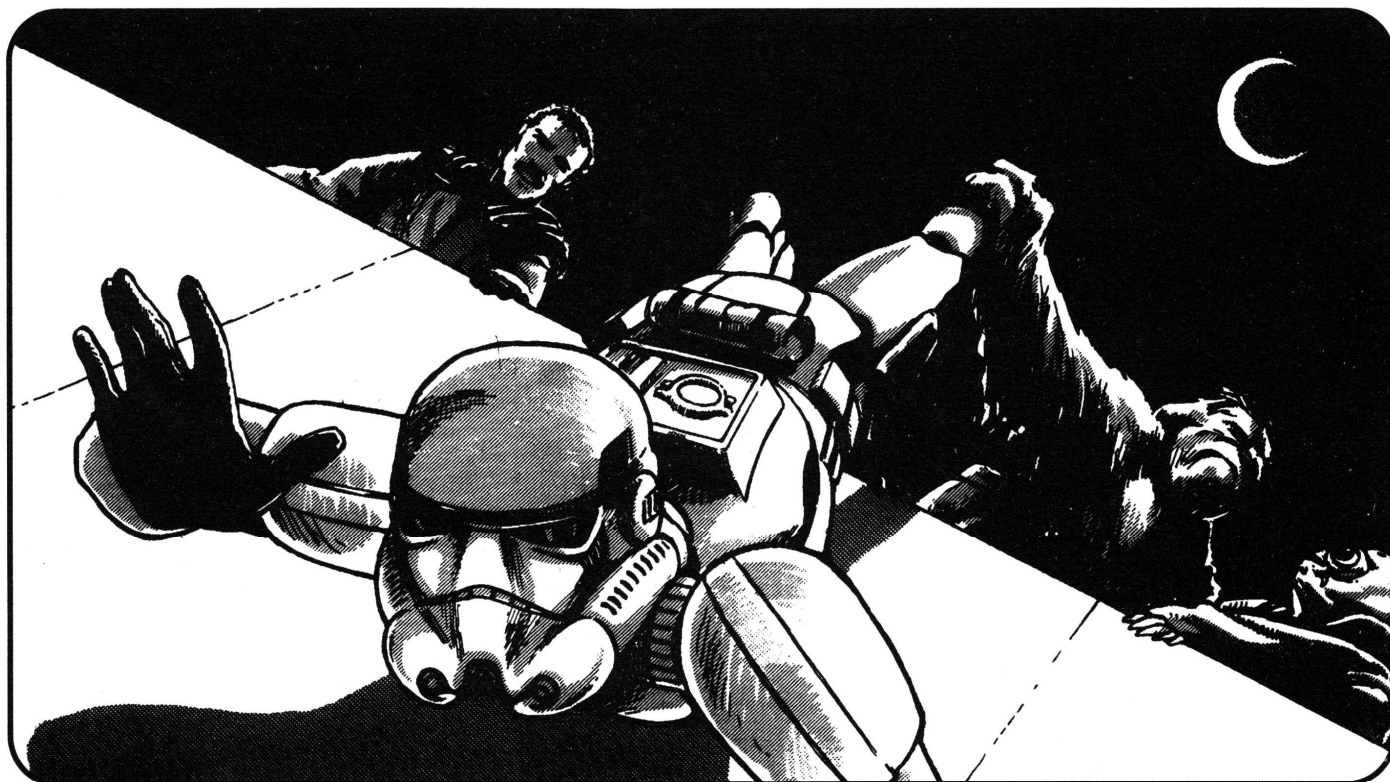
"Les équipes d'Opérations Spéciales font ce que les éléments des Groupes de Mission font quand ils sont devenus des 23èmes mais sont encore trop jeunes et énergiques pour rester derrière un bureau".

- Adison Cray, Agent Libre

"Il semble que je suis trop vieux pour un travail de bureau alors il faut que je roule ma bosse à travers toute la galaxie. J'ai toujours pensé que je ne pourrais jamais goûter au repos dans un endroit tranquille, si je n'étais pas mort pendant au moins deux ans, tant l'Alliance a besoin de personnel compétent. Beaucoup d'agents spéciaux sont dans la même situation que moi. Ce n'est pas seulement un travail..."

- Jakob Biddyn,

Chef de groupe d'Opérations Spéciales



Les équipes d'Opérations Spéciales sont des "Groupes de Mission avancés" coupés de la structure de commandement de l'Alliance. Elles n'ont de compte à rendre qu'à une poignée de grosses pointures et ne bénéficient, en fait, d'aucune assistance d'une quelconque branche de l'Alliance. Elles ne reçoivent pas de soutien de la logistique, pas d'ailes-X ou de soutien des forces spéciales, rien. Elles n'ont tout simplement pas besoin qu'on leur mêche le travail.

La différence entre les équipes d'Opérations Spéciales et les Groupes de Mission ? Les Groupes de Mission reçoivent des ordres, les Opérations Spéciales reçoivent des *demandes*. Des demandes polies. Si ça ne vous dérange pas, si vous n'êtes pas trop occupés. S'il vous plaît. Et si un membre des Opérations Spéciales dit non et bien, c'est dommage. De toute façon, la plupart du temps, ils se suffisent à eux-mêmes pour se trouver des ennuis.

Quelques-uns des membres des Opérations Spéciales effectuent des missions exigeant une telle couverture qu'ils utilisent des caches rebelles afin de continuer à travailler. Il arrive aussi qu'ils créent eux-mêmes leur réseau de planques en fomentant, par exemple, un noyau de rébellion dans un nouveau secteur. Ceci implique souvent un commerce et un trafic importants, puis un investissement des profits dans des cachettes de matériel. D'autres membres des Opérations Spéciales peuvent être des agents libres qui se contentent d'errer dans la galaxie à la recherche de choses à faire. Après tout, le réseau de sécurité du chantier spatial de Seswenna avait *vraiment* de grosses carences de sécurité.

En cas de nécessité, l'Alliance a toujours la possibilité d'entrer en contact avec les équipes d'Opérations Spéciales sur le terrain, que ce soit par le biais de contacts, de boîtes aux lettres, d'objets spéciaux, etc. Si une cellule des renseignements ou un avant-poste rebelle a besoin des talents d'une équipe d'Opérations Spéciales, il peut entrer en contact avec elle par un de ces canaux. Tout "spectre" dans les parages peut alors prendre connaissance du message et arranger une entrevue en terrain neutre. Mais la plupart du temps, ces unités sont laissées libres de semer la destruction dans la machine de guerre impériale. Un arrangement qui convient à merveille à toutes les parties (sauf aux pauvres Impériaux).

Argot des Opérations Spéciales

Les équipes d'Opérations Spéciales font beaucoup d'efforts pour s'assurer que leur jargon est au moins deux fois plus obscur que celui des autres.

Certaines prennent aussi un malin plaisir à engager des conversations avec des membres d'autres branches de l'Alliance juste pour voir combien de temps ils vont tenir une discussion dont la moitié du sens leur échappe totalement. Les membres des Opérations Spéciales affectionnent *tout spécialement* avoir ce genre de discussions avec des agents des Services Secrets qui ont eux-mêmes leur propre jargon (voir page 26 du *Guide de l'Alliance Rebelle*, édité par Jeux Descartes), bien que la plupart des équipes d'Opérations Spéciales rebelles aient compris leur argot. Avec un membre

des Opérations Spéciales dans les parages, les conversations deviennent vraiment bizarres : des phrases comme "5-G décollage", "jouet mignon" ou "passe-moi la sauce" prennent un sens totalement différent.

La liste ci-dessous date un peu car le jargon des équipes d'Opérations Spéciales est révisé constamment afin de bien s'assurer qu'il demeure confidentiel.

Alarme poulets # : Avertissement que des ennuis arrivent selon une courbe exponentielle. Ont été recensés des Alarmes poulets 1,2,3,5,8 et 13. 13 est la vue d'une Étoile de la Mort, 8 une flotte impériale pénétrant dans le système, 5 un Destroyer Stellaire solitaire, 3 une troupe terrestre, 2 une petite flotte et 1 toute petite opération à portée. Ce terme est aussi utilisé pour donner une échelle au danger d'une mission.

#Gs (7Gs, 8Gs) : Nombre d'extraterrestres hostiles.

23ème : Dans l'argot des Services Secrets de l'Alliance, agent qui a accompli 20 missions et qui n'est plus en service actif. Dans les Opérations Spéciales, agent très compétent.

ATLE : Acronyme de trois lettres étendu. Acronyme de quatre lettres. Voir TLA.

Auto-stop : Utiliser les installations ou le réseau de renseignements de quelqu'un d'autre, généralement sans lui demander la permission.

Baigneur : Agent du BSI, de "Bains et Soleil Impériaux" (les Opérations Spéciales ont tendance à avoir une piètre opinion du BSI).

BC : Bronchite cybernétique. Surnom de Dark Vador.

BCA : Brillante cuirasse d'argent. Soldat de zone radioactive

Billet de vacances : Plusieurs engins explosifs.

Bois dressés : Corne verte qui a vu trop de holovidéos de guerre.

Boîte à sardines : Nageur impérial TB-TT.

Bonhomme de neige : Soldat des neiges impérial.

BUG (Bête Ultra Grosse) : Extraterrestre hostile.

Cage à poulets : Des tas de poulets.

Calmar : Quarren.

Canard : Tout agent impérial en train de faire des efforts pour ne pas ressembler à un agent impérial.

Catno (contraction de "catégoriquement non") : Référence à Kashyyyk, le monde Wookiee.

Céquoisonom : Pratiquement n'importe quoi ou n'importe quoi en fonction du contexte. Comme dans "dit à Céquoisonom de monter ici avec cette grenade !"

Charmant : Coquet et mignon.

Chasser la tête : Localiser physiquement la "tête" d'un ennemi ou le centre nerveux pour la détruire.

Chat : Orryxien (il n'est pas certain qu'un Orryxien apprécie).

Club des cents : Individus dont la mise à prix est supérieure à 100 000 crédits et qui n'ont pas encore été rattrapés.

Collant : Soit "extrêmement dangereux", soit "aucun danger" ou les deux à la fois. Seuls les membres des Opérations Spéciales arrivent à s'y retrouver.

Coquet : Extrêmement dangereux.

Cornes vertes : Nouveau soldat rebelle qui est trop pressé d'aller se battre.

Couac : Toute espèce volante.

Course d'acquisition : Toute opération de combat qui offre des opportunités de vol à grande échelle.

CP : Chasseur de primes.

CPC : Chasseur de primes casse-pieds. Stand de tir classique.

CPG : "Gros" chasseur de primes comme Boba Fett, Zadra, Dengar, IG-88, etc.

CPM : Chasseur de primes moyen ou plutôt chasseur de primes *médiocre*.

CGV (Chirurgie à Grande Vitesse) : Mettre hors de combat un véhicule ou un vaisseau stellaire en découpant un trou dans sa coque pour y injecter une grenade ou un détonateur thermal.

DAT : Détonateur thermal. Comme dans "Ajoute-y un DAT pour occuper cette escouade impériale".

Décoller : Éliminer les armes d'appui en laissant le cœur de l'objectif intact. Par exemple, détruire le canon à ions de défense tout en laissant le réacteur intact, ou descendre les gardes du corps d'un seigneur du crime puissant mais désarmé.

Défenestrer : Faire sortir quelqu'un de ses gonds.

Dément : Wookiee en train d'attaquer en combat au corps à corps. Toute attaque au corps à corps par un opposant très fort. On pense que ce mot est une contraction de "démembre-le".

Destroyer Stellaire : 174 000 défauts de conception qui attendent d'être exploités.

Détourner : Escroquer, corrompre, tromper, ordonner ou persuader par tout autre moyen un complet inconnu de vous fournir assistance pour une tâche quelconque.

Difficile : Facile.

Dix pour-cent : Mission avec 10 % de chances de survie. Une mission "facile".

Doux (adjectif) : Extrêmement.

Éleveuse (de poulets) : Gros tas de poulets, en nombre suffisant pour que même un membre des Opérations Spéciales se sente *légèrement* nerveux.

Éprouver de la paix intérieure : Compliment.

Esprit : Spectre avec des compétences de la Force.

Exploser : *Physiquement* : s'occuper d'un gros prédateur en attendant qu'il ouvre la bouche pour le nourrir d'une grenade ou d'un détonateur thermal.

Facile : Difficile.

Facile Facile : Facile.

Fait : Wookiee.

Feu d'artifice : Toute chose qui contient un réacteur à fusion de taille raisonnable.

Font (pluriel) : Plusieurs Wookiees.

Frac : Fraction de crédit. Plus particulièrement toute unité de monnaie non impériale.

Frac en noir : Grosse quantité de monnaie de plusieurs dénominations différentes.

Frag : Grenade à concussion, comme pour frag-les.

Garçon en blanc : Troupe de choc.

Glande de la peur : Instinct de conservation. Défaut dans les Opérations Spéciales.

Gnap : Toute espèce possédant des canines apparentes.



GOB : Grand oncle Boba, une référence à Boba Fett.

Graisse : Fonds pour corruption.

Graisser les servos : Fonds pour corruption.

Gronk : Toute espèce capable de générer un cri d'alarme suffisamment puissant, comme "Gronk !"

HBM : Homme Blindé Menaçant. Un commando de choc impérial.

Homme des sables : Soldat des sables impériaux.

Homme gris : Agent des renseignements impériaux.

Intéressant : Très dangereux.

Invitation : Engin explosif.

Jouet : Arme blanche ou lourde.

JUR : Joli Uniforme Rouge. Soldat de la Garde impériale.

Légèrement tronné : Tron où l'équipage du véhicule arrive à survivre. Voir Tron.

Limace : Hutt.

Majorette : Bipode TR-TT impérial.

Mignon : Incroyablement dangereux.

Mine de cuivre : Membre des Opérations Spéciales

Moins collant : Mort. Voir collant.

Noir : Toute somme élevée (+ de 1 000 crédits) qui est probablement "marquée" et donc repérable.

Note de frais : Argent.

Op. atomique : Plan sans aucune chance de réussite, de ceux conçus par des cornes vertes, des cerveaux lasers et des bois dressés.

Orphelin : Pilote ou soldat rebelle perdu ou loin de sa base.

Orphelin malin : Orphelin qui ne détient aucune information précieuse.

Orphelin muet : Orphelin qui possède une information précieuse.

Orphelin plumé : Orphelin capturé par l'Empire.

Orphelin très muet : Orphelin qui en sait trop et qui doit être délivré, réduit au silence ou discrédité d'une façon ou d'une autre.

Ours : Balinaka.

Ouvre-boîtes : Sabre-laser.

Paix Intérieure : État d'esprit particulier d'un membre des Opérations Spéciales. Mélange d'opportunisme, de planification soignée, d'efficacité mortelle, pimenté d'une dose salutaire d'audace inconsciente et de pure suffisance.

Papier : Monnaie planétaire ou corporatiste.

Pêcher : Chercher du poisson. (voir "poisson").

Planteurs : Ithoriens.

Poisson : Ennuis (dépend évidemment du contexte).

Poisson : Mon Calamari (ou toute autre espèce aquatique).

Poisson : Poisson.

Portable : Toute chose qu'un membre des Opérations Spéciales trouve nécessaire d'emporter. Même si l'objet en question pèse 60 tonnes et a été moléculairement fixé au sol, s'il en a besoin, il l'emporte.

Poulet : Toute opération ou personnel impérial.

Provisions : Armes diverses, explosifs et artillerie lourde.

PSP (Porteur de Soldats en Plastique) : Quadripode TB-TT impérial.

Réveil-matin : Grenade.

Sangsue : Spectre avec des talents d'acquisition.

Sarbacane : Arme à feu, pétoire.

Sardine : Soldat des mers.

Sauce : Grenade.

Saupoudrer l'éther : Générer de faux plans pour des missions inexistantes puis les émettre codés de

façon compliquée afin d'empêcher le Bureau d'Analyse des renseignements Impériaux de s'ennuyer.

Scanner la fatigue : Chercher des points faibles dans un système ou dans une organisation.

Sens figuré : entrer dans un piège ennemi avec plus de pouvoir de feu que ne peut supporter le piège ou tirer parti d'une action offensive ennemie pour lui faire du mal.

Sévèrement tronné : Où pratiquement rien ne survit. Voir Tron.

Soldat en plastique : Soldat de choc.

Son et lumière : Combat.

Sonder : Estimer les ressources nécessaires pour une opération. Ou maintenir une surveillance rapprochée sur un individu du sexe opposé (en fonction du contexte).

Spectre : Membre des forces spéciales, généralement opérant seul.

SS (surprise de Skywalker) : Mission ayant 0,1 % de chance de survie. "Défi intéressant."

Tapis rouge : Grande quantité d'engins explosifs.

Têtes de calmar : Quarren.

Tête de marteau : Ithoriens.

Tir à mille : Mission avec 10 % de chances de survie. Un "défi intéressant".

Tir à un million : Mission "très facile". "Il y a une chance sur un million mais ça peut marcher."

Tirer à la tête : Toute opération qui rend le reste des opérations de l'ennemi inutiles.

TLA : Acronyme de trois lettres.

Tron : Causer à un véhicule un spectaculairement handicapant déficit de manœuvrabilité irréversible ou un écrasement. "a l'a tronné.")

Truc jaune : Ytterbium stabilisé.

Tump-Tump : Quadripode impérial TB-TT. Onomatopée tirée du bruit qu'il fait en marchant.

Un pour cent : Mission qui a une chance de survie de 1 %. Une mission de "routine".

Vaseux : Hutt.

Wolf : Shistavanen Wolfman.

Les occupations les plus dangereuses de l'Alliance Rebelle

L'Alliance Rebelle offre un grand nombre de carrières dangereuses : pilote de chasse, agent des forces spéciales, professeur de combat à mains nues contre les Wookiees, opérateur d'auto-chefs et ainsi de suite. Cependant, certains métiers sont considérés comme particulièrement dangereux, même par des Rebelles sans "glandes de la peur". Certaines de ces occupations sont décrites ci-dessous.

Équipe d'Opérations Spéciales

Les équipes d'Opérations Spéciales sont constituées de personnes qui parcourent la galaxie, trouvent des ennemis, s'y plongent jusqu'au cou et puis en sortent. Elles sont si compétentes que ce qui serait fatal à la plupart des individus constitue leur routine. De plus, elles semblent choisir jusqu'où elles veulent plonger dans les ennemis.

Facteur poulet : 5 ou plus par mission.

Groupe de mission

Tout ce qui s'applique aux équipes d'Opérations Spéciales concerne aussi les Groupes de Mission mais dans une moindre mesure. La grande différence tient au fait que c'est l'Alliance qui choisit leurs missions, des pièges Impériaux ou une mauvaise estimation de l'opposition pouvant parfois les plonger dans de gros ennuis.

Facteur poulet : 2 à 3 (théoriquement ; plus probablement 5 ou plus par mission).

Agent de terrain

Les agents de terrain se voient attribuer des objectifs spécifiques (à court ou à long terme) par les Services Secrets. Ils s'y rendent, font leur travail et reviennent. Après vingt de ces missions, ils doivent, soit prendre la retraite, soit changer de département. Voir "Opérations" page 28 du *Guide de l'Alliance Rebelle*, édité par Jeux Descartes.

Facteur poulet : 1 à 3 par mission.

Agent libre

Devenir un agent libre exige l'obtention d'une autorisation spéciale délivrée par le Haut Commandement de l'Alliance. Un agent libre est avant tout un membre des Opérations Spéciales qui agit seul. Il semble qu'il existe une distinction subtile entre les deux, vu qu'il existe aussi des agents des Opérations Spéciales solitaires, mais de manière générale c'est la même chose. La différence majeure est que l'agent libre, lui, fait un rapport au Service de Renseignements ou au chef des opérations ou au chef des Renseignements lui-même. Tout agent libre est au moins un 23ème.

Facteur poulet : 8 ou plus par mission.

Agent spécial

Tous les individus détenant un poste unique sont rangés dans la catégorie fourre-tout "agent spécial". Par exemple, Greg Somax, l'agent rebelle infiltré dans l'Académie Navale Impériale (voir page 141 du *Guide de l'Alliance Rebelle*, édité par Jeux Descartes) est un agent spécial.

Facteur poulet : 3 ou plus par mission.

Agent de recrutement

Être agent de recrutement, c'est exercer un des métiers les plus dangereux de toute l'Alliance. Les agents de recrutement sont constamment aux aguets, à la recherche de nouvelles recrues pour l'Alliance Rebelle, sachant pertinemment que chaque individu approché peut être un espion, un collaborateur ou un informateur de l'Empire. Et même si ces recrues potentielles ne sont pas des agents de l'Empire, le risque existe *toujours* pour qu'elles soient des citoyens suffisamment fidèles (malgré leurs opinions anti-impériales) ou suffisamment aux abois pour être tentés par la récompense de 10 000 crédits, en vigueur sur de nombreuses planètes, pour livrer l'agent aux Impériaux.

Deux facteurs empêchent que le nombre d'agents recrutés soit plus élevé. Le premier est le nombre d'individus sincèrement opposés à l'Empire. Le deuxième est que l'Empire préfère

souvent ne pas capturer l'agent rebelle pour introduire des espions dans l'Alliance. Cette attitude a des conséquences catastrophiques pour les avant-postes rebelles. Même le meilleur agent de recrutement peut faire une erreur de jugement (on estime qu'il en commet une tous les trois à cinq ans). La plupart du temps sa première erreur est souvent sa dernière.

Facteur poulet : 7 ou plus.

Agent logistique

Les agents logistiques sont chargés de fournir du matériel à l'Alliance Rebelle en dépit des sévères contraintes à l'exportation dont il est invariablement frappé. Il est relativement facile pour un expert comptable de l'Empire de déceler des achats de matériels sensibles ou de haute technologie par telle compagnie et de lancer une enquête. Ces agents doivent donc se donner beaucoup de mal pour dissimuler leurs activités. Une fois démasqués, ils sont généralement arrêtés et interrogés. Mais il est arrivé que les Renseignements Impériaux placent des Traceurs-fils S dans les chargements suspects afin de repérer les bases de l'Alliance. Cette technique ne s'est pas révélée très efficace car les postes avancés des Rebelles se situent dans des endroits trop reculés pour que les traceurs soient capables de les signaler (leur portée se limitant en effet à une zone de 10 parsec).

Facteur poulet : 3 ou plus par mission.

Observateur

Un poste relativement peu dangereux, le risque étant proportionnel à l'importance de la chose observée. Les observateurs capturés subissent généralement le même traitement que les agents logistiques. Le danger que les Impériaux utilisent un observateur "plombé" pour fournir des fausses

informations à l'Alliance est bien réel et peut entraîner des conséquences désastreuses.

Facteur poulet : 3

Agent berger

L'agent berger est chargé du travail le plus dangereux de l'Alliance et ses missions ont la plupart du temps un facteur poulet de 11 assuré. Kina Margath de "Elshandruu Pica de Margath" est un agent berger. Sa mission, comme celle de ses collègues, est de recueillir les agents orphelins et de les remettre à l'Alliance. Les pilotes d'Ailes-X, par exemple, connaissent le nom d'un agent berger. En cas d'atterrissage forcé dans une zone hostile, ils ont ainsi un contact qui peut organiser leur retour à la base. Les Groupes de Mission fonctionnent de la même façon au cas où ils ratent leur rendez-vous de retour, perdent leur vaisseau ou quelque chose de ce genre. Cette tâche est *au moins* aussi dangereuse que celle des autres agents rebelles, avec le risque supplémentaire que si les Impériaux capturent le pilote, ils peuvent le faire parler ou même le reprogrammer avant de le laisser aller à la rencontre de l'agent berger.

Les missions de l'agent berger sont donc beaucoup plus risquées que celles des autres Rebelles. En effet, l'agent berger doit tenir compte d'un risque supplémentaire : il est dépendant des *orphelins* qu'il doit ramener au bercail et ceux-ci peuvent avoir été capturés avec toutes les conséquences que cela entraîne. Tout agent court un risque à chaque mission qu'il effectue. S'il est capturé, la faute en incombe, soit à la malchance, soit aux erreurs qu'il a peut-être lui-même commises. L'agent berger peut devoir faire face à toutes les conséquences d'un interrogatoire impérial sans qu'il ait lui-même fait d'imprudences et sans qu'il puisse réellement éviter le risque qu'une telle chose arrive.

■ Chapitre deux

Impériaux

Les hauts niveaux de commandement de l'Empire fournissent un lot de méchants passionnants et dangereux pour les personnages évoluant dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Ils sont parfaits pour incarner les méchants principaux dans une campagne de longue haleine et leurs sbires peuvent harceler continuellement les personnages.

Le Haut Inquisiteur Tremayne

On sait très peu de choses sur le Haut Inquisiteur Tremayne. Juste qu'il fut, jadis, un Chevalier Jedi avant d'être séduit par le Côté Obscur de la Force grâce à l'Empereur. La rumeur court que Tremayne a été spécialement entraîné pour remplir le rôle d'agent spécial de l'Empereur chargé d'accomplir sa volonté, une sorte de "main de l'Empereur", mais ces bruits n'ont jamais été confirmés et les gens sensés évitent de poser de telles questions à l'Inquisiteur.

La capacité des Renseignements Impériaux à arracher des informations au prisonnier le plus récalcitrant n'est plus à démontrer. Ils disposent d'un grand nombre d'appareils de torture sophistiqués, comme des tables de douleur, des inducteurs neuronaux, des chambres de privation sensorielle ou de saturation sensitive, des neuro-toxines sélectives, des drogues de vérité et des droïdes d'interrogation classe IT, tous ces instruments se révélant être d'une terrifiante efficacité quand il s'agit de briser mentalement et physiquement la victime.

Il existe deux cas de figure cependant où toute la technologie et le savoir-faire de l'art de l'interrogation impérial se révèlent, soit inefficaces, soit si lents que l'information extraite devient périmée et inexploitable. Tout d'abord, et c'est très rare, quand un Chevalier Jedi se fait capturer. Ce genre d'individu est, en effet, invariablement insensible aux bons offices de l'unité d'interrogation et suffisamment têtu pour préférer mourir plutôt que de donner une quelconque information. En second, quand une victime se révèle naturellement plus résistante (ou extrêmement mieux entraînée) que prévu. Dans ces cas pour lesquels la technologie standard est inefficace, l'Empire dispose d'artisans spécialisés : les Inquisiteurs.

Les Hauts Inquisiteurs de l'Empire dépendent directement du Grand Inquisiteur et Tremayne est

le plus craint et le plus respecté de ses pairs dans tous les Territoires de la Bordure Extérieure. Il possède de formidables compétences d'interrogation, sans compter avec ceux que la Force lui procure. C'est un maître dans l'art de la manipulation et, souvent, sa seule présence est suffisante pour briser un individu qui a réussi à résister à toutes les autres approches. Il fait preuve d'un grand calme et d'une grande sérénité quand il affirme à ses victimes qu'elles finiront bien par craquer ("je vous assure que la procédure est regrettamment *plutôt* douloureuse. Vous ne préférez pas parler tout de suite ?"). Une seule personne a réussi à résister à Tremayne : Corwin Shelvay.

Les Renseignements Impériaux sont si efficaces quand il s'agit de briser une victime que l'on fait rarement appel aux talents spécialisés d'un Inquisiteur. En conséquence, Tremayne passe la plupart de son temps à écumer la galaxie à la recherche d'individus sensibles à la Force. Quand il a trouvé un sujet digne d'intérêt, son objectif premier est de le convertir au Côté Obscur de la Force (il est souvent couronné de succès). S'il n'y arrive pas, il tue sa victime. Le destroyer impérial *Interrogateur* est à son entière disposition. Totalement libre de se déplacer et d'agir à sa guise, Tremayne ne répond que devant l'Empereur, Dark Vador, les plus hauts échelons de l'Inquisitorat et les plus respectés des conseillers de l'Empereur.

Cet as de l'inquisition est un homme haut et mince, toujours habillé dans une robe noire. Le côté droit de son visage et son bras droit ont été remplacés par des prothèses cybernétiques, suite à un duel qu'il a perdu contre Corwin Shelvay il y a quelques années. Plutôt que de traquer ce dernier, Tremayne se contente d'attendre patiemment la prochaine rencontre avec son adversaire, certain que le pouvoir du Côté Obscur lui permettra, cette fois-ci, de triompher. Les remplacements cybernétiques de Tremayne sont ostentatoirement métalliques afin de renforcer la peur qu'il inspire aux victimes qu'il interroge (pour ne pas parler de la peur qu'il inspire à ses subordonnés). Sinon il est toujours calme, d'une politesse irréprochable et fait preuve d'une grande culture, ce qui exaspère d'autant plus ses victimes. ("Et maintenant, cher ami rebelle, que diriez-vous si nous avions un petit... entretien ?")



■ Haut Inquisiteur Tremayne

Type : Haut Inquisiteur Impérial

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 6D+2, Blaster 4D, Esquive 6D+2, Sabre-Laser 7D+1

SAVOIR 4D

Bureaucratie 6D+2, Cultures 6D, Intimidation : Interrogatoire 7D+1, Intimidation : Torture 7D+2, Systèmes Planétaires 5D+2, Tactique : Flottes 5D+2

MÉCANIQUE 2D+1

PERCEPTION 3D+1

Commandement 6D+2, Escroquerie 5D+2, Investigation 7D+1, Recherche 5D

VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D, Résistance 6D+2

TECHNIQUE 2D

Talents spéciaux :

Compétences de la Force : Contrôle 4D, Sens 4D, Altération 5D

Contrôle : Absorber-Dissiper l'Énergie, Accélérer la Guérison, Contrôler la Douleur, Transe Cataleptique, Réduire les Blessures, Rester Conscient

Sens : Détection de Vie, Réception Télépathique, Sens de

combat, Sens Exacerbés, Sentir le Danger, Sentir la Force, Sentir la Vie

Altération : Blesser-Tuer

Contrôle et Altération : Infliger la Douleur

Contrôle et Sens : Combat au Sabre-Laser, Projection Télépathique, Clairvoyance

Contrôle, Sens et Altération : Modifier un Esprit, Meurtre Télékinétique

Ce personnage est sensible à la Force

Points de Force : 7

Points du Côté Obscur : 12

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Sabre-laser (dommages : 5D), robe noire, bloc de données, pistolet blaster (dommages : 4D), communicateur

Ahnjai Rahmma

Ahnjai Rahmma est le garde du corps personnel du Grand Inquisiteur Tremayne. Il appartient à l'espèce félineïde des Srror'tok. C'est un bipède couvert d'une fourrure dorée aux poils courts. Il ne porte sur lui qu'un ceinturon contenant plusieurs outils.

Sa musculature puissante et ses griffes acérées lui donnent un aspect plutôt intimidant. Tout dans son apparence trahit le chasseur et le prédateur né. En raison de la structure de sa mâchoire, il lui est très difficile de parler le basique. Cependant, malgré son élocution lente, il peut prononcer des mots simples. Sa langue, le Hras'kkk'rarr, est un mélange sophistiqué de grognements, de grondements et d'autres sons faciles à produire par son espèce. Souvent, il lui suffit de prononcer dans un grognement contenu "à genoux... maintenant" tout en bandant ses muscles pour soumettre un combattant potentiel.

De manière générale, il préfère rester silencieux, ne répondant à Tremayne que quand cela est indispensable ("Comme... vous (grognement)... voudrez, Seigneur"). Son espèce utilise aussi une combinaison d'expressions corporelles et de gestes pour communiquer, mais il refuse d'y recourir, comme pour mieux marquer la servitude involontaire qui le lie à Tremayne.

Les Srror'toks ont une structure sociale basée sur l'honneur, assez similaire à celle des Wookiees (par exemple, "la dette de vie" est une coutume commune aux deux espèces). Tremayne, suite à une série d'événements dont le Srror'tok refuse de parler, détient une dette de vie sur Ahnjai. Malgré la réputation que lui inspire l'immoralité de Tremayne et les agissements de l'Empire, s'acquitter de sa dette le mieux possible est pour lui une question d'honneur. Selon la loi srror'tok, la seule solution de rechange est le suicide.

Tremayne exploite au mieux les compétences de son garde du corps. Ce dernier doit aussi parfois exécuter des assassinats et des meurtres pour le compte de son maître qui le traite publiquement comme un animal domestique, n'hésitant pas à le railler et à le réprimander "affectueusement" devant d'autres dignitaires de l'Empire. Le désir le plus cher du Srror'tok serait de se libérer de sa dette de vie afin de tuer Tremayne et de lui faire payer ainsi toutes les humiliations qu'il lui a fait subir.



Ahnjai dispose de deux moyens pour se libérer de sa dette : le premier est de mourir au service de l'Empire. L'autre est de devoir une autre dette de vie à un ennemi de l'Empire, ce qui le libérerait des deux dettes. Dans ce cas, et en fonction des circonstances, il pourrait même choisir de se sentir lié par la deuxième dette. C'est une question d'honneur et donc de vie ou de mort pour lui, de ne pas se mettre délibérément dans une telle situation de conflit. Il est donc probable qu'Ahnjai Rahmma reste pendant longtemps un ennemi extrêmement dangereux.

■ Ahnjai Rahmma

Type : Guerrier Srror'tok

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D+1, Blaster 5D, Esquive 6D, Parade à Mains Nues 5D, Parade Arme Blanche 6D

SAVOIR 2D+2

Survie 5D

MÉCANIQUE 2D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 6D+1, Dissimulation 6D+1, Recherche 6D+1

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 6D

TECHNIQUE 2D

Talents spéciaux :

Boîte vocale : Les Srror'toks ont beaucoup de difficultés à s'exprimer en basique. Ils utilisent un langage complexe à base de grognements et d'attitudes corporelles.

Dents : dommages : VIG+1D

Langage des Signes : Les Srror'toks ont un langage de signes et un langage corporel très complexes.

Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 8

Déplacement : 13

Équipement : bourse, trousse à outils, identification impériale, 100 crédits

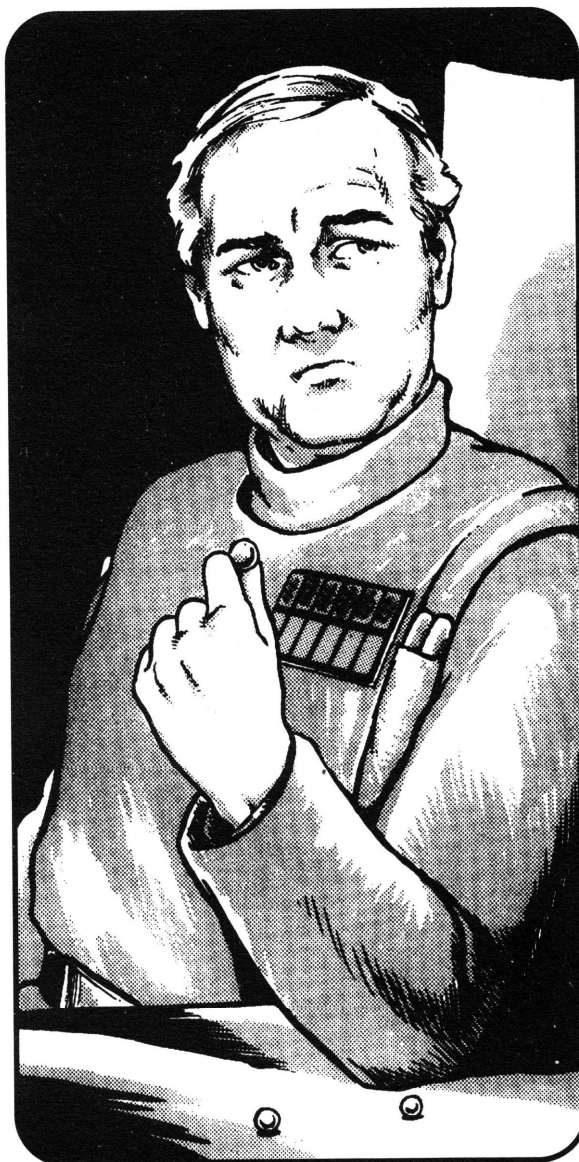
Moff Abran Balfour

Abran Balfour est un homme aux cheveux gris souris, aux petits yeux rapprochés, qui arbore toujours une expression de profonde fatigue. Il est de taille moyenne et commence à avoir de la brioche. Il ne correspond certainement pas à l'idée que l'on se fait d'un redoutable Moff impérial et son manque de charisme ou de savoir faire politique l'a relégué au "contrôle" du secteur Parmique.

C'est personnage tranquille avec un penchant pour l'érudition. Il a une bonne connaissance de l'histoire galactique et est convaincu d'être un politicien astucieux mais discret. Tous les autres le prennent pour un idiot incompetent.

Son plus grand problème est sa totale incapacité à gagner le respect du personnel militaire placé sous son commandement, ce qui risque de poser problème si une opposition sérieuse à la loi impériale surgit dans son secteur.

Pour le moment, la situation est plutôt calme et Balfour laisse les choses se faire d'elles-mêmes. Comme il aime à dire "De l'activité rebelle ? Dans mon secteur ? Ignorez-les et ils s'en iront d'eux-mêmes". Il consacre l'essentiel de son intérêt et de son temps à une vieille barge thalassienne nommée *Dame Telura*. Ce vaisseau est une pièce rare pour un



collectionneur averti et demande beaucoup d'attentions. Balfour doit donc souvent s'éloigner du secteur dont il est responsable afin d'aller à la recherche des pièces de rechange qui permettent à sa barge de rester opérationnelle.

Son statut de Moff l'autorise à réquisitionner un vaisseau plus rapide en cas de nécessité. Son "sixième sens" pour les affaires politiques l'avertit (la plupart du temps) de l'apparition d'un problème sérieux. Évidemment, toute interruption brutale de sa vie de loisirs qui l'oblige à plonger dans les ennuis inhérents à sa charge le rend plutôt irritable.

Balfour pense qu'il n'a pas besoin de se consacrer intensément aux affaires politiques de son secteur. De manière générale, les gouverneurs planétaires sont libres de prendre les décisions qu'ils veulent. Il existe évidemment quelques "points chauds" dans le secteur (notamment Laramus), mais la plupart du temps laisser ces zones tranquilles permet de maintenir la révolte dans des proportions peu dramatiques. Toute répression pourrait, au contraire, jeter

de l'huile sur le feu, obligeant ainsi Balfour à s'occuper d'un problème beaucoup plus sérieux.

Comme la route des épices llaniques se termine dans son secteur, Balfour dispose d'une force militaire bien équipée : un Corps de Secteur complet. Celui-ci passe la plupart de son temps à patrouiller sur la route des épices mais surveille régulièrement aussi Laramus et d'autres points chauds du secteur. Les unités de l'armée de ce secteur sont bien équipées et la plupart ont vu leurs effectifs s'étoffer. L'Alliance Rebelle n'a pas encore lancé d'opérations d'envergure dans la zone et la route des épices, qui semble être le seul objectif d'importance du secteur, est si bien protégée par les forces impériales que toute action contre elle coûterait sans doute beaucoup plus cher à l'Alliance que tout le bénéfice qu'elle pourrait en tirer.

Le Moff Balfour n'a pas d'ennemis dignes de ce nom. Ses opposants sont essentiellement des Moffs voisins qui voient d'un mauvais œil le laxisme avec lequel leur collègue gère les intérêts de l'Empire. Les critiques proviennent avant tout du Moff Pelles de la Nébuleuse de la Torche, le Moff Ammar du secteur de Portmoak et du Moff Sakai du secteur de Thuris. Ammar est le plus concerné car il doit faire face à une intense activité rebelle sur la plupart des planètes majeures de son petit secteur et il soupçonne les coupables d'avoir leur base dans le secteur de Balfour. Il se trompe car ce sont les secteurs de Quence et de Cor'ric qui servent de point d'attache aux Culprits. Pelles et Sakai se sentent, quant à eux, concernés par l'attitude de Balfour car la route des épices passant chez eux, ils aimeraient un plus haut niveau de sécurité.

Balfour a le sentiment que son secteur est complètement sûr. Il se trompe. Cela couvrira pendant des mois, voire des années, puis, une étincelle

propice mettra le feu aux poudres - un plan rebelle soigneusement mis au point, un acte incompétent d'un gouverneur, une distraction d'un général assoupi par des années de laxisme ou la rumeur qu'un croiseur mandalorien dérive *quelque part* dans le territoire de Balfour. L'activité impériale deviendra alors intense et, en à peine une journée, le secteur Parmique sera classé "zone de danger" avec tout ce que cela implique.

■ Moff Abran Balfour

Type : Moff Académique Impérial

DEXTÉRITÉ 2D+1

Blaster 3D+2, Esquive 5D

SAVOIR 4D

Bureaucratie 6D, Érudition : Histoire 7D, Maintien de l'Ordre 6D+2, Races Extraterrestres 5D+1, Systèmes Planétaires 5D+2

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 6 D+1, Pilotage de Vaisseau Archaïque 7D, Transports Spatiaux 5D+2

PERCEPTION 2D+1

Commandement 3D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D+1

Réparation de Transport Spatial 6D, Réparation de Vaisseau Archaïque 6D

Points de Personnage : 5

Déplacement : 9

Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (dommages : 4D+1), uniforme de Moff de Secteur, identification impériale, 1 000 crédits

Elena Shelvay

Elena Shelvay a des longs cheveux blonds, des yeux bleus et une silhouette mince et athlétique. Elle porte généralement des vêtements de travail, mais l'effet qu'ils ont sur elle va de séduisant à étourdissant.

Elena Shelvay est la petite sœur du Jedi Corwin Shelvay. Suite à "l'entraînement" que l'Empire lui a fait subir, elle éprouve la plus profonde aversion pour son frère. Quand les premiers soupçons se portèrent sur Corwin, le Grand Inquisiteur Tremayne assassina ses parents mais épargna Elena estimant qu'elle pourrait être utile pour l'Empire. Il l'envoya alors au centre de rééducation du Bureau de Sécurité impériale (BSI) du COMPORN pour un léger cours d'endoctrinement (du moins selon ses standards). Suite à ce traitement, elle devint convaincue que ce n'était pas l'Empire qui était le responsable de la mort de ses parents mais son propre frère car il était devenu un Rebelle et s'était livré à des activités séditieuses. Elle travaille maintenant dans la branche Surveillance du BSI et c'est l'aide personnelle du Moff Balfour.

De temps en temps, Elena a des comportements incohérents qui sont la conséquence de la rééducation qu'elle a subie. Cependant, elle fait preuve d'une loyauté effrayante vis-à-vis de l'Empereur et de son Ordre Nouveau. Elle est profondément convaincue que "servir l'Empereur est une justification suffisante pour toute action". Elle vit pour servir le COMPORN avec tout son dévouement. Son vœu le plus cher est de capturer et d'exécuter son



Elena Shelvay

Type : Agent du COMPORN

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 3D+2, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 6D

SAVOIR 4D

Cultures 5D, Illégalité 6D, Intimidation 6D+2

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 4D

Discrétion 6D+2, Escroquerie 6D, Investigation 7D+1, Recherche 6D+2

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 4D

TECHNIQUE 5D

Sécurité 6D+2

Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur protégé, mini-blaster Fabrique d'Armes impériale

modèle 22T4 (dommages : 3D+1), robe de soirée de grande qualité (rangée), cylindre de code de sécurité du BSI, 1 000 crédits

propre frère et sa haine est si intense qu'il est bien peu probable que leur rencontre se termine par une réconciliation émouvante.

Troupes d'assaut de zone radioactive

Les troupes d'assaut de zone radioactive ou "rad-troupes" sont une des branches méconnues des divisions d'élite de troupes d'assaut de l'Empereur. Comme les troupes spatiales, les rad-troupes ont été entraînées pour opérer dans un des terrains les plus dangereusement mortels qui soient : les zones fortement irradiées. Il y a longtemps que le commandement impérial a compris que ce type de terrain exigeait la formation d'un corps d'élite spécialisé. Les armures des troupes spatiales fournissent une protection amplement suffisante contre le danger des radiations mais elles sont inadaptées à la gravité. En conséquence, l'armure standard des troupes de choc a été modifiée afin de fournir une protection supplémentaire contre les radiations grâce à l'ajout d'une couche de polymère-plomb. Ainsi furent créées les armures noires et argent caractéristiques des légions de rad-troupes.

Ces uniformes ont beau être facilement reconnaissables, ils n'en restent pas moins assez méconnus. Ceci tient au fait que ces troupes sont souvent envoyées dans des zones naturellement radioactives ou devenues telles suite à des combats. Dans d'autres circonstances, c'est l'Empire lui-même qui irradie certaines zones. Dans tous les cas de figures, seuls ceux qui sont équipés de tenues spatiales peuvent espérer survivre. Malheureusement, combattre ainsi vêtu n'est pas très aisé car les tenues spatiales sont encombrantes et handicapent les mouvements. Les rad-soldats portent, au contraire, des armures légères qui leur accordent une plus grande liberté de mouvement ce qui, ajouté à leurs compétences et à leur entraînement supérieur leur permet de surclasser leurs adversaires. Les pertes subies par des unités qui ont dû combattre des rad-troupes sont invariablement terriblement élevées. Les rad-soldats sont généralement légèrement armés (notamment avec des piques de force et des vibro-lames) ce qui leur permet de lancer des assauts éclairs là où la mobilité est un facteur déterminant. De l'équipement plus lourd est cependant utilisé chaque fois que plus de pouvoir de feu est nécessaire pour venir à bout d'un objectif.

Les rad-troupes tirent un avantage supplémentaire du terrain lui-même. Bien que la majorité des armes modernes résistent assez bien aux radiations, cette résistance a des limites et la plupart des armes à énergie connaissent des dysfonctionnements continuels dans des zones où la radioactivité est supérieure au niveau 4. En conséquence, les rad-troupes sont équipées de blasters à haute énergie afin de limiter ces effets. Et si ces armes devenaient inutilisables, les rad-soldats sortiraient alors leurs armes blanches contre des troupes mal préparées de nos jours à cette forme de combat qui les défavorise d'autant plus que leurs armures sont généralement plus encombrantes.

Certains éléments des rad-troupes des forces d'assaut lourdes sont équipés d'un armement standard mais portent en plus des explosifs utilisés pour pénétrer à l'intérieur de l'objectif. Tous les rad-soldats sont entraînés au maniement de ces explosifs. L'équipement standard consiste en trois sacs de charges, plus un certain nombre de minuteurs à l'épreuve des radiations. Chaque sac contient 10 charges délivrant 6D de dommages ; les charges peuvent être combinées selon la règle des "actions combinées" (voir page 68 et suivantes de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*, édité par Jeux Descartes). Les charges sont généralement amorcées avant la bataille avec des minuteurs et des détonateurs afin de permettre un déploiement le plus rapide possible. Les détonateurs thermiques ne sont pratiquement jamais utilisés car leur instabilité notoire est encore plus forte dans les milieux fortement radioactifs.

Les rad-soldats utilisent les ceinturons standard à toutes les autres unités de troupes de choc et qui incluent du câble de haute résistance, des grappins, des recharges de blaster, des fusées ioniques, des rations concentrées, un communicateur de rechange, de l'eau, des médicaments et de l'équipement de survie adapté à la zone de combat. Chez les rad-troupes, ce dernier comporte des pilules anti-radiations, deux doses d'injection désintoxiquantes supplémentaires au cas où une zone "chaude" serait rencontrée par hasard, une tente anti-radiations, un purificateur d'eau, un compteur Geiger et quelques autres outils nécessaires à la survie dans les zones les plus désolées et les plus hostiles que l'on connaisse. Les rad-troupes peuvent ainsi rester opérationnelles sur le terrain pendant pratiquement aussi longtemps que les troupes de choc normales.

■ Troupes d'assaut impériales de zone radioactive (Rad-troupes)

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche : Pique de Force 7D, Arme Blanche : Vibro-Lame 6D+1, Blaster 4D, Esquive 4D, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 4D, Parade à Mains Nues 6D+2

SAVOIR 3D

Survie : Zones Radioactives 6D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 3D

Dissimulation 4D, Recherche 4D+2

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 6D, Résistance 4D+1

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D+2, Premiers Soins 3D+2, Réparation d'Armure 5D, Réparation de Blaster 5D

Points de Force : Variables. Généralement entre 1-5

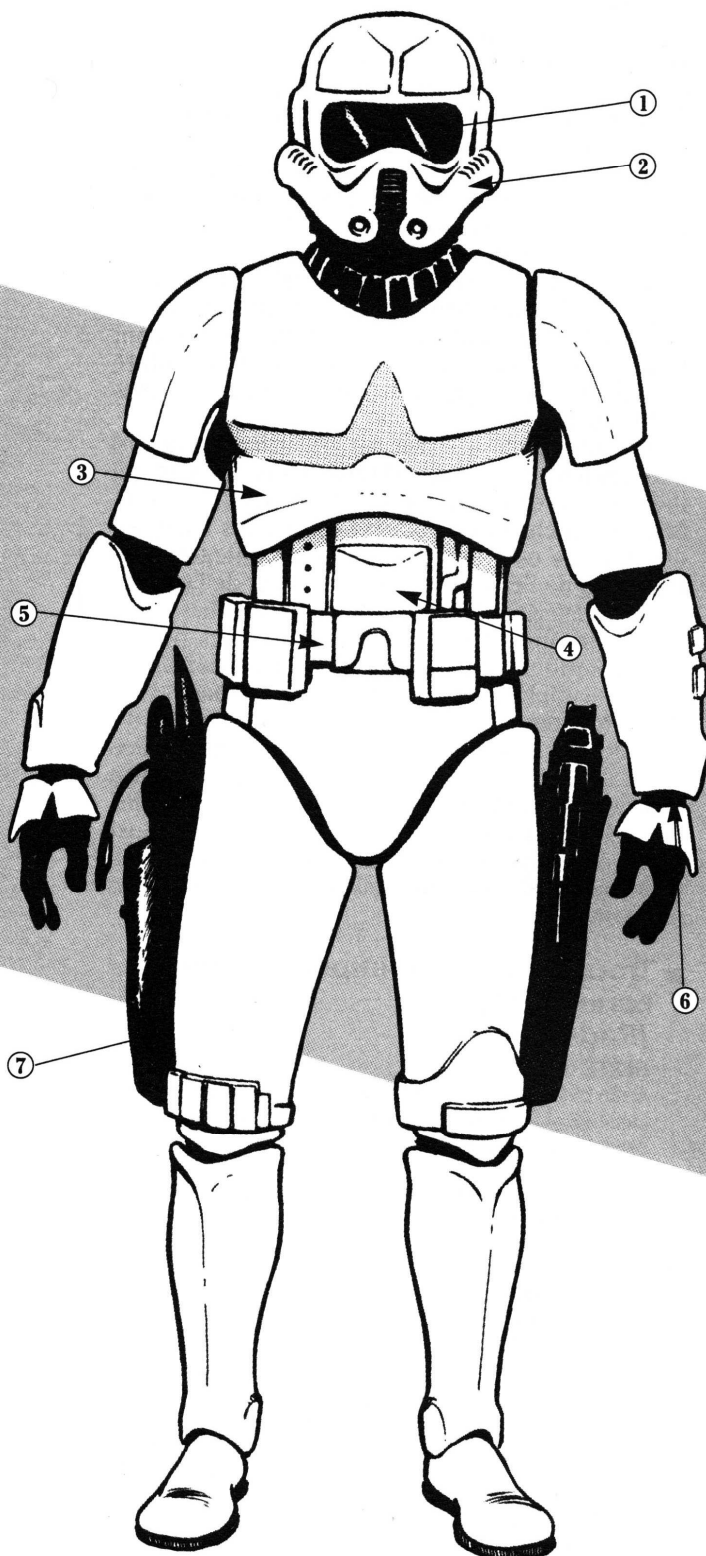
Points du Côté Obscur : Variables. Généralement entre 1-5

Points de Personnage : Variables. Généralement entre 5-30

Déplacement : 10

Équipement : Fusil blaster SoroSuub "Soldat de Choc Deux" (dommages : 6D+2), 2 grenades à concussion (dommages : 5D), vibro-lame (dommages : VIG+3D), pique de force (dommages : VIG+4D), armure de Rad-Soldat, ceinturon à poches, trousse de survie

Armure des troupes d'assaut impériales de zone radioactive



Rad-troupes

(Troupes d'assaut impériales de zone radioactive)

1. Macrojumelles intégrées, protection anti-choc et senseurs UV.
2. Casque renforcé avec lentilles polarisées, communicateur et filtre respiratoire.
3. Armure renforcée avec revêtement anti-chaleur et anti-radiations.
4. Système de refroidissement anti-chaleur et anti-radiations avec source d'énergie autonome d'environnement.
5. Ceinturon contenant instruments de survie, filtres respiratoires et communicateurs de rechange, rations concentrées, piles d'énergie de secours.
6. Combinaison moulante noire, deux pièces, anti-radiations, avec système de régulation de la température du corps.
7. Carabine blaster avec holster.

Armure des Rad-troupes

Modèle : Arsenaux Impériaux ; armure de rad-soldat impérial.

Type : Armure de combat individuelle pour zone radioactive.

Coût : Indisponible à la vente*.

Disponibilité : X.

Notes de jeu : Les armures des rad-troupes protègent la poitrine, les bras, les jambes et la tête. L'armure ajoute +3D à la *Vigueur* contre toutes les attaques physiques et +1D à la *Vigueur* contre toutes les attaques énergétiques. À moins que l'armure ne subisse des dommages dans un combat, elle offre un environnement étanche aux radiations et aux atmosphères nocives. Elle est équipée d'un filtre/recycleur d'humidité et d'atmosphère, ce qui permet aux rad-troupes d'opérer sans contraintes dans des zones à forte radioactivité. L'armure, comme celle des troupes de choc standard, réduit la *Dextérité* et les compétences en rapport avec cet attribut de -1D.

* L'armure est classée secret défense. Sa possession illicite est donc punie par l'emprisonnement à vie ou la peine capitale. Il est très rare de trouver des armures de ce type au marché noir où leur coût dépasse les 50 000 crédits. On estime le prix de revient pour l'Empire de cette armure hautement spécialisée à plus de 25 000 crédits.

Armure des commandos de choc impériaux

Commandos de choc

(Commandos de choc impériaux)

1. Fusil blaster avec holster.
2. Pistolet blaster avec holster.
3. Trousse de survie contenant rations concentrées, med-pacs, piles d'énergie de secours et communicateurs de rechange.
4. Sac à explosifs.
5. Casque renforcé avec capteur et revêtement "reflec".
6. Armure à plaques renforcée et avec revêtement "reflec".

L'illustration ne représente pas la combinaison moulante noire, en deux parties, avec système de régulation de la température du corps.

Armure des commandos de choc

Modèle : Arsenaux Impériaux ; armure de commando de choc impérial.

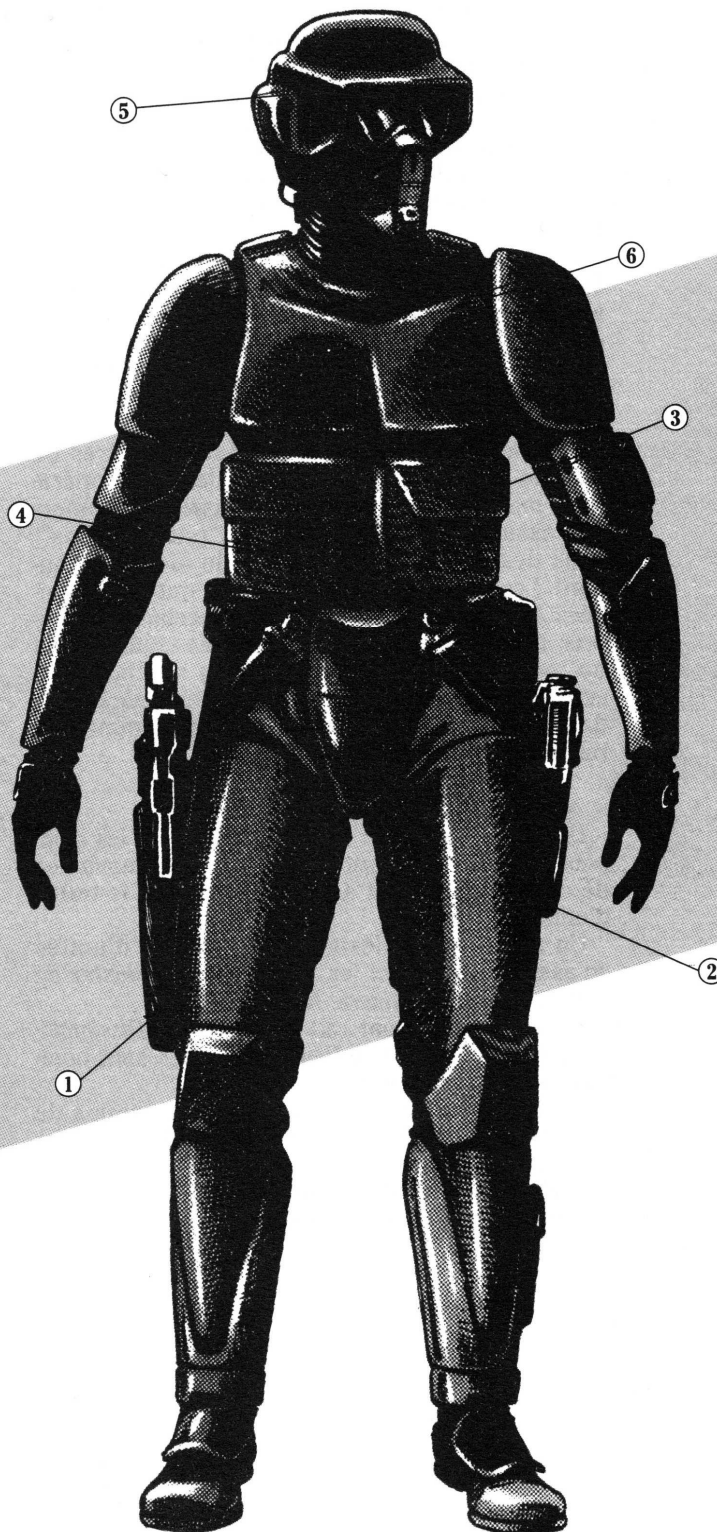
Type : Armure de combat légère.

Coût : Indisponible à la vente*.

Disponibilité : X.

Notes de jeu : Inspirée des armures légères des éclaireurs impériaux, l'armure des commandos de choc est un bon compromis entre légèreté et protection (+1D à la *Vigueur* pour résister aux dommages, aucune pénalité à la *Dextérité* et aux compétences de cet attribut). Les casques des commandos de choc ont aussi un système UV de vision nocturne qui permet au soldat de se déplacer avec une certaine aisance dans l'obscurité (+3D à la *Recherche* et à la *Perception* dans le noir). De plus, l'armure est revêtue d'un nouveau polymère, le *reflec*, qui permet de berner la plupart des senseurs, ce qui rend le soldat virtuellement invisible aux détecteurs, sauf si le scanner effectue une recherche intensive. En termes de jeu, à moins que les commandos de choc ne fassent l'objet de recherches intensives, ils ont droit à un bonus de +1D à leurs jets de *Dissimulation* et *Discrétion*. L'armure a aussi une certaine capacité à amortir les sons grâce à un revêtement spécial, ce qui permet aux commandos de se déplacer très silencieusement (ajoutez +1D à leurs jets de *Discrétion*). Leur armure est généralement de couleur noire, sans aucune insigne ou marque permettant d'identifier l'unité car, au sens propre comme au sens figuré, les commandos de choc préfèrent opérer dans l'ombre.

* L'armure est classée secret défense. Sa possession illicite est punie de la même peine que celle encourue pour possession abusive d'armure de rad-soldat. On pense que cette armure vaut au marché noir plus de 10 000 crédits.



Commandos de choc impériaux

Les commandos de choc impériaux sont la réponse de l'Empereur à la guérilla. Après la destruction de l'Étoile de la Mort à la bataille de Yavin, l'Empereur fut forcé de reconnaître l'efficacité de la tactique rebelle consistant à frapper rapidement pour s'évanouir aussi vite dans la nature. En conséquence, il décida qu'une unité de commandos entraînée aux mêmes méthodes pourrait atteindre des résultats aussi spectaculaires que ses adversaires. Sélectionnés parmi les meilleurs soldats de choc, les commandos de choc sont des experts de la guérilla. Très peu d'autres unités militaires arrivent à la cheville de leur réputation de férocité. Ces soldats sont généralement utilisés dans des opérations anti-rebelles, des ruptures de siège, des "extractions" et dans des opérations Base Delta Zéro contre des cibles "dures".

De manière générale, les unités régulières de troupes de choc sont engagées dans des opérations militaires importantes ou classiques, comme des assauts, des batailles, des "pacifications", dans des centaines de milliers de mondes standard. Les unités d'élite, par contre, ont été entraînées à opérer dans des terrains spéciaux, y compris, mais pas seulement, des zones contaminées ou radioactives, sous-marines ou spatiales. En conséquence, elles sont généralement employées dans des missions à petite échelle, comme des raids de commando.

Spécialistes

Un quart des unités de commandos ont les compétences et les attributs standard des commandos de choc impériaux et sont désignés sous le terme d'unités de "ligne".

Un autre quart, désigné sous le nom d'unités "d'assaut" ont aussi les compétences *Blaster de Véhicule 5D+2* et *Artillerie Blaster 4D+2*.

Le quart suivant ont +2D en *Discrétion*, *Dissimulation*, *Survie*, *Sécurité* et *Démolition*. Elles sont nommées unités de "sabotage".

Le dernier quart des forces de commandos de choc sont les unités du "génie" et ont +1D en *Répulseurs*, ainsi que les compétences suivantes : *Réparation de Répulseur 4D*, *Programmation de Droid 5D*, *Réparation de Droid 6D*, *Programmation/Réparation*

d'Ordinateur 6D. Des forces composées de ces quatre types d'unité sont capables de faire face à pratiquement n'importe quel type de mission quelle que soit la planète de la galaxie.

Équipement additionnel

Les unités d'assaut portent chacune deux grenades à concussion (5D de dommages) ainsi que l'armement lourd avec lequel le commandant de l'unité décide éventuellement d'équiper son unité. Généralement, le choix de cet équipement se porte sur des armes qui permettent de préserver la mobilité de l'équipe, comme c'est le cas pour les lanceurs de grenade.

Les unités de sabotage ont généralement de la détonite (souvent trois sacs pour chaque homme) et peuvent recourir éventuellement à des détonateurs thermaux. Leurs membres sont capables de beaucoup d'initiative (même pour des Impériaux) et le succès de beaucoup de missions a été souvent assuré par un saboteur qui avait piégé le véhicule devant servir à la fuite de l'objectif.

Les équipes du génie sont généralement équipées d'appareils de communication sophistiqués, sondes informatiques et tout l'équipement nécessaire au soutien d'une mission de sabotage et à la surveillance de cibles.

■ Commandos de choc impériaux

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 5D+2, Blaster 7D, Esquive 5D+2, Grenade 5D, Parade Arme Blanche 5D+2, Parade Mains Nues 5D+2

SAVOIR 3D

Survie 6D

MÉCANIQUE 2D

Équitation 5D, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 5D+1, Répulseurs 5D

PERCEPTION 3D

Discrétion 7D, Dissimulation 6D+2, Recherche 6D+2

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D+2, Premiers Soins 4D, Réparation d'armures 5D, Réparation de Blaster 5D, Sécurité 3D+2

Points de Force : Variables. Généralement entre 1-5

Points du Côté Obscur : Variables. Généralement entre 1-5

Points de Personnage : Variables. Généralement entre 5-30

Déplacement : 10

Équipement : Fusil blaster (dommages : 5D+2), pistolet blaster (dommages : 4D), armure de commando de choc, ceinturon à poches standard, trousse de survie

Chapitre trois

Seigneurs et syndicats du crime

Il existera toujours, à travers tout l'espace civilisé, un certain nombre d'individus qui font ce qui leur plaît sans se soucier de la loi. Pour ceux qui cherchent des biens illégaux, des produits de contrebande ou des esclaves, il y a le "marché invisible". Dans ses coulisses se tiennent les organisations criminelles qui vont du simple petit groupe de contrebandiers jusqu'au gigantesque empire du crime comme celui de Jabba le Hutt. Voici quelques-uns des criminels les plus dignes d'intérêt des Terroires de la Bordure Extérieure.

L'anneau de Kheedar

Horch de Kheedar n'était qu'un petit seigneur du crime qui sévissait sur sa planète natale perdue au milieu des Terroires de la Bordure Extérieure. Il faisait un peu de trafic d'armes, d'esclavage et d'usure mais, tout compte fait, ce n'était qu'un petit crocodile isolé au milieu d'un très grand marais. La planète qui lui servait de base d'opérations, Kheedar, est un monde mineur qui ne possède que quelques installations de traitement d'hydrocarbures et qui n'a donc que très peu d'importance aux yeux du reste

de la galaxie. Malheureusement pour Horch, les usines de traitement d'hydrocarbures étaient une cible facile pour l'Alliance Rebelle. Après qu'une demi-douzaine de ce type d'installations furent détruites un peu partout dans la Bordure Extérieure, l'Empire décida de protéger les usines de Kheedar avant que les Rebelles ne les détruisent aussi.

Ainsi, un destroyer stellaire classe *Victoire*, rebaptisé sous le nom de *Pestage*, arriva dans le système pour y instaurer la loi martiale. L'ironie du sort voulut que le dirigeant de la planète, le roi Gordan, un vieil homme sénile qui était pourtant un sympathisant de l'Empire et qui avait toujours considéré Kheedar comme une possession impériale, décida de défier les Impériaux en jurant de se défendre jusqu'à la dernière charge de blaster. Le capitaine du *Pestage* répondit en envoyant ses deux escadrons de chasseurs TIE détruire un certain nombre de cibles, tandis que les missiles à percussion du destroyer pilonnaient quelques-uns des sites les plus importants de la planète. En à peine quarante minutes, le monde offrit sa reddition inconditionnelle. Cependant, la forteresse de Horch, à cause de son envergure et du nombre de lasers de défense

Armure individuelle modèle Krail 210

Modèle : Armure de combat individuelle Armureries Krail 210 modifiée

Type : Armure de combat individuelle modifiée

Compétence : Combinaison Énergétique : Armure Krail 210

Coût : 26 000 (avec toutes les modifications)

Disponibilité : Le modèle de base est classé "X" (illégal) sur la plupart des planètes. Le modèle modifié est unique.

Effet dans le jeu :

Combinaison de base : Protection de +2D à la *Vigueur* contre des attaques énergétiques et de +3D contre des attaques physiques ; -1D à la *Dextérité* et aux compétences associées. La combinaison a un facteur de déplacement de 15 mais il est nécessaire de faire un jet de *Combinaison Énergétique*.

Combinaison Énergétique : +1D à *Levage*

Boîtier senseur : +1D à *Recherche*

Lanceur de câble intégré : Portée de 20 mètres. Supporte les grappins à crochets ou magnétiques. Utiliser la compétence *Lance-Projectiles*.

Propulseur dorsal : Permet un déplacement de 100 mètres à l'horizontale et de 70 mètres à la verticale. Utilise la

compétence *Propulseurs Individuels*. Le Facteur de Difficulté de base est Facile, modifié en fonction des obstacles. Le propulseur dispose de 20 charges et on peut en utiliser deux par round.

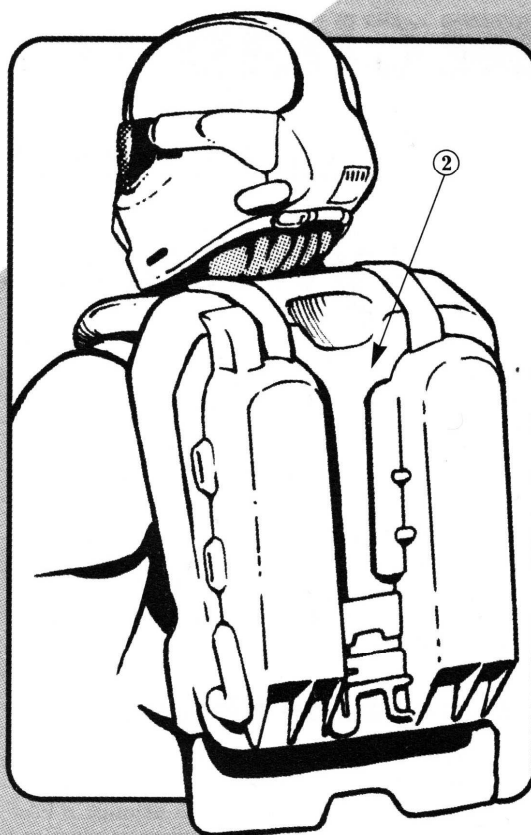
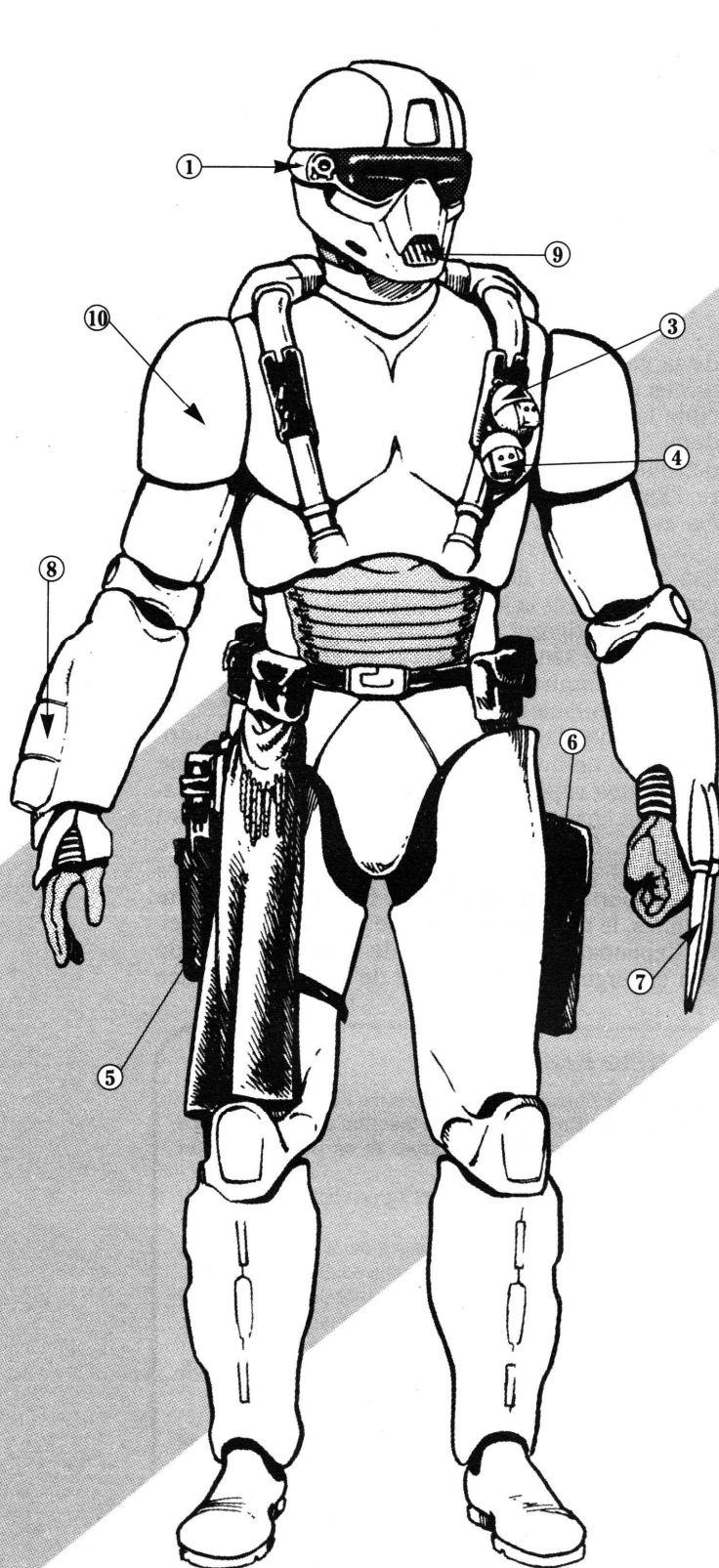
Treuil : Capable de soulever 100 kg (seulement Garaint et son équipement).

Lames de force jumelles : dommages de 3D + *Vigueur*, Facteur de Difficulté Moyennement Facile en *Arme Blanche*.

Filtre d'environnement étanche : Le système de filtre à air peut bloquer les molécules nocives ou rendre la combinaison totalement étanche en présence d'une atmosphère raréfiée ou létale. Dans ce dernier cas de figure, elle dispose d'une autonomie en oxygène de deux heures.

Renseignements : L'armure de Noval Garaint lui a souvent donné, au cours de sa carrière, un avantage décisif sur ses adversaires. La plupart des modifications de la combinaison sont cachées dans des compartiments dissimulés, ce qui lui donne l'aspect d'une armure standard. Ces gadgets lui permettent souvent de surprendre ses proies et de les capturer rapidement et facilement.

Armure de Noval Garaint



Armure de Noval Garaint

(Armure individuelle Krail 210 modifiée)

1. Casque anti-choc renforcé avec système senseur totalement intégré.
2. Propulseur Arakyd Murmur.
3. Grenade.
4. Grenade fumigène.
5. Fusil blaster avec holster.
6. Medpac.
7. Lames de force jumelles internes.
8. Lanceur de câble intégré avec grappin magnétique et treuil incorporés.
9. Filtre atmosphérique avec système d'environnement étanche.
10. Armure de combat renforcée avec boosters de combinaison énergétique.

dont elle disposait, fut une des cibles des frappes de missiles.

Au moment de l'attaque, un jeune chasseur de primes prometteur du nom de Noval Garaint apportait au seigneur du crime un certain nombre de prisonniers. Les holovidéos de la salle montraient des graphiques qui retraçaient les attaques des missiles impériaux, y compris sur la forteresse de Horch. Les prisonniers tentèrent de s'échapper en profitant de la confusion. Garaint, se rendant compte qu'il y avait là une occasion à saisir et une place à prendre, les laissa s'enfuir, sachant que de toute façon il avait piégé le propulseur principal du vaisseau de ses prisonniers avec une bombe à retardement et que les chances pour qu'ils puissent le réparer et quitter la planète à temps étaient infimes.

Il se fraya donc une place à travers le palais de Horch, préparant ainsi son ascension sur le trône du seigneur du crime. Quand les troupes de choc arrivèrent sur les lieux, il avait pratiquement fait tout le travail à leur place. Horch était capturé, ses hommes de main les plus récalcitrants gisaient morts, et Garaint, sa licence de chasseur de primes à la main, put déclarer à un commandant d'unité ahuri, "Tout est sous contrôle ici, officier". Les Impériaux partirent vers leur objectif suivant et Garaint finit le nettoyage des lieux.

À l'heure actuelle, Garaint s'est emparé des restes de l'empire de Horch et recrute intensivement d'autres mercenaires et chasseurs de primes. Horch est encore officiellement le chef, mais il est devenu dépendant d'une liqueur d'épice très rare et chère. Il tient sa cour comme Jabba et semble apparemment diriger les affaires de son organisation. Très peu de personnes soupçonnent que c'est en réalité le garde du corps en armure qui se tient toujours près de lui qui tire les ficelles de ce qui est devenu une épave humaine.

Horch est maintenant entièrement sous le contrôle de Garaint. Même ses rébellions périodiques et ses crises de colère sont orchestrées par son nouveau maître et exploitées à son avantage. Garaint est au courant de *tout* ce que fait Horch, même si celui-ci pense agir à son insu. Ainsi, un chasseur de primes extrêmement intelligent dirige un empire du crime à l'ombre d'un seigneur du crime factice.

L'organisation est devenue beaucoup plus efficace et structurée tandis qu'elle développe ses activités dans des branches où Noval Garaint est très compétent, comme l'intimidation et le recours à la force, l'esclavage, les activités de syndicat et les opérations militaires. Comme la plupart de ses membres ont maintenant une licence officielle de chasseur de primes, la persécution impériale appartient pratiquement au passé. Après tout, la corruption, la contrebande d'armes, l'esclavage, les rackets de protection et toutes les autres activités illicites de ce genre n'inquiètent pas les Impériaux si elles sont pratiquées avec discrétion. C'est quelque chose que Garaint comprend et est prêt à faire, au contraire de la plupart des seigneurs du crime qui ne sont pas prêts à se montrer si arrangeants. En toute logique, Noval Garaint est en train de devenir rapidement extrêmement riche, extrêmement puissant et extrêmement dangereux.

Noval Garaint est un homme à la carrure athlétique, aux yeux bleus et aux cheveux blonds, ses traits sont rudes mais agréables. Cependant, il est difficile de le voir sans son armure de combat. Il est froid, calculateur et vicieux à l'extrême. Pour lui, la violence n'est pas une activité mais un mode de vie ("Ton avis de recherche dit "mort ou vif", champion. À ton avis lequel ça va être ?").

■ Noval Garaint

Type : Chasseur de Primes

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Blaster 8D, Esquive 8D, Grenade 5D, Lance-Projectiles 5D+2, Parade Arme Blanche 5D

SAVOIR 2D+2

Bureaucratie 3D, Cultures 3D, Évaluation 6D, Illégalité 6D, Langues 3D, Races Extraterrestres 3D, Survie 3D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 4D, Combinaison Énergétique 6D+1, Propulseurs individuels 4D+2, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 3D

Commandement 6D, Discrétion 6D, Dissimulation 6D, Escroquerie 4D, Marchandage 5D, Recherche 7D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 4D+2, Escalade/Saut 5D, Levage 5D, Résistance 4D+2

TECHNIQUE 2D

Réparation d'Armure 4D, Réparation de Blaster 3D+2, Sécurité 4D+2

Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 4

Points de Personnage : 8

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (dommages : 4D), fusil blaster (dommages : 5D), mini-blaster (dommages 3D+2), grenade (dommages : 5D), grenade fumigène, fusée thermique, medpac, armure individuelle modèle Krail 210 modifiée*

* Voir page 32.

Horch de Kheedar

Horch de Kheedar n'est plus que l'ombre de lui-même depuis ce jour funeste où l'Empire attaqua sa planète natale. Son empire s'écroula en ruine au moment où les missiles à percussion commencèrent à tomber sur la surface de Kheedar. Les loyaux laquais à sa solde furent pris de panique pendant l'assaut et, avant qu'il ne comprenne ce qui arrivait, il tomba nez à nez avec Noval Garaint. Très vite, il se trouva réduit à l'esclavage par l'ambitieux chasseur de primes, entièrement sous l'emprise de sa volonté. Actuellement, Horch est incapable de se concentrer sur quoi que ce soit, hormis la liqueur d'épice. Il se rappelle à peine des détails qui concernent ses affaires, il ne répond qu'à Noval et n'a plus aucun libre arbitre sur sa destinée.

Horch de Kheedar. Toutes ses compétences sont à 1D *sauf Marchander 2D+2, Commander 4D, Escroquerie 2D+2** Mouvement : 8

* Les attributs et les compétences de Horch ont baissé à cause de sa dépendance à la liqueur d'épice.



■ Horch de Kheedar : jadis un seigneur du crime, maintenant un dérisoire homme de paille.

Reuss VIII

Reuss VIII était jadis une planète luxuriante et verdoyante, réputée pour la splendeur de ses paysages et la douceur de son climat. À cette époque, Reuss VIII approvisionnait un grand nombre de mondes coloniaux en nourriture et elle était considérée comme un lieu agréable à visiter bien qu'un peu ennuyeux.

Les géants de l'industrie de la Vieille République estimèrent qu'avec une telle quantité de terre "juste bonne à creuser", ils pourraient acheter des terrains à bas prix pour y installer des usines agro-alimentaires. En quelques années à peine, ils achetèrent toute la planète aux Reussi, les indigènes humanoïdes autochtones. Autorisés à rester sur leurs terres en tant que tenanciers, les Reussi ont vu, au cours des derniers siècles, leur planète dévastée par des sociétés

sans scrupules. Maintenant, ce monde abrite un nouveau poison, l'organisation criminelle de Torel Vorne.

Reuss VIII est devenue le colosse industriel du secteur de Portmoak. Les communautés Reussi ont cessé d'exister, affamées par l'arrêt de la production de nourriture sur leur planète. Cette planète est maintenant un exemple frappant de la façon dont on peut ruiner et exploiter un monde. L'atmosphère est chargée de toxines et la pluie hautement acide. Il pleut presque tout le temps et les rares accalmies se transforment en une mince brume qui, bien que toujours dangereuse à respirer, peut être tolérée pendant une courte période. Le taux d'acidité varie lui aussi. En conséquence, les prévisions météorologiques revêtent une certaine importance dans la planète. Il faut éviter de partir dans la brume sans respirateur car elle détruit gorge et poumons.

Pendant les jours de faible contamination, l'exposition à la brume cause 2D de dommages par tranche de six heures. Après deux semaines d'exposition, les dommages causés aux poumons sont irréversibles sans le recours à des implants cybernétiques. Dans les jours de forte contamination, l'exposition à la pluie sans être équipé d'un scaphandre intégral cause 2D+2 de dommages *par round d'exposition*.

Les habitants de Reuss VIII sont très pauvres. Dans les faits, ce sont de simples esclaves de Reuss Industries. Leur espérance de vie moyenne tourne autour de quarante ans et ceci sans avoir jamais vu une seule plante pousser. Toute la surface de la planète est couverte d'usines, de raffineries, d'incinérateurs de détritux inefficaces et de blocs de gratte-ciel menaçant à tout instant de s'écrouler. Souvent, les ceintures industrielles sont si énormes qu'elles se fondent entre elles, laissant de simples îlots de zones résidentielles au milieu d'un océan d'usines. La planète est aussi un lieu privilégié pour la contrebande de biens illégaux à destination des Mondes du Noyau. La très grande influence du seigneur du crime Torel Vorne autorise des formalités douanières très laxistes.

Au plus bas de l'échelle sociale de Reuss VIII se trouvent les "rats de la rouille". Des gens qui n'intéressent même pas Vorne lui-même. La plupart sont des enfants sans abri dont les parents sont morts ou ont été chassés de leur bloc pour n'avoir pas payé le loyer. Les orphelins vivent misérablement dans les ruines croulantes de bâtiments rongés par l'acide en volant de la nourriture, faisant les pickpockets et en mendiant argent et aliments. Généralement, le rat de rouille moyen meurt lentement des brûlures d'acide et de maladies pulmonaires, mais c'est le dernier des soucis de ceux qui prennent les décisions en Reuss VIII.

Rats de la rouille. Tous leurs attributs et compétences sont à 1D sauf : *Dextérité 3D, Pickpocket 5D, Survie : Reuss VIII 5D*

■ Reuss VIII

Type : Cauchemar industriel
Température : Chaude
Atmosphère : Type III (masque respiratoire nécessaire)
Hygrométrie : Modérée
Gravité : Standard
Terrain : Urbanisé
Durée du jour : 20 jours standard
Durée de l'année : 210 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Reussi (humanoïdes)
Astroport : Classe Stellaire
Population : 25 milliards
Fonction de la planète : Industrie
Gouvernement : Crime organisé (Torel Vorne)
Niveau technologique : Information
Principales exportations : Technologie moyenne
Principales importations : Masques respiratoires, nourriture, eau

La police de donation d'organes de Torel Vorne

Torel Vorne a mis au point un système de donation d'organes bien rodé et efficace, auquel font parfois appel les marchands appauvris. Torel Vorne est prêt à pardonner les mauvais payeurs en échange d'une petite contribution. La valeur d'un organe varie depuis une centaine de crédits (pour ceux apparemment non essentiels) jusqu'à plusieurs milliers (pour les organes vitaux et non duplicables comme le cœur ou l'estomac).

Une telle transaction peut faire gagner au donateur jusqu'à 25 000 crédits. Quand un personnage passe dans le bloc opératoire, jetez un dé de dommages pour déterminer le soin qu'a pris le chirurgien de Vorne.

Valeur de la donation	Dommages
< 2 000 crédits	1D
2 000 - 5 000	2D
5 001 - 10 000	3D
10 001 - 15 000	4D
15 001 - 20 000	5D
20 001 - 25 000	6D

Personne ne sait pourquoi Vorne a mis en place un système aussi corrompu, mais beaucoup de marchands tombés en disgrâce vis-à-vis du seigneur du crime ont préféré recourir à des implants cybernétiques plutôt qu'affronter ses hommes de main.

■ Deral Reiko

Type : Informateur Criminel
DEXTÉRITÉ 3D
 Arme Blanche 4D, Blaster 2D
SAVOIR 4D
 Affaires 5D+2, Bureaucratie 4D+1, Illégalité 5D+2
MÉCANIQUE 2D
PERCEPTION 4D
 Escroquerie 6D, Jeu 5D, Marchandage 5D, Recherche 6D
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 2D
Équipement : Mini-blaster (dommages 3D), bloc de données (avec codes cryptés accédant à un certain nombre de communications), communicateur, 3 500 barre-cred

Torel Vorne

Type : Caïd de la Pègre
DEXTÉRITÉ 3D
 Esquive 4D
SAVOIR 4D
 Bureaucratie 5D, Évaluation 6D, Illégalité 4D+1, Intimidation 6D
MÉCANIQUE 3D
 Répulseurs 4D
PERCEPTION 3D
 Commandement 5D+2, Marchandage 5D+2
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 2D
Points de Personnage : 5
Déplacement : 8
Équipement : Bloc de données, mini-blaster SoroSuub Q-2 (dommages 3D+2, caché dans sa manche gauche), 2 000 crédits



Renseignements : Torel Vorne est un Reussi petit et noir. Il a des cheveux noirs filandreux qu'il est en train de perdre peu à peu (bien que cela le laisse indifférent car il s'estime au-dessus de toute vanité personnelle). Il a des grands yeux bleus qui ne cillent jamais et est toujours habillé avec des vêtements trop grands pour lui. Il porte toujours un respirateur quand il est dehors ou quand il rencontre une autre personne.

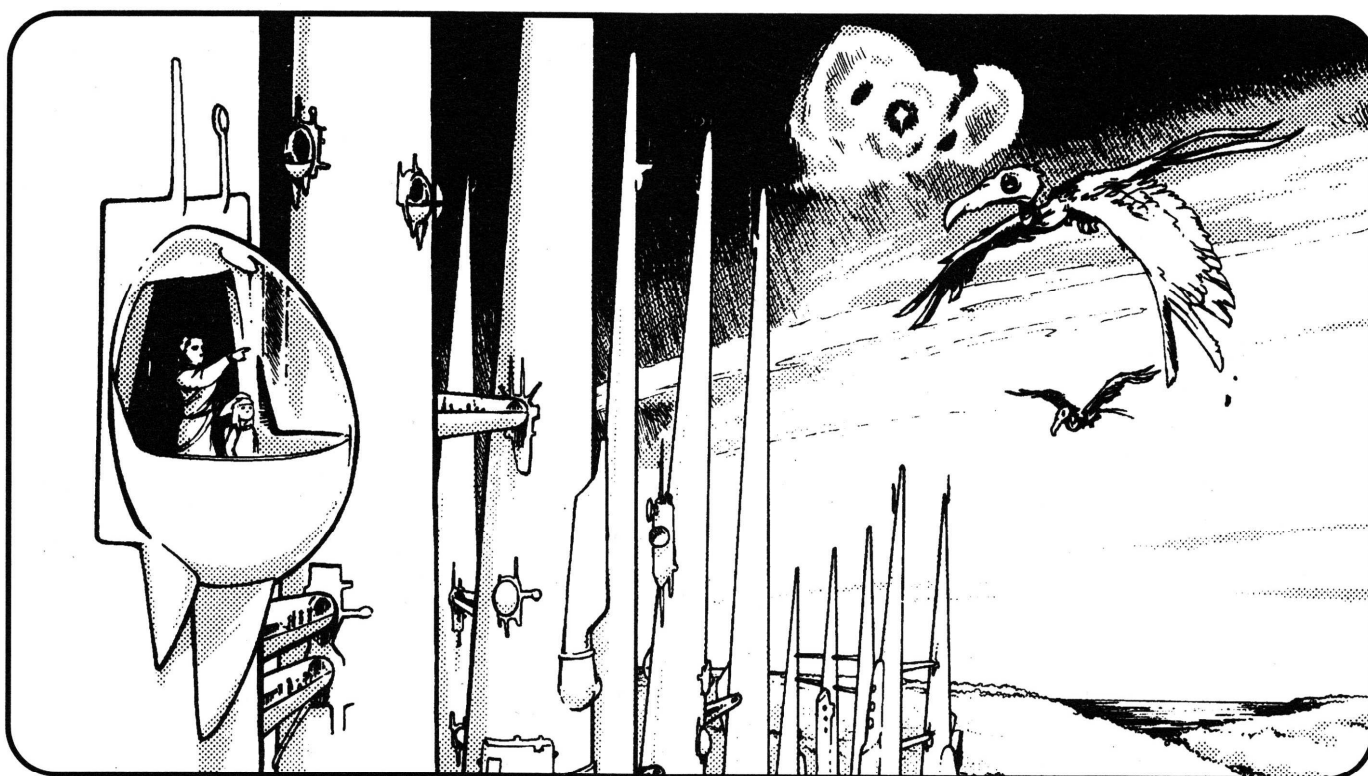
Torel est un seigneur du crime abject dont la seule pré-occupation dans la vie est le profit ou la perte qu'il peut tirer d'une transaction, sans aucune considération pour les biens ou les personnes concernés.

Renseignements : Deral Reiko est un Reussi (humanoïde) aux cheveux noirs et aux yeux bleus. Il s'habille sportivement et fait le nécessaire pour se maintenir en forme sans en faire trop. Il donne l'image d'un cadre important qui a bien réussi. Quand il était encore un enfant, Deral exécuta un certain nombre de basses besognes pour Torel Vorne, le seigneur du crime de Reuss VIII et devint un de ses protégés. À l'âge de quinze ans, il était convaincu que la clé de la réussite et de la force d'un empire, qu'il soit financier, militaire ou politique, était l'information. Un an plus tard, il quittait son monde natal pour devenir un agent de Vorne.

Ses manières expéditives et son talent pour trouver des informations oubliées ou occultes le firent devenir un pion important parmi les effectifs que Vorne maintient en dehors de sa planète. ("Bien sûr, j'offre les plus grandes garanties de confidentialité et d'honnêteté. Avec moi, vos secrets sont en sécurité.") Tout en continuant à travailler pour Vorne, il s'est mis à son compte en créant une agence d'informations pour les chasseurs de primes et autres figures du crime. La plupart des chasseurs et des syndicats de la Bordure Extérieure estiment qu'il est un de leurs contacts les plus utiles. Apparemment, il donne l'impression d'être un personnage amical bien qu'assez froid. En vérité, sa loyauté ne va qu'à son compte en banque : il ne se sent même pas lié à aucune espèce de déontologie et est prêt à vendre toute information au plus offrant ("mon commerce est l'information. Vous voulez des renseignements sur qui et combien êtes-vous disposé à payer ?").

Shownar

Dans le secteur Parmique, Shownar, la planète de cristal, est un endroit d'une splendeur à couper le souffle que même la civilisation galactique n'a pas



réussi à flétrir. Elle est unique en son genre avec ses trois grands continents entièrement constitués d'une forme rare de cristal de Vertag. Les cristaux forment des flèches hautes de plusieurs kilomètres, brillant la nuit d'une lumière bleutée. Le vent qui s'engouffre à haute altitude entre les flèches produit des ondes harmoniques envoûtantes, fantasmagoriques et d'une incroyable beauté et douceur que l'on surnomme "les berceuses de Shownar".

Le plus spectaculaire de tout est cependant la proximité de la planète avec cette bizarrerie céleste qu'est la Nébuleuse de la Torche. La nuit, ce corps céleste constitué d'un immense amas de matière et de gaz (ou "matériaux stellaires") se donne en spectacle dans un incroyable jeu de flammes bleues et rouges.

La planète est dirigée par Oro Freatt, un habile homme d'affaires mais un acteur mineur sur la scène du crime galactique.

Quelques dizaines d'années lui ont suffi pour transformer Shownar en un centre majeur de tourisme et de commerce. Le secret de son succès tient surtout aux holocubes-souvenirs qu'il diffuse, comme "Vue de la Nébuleuse de la Torche depuis le Nebula Hôtel, Shownar". Tout habitant du Noyau qui se rend dans le secteur Parmique revient avec un de ces holocubes. Ils sont presque aussi populaires que les tuniques portant l'inscription "J'ai été à (nom de la planète) et je n'ai ramené que cette tunique moche !".

Pour les touristes plus blasés, la planète ne se contente pas d'offrir sa beauté naturelle. Freatt s'est assuré que les lois locales (sur lesquelles il a le dernier mot) soient suffisamment laxistes pour autoriser les jeux et d'autres vices. Les autorités sont

encouragées à fermer les yeux sur les activités illícites de contrebande. Il en résulte que Shownar est un paradis pour les joueurs et qu'elle possède un réseau d'activités criminelles très étendu. Dans les bas-fonds de la ville, "la ville basse", un amas de bâtiments bon marché en plastique-mémoire que Freatt contrôle, contrebandiers et autres personnages peu recommandables de la région se rencontrent pour s'échanger biens et services interdits. Ce quartier est nettement moins agité et plus salubre que les autres grands centres criminels de la galaxie, comme celui de Mos Esley, parce que, contrairement à Jabba le Hutt, Freatt ne tient pas à bâtir un grand empire criminel. Il se satisfait pleinement de diriger sa planète et de percevoir une dîme sur toutes les affaires traitées sur son monde. Dans la "ville haute", où classes moyennes et touristes cohabitent, Shownar donne l'impression d'être un monde paisible, baignant dans une atmosphère familiale. Les visiteurs les plus fortunés descendent au Nebula Hôtel, un établissement renommé qui offre une vue à couper le souffle sur l'ensemble de la Planète et la Nébuleuse de la Torche.

Naturellement, les voyageurs de l'espace avertis n'éprouvent, la plupart du temps, que dédain pour cet attrappe-touristes, mais il leur arrive tout de même souvent de faire une escale à Shownar pour pouvoir régler une affaire discrètement.

Le relief de la planète est très caractéristique car il est essentiellement composé de flèches de cristal hautes de plusieurs kilomètres. La plupart des bâtiments de Shownar sont construits sur ces flèches, mais les Shownarri indigènes vivent le plus souvent à l'intérieur des flèches elles-mêmes. C'est ce type de demeure qu'a choisi Oro Freatt.

■ Shownar

Type : Paradis tempéré
Température : Tempérée
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : Modérée
Gravité : Standard
Terrain : Formations de flèches de cristal
Durée du jour : 25 jours standard
Durée de l'année : 370 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Shownarri (humanoïdes), différentes races extraterrestres
Astropport : 1 de classe impériale, 2 de classe stellaire
Population : 3 milliards
Fonction de la planète : Loisirs et tourisme
Gouvernement : Concessions privées sous le contrôle du crime organisé (Oro Freatt)
Niveau technologique : Spatial
Principales exportations : Souvenirs
Principales importations : Haute technologie, biens de luxe, tourisme

■ Oro Freatt

Type : Entrepreneur Prospère
DEXTÉRITÉ 4D
 Blaster 4D, Esquive 7D
SAVOIR 3D
 Bureaucratie 5D+2, Évaluation 5D+2, Illégalité 7D
MÉCANIQUE 3D
PERCEPTION 3D+2
 Commandement 4D, Escroquerie 6D, Marchandage 5D+2
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 3D+2
Points de Force : 2
Points de Personnage : 10
Déplacement : 10
Équipement : 700 crédits (en poche), barre-cred, bloc de données, pistolet blaster (dommages : 4D)

Description : Il y a beaucoup de sortes de rois du crime dans la galaxie. Oro Freatt est, quant à lui, un roi de "l'arrangement". Il est petit, mielleux et trop zélé. Il est la preuve vivante qu'il existe des choses encore plus irritantes qu'un droïd-souris. Toujours habillé de façon voyante et avec mauvais goût, il jette l'argent par les fenêtres. Il aurait de sérieux ennuis si jamais l'Empire s'installait de force sur son "territoire". Si bien qu'il fait tout pour paraître utile et loyal à l'Empire. ("Soyez assuré, mon cher Moff qu'il est sûr qu'il n'y a aucune activité subversive sur Shownar"). Il a fait fortune en transformant Shownar en piège à touristes et en centre du crime. Il est arrivé tant bien que mal à éviter que les autres organisations criminelles prennent le contrôle du monde, en dépit de son aversion à utiliser la force armée.

L'organisation de Freatt

Oro Freatt a réussi à préserver l'image de Shownar - celle d'un beau monde paisible, dédié aux loisirs - tout en poursuivant ses activités criminelles

grâce à une organisation remarquablement disciplinée et bien rodée. Plusieurs milliers de personnes travaillent pour lui, mais la plupart sont des hommes d'affaires compétents plutôt que des malfrats mercenaires et des petits criminels. Ces individus sont suffisamment intelligents pour se rendre compte qu'ils ont tout intérêt à garder la planète paisible et agréable s'ils veulent continuer à faire leurs affaires légales et illégales en toute tranquillité.

Ils sont d'accord pour partager leur mainmise sur la planète. Une organisation contrôle les syndicats, une autre les usines alimentaires, une autre encore le réseau de transports. En échange, l'organisation de Freatt collecte un pourcentage sur toutes les affaires traitées par ces organisations. Freatt contrôle aussi les industries les plus profitables comme les communications et l'énergie. Comme il est aussi propriétaire de toute la planète, ses loyers lui rapportent des sommes très considérables.

Afin de contenter l'Empire, Freatt reverse dans ses coffres un pourcentage très raisonnable de ses profits. Il a rapidement réussi à corrompre le gouverneur impérial, ce qui lui permet de ne pas déclarer une partie importante de ses revenus et de blanchir ses fonds grâce à toute une série de transactions obscures. Malgré les combines de Freatt, Shownar rapporte suffisamment d'argent à l'Empire pour faire du gouverneur du secteur un homme heureux.

Cet arrangement s'est avéré profitable pour tous les participants. Même si chaque organisation ne se fait pas autant d'argent que si elle avait le contrôle de l'ensemble de la planète, elle encaisse tout de même des profits très conséquents sans courir de risques. De plus, Freatt a rendu son organisation indispensable pour le maintien du statu quo. Si un des groupes cherchait à montrer ses muscles et à manœuvrer pour contrôler Shownar, il lui lancerait sur le dos toutes les autres organisations car, elles aussi, verraient leurs profits menacés.

Freatt est très soucieux des apparences. Il investit une partie considérable de ses revenus pour garder la ville belle, paisible et agréable. Si la police locale ferme les yeux sur la contrebande, elle traque sans pitié les criminels violents, les pickpockets et les délinquants de droit commun. Bien que criminels, ceux qui dirigent le monde ont compris que la meilleure façon de se faire de l'argent est de rendre la planète attrayante pour les honnêtes gens qui veulent simplement jouer au milieu d'un magnifique décor naturel pendant leurs vacances.

■ Chapitre quatre

Affaires galactiques et dynasties de l'industrie

Il existe des millions de compagnies dans la galaxie. Des milliers d'entre elles sont assez grandes pour mériter le titre de mega-compagnies, dont quelques-unes possèdent des systèmes voire des secteurs galactiques entiers. Les branches industrielles les plus profitables sont celles du transport, de l'aérospatiale, des mines, de l'armement et de l'alimentaire.

Beaucoup de ces compagnies sont la propriété et sont dirigées par un collège de directeurs. D'autres appartiennent à des individus ou à des familles. D'autres encore sont contrôlées par le gouvernement, par une guilde marchande ou selon des méthodes encore plus particulières.

Dans tous ces cas de figure, le dirigeant à la tête de la compagnie imprime sa personnalité sur celle-ci (Gastess Finances en est la sinistre illustration). Ces individus et ces compagnies méritent la peine d'être détaillés, soit parce que leurs décisions peuvent avoir des conséquences sur les personnages, soit parce que ces administrateurs sont des êtres particulièrement flamboyants dans un secteur donné.

Gardez aussi présent à l'esprit que certains personnages de lignée aristocratique peuvent être menés à rencontrer ces dirigeants ou leurs familles. Ce sont généralement des individus excessivement riches et très souvent rongés par l'ennui. "Si Papa dirige une compagnie et donne à sa petite fille à peine un million d'argent de poche par semaine, comment va-t-elle s'y prendre pour tout dépenser ?". La réponse à cette question passe, en règle générale, par les casinos et les clubs, les paquebots de luxe, l'achat de jouets hors de prix, de vêtements et de bijoux, de nouveaux esclaves, par s'amuser à faire du commerce ou même l'acquisition d'une petite compagnie histoire d'avoir quelque chose à faire, les courses de fonceurs ou les combats de gladiateurs, les bals et les fêtes, par le paiement d'une amende pour avoir été pris en train d'enfreindre une ennuyeuse loi locale... Bref, les choix sont tout simplement *sans limites*.

Les planètes comme Sorotarr VI, monde du jeu et paradis des joueurs, sont généralement remplies de Moffs, de cadres, de nobles impériaux, d'amiraux de la flotte, d'escrocs et d'aristocrates, tous incognito et la plupart désespérément à l'affût d'un événement, de n'importe quoi, qui vienne briser leur

ennui. Adarlon, dans l'amas de Minos (voir *Cargos Interstellaires*) et Harloen, capitale des courses de fonceurs dans la Bordure Extérieure sont d'autres exemples de ces lieux où les riches oisifs se rassemblent.

Il n'est pas surprenant, dans une galaxie où des compagnies détiennent des secteurs entiers de l'espace, que les directeurs de celles-ci figurent parmi les personnages les plus puissants de tous. De la même façon, sachant que le gouvernement de la galaxie encourage l'exploitation brutale des ressources et de la population de la galaxie, il n'est pas étonnant non plus que ces individus soient souvent plutôt déplaisants. Cependant, il existe encore des compagnies qui croient toujours en certains principes et qui pratiquent un capitalisme éclairé. Ce qui suit est une petite sélection de compagnies et dynasties de l'industrie, installées dans la Bordure Extérieure, quelques-unes résolument despotiques et d'autres plus éclairées.

Fabritech

Kvarn Mandel est le dirigeant actuel de Fabritech, une compagnie qui fabrique des senseurs et des systèmes de contrôle pour les chasseurs stellaires, notamment pour les chasseurs TIE de l'Empire. Ce gentilhomme digne et distingué est un ferme partisan de l'Ordre Nouveau et de l'Empereur Palpatine. En échange, il a obtenu le contrat du chasseur TIE Sienar qui a permis l'essor de sa compagnie.

Le succès remporté par les senseurs et les modules de contrôle conçus par sa compagnie pour le TIE lui a ouvert les portes du marché des logiciels de navigation et des modules de tir pour les grands vaisseaux de guerre que l'Empire est en train d'acheter à une cadence effrayante. Il est clair que l'avenir de Fabritech est lié à celui de l'Empire.

Le manoir familial des Mandel est un labyrinthe de couloirs situé dans la cité souterraine de Fabrinn en Thorgerd I. Mandel se rend régulièrement au quartier général du secteur, mais il se débrouille toujours pour rentrer chez lui au moins une fois par mois. Il est entièrement dévoué à sa femme Emlyn et à ses quatre enfants. Cependant, sa vie est assombrie par une tragédie qui n'a pas encore vu son dénouement final. Sa plus jeune fille, Samire, a

disparu il y a onze années, alors qu'elle était âgée de seize ans.

Son plus jeune fils, Simmin, qui a maintenant vingt-neuf ans, a depuis consacré sa vie à la recherche de sa sœur disparue et, dans ce but, a récemment loué les services de l'École Skine de Chasseurs de Primes. Il est convaincu que le manque de preuves de la mort de Samire est une raison d'espérer et, au cours des dernières dix années, il a recueilli suffisamment d'indices pour ne pas abandonner.

Kvarn Mandel réproouve fortement l'obstination de son fils à poursuivre les recherches. Cela tient en partie au fait qu'il s'est résigné à accepter la mort de sa fille. Il ne supporte pas de voir raviver la douleur qu'a causée la disparition de sa fille au reste de la famille à chaque fois que Simmin fait une nouvelle découverte.

L'autre raison de son hostilité, c'est qu'il croit au plus profond de lui-même que Samire a rejoint l'Alliance Rebelle. Ce doute tourmente sa conscience, car sa compagnie doit sa réussite à l'Empire. Simmin Mandel, quant à lui, a complètement négligé cette possibilité. S'il devait se rendre compte, un jour, de ce que pourrait être la vraie histoire, il serait torturé entre son désir de savoir ce qui est arrivé *vraiment* à sa sœur et sa loyauté vis-à-vis de son père.

Compagnie Drever

La Compagnie Drever est une des plus petites usines d'armement du secteur de Parmel. Spécialisée dans les petits blasters et la technologie des canons blaster, elle a aussi quelques entrées dans la conception d'outils de découpe au plasma. Ses produits sont généralement fiables mais peu spectaculaires, à l'exception d'un seul : le Poing Phénix Plasma.

Baptisé d'un nom plutôt banal, le Poing Plasma est cependant un outil pratique d'excellente conception. Le Phénix projette, en effet, un flot circulaire d'énergie plasma qui permet de découper virtuellement n'importe quel matériel à courte portée, y compris des matériaux scellés magnétiquement. Il est capable de créer un trou circulaire de trois à trente centimètres de diamètre.

Cet outil est particulièrement utile aux officiers de la douane impériale qui essayent d'aborder des vaisseaux, mais n'est d'aucune utilité en tant qu'arme en raison de sa très courte portée et de son énorme consommation d'énergie (il ne peut être activé que deux fois et pour une durée totale de dix minutes avant de devoir être rechargé pendant six heures complètes). Le personnel impérial qui l'a utilisé ne jure que par lui et le considère comme le moyen le plus sûr et le plus efficace de briser des matériaux scellés magnétiquement. Malheureusement, la compagnie n'a pas voulu promouvoir l'outil et a donc stoppé sa production car les ventes n'étaient pas satisfaisantes.

L'homme qui a inventé le poing plasma est Madel Wharen. C'était, il y a peu de temps encore, un des membres du directoire de la Compagnie Drever.

Kvarn Mandel

Type : Homme d'affaires

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 3D

SAVOIR 4D

Affaires 8D+1, Bureaucratie 7D, Cultures 6D+2, Évaluation 6D, Races Extraterrestres 6D+2

MÉCANIQUE 3D

Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 4D

Commandement 7D, Marchandage 6D+2, Persuasion 6D+2

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D

Points de Force : 1

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Vêtements à la mode, bloc de données avec ligne directe pour la Bourse du secteur de Parmel, mini-blaster (dommages 3D+1), 2 000 crédits



Renseignements : Kvarn Mandel est un aristocrate et un homme habitué au pouvoir. Il est toujours très courtois dans ses rapports avec les autres, mais suffisamment impitoyable pour être à la tête d'une des compagnies les plus performantes des Territoires de la Bordure Extérieure. Il s'habille toujours avec recherche, ayant une préférence pour les longues capes flottantes, les vêtements de qualité aux couleurs vives et les cuisardes en cuir. Ses longs cheveux gris sont ramassés en queue de cheval et il porte une moustache et un bouc.

C'est un partisan discret mais fervent de l'Alliance. Bien qu'il ne puisse pas afficher clairement ses sympathies, il fait constamment pression au sein de sa société pour qu'elle suive une politique qui aide indirectement l'Alliance et nuise à l'Empire. Ceci l'a conduit à avoir des rapports tendus avec son ancien partenaire d'affaires, Jenson Drever II, l'actuel directeur général de la Compagnie Drever. Ces luttes intestines se sont conclues par la mise à l'écart de Wharen, qui végète maintenant dans une station de recherche et développement retirée.

Cet état de fait est une des principales raisons de la qualité des produits de la Drever : Wharen est extrêmement doué pour dénicher les vices et les faiblesses d'un produit, puis pour trouver une façon plus simple et moins chère d'arriver au même résultat avec plus de fiabilité. En réalité, même s'il se prend pour un inventeur, il est bien meilleur en développement.

L'Alliance Rebelle connaît les sympathies de Wharen et aimerait le recruter. Bien sûr, ceci est plus facile à dire qu'à faire. Premièrement, il y a sa famille : l'Alliance est aussi directement intéressée par la récupération de sa femme, Bea, et son plus jeune fils, Padyon, (qui sont surveillés de près par les Impériaux).

Le deuxième problème est Wharen lui-même. Selon une pratique courante, le BSI a infiltré un agent de surveillance à l'intérieur du conseil



Jenson Drever II

Type : Homme d'Affaires

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 4D

Affaires 8D, Bureaucratie 6D, Évaluation 7D, Races Extraterrestres 6D

MÉCANIQUE 3D

PERCEPTION 3D+2

Commandement 5D+2, Marchandage 7D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Programmation/Réparation d'ordinateur 5D

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Costume de cadre, bloc de données, 2 000 crédits

Renseignements : Jenson Drever est un petit humanoïde trapu à la peau verdâtre et aux cheveux en

brosse. D'habitude, il se comporte comme un être calme et rationnel presque comme s'il était dépourvu d'émotions. Cependant, quand les choses ne vont pas comme il veut, il est capable de se montrer extrêmement têtu et d'être pris par des accès de rage. Bien qu'il ne soit pas l'homme d'affaires le plus couronné de succès de la galaxie, Jenson Drever est encore un dirigeant compétent et un astucieux planificateur. Il n'est pas autant documenté qu'il le voudrait sur les aspects techniques des productions de sa compagnie, mais il est très versé dans la vente de ces produits. En dehors de ses relations de travail, Drever n'a pas d'autres centres d'intérêt. Il n'a ni famille ni amis proches (à l'exception de Madel Wharen, mais leurs relations se sont sérieusement dégradées dernièrement). Froid et calculateur, Drever est un adversaire difficile et un administrateur très intelligent.



Madel Wharen

Type : Chercheur excentrique

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 3D+2

MÉCANIQUE 3D

PERCEPTION 3D+2

Persuasion 6D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 4D

Conception de Blasters (A) 7D+1, Conception de Machines (A) 6D+1, Programmation de Droïds 6D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 8D, Réparation de Droïd 8D, Réparation de Blaster 8D, Réparation de Machine 7D+1, Sécurité 8D

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Blouse de laboratoire, Costume de cadre (fripé), bloc de données, 2 000 crédits

Renseignements : L'ingénieur Madel Wharen a une silhouette haute et maigre, des cheveux gris et il porte la plupart du temps une blouse blanche défraîchie. C'est un génie en tout ce qui touche à la

mécanique. Il a toujours un bloc de données à la main et il lui arrive souvent de s'interrompre en pleine conversation pour se diriger vers le terminal d'ordinateur le plus proche afin de noter ou de travailler sur une idée qui lui est venue entre-temps. ("Bon, si je croise un modulateur de pulsations DDX avec un module de contrôle de flux, peut-être contrôlé par une puce de contrôle de flux intégrée au microprocesseur, ceci devrait me donner le double d'énergie à la sortie, avec une variation de... disons... 225,6... pardon, vous me disiez quelque chose ?"). C'est un être fantasque, caractériel et brillant, qui se considère comme un "inventeur" plutôt que comme un "cadre esclave". Il n'a aucune tolérance pour les cadres qui privilégient le profit et les procédures plutôt que la mise au point de produits de qualité. ("Alors qu'avons-nous ici ? Un joli col blanc ? Savez-vous réparer un motivateur C-227 gonflé pour un droïd agricole ? Vous pouvez le faire ? Je ne le pense pas ? Alors arrêtez de m'importuner ! (se retournant en maugréant) poupon décoré, crétin à calculette...").

d'administration de la compagnie Drever. Cet homme est en poste depuis de nombreuses années et est au courant des allégeances de Wharen. Évidemment, le travail de Wharen est sous la surveillance constante des agents de la BSI et l'Empire s'attend à ce que l'Alliance tente une mission d'extraction à un moment ou un autre. En conséquence, les agents de surveillance de la BSI disposent de facilités d'investigation et de la possibilité de faire appel aux forces de sécurité interne de la Drever.

Cependant l'Alliance est aussi en train d'envisager une approche radicalement différente. Les compétences et le talent de Wharen en tant qu'ingénieur et la rentabilité des produits qu'il met au point lui assurent la loyauté d'une grande partie des cadres

de la Drever. En conséquence, l'Alliance estime qu'il est possible d'écarter l'actuel patron de la Drever au profit de Wharen. Cela déplairait à l'Empire qui serait alors obligé de prendre le contrôle de la compagnie par la manière forte. Or, au sein de l'Empire où les grands groupes industriels ont une grande influence, la Drever est une compagnie estimée. Une telle action aurait comme conséquence de montrer clairement aux autres compagnies que l'Empire a du mal à maintenir l'ordre. La seule alternative viable pour l'Empire serait alors de tenter à son tour d'évincer Wharen. Cette méthode comporte le risque de plonger la compagnie dans une guerre intestine très dangereuse. De plus, si les manœuvres de l'Empire étaient éventées, ce serait très embarrassant pour lui.

Gastess Finances

La Gastess Finances est habituée à battre régulièrement tous les records de rentabilité à court et à moyen termes du Secteur Parmique. Malheureusement, ses méthodes laissent quelque peu à désirer.

La Gastess Finances est spécialisée dans les OPA hostiles. Elle achète des compagnies performantes et rentables puis renvoie les cadres, avant d'obliger la société à chercher les profits à court terme jusqu'à l'épuisement des hommes et des machines. Une fois la compagnie exsangue, elle la met en liquidation si elle ne peut pas être vendue, puis recommence le processus avec une autre société. Le résultat est que les énormes profits à court terme générés par les compagnies achetées sont dévorés par la maison-mère, ne laissant que des vies et des rêves brisés. Il va sans dire que les actions de la Gastess sont très prisées.

La société a actuellement atteint une taille qui lui permet de s'attaquer à des compagnies planétaires. Malheureusement, celles-ci ne peuvent pas être totalement liquidées de la même façon que les autres. Une fois que la Gastess en a fini avec un monde, ses habitants sont prisonniers d'un monde de ruines sans aucun espoir d'arriver un jour à remédier aux dommages irréversibles qu'a subis leur planète et de reconstruire leur foyer. Ils sont entraînés dans une spirale d'endettement et d'arrières de taxes qui les jette tôt ou tard dans les camps de travail de l'Empire. C'est peut-être la raison qui se cache derrière le soutien tacite qu'accorde l'Empire aux méthodes de la Gastess : son besoin de main-d'œuvre bon marché semble virtuellement insatiable.

La compagnie est dirigée par un Gotal "aveugle", nommé Sarlim Gastess. L'expression "aveugle" désigne les créatures de cette espèce dont les têtes-cônes ne fonctionnent pas, une déficience grave mais rare. Malgré sa vue et son ouïe, Gastess arrive à se mouvoir avec une certaine aisance parmi les membres des autres races. Cependant, il inspire une profonde terreur à ceux de son espèce, pour qui sa déficience le classe cliniquement, selon leurs standards, parmi les psychopathes.

Juste en dessous de lui se trouvent les directeurs qu'il utilise pour gérer les entreprises dont il prend le contrôle. Ils sont, chacun à leur façon, aussi désagréables que leur chef et souvent, bien plus imaginatifs que lui quand il s'agit de trouver de nouvelles méthodes pour arracher à une compagnie tout ce qui est susceptible d'avoir de la valeur. Parmi ces individus les plus "remarquables" sont les frères Harmion, Halleb, K'yne et Sarell. Ces trois-là, leur femme et famille respectives (Sarell est le seul célibataire et même lui a une petite amie odieuse) semblent se complaire en semant la destruction et le désespoir autour d'eux.

Kina Margath

Kina Margath est une femme d'affaires énergique qui dégage une aura d'efficacité et de professionnalisme ("Bienvenue chez Margath, je suis le patron, Kina Margath"). Il est difficile de l'imaginer dans une

Sarlim Gastess

Type : Homme d'Affaires Sans Scrupules

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 4D

Affaires 8D+2, Bureaucratie 7D, Intimidation 7D+2, Évaluation 8D+2

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 4D

Commandement 7D, Marchandage 6D+2, Persuasion 6D+2

VIGUEUR 2D+2

TECHNIQUE 2D

Talents spéciaux :

Détection de l'Humeur : Les Gotal ont la capacité de lire l'humeur des individus. Voir page 90 du *Guide de la Bataille des Jedi*, édité par Jeux Descartes.

Initiative Rapide : Les Gotal ont un bonus de +1D quand ils font un jet d'initiative contre un adversaire qui n'appartient pas à leur espèce.

Mauvaise Vue : La faible vue de Gastess lui donne un malus de -1D à Recherche et à tous les jets de Perception basés sur la vue.

Points de Force : 1

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (dommages 4D), généralement ostentatoirement accroché à sa hanche droite, bloc de données, 2 000 crédits

Renseignements : Sarlim Gastess est un individu fortement déplaisant, aux manières rudes et brutales. Il est habitué à obtenir ce qu'il veut, quel que soit le nombre de victimes innocentes qu'il doit écraser pour arriver à ses fins. En fait, ce qui lui plaît le plus dans les affaires est la destruction (au sens propre comme au sens figuré) de ses opposants. Sa vue est faible, mais il compense cet handicap physique en contrôlant sa compagnie d'une omniprésente main de fer et en cherchant à dominer ses subordonnés de la façon la plus totale possible.



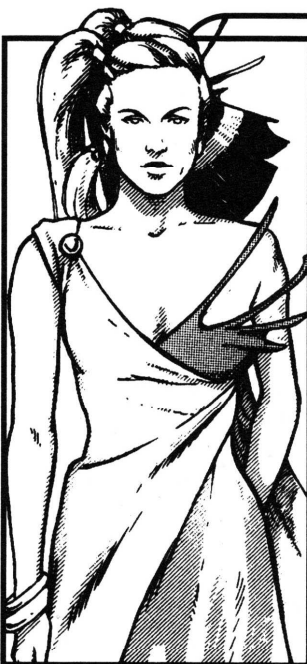
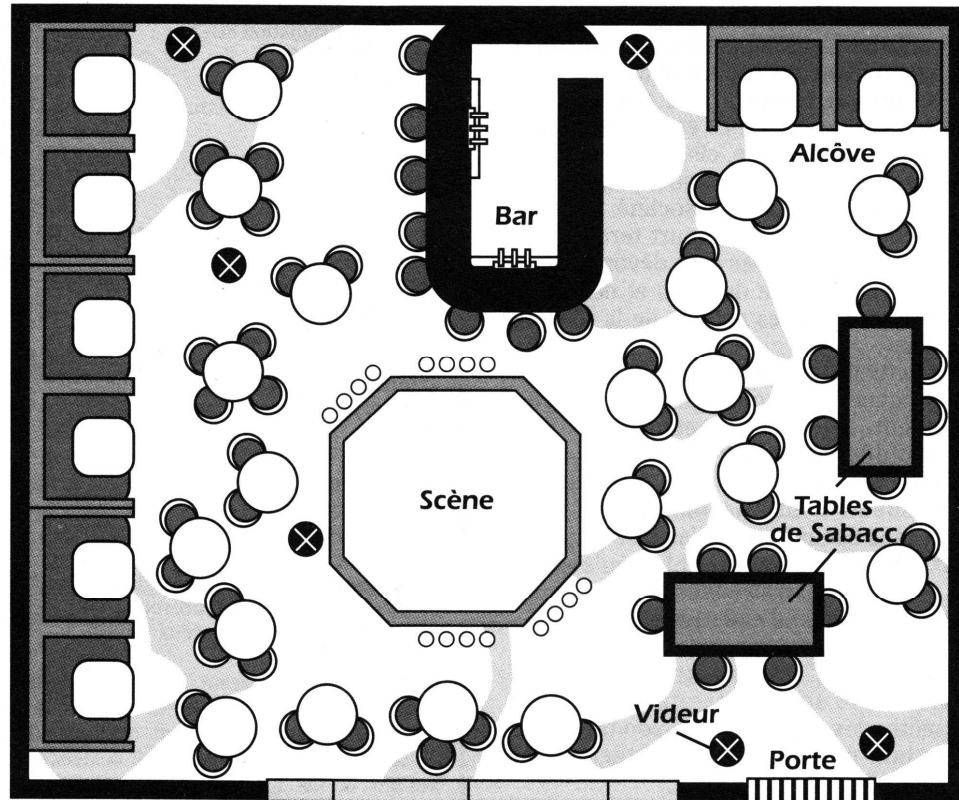
tenue négligée et même ainsi, elle s'arrangerait pour paraître d'une élégance ravageuse.

Pour diriger tous les hôtels cinq étoiles, les bars et les casinos d'Elshandruu Pica, dans le secteur de Quence, il faut un directeur général aux reins solides. Kina Margath fait partie de cette espèce.

La compagnie Margath a 1 500 employés permanents et trois fois plus de saisonniers et de salariés à temps partiel. De plus, elle aussi travaille à mi-temps en tant qu'agent rebelle. Elle dirige son empire depuis quatorze années (en fait depuis qu'elle l'a hérité de ses parents). Sous son impulsion, celui-ci a acquis une réputation à l'échelle galactique ("oui, nous avons des salles de conférence, des salles de jeux privées, toutes les facilités de communication - Elshandruu Pica est une capitale majeure du secteur - et vous pouvez disposer aussi de droïds de service, d'un gymnase, d'une piscine en apesanteur, d'un terrain de grav-balle et si vous avez besoin de quelque chose d'autre, n'hésitez pas, adressez-vous à l'accueil, il est ouvert 26 heures par jour").

Cette femme à la voix suave, à l'autorité sereine est un chef né. Elle méprise froidement l'Empire

Le club social de la 27ème heure de Margath en Elshandruu Pica



Kina Margath

Type : Cadre Efficace
DEXTERITÉ 3D

Blaster 4D+1, Esquive 3D+1

SAVOIR 3D

Affaires 7D+1, Bureaucratie 4D+2, Cultures 5D+1, Illégalité 6D, Langages 5D+1, Races Extraterrestres 4D+1

MÉCANIQUE 2D+2

PERCEPTION 4D

Commandement 6D, Escroquerie 4D+2, Jeu 6D, Marchandage 8D+2

VIGUEUR 2D+2

Résistance 3D

TECHNIQUE 2D+2

Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 3D

Points de Force : 1

Points de Personnage : 12

Équipement : Trousse pour falsification de documents, sélection d'identités fausses, 3 Droïds de protocole Cybot Galactica 3PO, 2 droïds d'administration Cybots Galactica XC2, mini-blaster (dommages 3D), entre 5 000 et 12 000 crédits.

pour les restrictions qu'il impose au commerce et pour sa nature prohibitionniste et elle tire une certaine satisfaction à laisser les Rebelles utiliser ses installations pour se cacher, tant que leur présence n'attire pas l'attention des Impériaux.

Le Club Social de la 27ème Heure

"Le Club Social de la 27ème Heure" est le lieu incontournable parmi tous dans le complexe de Margath d'Elshandruu Pica. Si la compagnie est propriétaire d'innombrables clubs qui proposent des ambiances pour tous les goûts, depuis ceux de l'homme d'affaires en voyage jusqu'à ceux de l'adolescent blasé, "le 27ème" est le seul club où l'on peut rencontrer absolument tous les styles : spatiaux, hommes d'affaires, artistes exotiques, contrebandiers et marchands de canons, criminels, musiciens, fans de groupes de rock, agents de bourse, vendeurs de droïds, bref, toute personne susceptible de se rendre sur Elshandruu Pica pour une raison ou une autre (c'est-à-dire virtuellement n'importe qui). Tous ici s'amusent avec la même ferveur. Le nom du club vient du cosmopolitisme de sa clientèle, du fait qu'il n'y a jamais moins de cent cinquante personnes quelle que soit l'heure et qu'il ne ferme jamais. On peut dire que c'est un lieu

où on peut faire la fête 27 heures par jour, ce qui n'est pas mal pour une planète où les jours ont 26 heures !

Le club est aussi l'endroit où Kina Margath préfère passer la plus grande partie de ses loisirs. La diversité des gens, leurs attitudes et comportements lui donnent des poussées d'adrénaline et, de plus, elle tire un réel plaisir à voir les gens s'amuser. L'attraction qu'exerce le 27ème sur les visiteurs d'Elshandruu Pica est évidente. Situé au cœur du complexe de Margath, c'est le premier lieu où se rendent systématiquement tous les nouveaux arrivés. Avec le temps, cette habitude est devenue un rite et le 27ème est l'endroit privilégié pour les rendez-vous. Finalement, l'habitude est devenue une tradition tenace pour à peu près tous sur Margath - et le reste appartient à l'Histoire. La rançon du succès est qu'il n'est pas rare aux heures de grande affluence de devoir attendre plusieurs heures pour pouvoir entrer.

L'équipement du 27ème est impressionnant. L'établissement dispose d'holovidéos, de lasers, une

sonorisation à la pointe de la technologie, un système subliminal : les spectacles varient depuis les concerts (les *Profondément Religieux* y font des apparitions déguisés) aux shows comiques, le tout accompagné de murs vidéos, d'hologrammes et de lasers dont les thèmes s'échelonnent de l'amusement léger jusqu'au franchement terrifiant (dernièrement, le clou de ces spectacles était un Rancor chargeant au milieu du bar).

Les prix du 27ème sont plutôt corsés mais ils sont compensés par une enseigne encourageante placée à l'entrée qui dit : "si on ne connaît pas, c'est la maison qui offre !". Bien que cette annonce ait coûté des milliers de crédits à Kina Margath, elle a aussi fourni au bar une bibliothèque de plus de 14 millions de boissons différentes et a fidélisé un grand nombre de clients : les voyageurs venus du fin fond de la galaxie se rendent d'abord ici dans l'espoir de se voir offrir leurs consommations pour la soirée. Essayer de coller le barman du 27ème est devenu aussi traditionnel que se procurer un holocube de la Nébuleuse de la Torche à Shownar.

Chapitre cinq

Les guildes

Les guildes ont une place spéciale au sein de l'univers de la Guerre des Étoiles. Elles sont composées d'individus et de compagnies qui ont le même domaine d'activité commerciale et qui donc luttent ensemble pour défendre leurs intérêts communs. Cependant, au sein des guildes, les membres se livrent à une rude concurrence.

Quelques-unes des guildes décrites ci-dessous détiennent un grand pouvoir et une grande influence à l'intérieur des Territoires de la Bordure Extérieure. En outre, certains personnages peuvent avoir des affinités avec quelques-unes d'entre elles et apprendre ainsi des compétences uniques et hautement spécialisées.

La Très Honorable Guilde des Armuriers

La Très Honorable Guilde des Armuriers rassemble en son sein tout ce que la galaxie compte comme meilleurs spécialistes d'armement. Elle joue la carte des armes extrêmement rares et exotiques. Ses membres proposent aussi des produits très courants comme le pistolet blaster BlasTech DL-18, ils n'en retirent pas un grand profit. La guilde vend essentiellement des armements rares, chers et, quelquefois, non autorisés.

Elle a mis au point une méthode unique en son genre pour éviter les "tracasseries impériales". Ses ressources sont si importantes qu'elle a acheté la planète Epsi Nadir pour y installer sa maison de vente aux enchères. Elle a ensuite obtenu une cession de droits planétaires, parfaitement légale et contractuelle afin de vendre son matériel sans contraintes administratives. La plupart des objets en vente sont classifiés "armes de collection" ou "artefacts historiques" de manière à détourner toute sorte de problèmes et d'ennuis administratifs sur d'autres planètes. Les clients de la guilde sont censés enregistrer leurs "armes de collection", surtout celles vraiment *illégal*es, mais moyennant un modique dessous de table, le document finit par "s'égarer".

La guilde a des franchises avec tous les principaux fabricants d'armes et des contacts avec presque toutes les petites sociétés. Les armes que l'on trouve sur le marché de la guilde vont du simple blaster au bâton stokhli jusqu'à des armes anciennes qui ne sont plus en usage, comme les armes à rail et les

lance micro-missiles. Si la guilde ne vend pas ce que vous cherchez, de deux choses l'une, ou ça ne se fait plus, ou bien il s'agit de technologie inconnue (dans ce cas, la guilde trouvera l'objet dès que ses membres seront au courant de son existence).

Bien sûr, parfois, une arme faisant partie d'une de ces deux catégories surgit sur le marché de la guilde. Ses dernières ventes aux enchères ont vu partir, entre autres, un sabre-laser, des pièces d'une armure de Bataille mandalorienne et un droïd assassin. Ces armes s'adjugent généralement à des prix extrêmement élevés : le sabre-laser, par exemple, a dépassé les 250 000 crédits.

Le siège de la guilde est situé au centre du Noyau. Il est donc extrêmement dangereux pour tout personnage un tant soit peu expérimenté de s'y rendre, car sa tête y sera certainement mise à prix. De plus, très peu de personnages disposent d'assez d'argent pour amortir le coût du voyage. Heureusement, la guilde charge un vaisseau une fois par an avec une grande quantité "d'échantillons" de ses produits. Ce véhicule parcourt la périphérie de la galaxie, tandis que la guilde envoie un grand nombre d'invitations aux gens fortunés susceptibles d'être intéressés par ses produits.

Boba Fett, Dengar, Zardra, Matt Talon et d'autres chasseurs de primes de réputations similaires figurent parmi les clients de la guilde. Plusieurs seigneurs du crime, des riches retirés du monde, des nobles planétaires et impériaux et des hommes d'affaires trouvent également arrangeant d'acheter des armes à la pointe de la technologie dans un endroit où personne ne posera de questions. Certains de ces individus ont des exigences si spécifiques et exotiques que seule la guilde peut les satisfaire.

Par exemple, Marshal Levnis, un baron planétaire, cherche depuis longtemps un propulseur stellaire classe *Kald'n* pour son yacht personnel, le *Dame Akiko*. Sachant que cinquante de ces propulseurs ont été construits et que seuls quarante-trois ont été recensés dans la galaxie, la guilde demeure son unique espoir. Le Moff Balfour est dans la même situation. Finalement, si le matériel existe, la guilde se le procurera. Parmi ses clients, on note des gens comme le Comte Iml Valesovich ou le Grand Seigneur Affric du secteur de Sarin, tous deux duellistes de l'ancienne école et qui sont toujours à la recherche d'anciennes épées de duel ou de vibrolames pour agrandir leur collection.



Recevoir une invitation de la guilde pour sa vente aux enchères annuelle est une aventure en soi. Ne vous y trompez pas, si vous n'êtes pas invité, c'est que la guilde ne souhaite pas votre présence. Cependant, avec de bons dessous de table distribués aux officiels planétaires qu'il faut, les arrangements sont toujours possibles.

Une autre bonne idée de scénario possible tournant autour de la guilde peut être une vente aux enchères organisée à Epsi Nadir, sachant qu'une telle vente est *toujours* intéressante et admettant, bien sûr, que les personnages arrivent à rester dans la salle plus de cinq secondes en présence de Boba Fett, IG-88, Zardra et dieu sait qui encore. La salle des ventes de la guilde est probablement le lieu le plus dangereux de la galaxie pour essayer une fusillade.

Une autre option consiste à ce que la guilde, (en admettant qu'ils aient les bonnes introductions), charge les personnages de trouver un certain objet pour elle.

La Guilde des Marchands Corelliens

La Guilde des Marchands Corelliens (GMC) est une des plus grandes organisations commerciales privées de la galaxie. L'adhésion est offerte à tout Corellien d'origine et à tout propriétaire ou membre d'équipage d'un vaisseau corellien. En fait, il arrive que certaines compagnies placent à leur tête un Corellien pour pouvoir entrer dans la guilde.

L'Empire nourrit une profonde méfiance pour cette organisation, y voyant un véritable nid d'activités

anti-impériales, d'infractions à la loi et de sédition. Il a raison, mais pas entièrement : c'est encore pire qu'il ne le pense. Malheureusement, l'emprise de la guilde sur le commerce galactique est telle qu'il n'ose pas l'interdire. Pour des raisons originelles, les différentes maisons de la guilde sont complètement autonomes. Légalement, l'Empire ne peut fermer qu'une maison de la guilde à la fois, à moins qu'il ne promulgue une loi déclarant toute l'organisation illégale, comme il l'a fait pour l'Alliance Rebelle. Les conséquences économiques d'une telle interdiction seraient si catastrophiques que les choses restent telles qu'elles sont, et chaque fois qu'une maison de la guilde est fermée, une autre surgit comme un champignon pour la remplacer. Les Corelliens ont toujours pris beaucoup de plaisir à mettre des grains de sable dans la machinerie bureaucratique des autorités et il est vrai que l'Empire est une cible de choix.

La guilde fournit une assistance à ses membres en leur offrant contacts, informations, chantiers de réparation de vaisseaux, remise en état, réapprovisionnement ou perfectionnement de leur cargo, fourniture de whisky corellien et un service d'assistance pour les marchands "égarés". Le membre de la guilde doit verser une somme de 100 à 10 000 crédits à l'organisation (1 000 crédits étant la somme déposée habituellement) qui lui donne un crédit du même montant. Tant que le compte est approvisionné, la guilde fournit tous les services précités, plus une assistance légale, un "soutien financier" (la somme lui est rendue sans intérêts) et tout type d'aide qui peut lui permettre de se sortir



■ Il ne faut pas être timide pour participer à une fête de la Guilde Corellienne.

d'un mauvais pas. Plus votre dépôt est important et plus la guilde vous aidera.

Les services de maintenance et ravitaillement pour transport spatial sont toujours proposés aux membres de la guilde aux prix standard quels que soient les prix pratiqués dans l'endroit de la galaxie où se trouve l'adhérent. C'est une aubaine dans certains systèmes où les prix sont le double ou le triple de ce qui est couramment pratiqué dans le reste de la galaxie, même si, malheureusement, il n'y a pas, sur toutes les planètes, une maison de la guilde.

Il existe aussi un service de messagerie pour les membres : vous pouvez laisser un message dans la maison de la guilde et quand un autre adhérent passe par là et part dans la bonne direction, il prend votre message. C'est un système de communication un peu hasardeux, qui ne s'avère véritablement rapide que dans les mondes fréquemment visités par des marchands de la guilde. Cependant, depuis le démantèlement de l'HoloRéseau, il soutient bien la comparaison avec le service vaisseaux courriers ou le Service impérial de Données (qui n'assure certainement pas la confidentialité de vos messages).

Ce système de courrier offre de bonnes idées de scénario et un personnage peut, par exemple, se voir confier un message à déposer sur une planète perdue qui ne constitue pas un grand détour pour lui ou alors recevoir un message d'un vieil ami marchand qui a besoin de son aide.

La volonté de la guilde de chercher à toujours aider ses membres peut aussi être le prétexte d'un scénario et les PJ peuvent même se trouver dans la situation où ils bénéficient du soutien de la guilde.

Les esclavagistes zygériens

Sous la Vieille République, l'esclavage était une pratique hors la loi et honnie par tous les êtres pensants respectables. La République lutta pour imposer les droits de tout être au libre arbitre. Cependant, avec l'avènement de l'Empire et son décret A-SL-4557.607.232, qui légalisa l'obtention d'esclaves sous certaines conditions, cette horrible pratique resurgit dans la galaxie. La Guilde Zygérienne, autrefois clandestine, apparut au grand jour peu de temps après la légalisation de l'esclavage. Au fur et à mesure que l'oppression de l'Empire se répandait, la sinistre guilde prospérait.

Le succès des Zygériens en matière d'esclavage tient essentiellement à leur approche disciplinée de ce commerce. Les esclavagistes paient une cotisation annuelle à la guilde et, en échange, se voient attribuer une zone d'espace délimitée. Ces zones, ou concessions, varient en taille. Elles peuvent aller d'une partie de planète dans des mondes densément peuplés à des planètes entières ou même jusqu'à un secteur tout entier, ceci en fonction du montant de la cotisation versée.

La guilde garantit aux esclavagistes que chaque zone n'est attribuée qu'à deux ou trois autres concurrents, ce qui permet de préserver leur marge de profit. Si d'autres esclavagistes non affiliés montrent leurs muscles dans la même zone, la guilde peut aussi fournir, mais pas systématiquement, un soutien suffisant pour décourager les nouveaux venus.

La guilde permet aussi à ses membres d'obtenir une licence d'esclavagiste auprès de l'Empire à des prix modérés. Comme dans certains secteurs l'esclavagisme a été légalisé par l'Empire, ce trafic y est maintenant très intense. La discipline avec laquelle les Zygériens pratiquent leur métier fait que les Twi'leks du système de Ryloth préfèrent s'adresser plutôt aux Zygériens qu'aux autres esclavagistes, car ils réduisent les dommages que l'esclavage cause à la société Twi'lek.

La Confrérie des Spationautes Lantilliens

Cette guilde est souvent vue comme une espèce d'ersatz de la Guilde des Marchands Corelliens. Son accès est ouvert à tout spationaute, sans discrimination de race ou de sexe. Une attitude étonnamment large d'esprit quand on connaît les positions ségrégationnistes de l'Empereur vis-à-vis des races extraterrestres. Cette confrérie fournit des contacts commerciaux et des informations, ainsi que toute la logistique nécessaire à la maintenance, au réapprovisionnement, au perfectionnement et à la réparation d'un vaisseau, généralement à des prix qui tournent autour de 90 % de ceux pratiqués sur la planète concernée. La confrérie n'offre pas les services financiers et de courrier que propose la GMC. Ses maisons sont aussi beaucoup moins répandues. De manière générale, tout marchand qualifié pour être admis dans la GMC y adhère. En conséquence très peu de commerçants de l'espace rejoignent la Confrérie.

La Confrérie des Spationautes Lantilliens souffre d'un autre handicap. N'ayant pas l'envergure de la GMC, elle est beaucoup plus vulnérable aux pressions de l'Empire. En conséquence, ses maisons sont beaucoup plus pointilleuses sur la légalité que celles de sa concurrente. Ceci a aussi probablement une influence sur les effectifs des membres de la confrérie, car bon nombre de petits marchands qui auraient pu être éventuellement intéressés à se joindre à elle ont des penchants pour certaines activités aux limites de la légalité.

Guildes de commerce ithoriennes

"Ne ratez jamais une occasion de commercer avec un Ithorien. À moins que vous ne le laissiez complètement vous arnaquer, vous obtiendrez toujours des marchandises de très haute qualité à des prix honnêtes. Et rappelez-vous aussi qu'il y a toujours un marché pour les produits ithoriens".

- Le manuel du spationaute
(Éditions de la Contrebande)

C'est un avis sensé. Une des principales raisons derrière la compétitivité des marchands ithoriens tient au fait que généralement ils vendent ce qu'ils produisent. En conséquence, ils peuvent pratiquer des prix intéressants et en même temps se faire une bonne marge de profit. Ce bénéfice est généralement réinvesti dans leurs affaires ce qui leur permet d'accroître d'autant leur compétitivité.

Des négociants avec une compétence *Marchandage* raisonnable peuvent souvent acheter à des prix



de 5 à 10 % inférieurs à ceux pratiqués couramment sur le marché et en tirer un très bon prix à la revente. D'autre part, les Ithoriens, pour qui faire pousser des choses n'est pas un travail mais une obligation religieuse, voient dans le profit de ces ventes est une manne providentielle qui leur permet de développer leurs cultures. En fait, dans les mondes les plus pauvres, les Ithoriens sont contents de distribuer aux plus démunis leurs récoltes. Les Ithoriens sont aussi à la base de plusieurs programmes de développement agricole qui cherchent à rendre alimentairement autosuffisantes ces planètes pauvres et sous-développées.

Il est très plaisant de visiter une Guilde de Commerce Ithorienne et on peut y faire de meilleures affaires qu'avec un vaisseau troupeau. Les centres spécialisés d'échanges commerciaux des guildes sont habituellement la propriété de "troupeaux" et sont généralement des complexes de taille raisonnable. Ce sont souvent des oasis de verdure dans des villes où toute trace de végétation a été arrachée

au nom de la rentabilité et du profit. On y trouve une variété incroyable d'arbres, d'arbustes, de fleurs, de fruits, de bulbes, de graines, de tubercules, d'herbes, de champignons et de noix. Si vous êtes à la recherche d'une variété de graines qui résistent à un climat désertique ou d'un fruit qui ne pourrisse pas même s'il est arrosé 350 jours par an standard, ou une racine à bulbe qui puisse accomplir son cycle de croissance en exactement 800 jours, alors demandez aux Ithoriens de vous aider. Même s'ils n'en ont pas sous la main, ils le cultivent pour vous en à peine quelques mois. Et de plus, si vous leur fournissez un échantillon de plantes qu'ils n'ont jamais vues auparavant, il se peut qu'ils vous accordent une réduction supplémentaire en guise de remerciement.

Institut des Ingénieurs de Vaisseau Stellaire

C'est peut-être le plus prestigieux institut de formation d'ingénieurs de vaisseau stellaire, si on exclut l'Académie impériale d'Ingénierie. On conseille vivement à tous les ingénieurs de vaisseau stellaire professionnels d'obtenir une accréditation de l'IIVS. La Marine impériale, par exemple, demande aux diplômés de l'Académie impériale d'Ingénierie qui entrent dans la marine de se faire délivrer un certificat par l'IIVS tous les ans. Beaucoup de compagnies privées font de même. En fait, devenir un Ingénieur de Vaisseau Stellaire Patenté ouvre de grandes perspectives de carrière à tout ingénieur et lui permet de trouver facilement du travail où il peut imposer ses tarifs. La demande de tels individus est si forte qu'ils sont sûrs d'avoir toujours quelque chose à faire.

Les membres de l'IIVS spécifient clairement qu'ils ne sont pas des mécaniciens mais des ingénieurs, c'est-à-dire des gens qui se préoccupent du fonctionnement et des performances globales du vaisseau et non d'un système ou d'un sous-système particulier. Généralement, ils supervisent les mécaniciens, les droïds et les différents techniciens nécessaires au fonctionnement d'un vaisseau stellaire.

L'institut a un grand campus sur Coruscant et plusieurs autres dans le système Corellien, Sullust et Perithal VI. Un autre existait aussi en Alderaan. Le coût des études à l'IIVS est assez élevé puisque les étudiants doivent s'acquitter d'une somme de 15 000 crédits par trimestre. Ils sont entraînés, entre autres, et ceci à un rythme éreintant, à la réparation des hyperpropulseurs pour transports spatiaux et vaisseaux de guerre, à l'astrogation, à la programmation et à la réparation d'ordinateurs, et à la réparation d'armes de vaisseau de guerre. Une fois qu'ils ont acquis ces bases, ils s'initient à l'art de l'ingénierie de vaisseau stellaire, depuis le radoubement intégral d'un vaisseau jusqu'à sa conception intégrale. La plupart des étudiants de l'institut continuent, une fois entrés dans la vie professionnelle, à recevoir des cours de remise à niveau selon les demandes de la Marine impériale. Beaucoup d'étudiants ont réussi, par ailleurs, à vendre leurs des-
sins à l'industrie spatiale.

■ Chapitre six

Chasseurs de primes

Puisqu'un nombre colossal de PJ sont recherchés par l'Empire (ou par un seigneur du crime ou par une compagnie ou par *quelqu'un* disposé à payer une belle somme de crédits pour leurs têtes), ils peuvent légitimement se poser la question de savoir quel danger réel représentent les chasseurs de primes.

Une bonne règle générale est de considérer que le degré de compétence du chasseur de primes qui poursuit les personnages est proportionnel à la mise à prix. Plus la somme est élevée et plus elle attire des chasseurs de prime dangereux (Boba Fett ne chasse pas des gens tant qu'ils n'en valent pas la peine).

Seul, un chasseur de primes débutant s'attachera aux basques d'un personnage dont la tête est mise à prix de 1 000 crédits ou moins.

Une mise à prix de 1 000 à 5 000 crédits cependant, attirera l'attention des chasseurs de primes novices et moyens.

Des primes de 5 000 à 20 000 crédits intéressent les chasseurs de primes vétérans ou les excellents chasseurs de primes dans une mauvaise passe.

Les excellents chasseurs de primes ne sont concernés que par des mises à prix supérieures à 20 000 crédits. Et tout individu dont la tête vaut plus de 100 000 crédits aura l'honneur d'avoir à ses trousses les maîtres de la profession comme Boba Fett.

Voir le *Manuel du Maître de Jeu* pour plus de détails sur les codes-dés associés aux termes "novice", "moyen", "vétéran", "excellent" et "maître".

Le club des cent

Le "club des cent" est une liste de personnes que l'Empire classe en haut de sa liste prioritaire. Il est composé de tous les individus dont la tête est mise à prix à plus de 100 000 crédits et qui sont encore en vie et en liberté. Il comporte environ 1 000 000 membres. En dehors de cette liste, la seule possibilité de monter dans le "palmarès impérial" est de faire partie des heureux élus qui ont la chance d'être classés personnes les "plus recherchées". Cette liste ne comporte actuellement qu'une centaine de membres.

Avis de recherche : comment ils fonctionnent

Chasseur de primes est une des professions les plus méprisées de toute la galaxie. Et malgré le fait que ceux qui la pratiquent sont techniquement considérés comme des "officiers de maintien de l'ordre indépendants", ils sont généralement perçus comme des types à peine au-dessus de la lie criminelle qu'ils traquent. Bien sûr, avec toutes les activités illégales, les débiteurs en fuite et les agents rebelles (membres de l'Alliance ou "traîtres indépendants"), le travail n'est pas ce qui manque dans la galaxie. Cependant, la bureaucratie impériale étant ce qu'elle est, elle peut difficilement laisser un marché qui se chiffre en milliards de crédits échapper au fisc. Le système d'avis de recherches est une façon de collecter ces revenus.

Afin de travailler "légalement", le chasseur de primes doit obtenir un Certificat de Maintien de la Paix (CMP), plus couramment appelé licence de chasseur de primes. La validité de cette licence est généralement restreinte à des zones bien délimitées (normalement bien éloignées des mondes du Noyau) mais, dans les faits, ce certificat n'accorde pas grand-chose de plus que le droit de transporter son équipement et ses armes à travers la galaxie sans trop subir le harcèlement des Impériaux. Cette autorisation coûte 500 crédits par année standard.

Afin de pouvoir ramener une tête et toucher la prime qui lui est attachée, le chasseur doit d'abord obtenir un permis spécifique pour chaque individu, appelé Permis de Cible. En réalité, les chasseurs de primes peuvent avoir besoin d'autres permis supplémentaires qui couvrent des planètes spécifiques ou des zones contrôlées par des compagnies. Quelques-uns des permis additionnels les plus usuels sont les Permis de Secteur (valables pour un secteur précis ou un intersecteur, pour une durée déterminée et pour un ou plusieurs individus, en fonction du permis) ; le Permis de Système, valable dans un seul système, pour une durée déterminée et pour un ou plusieurs individus, en fonction du permis) ; ou le Permis de Capture qui est délivré une fois que la cible a été capturée.

Le coût de tous ces permis est très variable : le Permis de Système coûte généralement de 50 à 500 crédits par mois (c'est généralement la façon la

plus rentable de chasser des primes bien qu'il ne soit pas délivré par tous les systèmes). Un Permis de Secteur ou Intersecteur coûte généralement entre 1 000 à 10 000 crédits par mois. Un Permis de Cible coûte entre 10 à 1 000 crédits par mois en fonction du montant de la mise à prix (à moins que cette somme soit très basse ou très élevée, son coût tourne généralement autour de 100 crédits). Les Permis de Capture, étant délivrés "après les faits", valent généralement 25 % de la prime totale ou un tarif minimum de 500 crédits. Les primes classées "plus recherché" sont valables pour toute la galaxie et un chasseur n'a besoin que de son CMP pour poursuivre un de ces individus.

Ce système prévoit généralement une clause de remboursement incluse dans le permis qui indemnise tout dommage subi pendant la chasse, en plus du montant total de la prime. En pratique, seuls des individus ou les organisations avec une façade légale importante, comme les Impériaux, les sociétés ou les riches individus bénéficient de cette clause.

Il peut sembler étrange que des chasseurs de primes comme Boba Fett se préoccupent de toutes ces autorisations, mais c'est le revers de la médaille pour ceux qui se consacrent à ce genre d'activités. Cependant, le travail est suffisamment rentable pour amortir ces permis et beaucoup de chasseurs expérimentés ont des "expéditeurs" qui sont chargés de verrouiller les permis appropriés, de fournir aux autorités une explication convaincante pour les éventuelles "infractions mineures" commises et, quand c'est nécessaire, de distribuer les pots-de-vin appropriés afin de résoudre les situations délicates.

Les avis de recherche privés

Il va sans dire que les Impériaux ne sont pas les seuls à publier des avis de recherche. C'est aussi le cas des seigneurs du crime (Jabba le Hutt est fameux pour cela), des compagnies ou des particuliers. Des avis de recherche *légaux* doivent être déposés auprès de l'Empire (contre le paiement d'une taxe, bien entendu).

Cette taxe varie en fonction de la portée de l'avis de recherche. Par exemple, un Avis de Secteur ou d'Intersecteur coûte entre 1 000 à 10 000 crédits et un Avis de Système entre 50 à 500 crédits. Les particuliers ne peuvent pas déposer d'avis de la classe "plus recherché". De plus, l'intégralité de la mise à prix doit être prépayée auprès du Bureau d'Investigations Criminelles Impérial (BICI). Les avis de recherche peuvent aussi être déposés auprès des gouvernements locaux à l'échelle d'une ville ou d'une planète, bien que, dans ce cas, les restrictions légales et les tarifs varient énormément d'un endroit à l'autre. Malgré des lois locales spécifiques variables et des exceptions au code impérial, un individu ne peut avoir, en principe, sa tête mise à prix que si, selon les critères de l'Empire, il y a des preuves concluantes de ses activités illégales.

Bon nombre de sociétés publient des avis de recherche auprès de l'Empire, mais pas toutes. Elles lancent alors des avis de recherche de compagnie qui fonctionnent de façon très similaire aux avis impériaux, sauf que les permis délivrés ne sont

valables que dans le territoire de la compagnie elle-même. Certaines compagnies publient des permis aux coûts très élevés et d'autres les délivrent gratuitement. D'autres encore génèrent des profits considérables en publiant de faux avis de recherche pour percevoir des taxes de permis de la part de chasseurs de primes inexpérimentés. Le cadre légal dans lequel doit opérer le chasseur de primes varie grandement d'une compagnie à l'autre et, tandis que ces lois sont appliquées à l'intérieur du territoire de la compagnie, en dehors de celui-ci, ce sont les lois locales et impériales qui sont en vigueur.

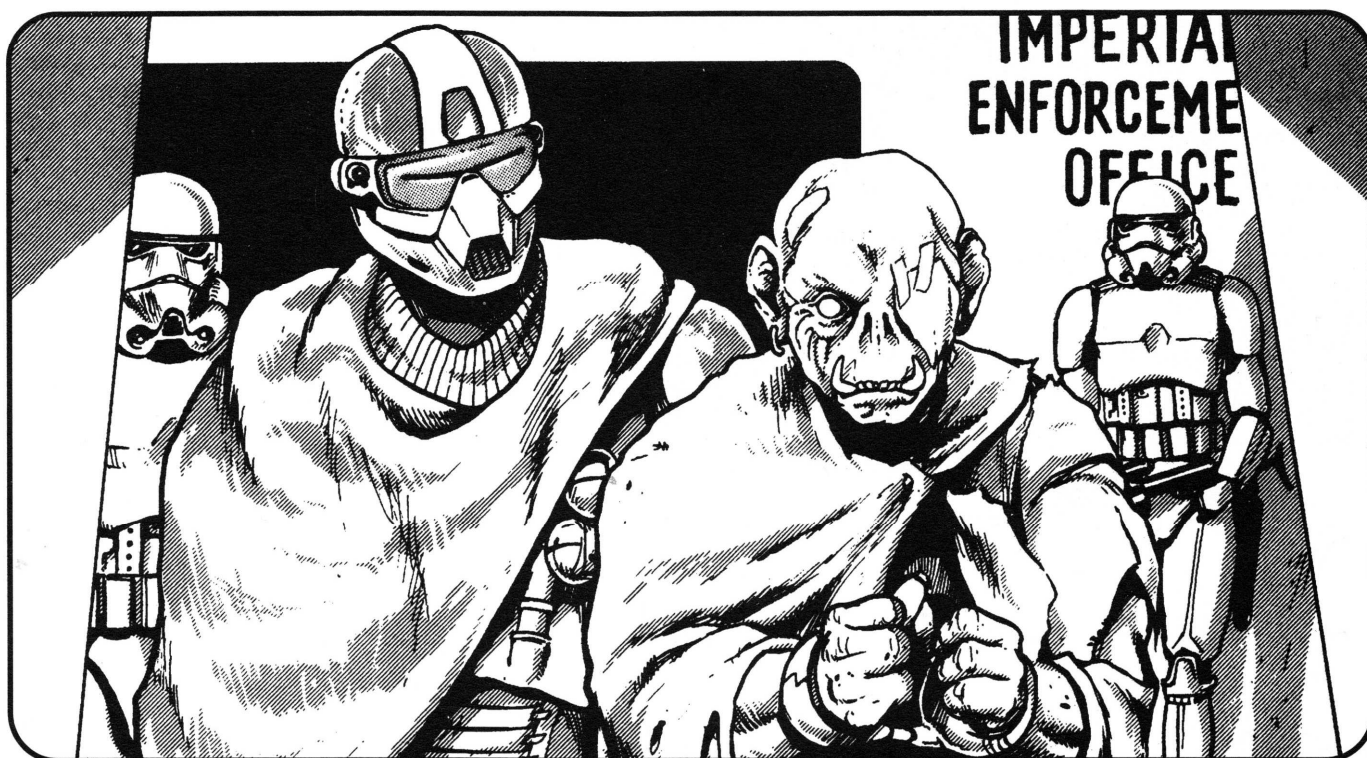
Il existe aussi des agences d'avis qui servent d'intermédiaire entre des privés cherchant à publier un avis et l'Empire. Elles reçoivent les avis de recherche de privés ou de compagnies qui veulent en publier un certain nombre par an. Ces agences et les privés qui éditent un grand nombre d'avis de recherche traitent directement avec l'Empire, tandis que les individus qui publient un ou deux avis de recherche dans toute leur vie traitent cette affaire eux-mêmes. L'agence se charge de trouver les preuves sur le sujet, de rendre les avis de recherche disponibles pour les chasseurs de primes, de percevoir les taxes de permis nécessaires et de reverser sa part au gouvernement. L'Empire consent souvent à réduire ses tarifs, car les sommes présentées par ces agences sont souvent très impressionnantes. Les chasseurs de primes préfèrent généralement travailler avec ces dernières, car ils se tiennent à distance du gouvernement et de ses inspecteurs trop curieux. Les compagnies s'adressent à elles pour les mêmes raisons et parce que la bureaucratie y est réduite. Enfin, si l'Empire se tourne vers ces agences, c'est qu'elles lui reversent des revenus considérables sans gros investissement de sa part. Évidemment, il existe aussi des agences peu scrupuleuses, qui publient des avis de recherche se basant sur des preuves ténues, voire inexistantes, surtout quand on sait que les investigateurs impériaux sont souvent prêts à accepter des pots-de-vin afin d'éviter de s'intéresser à un cas précis.

Les avis de recherche illégaux

Les seigneurs du crime, pour des raisons plus qu'évidentes, publient rarement des avis de recherche *publics*. Publier un avis de recherche privé sans en notifier le BICI est un délit puni par la loi (infraction à l'ordre public classe II ou III, article 96.76, violences et blessures article 96.72 et Ordonnance Mandatoire 885 774 283 chapitre B alinéa E).

La publication d'un avis de recherche par un seigneur du crime est une procédure des plus simplifiées : tuez ou capturez l'individu désigné, ramenez ce qui a disparu de la planète du seigneur du crime et vous serez payé comptant de la main à la main. Quelques seigneurs du crime, comme Ploovo Deux-pour-Un, versent une commission pour les fonds ou les objets de valeur que le chasseur de primes arrive à récupérer. Le taux habituel est de 10 % de la valeur de tous les objets récupérés.

Bien entendu, les avis de recherche illégaux sont une méthode pratique pour les seigneurs du crime



qui veulent se débarrasser d'individus gênants et le moyen pour les chasseurs de primes de percevoir des revenus non déclarés sans avoir à payer de permis. Quelques compagnies, des guildes et même, en quelques rares occasions, des nobles ou des officiers impériaux recourent aussi aux avis de recherche clandestins dans des situations où ils estiment qu'ils n'obtiendront pas satisfaction en suivant les procédures légales.

Des individus qui ont de bonnes relations au sein de l'Empire et des gouvernements locaux sont capables d'éviter certaines "négligences bureaucratiques" comme le défaut d'un permis en bonne et due forme.

Argent de poche

"Argent de poche" est le terme utilisé par Zardra et d'autres chasseurs de primes pour désigner ces criminels de petite envergure qui se consacrent depuis longtemps à des activités criminelles mais dont la prime est restée toujours très basse. Les chasseurs utilisent ce menu fretin comme une réserve de liquidités qui leur permet de payer leurs faux frais pendant qu'ils chassent des proies d'un tout autre calibre. D'autres termes désignent ces cibles ou l'acte de les capturer : "petite monnaie", "menue monnaie", "changer de l'argent", "liquidités disponibles" et ainsi de suite.

Un exemple typique de ce genre de criminels est le hors la loi Helm Iskraker décrit dans l'aventure *Crise dans la Cité des Nuages*.

La plupart des cibles "argent de poche" ont des primes qui avoisinent quelques centaines de crédits, voire un ou deux milliers mais jamais plus. Elles ont à leur actif dix, vingt, trente ou plus

années de vols foireux, meurtres et agressions, mais n'ont jamais réussi à faire l'objet d'une prime "valable".

Les syndicats de chasseurs de primes

Il n'y a que les meilleurs chasseurs de primes, ceux qui jouent dans la cour des grands, pour estimer que le risque de travailler en solitaire est compensé par les profits engrangés. La plupart des chasseurs de primes débutants et inexpérimentés pensent, quant à eux, qu'il est préférable de travailler au sein d'un syndicat organisé. Cette solution a plusieurs avantages dont ceux non négligeables d'avoir toujours quelques rentrées d'argent même quand les affaires vont mal et d'apprendre les

Syndicats ad hoc

Tous les syndicats du crime ne sont pas des organisations permanentes. De temps en temps, il arrive qu'un certain nombre de chasseurs de primes, qui ont ou n'ont pas déjà travaillé ensemble, se regroupent pour chasser une cible spécifique. Imaginez seulement un de ces syndicats composé de IG-88, Dengar et de six autres individus du même gabarit, lancés à vos trousses ! Ces groupes, s'ils s'avèrent efficaces, peuvent donner naissance à un nouveau syndicat durable. Sinon, la prime est partagée entre les survivants avant que les chasseurs de primes s'en aillent (pacifiquement si possible) chacun de leur côté.



plus petits (comme, par exemple, dans *Chasse à l'Homme sur Tatooine*, édité par Jeux Descartes), tandis que les plus importants sont proches d'une compagnie de mercenaires.

Il suffit de dire que si vous attirez l'attention d'un chasseur de primes solitaire, vous n'avez pas de chance, mais si vous arrivez à le semer, il se peut qu'il se décourage et se mette à la recherche d'une cible plus facile. Mais si, par hasard, vous avez le malheur d'intéresser un bon syndicat, alors vos chances de survie à long terme sont les mêmes que celles d'un chasseur de Rancor armé d'un cure-dent.

Le syndicat Ragnar

Le syndicat Ragnar est basé dans le système de Ragnar situé dans le secteur de Merel. C'est un des syndicats les plus importants et les plus professionnels des Territoires de la Bordure Extérieure et il est en train, petit à petit, de gagner du terrain sur les syndicats les plus établis de la galaxie. Le groupe compte parmi ses membres plusieurs maîtres chasseurs, probablement dix fois plus de chasseurs vétérans et d'innombrables novices. Cette organisation est suffisamment importante pour donner du fil à retordre aux meilleurs groupes d'Opérations Spéciales et quant aux autres n'en parlons même pas. Dans les secteurs où le groupe pratique régulièrement, c'est-à-dire Merel, Astal, Dail, Skine, Lol et Portmoak à l'occasion, les marginaux considèrent que l'issue est réglée d'avance. "Vous avez le Syndicat Ragnar aux trousses ? Hurr, Hurr, Hurr. Vous n'avez pas encore pris de dispositions pour vos obsèques ? Alors, c'est trop tard. Hurr, Hurr." Et ils ont généralement raison.

Le syndicat opère généralement par groupes de quatre à dix chasseurs, et chaque fois qu'il est possible, il est demandé aux commandants de l'unité de prendre avec eux un ou deux novices. Les novices sélectionnés sont ceux qu'on estime assez doués pour faire face aux difficultés et aux aléas anticipés et qui mettront à profit cette expérience. Le reste du groupe est composé de membres plus expérimentés. En dehors de son activité classique de chasse aux primes, Ragnar accepte aussi des contrats de rupture de siège, des opérations antiterroristes, des sabotages, des assauts et d'autres activités proches de celles des groupes de mercenaires. Quand il faut un pouvoir de feu accru, le syndicat a suffisamment de ressources pour engager une compagnie de mercenaires ou deux. Il n'a pas encore été engagé pour une mission à l'échelle d'un bataillon, et c'est heureux pour tout le monde.

Les membres du syndicat sont engagés pour des contrats de courte période, c'est-à-dire pour une mission spécifique. Ceci permet aux plus expérimentés de continuer leurs activités de free-lance. Les promotions dépendent uniquement du mérite et il faut généralement cinq ans pour que les meilleurs éléments soient nommés commandants en second. À partir de ce grade, trois années sont encore nécessaires pour que les membres les plus talentueux se voient confier le commandement d'une mission. L'abondance d'officiers potentiels n'est pas

■ Contrairement aux idées reçues, il n'y a pas que les seigneurs du crime qui font appel aux chasseurs de primes, car même les plus respectables officiers impériaux ont parfois besoin d'un travail discret...

ficelles du métier sans se faire tuer (habituellement en tout cas) grâce à l'expérience du syndicat.

Les syndicats classiques disposent généralement d'un siège dans un secteur rentable et d'une paire d'administratifs (généralement des droïds), des installations médicales et peut-être d'un terminal de liaison avec la *Banque de Données des Forces de l'Ordre impériales*, où sont publiés les principaux avis de recherche. Les syndicats les plus importants sont généralement situés dans des capitales de secteurs qui disposent de systèmes de communications rapides et efficaces.

Les syndicats s'implantent généralement dans les "points chauds" afin de pouvoir réagir le plus rapidement possible.

Les effectifs d'un syndicat varient beaucoup : ils peuvent aller de trois ou quatre individus pour les

une préoccupation pour le syndicat, car les chasseurs de primes débutants ne sont pas très bien rémunérés (mais certainement mieux que s'ils étaient à leur compte). L'argent ainsi économisé en versant ces modiques soldes sert à entraîner des membres loyaux du syndicat, à payer des chasseurs expérimentés, à acquérir de nouveaux équipements et à faire face aux coûts de maintenance.

Le secteur où est basé ce syndicat, Merel, est gouverné par le Moff Tregar - un individu extrêmement compétent (on considère qu'il a trop d'influence pour devenir un Grand Moff). Comme il le dit lui-même, ce dernier entretient avec le syndicat Ragnar "de bonnes relations professionnelles". Cette association est une épine dans le pied de l'Alliance. En effet, Tregar utilise l'organisation pour des opérations "embarrassantes" pour l'armée impériale. Et, à chaque fois, le syndicat Ragnar remplit son contrat de façon admirable.

Le Syndicat de la Mante

Ce syndicat, basé dans le système de Santarine se trouvant au sein de la Nébuleuse de la Griffes, est lui aussi une organisation riche et puissante. Il a des effectifs encore plus importants que ceux du syndicat Ragnar et concentre son activité sur des missions à plus grande échelle. Il en a déjà effectué au niveau du bataillon. La plupart de ses membres travaillent actuellement pour le Grand Seigneur Affric du secteur de Sarin qui semble se servir du syndicat comme d'une armée privée. Ceci veut dire que la Mante ne peut réunir *que* des forces à l'échelle de la compagnie pour d'autres opérations.

De manière générale, ce syndicat n'opère que contre des groupes de pirates, des gangs de fonceurs, des unités de mercenaires hors la loi et d'autres organisations similaires comme les Démon de la Nova (décrits dans *Planets of the Galaxy, Volume One*, non traduit). Heureusement pour eux, les Démon de la Nova se trouvent en dehors de la zone habituelle d'influence de la Mante, mais les trois gangs de fonceurs et les quatre unités de mercenaires qui ont eu affaire avec le syndicat dans les deux dernières années n'ont pas eu la même chance. La Mante a aussi liquidé récemment un groupe d'esclavagistes sans licence qui opérait à partir du système de Suuurmin.

Le Syndicat des Esclavagistes

Cet autre syndicat important s'est installé récemment dans une nouvelle base située dans un des complexes souterrains du système de Karazak. Karazak est une des capitales de l'esclavage des Territoires de la Bordure Extérieure, avec Zygeria et le Système Thalassien. Plutôt que de se positionner entre un syndicat et une compagnie de mercenaires, ce groupe capture des fugitifs peu prisés, encaisse leur prime puis, au lieu de les remettre aux geôles impériales, achète leur droit de propriété et les vend comme esclaves. Beaucoup d'espèces extraterrestres comme les Wookies, les Agorffi et les Gamorréens sont particulièrement recherchées

pour leur force et leur endurance dans des conditions de travail pénibles.

L'École Skine de Chasseurs de Primes

C'est un syndicat relativement petit mais spécialisé dans les fugitifs "vagabonds" : on désigne par ce terme ceux qui arrivent à échapper à la capture en se déplaçant constamment à travers la galaxie, généralement avec leur propre vaisseau. Ce syndicat est passé maître dans l'art de suivre une piste froide et de déceler les indices ténus. Il a un taux de réussite de deux fois supérieur à la moyenne de la profession. Il prend aussi soin de ratisser consciencieusement toutes les primes existantes qu'il rencontre sur son chemin - mille par ici, deux mille par là - c'est avec les petites sommes qu'on fait les grands comptes en banque.

Pour un prix exorbitant, (100 000 crédits, voire plus), l'École se charge aussi de retrouver la personne que vous voulez, à condition qu'elle ait été aperçue au moins une fois dans les quinze dernières années. Tous les membres de ce syndicat ont des compétences en *Investigation* et *Recherche* de 7D ou plus. L'École est un vrai réseau d'informateurs et de chasseurs couvrant une grande partie de la galaxie. Il est particulièrement populaire dans les Territoires de la Bordure Extérieure, l'Espace Sauvage et les Régions Inconnues car ce sont des zones où il est facile de disparaître. Même dans ces régions reculées, le syndicat ne lâche pas prise tant que toutes les pistes, même les plus fragiles, n'ont pas été exploitées et n'ont pas abouti à une impasse.

La guilde des Chasseurs

La Guilde des Chasseurs est le club des chasseurs. Malheureusement, elle est si secrète, qu'on dispose de très peu d'informations sur elle. Ce groupe sélect, qui réunit en son sein les chasseurs de primes les plus mortellement dangereux et assoiffés de sang que compte la galaxie, offre aux riches et aux puissants la solution à tous les "problèmes" qu'ils peuvent rencontrer avec une autre personne. Le bruit court qu'on ne contacte jamais la Guilde. Si un avis de recherche est jugé digne d'intérêt pour la Guilde, c'est un de ses membres qui vous contacte. Il s'agit d'un groupe véritablement effrayant.

La Guilde des Chasseurs prendra en chasse n'importe qui (selon ses tarifs qui sont obscènement élevés) et tuera ou capturera selon les ordres du commanditaire. Elle dispose de plusieurs droïds assassins et peut faire appel à quelques-uns des meilleurs chasseurs de primes de la galaxie. Tout ceci se reflète dans les prix pratiqués. Cependant *pour un an seulement*, les assassinats dans les Mondes du Noyau sont *en promotion*. Oui, vous avez bien compris, pour à peine un million de crédits, elle tuera n'importe quel résident des Mondes du Noyau en dehors de la Cité impériale et la haute bureaucratie impériale et ceci sans poser de questions. Dans la Cité impériale ? N'y pensez même pas. C'est là que vit un de ses meilleurs clients...

Chapitre sept

Unités militaires

À côté de l'armée impériale, il existe un grand nombre d'unités indépendantes de mercenaires dont il est possible de louer les services. Car la galaxie est trop vaste pour que les forces de l'Empire puissent y assurer l'ordre partout à la fois. Des compagnies indépendantes, des gouvernements planétaires et des particuliers extrêmement riches recourent souvent à ces mercenaires pour se protéger ou même pour régler des vieux contentieux. Les unités de mercenaires publiquement connues n'effectuent généralement que des missions légales, comme la protection contre la piraterie ou la répression d'une rébellion. Cependant, quelques unités, notamment celles qui connaissent des difficultés ou qui font partie des compagnies de mercenaires clandestines, acceptent des missions qui sont à la limite ou qui violent carrément les lois impériales.

Le Premier Régiment Mobile Soleil

Le Premier Régiment Mobile Soleil est une unité mercenaire qui travaille souvent pour l'Empire. C'est un régiment d'infanterie aérotransportée et équipée de répulseurs, spécialisé dans des missions du type "recherche et destruction" que ses propres membres désignent par RLA (Recherche, Localisation, Annihilation). Le régiment effectue aussi des opérations similaires à celles "Base Delta Zéro" de l'Empire, c'est-à-dire des missions dont le but est la destruction systématique de tous les moyens de production, usines, terre cultivable, mines, ressources maritimes, droids et espèces pensantes (avec une attention particulière pour les éventuels témoins des atrocités commises). Dans les limites de ses ressources, le régiment a prouvé qu'il était parfaitement fiable et capable d'atteindre l'objectif prévu. Évidemment, les soldats du Premier Régiment Mobile Soleil ont acquis la réputation d'être totalement brutaux et impitoyables et le bruit court qu'ils se sont rendus responsables de plusieurs des plus haineuses et ignobles atrocités qui ont été commises depuis le début de la guerre.

L'Empire fait appel au Premier Mobile Soleil quand il estime que l'utilisation des forces impériales n'est pas rentable ou quand les forces militaires locales ne sont pas "suffisantes pour imposer

la loyauté à l'Ordre Nouveau". Cependant, tout récemment, un Moff impérial a envoyé sa garde personnelle de troupes de choc massacrer une compagnie entière de ce régiment sous prétexte "d'avoir excédé son autorité" en exterminant totalement un poste avancé avant que les Renseignements impériaux puissent interroger leurs occupants.

Depuis, le Premier Régiment Mobile Soleil cherche à se tenir à bonne distance du bras armé de l'Empire. Bien qu'il continue à afficher publiquement sa loyauté à l'Empire (après tout, il existe très peu d'autres organisations ayant suffisamment de moyens pour engager un *régiment* tout entier), il ne lui fait plus confiance et dans chaque mission, ses troupes s'assurent toujours de ne pas avoir à compter sur le soutien et la logistique des forces impériales pour se désengager de situations "tactiquement compromises". On pense que le commandement du Premier Régiment Mobile Soleil est à la recherche de solutions alternatives à la collaboration avec l'Empire, même si rejoindre l'Alliance Rebelle n'est pas considéré comme une solution viable.

■ Premier Mobile Soleil : soldat moyen

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 4D+2, Blaster de Véhicule 6D+2, Blaster : Fusil Blaster 7D+2, Blaster : Pistolet Blaster 5D, Esquive 5D, Grenade 5D, Parade Arme Blanche 4D+2

SAVOIR 3D

Illégalité 4D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Pilotage de Quadripode 3D+2, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 4D, Pilotage de Véhicule Terrestre 4D, Répulseurs 4D

PERCEPTION 3D

Discrétion 5D, Dissimulation 5D, Recherche 7D+2

VIGUEUR 3D

Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

Démolition 6D, Premiers Soins 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D

Points de Personnage : Variables. Généralement entre 0-5

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, bloc de données, tige lumineuse, macrojumelles, 2 medpacs, trousse de survie (abri thermique, communicateur longue portée, rations



pour la durée de la mission, médicaments, corde moléculaire, grappins magnétiques), fusil blaster BlasTech EKX-10 (dommages : 5D), pistolet blaster Arsenal Merr-Sonn DD6 (dommages : 4D+1), 3 grenades à concussion (dommages : 5D), casque de protection (+1D à la tête contre des attaques physiques et énergétiques devant et derrière), veste de protection (+1D à la poitrine contre des attaques physiques et à énergie devant et derrière)

Fusiliers de Churhee

Les Fusiliers de Churhee tirent leur nom de leur fondateur maintenant décédé, Vlaydim Churhee. Ils constituent une autre unité de mercenaires, spécialisée dans des missions "discrètes" sur les systèmes à la frontière de la zone d'influence de l'Empire. Cette compagnie d'éclaireurs expérimentés opère généralement dans les secteurs de Parmel et de Sarin, secteurs qui ont l'avantage de posséder dans quelques mondes coloniaux impériaux des usines d'armement. Elle est souvent affectée à des missions de harcèlement de l'ennemi à l'arrière-garde.

Les Fusiliers de Churhee étaient de véritables mercenaires, changeant souvent de camp en fonction du plus offrant. Lors d'une mission pour les Impériaux dans le système de Y'Trella, ils furent pratiquement anéantis lorsque les Impériaux ne leur assurèrent pas l'appui feu prévu (ce fut au cours de cet affrontement que Vlaydim Churhee trouva la mort). Ils eurent la consolation de savoir que les informations qu'ils détenaient auraient pu éviter des lourdes pertes aux Impériaux quelques jours plus tard. Depuis, ils n'acceptent plus que des contrats anti-impériaux, et de préférence des missions qui portent de rudes coups à l'Ordre Nouveau.

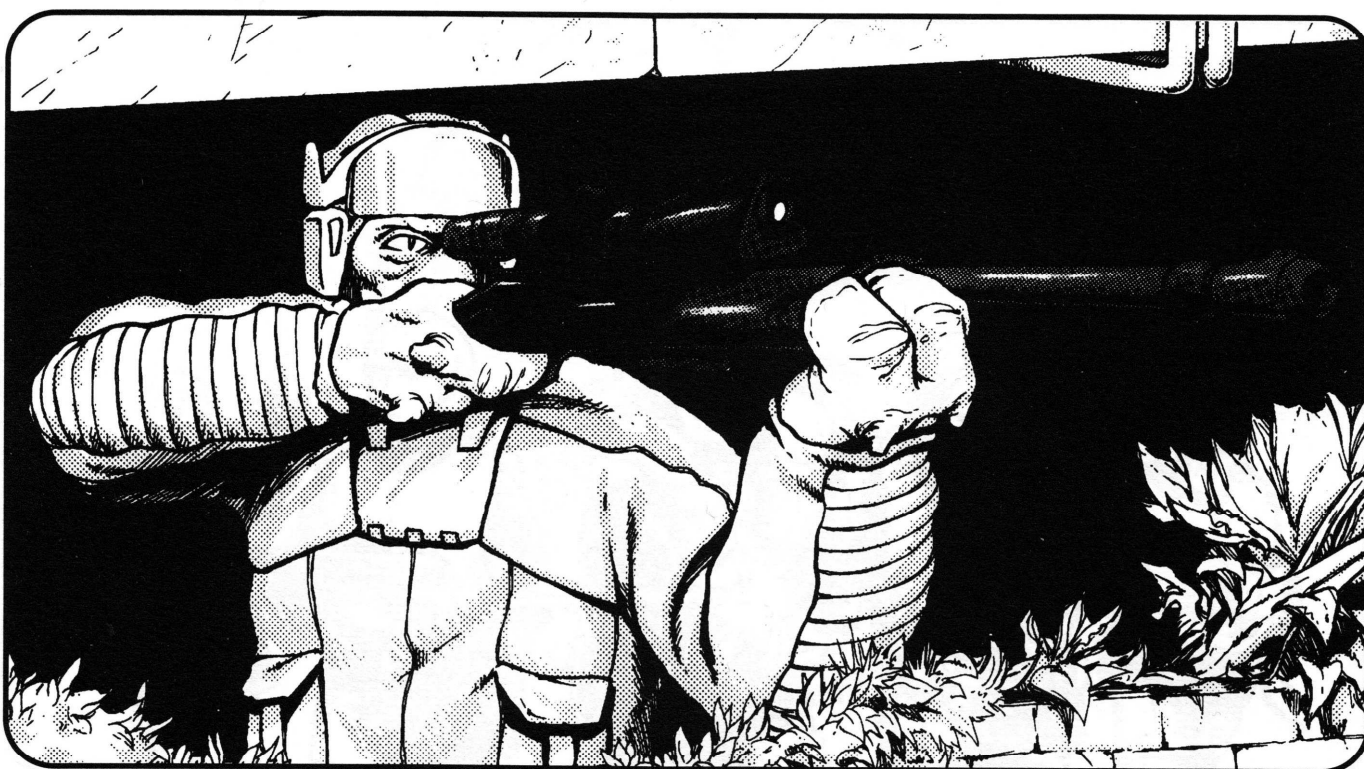
L'unité est fière de la grande adresse au tir de ses membres. Quand elle est au complet, son Ordre de Bataille est comparable à celui d'une compagnie de reconnaissance impériale pleinement équipée (voir p. 87 du *Guide de l'Empire*, édité par Jeux Descartes) sauf que tous les pelotons de ligne sont des pelotons de tireurs d'élite et qu'ils ont une compétence de tir au blaster de 6D ou plus. Actuellement l'unité opère à 65-70 % de sa pleine force.

En raison de leur haut degré de compétence et de professionnalisme, les Fusiliers de Churhee ont prouvé être une vraie épine au pied des forces locales de l'Empire, surtout dans le secteur de Parmel. Leur présence risque d'être un des facteurs déterminants dans la décision du Moff Tallis d'allouer des renforts de la flotte à un Groupe Opérationnel de Bataille afin d'intervenir sur Turcan III. Les Fusiliers se sentiraient certainement flattés d'une telle attention mais il y aurait aussi de fortes chances pour que leur prochaine bataille soit aussi leur dernière. Le Commandement de l'Alliance est en train de suivre de près le développement des événements. Si Tallis décide d'envoyer une partie de sa flotte sur Turcan III, les Rebelles vont devoir évacuer une grande partie de leurs forces du système de Turcan. Les Fusiliers se verront certainement offrir des moyens de transport si un tel retrait était envisagé.

■ Fusiliers de Churhee : soldat moyen

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 4D+2, Blaster : Fusil Blaster 8D+2, Blaster : Pistolet Blaster 6D+2, Esquive 5D, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 4D+2

**SAVOIR 3D**

Survie 5D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Pilotage de Quadripode 3D+2, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 4D, Répulseurs 4D

PERCEPTION 3D

Discrétion 5D, Dissimulation 5D, Recherche 7D+2

VIGUEUR 3D

Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D, Premiers Soins 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D

Points de Personnage : Variables. Généralement entre 0-5**Déplacement :** 10

Équipement : Communicateur, macrojumelles, casque de protection (+1D à la tête contre des attaques physiques devant et derrière), veste de protection (+1D à la poitrine contre des attaques physiques et à énergie devant et derrière), pistolet lourd blaster SoroSuub modèle Kylan-3 (dommages : 5D+2), couteau (dommages : VIG+1D), uniforme, trousse de survie

Irréguliers de la base de Laramus

Les Irréguliers de la base de Laramus sont regroupés dans une petite compagnie déguenillée de soldats quasi-rebelles, spécialisés dans des missions si dangereuses qu'ils sont surnommés les "hommes morts". L'unité est actuellement sous le commandement de Tagg Pierce, un ancien lieutenant des forces rebelles qui est connu pour son mépris envers les officiers des unités de ligne. Les Irréguliers opéraient jadis à partir de la base de Laramus qui était implantée dans le système du même nom dans le Secteur Parmique, mais comme l'activité rebelle commençait à devenir trop intense dans

cette zone, la base fut détruite lors d'une opération impériale de représailles.

La compagnie est maintenant très mobile, sans base fixe et cherche un nouveau quartier général. Depuis l'attaque impériale, les Irréguliers ont parcouru une distance considérable jusqu'à arriver sur Aris V dans le secteur de Parmel, toujours à la recherche d'un point où s'établir. Actuellement, l'unité est divisée en sous-unités, chacune de deux douzaines de soldats (deux à quatre pelotons) dispersés dans plusieurs systèmes et plus au moins à l'affût d'une opportunité d'action où toute la compagnie puisse intervenir. En attendant, ces sous-unités acceptent toutes les missions de plus petite envergure qu'elles peuvent trouver.

Les Irréguliers ont un nombre si important de spécialistes, comme il convient à une unité d'élite triée sur le volet, qu'ils sont assez proches d'une unité de forces spéciales rebelle. Cependant, la discipline est si laxiste et ses commandants si peu estimés du commandement rebelle, qu'ils sont considérés comme "sacrifiables". Souvent, l'Alliance Rebelle envoie les Irréguliers dans des guépiers considérés comme trop dangereux pour les forces spéciales, car trop précieuses pour accomplir des missions suicides. En dépit de cette situation, les Irréguliers ont un taux de réussite extraordinairement élevé, malgré des taux de pertes de 95 % dans certaines opérations.

Les Irréguliers sont essentiellement organisés en une compagnie de ligne lourde (différente de l'Ordre de Bataille impérial standard) composée de six pelotons d'infanterie lourde et de deux pelotons d'armes lourdes. En raison de leur expérience, ils possèdent aussi toutes les compétences d'une unité

d'opérations impériale. Ils forment une des bandes les plus disparates et bigarrées de guerriers qui existe. Tôt ou tard, un des groupes errants des Irréguliers ou le commandement de l'Alliance trouvera une mission pour toute la compagnie. Quand ce jour arrivera, puisse la Force aider les Impériaux face à ce qui les attend.

Le terme "Irrégulier" n'est pas une exagération. Les membres de cette compagnie ont des parcours et des expériences très différentes et leurs compétences varient énormément d'un individu à l'autre. Les compétences décrites ci-dessous ne sont donc que des indications "moyennes" du savoir-faire de ses membres, les niveaux réels de compétence des Irréguliers étant sujet à des variations importantes.

■ Irréguliers de la base de Laramus : soldat moyen

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 7D+1, Esquive 5D

SAVOIR 3D

Intimidation 6D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 4D

Pilotage de Chasseur Stellaire 5D+1, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 3D

Discrétion 7D, Dissimulation 6D, Recherche 6D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 6D

TECHNIQUE 3D

Points de Force : Variables. Généralement entre 0-3

Points de Personnage : Variables. Généralement entre 2-15

Déplacement : 10

Équipement : Variable. La plupart des soldats sont équipés d'un pistolet blaster lourd (dommages 5D) et pas grand chose de plus. Les nouveaux équipements sont généralement récupérés sur les objectifs ou volés dans des convois impériaux.

La Garde Nova d'Ailon

La réputation militaire de la Garde Nova d'Ailon est équivalente à celle de la Garde Royale impériale et des Mandaloriens. Pour la Garde Nova, l'entraînement au combat est un acte de dévotion religieuse qui remonte à une tradition martiale vieille de 13 000 ans. Les faits d'armes des régiments d'Ailon sont si nombreux qu'ils ne sont évoqués dans leur totalité que lors des plus prestigieuses cérémonies militaires.

Lors de ces événements, le Premier Peloton des Honneurs d'Ailon fait défiler les distinctions du régiment. Chaque garde de ce peloton porte une bannière sur laquelle sont accrochés jusqu'à trente distinctions, une pour chaque bataille à laquelle le régiment a participé. En voyant un tel défilé, n'importe quel habitant de la galaxie ne peut que se sentir impressionné par l'énorme tradition militaire de ce peuple.

Le peuple d'Ailon croit dur comme fer à la lutte pour la survie et à la loi du plus fort. Pour lui, l'Empire (et l'Empereur Palpatine tout particulièrement) est la force la plus solide et la plus puissante qui soit. En conséquence, les Ailons sont féroce-ment loyaux à l'Empire (même si, en retour, celui-ci n'éprouve pas une grande tendresse pour eux).

Sous la loi impériale, les activités militaires de la Garde Nova d'Ailon ont été réduites, car la défense



Insigne des Nova d'Ailon

est considérée être du ressort des "vrais" Impériaux (sans compter avec les sentiments xénophobes bien connus de l'Empereur vis-à-vis des non-humains). En contrepartie, le côté cérémoniel de ses devoirs a acquis une plus grande importance. Les cérémonies annuelles sont devenues un événement spectaculaire, couvert par tous les médias galactiques. On y assiste à des projections holographiques, des feux d'artifices, des shows lasers et

volants, des reconstitutions de batailles, des fêtes, des parades, des festivals et bien d'autres choses encore, toutes tournant autour du thème militaire. Ce sont aussi un des plus prestigieux événements du calendrier militaire et l'Empire envoie toujours quelques légions de troupes de choc et des unités navales et terrestres d'élite pour participer au magnifique défilé. On y voit aussi des formations acrobatiques de chasseurs TIE et de chasseurs atmosphériques, ainsi que des simulations holographiques de vaisseaux de guerre manœuvrant dans l'espace.

Persuadé que conquérir les Ailons serait une opération très coûteuse, l'Empereur a décidé de se servir de leur fanatisme guerrier à son avantage. Malgré sa répugnance pour les non-humains, il a utilisé à l'occasion la Garde Nova comme "chair à canon". On explique à ce peuple que ces missions sont de "grandes batailles que seule la Garde Nova peut remporter", ce qui permet aux Ailons d'aller se faire massacrer avec enthousiasme.

■ **Garde Nova d'Ailon : soldat moyen****DEXTÉRITÉ 4D**

Arme Blanche 8D, Blaster : Fusil Blaster 6D, Blaster : Pistolet Blaster 6D, Esquive 6D+2, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 8D

SAVOIR 2D

Intimidation 6D

MÉCANIQUE 3D**PERCEPTION 3D****VIGUEUR 3D+2**

Combat Mains Nues 7D+2, Escalade/Saut 6D+2

TECHNIQUE 2D

Points de Personnage : Variables. Généralement entre 0-10

Déplacement : 11

Équipement : Armure des Gardes Nova (+1D à la tête et à la poitrine (chaque) contre des attaques physiques et à énergie, -1D en *Dextérité* et compétences associées).

Chapitre Huit Pirates

"...et maintenant, non seulement la Marine Impériale doit faire face à des défis de plus en plus grands, alors que l'Alliance Rebelle devient de plus en plus aguerrie en matière de combat spatial, mais en plus, les forces de l'Empereur Palpatine doivent s'engager dans des escarmouches incessantes contre les pirates. Ces bandes ne sont plus les coupe-jarrets loqueteux d'il y a quelques décennies. Ce sont des vétérans aguerris, mus par une haine féroce de l'Empire. Ce nouvel ennemi affaiblit les forces impériales en les divisant."

- Extrait de *"Étude des équilibres de pouvoir galactiques : les plus grands défis de l'Ordre Nouveau"*. Kaelldin Krothburt, Info Ligne Éditions, entrée bloc de données 542,21, Dx#4/R2P (accès autorisé aux membres accrédités du gouvernement).

Ce n'est un secret pour personne que la piraterie est en plein essor, tout particulièrement dans les Territoires de la Bordure Extérieure. L'état de guerre qui sévit dans la galaxie est une situation idéale pour cette activité et les pirates ont de nombreuses opportunités de s'enrichir. Ce qui choque le plus, par contre, c'est le haut degré de compétence des groupes les plus importants de pirates et leur toute récente tendance à opérer conjointement, eux jadis si antagonistes. Que, par hasard, toutes ces bandes se réunissent un jour au sein d'une alliance, alors l'Empire devra faire face à un affrontement majeur.

Les Survivants de Khuiumin

"...Moins de 275 pirates sur 8 000 réussirent à s'échapper vivants."

- Compte-rendu de la victoire impériale sur la bande de pirates d'Eyttyrmin Batiiv

Pendant de nombreuses années, le système de Khuiumin fut le repaire des ignobles pirates d'Eyttyrmin Batiiv, jusqu'au jour où deux destroyers classe *Victoire*, le *Bombardier* et le *Croisé*, les dispersèrent et les anéantirent presque totalement. Les 275 survivants se cachèrent et passèrent pratiquement tout leur temps à s'entraîner et à s'aguerrir, attendant l'heure d'une revanche sanglante sur l'Empire.

Au moment de leur apogée, les pirates d'Eyttyrmin Batiiv disposaient de plus de 70 chasseurs stellaires, 50 yachts, 28 corvettes, ainsi qu'un grand nombre de vaisseaux civils capturés. Actuellement, seule une des corvettes pirates, le *Poignard d'Ombre* et une poignée de chasseurs stellaires sont opérationnels. La puissante armada de jadis n'existe plus.

Les Survivants de Khuiumin sont moins nombreux que les Démon du Vide de Isen IV, mais ont, proportionnellement, le double de pilotes que ces derniers et tous sont *hautement* expérimentés et

Jacob Nive

Type : Chef Pirate

DEXTÉRITÉ 3D+1

Blaster 8D+1, Esquive 6D+2, Parade Mains Nues 7D

SAVOIR 4D

Évaluer 7D+1, Illégalité 6D, Intimidation 4D+2, Survie 6D, Systèmes Planétaires 5D+1, Tactique : Flottes 7D

MÉCANIQUE 3D+2

Armement de Vaisseau de Guerre 7D+2, Astrogation 6D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 7D+2, Senseurs 7D

PERCEPTION 3D

Commandement 7D, Escroquerie 8D+2, Marchandage 3D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 6D+1

TECHNIQUE 2D+2

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 1

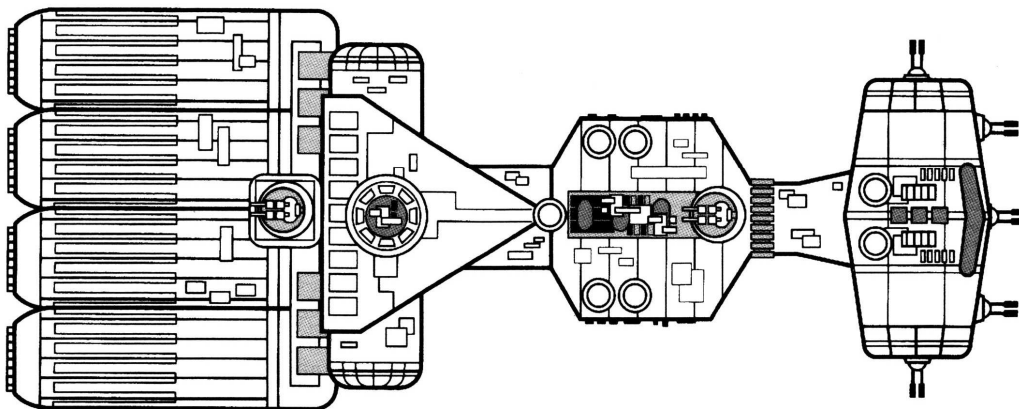
Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (dommages : 5D), mini-blaster (dommages : 3D+2), 2 medpacs, communicateur, bloc de données, vibro-lame (dommages : VIG+3D), uniforme des survivants de Khuiumin, communicateur, bloc de données

Description : Nive est relativement jeune. Il s'est révélé lors de la bataille de Khuiumin et il fut un des chanceux survivants de la bataille qui décima ses compagnons d'armes et son vaisseau. Tacticien hors pair, se furent ses décisions rapides qui sauvèrent ses camarades de la mort. Depuis, ils lui sont féroceement loyaux. Extérieurement, ce jeune homme donne l'impression d'être calme et discipliné, mais la haine contre l'Empire qui couve en lui affecte de temps en temps son jugement ("Les Impériaux font passer un convoi dans le secteur de Quence. Allons les saigner."). Il est totalement dévoué à son équipage et fera tout pour assurer sa sécurité. C'est un homme de grande taille, musclé, au physique agréable et aux cheveux blonds mi-longs. Il a toujours une attitude amicale et charmeuse, même avec ses ennemis. Il répugne toute effusion de sang quand il s'attaque à des bâtiments "civils", préférant voler plutôt que tuer.

Le Poignard d'Ombre



Engin : Corvette fabriquée par la Corporation Technique Corellienne

Type : Vaisseau multifonction de moyen tonnage modifié

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 150 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Corvette Corellienne

Équipage : 145, canonniers : 19, minimum : 25/+10

Compétence de l'équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 7D+2, Astrogation 7D, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D, Senseurs 5D

Passagers : 40 ; 20 (hommes de troupe)

Capacité de la soute : 2 500 tonnes métriques

Autonomie : 1 an

Coût : Non disponible

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 1

Hyperpropulseur de secours : x 2

Navordinateur : Oui

Maniabilité : 2D+2

Vitesse spatiale : 6

Vitesse atmosphérique : 330 ; 950 km/h

Coque : 4D+2

Écrans : 2D+2

Senseurs :

Passif : 40/1D

Détection : 80/2D

Recherche : 100/3D

Focalisation : 5/4D

Armes :

8 Batteries Turbolasers Bitubes

Arc de Tir : 3 avant, 1 arrière, 2 gauche, 2 droit

Servants : 2

Échelle : Chasseur Stellaire

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 600 m-3 km/7 km/15 km

Dommages : 4D+2

1 Canon à Ions

Arc de Tir : Tourelle

Servants : 3

Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 2D+2

Portées Spatiales : 1-10/25/30

Portées Atmosphériques : 2-20 km/50 km/100 km

Dommages : 3D

entraînés aux attaques éclair. Si l'opération impériale a anéanti beaucoup d'épaves, de vaisseaux inutiles et de pirates débutants, les survivants, commandés par Jacob Nive, sont des hommes aguerris, puissamment armés et assoiffés de sang impérial. Depuis que Nive a pris leur commandement, l'entraînement est devenu très rigoureux et martial. Il soumet ses troupes à une forte discipline et leur a même imposé le port de l'uniforme en service.

Le ramassis de pirates loqueteux et meurtriers de naguère est pratiquement devenu une unité de mercenaires. Les Survivants de Khuumin sont toujours à la recherche du *Bombardier* et du *Croisé* (ainsi que de leurs capitaines à l'époque) et ils attendent impatiemment le jour où ces vaisseaux impériaux se montreront de nouveau à la portée de leurs canons.

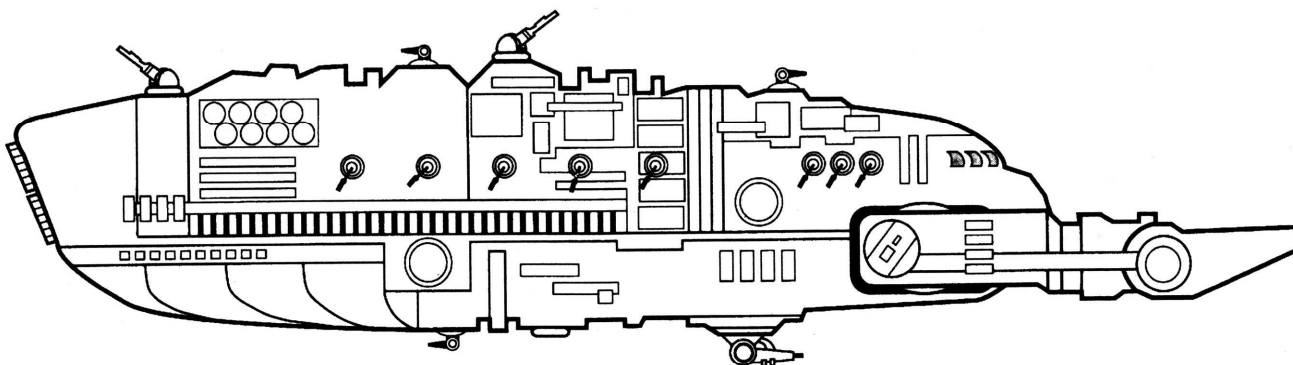
Les Survivants de Khuumin. Toutes les statistiques sont à 2D, sauf : *Blaster* 6D, *Esquive* 7D, *Armement de Vaisseau de Guerre* 5D, *Pilotage de Vaisseau de Guerre* 4D, *Canons de Vaisseau* 5D. Déplacement :

10. Pistolet blaster lourd (dommages 5D+1), couteau (dommages VIG+1D), épée (dommages VIG+2D), communicateur.

Esclavagistes thalassiens

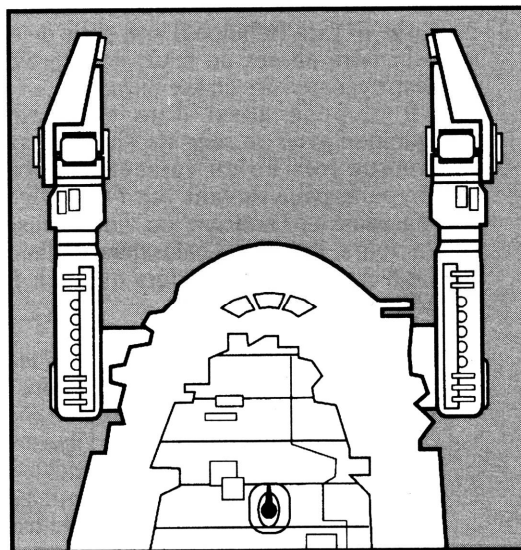
Les esclavagistes thalassiens ne sont pas très disciplinés. Leur comportement est très proche de celui d'une bande de pirates et quand les temps sont particulièrement durs, ils n'hésitent pas à plonger dans la vraie piraterie pour arriver à leurs buts. Quelquefois, ils le font même quand les affaires se portent bien, uniquement parce que les compétences d'un équipage de vaisseau vont se vendre très cher sur le marché des esclaves. Enfin, il ne faut pas oublier que pour les Thalassiens, la piraterie, c'est divertissant. Il en résulte que leurs rapports sont tendus avec les Impériaux. Dans certains secteurs, ceux-ci tirent à vue sur les vaisseaux thalassiens. Dans d'autres, l'inverse est également vrai.

L'Ordanjer



Engin : Croiseur de bataille type *Kaloth*
Type : Croiseur de bataille archaïque modifié
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 307 mètres
Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : croiseur de bataille type *Kaloth*
Équipage : 1 240, canonnières : 224, minimum : 540/+15
Compétence de l'équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 7D+2, Astrologation 6D+2, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 6D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D+2, Senseurs 6D
Passagers : 75 (hommes de troupe)
Capacité de la soute : 6 540 tonnes métriques
Autonomie : 6 mois
Coût : Non disponible
Multiplieur d'Hyperpropulsion : x 2 1/2
Hyperpropulseur de secours : x 18
Navordinateur : Oui
Maniabilité : 1D+2
Vitesse spatiale : 6
Vitesse Atmosphérique : 330 ; 950 km/h
Coque : 4D+2
Écrans : 3D
Senseurs :
 Passif : 40/1D
 Détection : 80/2D
 Recherche : 100/3D
 Focalisation : 5/4D
Armes :
 44 Batteries Turbolasers
 Arc de Tir : 10 avant, 4 arrière, 15 gauche, 15 droit
 Servants : 3
 Échelle : Armement de Vaisseau de Guerre
 Compétence : Canons de Vaisseau
 Ordinateur de Visée : 3D
 Portées Spatiales : 3-15/35/75
 Portées Atmosphériques : 600 m-3 km/7 km/15 km
 Dommages : 3D+2

Détail des mandibules du rayon tracteur



24 Canons Lasers (tirent séparément)
 Arc de Tir : 8 avant, 8 gauche, 8 droit
 Servants : 3
 Échelle : Chasseur stellaire
 Compétence : Canons de Vaisseau
 Ordinateur de Visée : 2D+2
 Portées Spatiales : 1-3/12/25
 Portées Atmosphériques : 200-600 m/2,4 km/5 km
 Dommages : 4D
2 Projecteurs de Rayons Tracteurs
 Arc de Tir : 2 avant
 Servants : 10
 Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
 Ordinateur de Visée : 3D
 Portées Spatiales : 1-5/15/30
 Dommages : 4D

Qui a dit que les pirates n'avaient pas le sens de l'humour ?

Le cargo léger *Dernière Course* était un vieux rafiot classe *Maso*, qui avait déjà vu des jours meilleurs. *Domage*, pensa le capitaine du cargo, *aujourd'hui, c'en est sûrement pas un.*

"Excusez-moi, équipage," dit-il sur l'intercom ; "l'hyperpropulseur s'est court-circuité en plein milieu du saut. Le navigateur Selbo au cockpit, s'il vous plaît." Le capitaine, un homme de l'espace expérimenté, s'étant tapé des milliers d'heures de vol regarda de nouveau l'écran frontal du vaisseau - et vit une gigantesque lettre "O" dans l'espace.

"Qu'est-ce que c'est que ce *truc* ?" Le navigateur Selbo venait d'entrer. "Notre hyperpropulseur a sauté en pleine activation pour nous déposer devant un O géant ? Qu'est-ce qui se passe ici ?"

"C'est pas seulement un O, vous savez," répondit le capitaine. Selbo était un bon navigateur mais il avait encore besoin de bourlinguer un peu. "Il y a aussi un R à côté. Et un D. Et si vraiment vous faites un effort pour vous tordre le cou et bien regarder à la limite du champ de

vision, vous verrez un A suivi de N-G-E-R. Ils sont en train de nous tirer à l'intérieur avec un rayon tracteur". Une pensée soudaine traversa l'esprit du capitaine et il éclata de rire bruyamment.

Le navigateur Selbo regarda d'un air étonné le vieux contrebandier grisonnant. Les seules manifestations d'humeur qu'il lui connaissait s'étaient limitées, jusque-là, à des froncements de sourcils. "Heu... Capitaine ? Ça va ?"

"*Ordanjer* !" hurla le capitaine, se tapant sauvagement les cuisses. "Vous avez pas encore compris ? Ha !"

Le *Dernière Course* pénétra dans le dock d'arrimage du vaisseau pirate et le *clang* sonore des crampons magnétiques ancrant le vaisseau retentirent dans le cockpit. Le capitaine se tordait encore de rire.

Selbo le regarda perplexe pendant encore un moment, puis comprit ce qui était si drôle. "Oh ! d'accord. J'ai pigé. *Ordanjer*. Hors danger. Nous sommes hors danger." Le navigateur grimaca lui aussi. "Au moins ces pirates ont le sens de l'humour."

Le vaisseau thalassien le plus célèbre est l'*Ordanjer*, un vieux croiseur de bataille type *Kaloth*, mais qui a été tellement surarmé et perfectionné qu'il fait d'une frégate *Nebulon-B* son petit déjeuner et qu'il peut faire passer un mauvais quart d'heure à un destroyer stellaire classe *Victoire*.

Il dispose aussi d'un excellent équipage (quoique avec un sens de l'humour plutôt tordu). Chaque fois qu'un vaisseau stellaire sort de l'hyperespace devant lui, l'*Ordanjer* envoie ses chasseurs et l'estropie ou alors utilise ses rayons tracteurs. Puis, les Thalassiens se lancent à l'abordage du vaisseau une fois que son équipage est suffisamment terrifié.

Esclavagistes Thalassiens. Toutes les statistiques sont à 2D, sauf : *Blaster 6D+2, Esquive 7D+2, Intimidation 5D, Armement de Vaisseau de Guerre 7D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D, Vigueur 3D+2*. Déplacement 10. Pistolet blaster (dommages 4D), couteau (dommages VIG+1D), épée (dommages VIG+2D), communicateur, collier d'esclave, trois paires de menottes, deux medpacs.

Pilotes pirates Thalassiens. Toutes les statistiques sont à 2D, sauf : *Mécanique 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Canons de Vaisseau 4D+2*. Déplacement 10. Pistolet blaster (dommages 4D), combinaison de vol, communicateur.

Chasseurs stellaires Thalassiens. Chasseurs Z-95 modifiés. Chasseur Stellaire, *Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Canons de Vaisseau 4D+2*. Maniabilité 1D+2, vitesse spatiale 7, vitesse atmosphérique 400 ; 1 150 km/h, Coque 4D, Écrans 1D+2. Armes : 2 blasters triples (ordinateur de visée 1D, portées spatiales : 1-5/10/17, dommages 4D), missiles à concussion (ordinateur de visée 1D, portées spatiales : 1/3/7, dommages 7D).

Dharus

Dharus est un corsaire renommé qui avait l'habitude d'opérer le long du Couloir des Loisirs, un axe commercial et touristique entre Coruscant et Ebiwaan (au centre de l'espace impérial). Agir dans une zone si intensément patrouillée par des vaisseaux impériaux demandait une grande dose d'audace et d'ingénuité, ainsi que des compétences de combat hors pair, des contacts et une sacrée part de chance. En fait, il s'en fallut de peu pour qu'une chasseresse de primes du nom de Zardra ne mette fin à sa carrière, il y a quelques années, le jour où Dharus et son équipage la trouvèrent en train de les attendre à bord d'un paquebot classe *Jesoni* qu'ils avaient pris en abordage, le *Ménestrel Culroon*.

Zardra reçut une rançon de 40 000 crédits pour sa capture, mais visiblement les Impériaux ne le gardèrent pas suffisamment longtemps pour qu'il passe en jugement car, récemment, un *autre* corsaire, avec un *modus operandi*, des expressions et des manières étrangement similaires, a commencé à opérer dans les secteurs de Sarin et de Parmel.

Dharus est un corsaire rebelle qui attaque les vaisseaux impériaux pour le profit qu'il peut en tirer tout en reversant une part à l'Alliance. Tant qu'il opérait dans le Couloir des Loisirs, l'Alliance lui fournissait les renseignements nécessaires pour qu'il puisse choisir et attaquer ses proies. Il semblait être *toujours* au courant des pièges impériaux et parvenait donc à les éviter systématiquement. De plus, il avait le don de ne sélectionner que les prisonniers les plus précieux pour l'Alliance Rebelle (de même que quelques habitants du Noyau qui voulaient la rejoindre). Il représentait donc une source d'ennuis pour l'Empire.

Malheureusement, en se faisant facilement passer pour une inoffensive noble impériale, Zardra, une chasseresse de primes indépendante, échappa à la

vigilance de l'Alliance et réussit à capturer Dharus. Heureusement (pour lui), les Impériaux n'avaient pas prévu que les Rebelles monteraient une opération secrète pour les priver d'un de leurs meilleurs outils de propagande. Ainsi, Dharus reprit ses activités six mois après sa capture.

Dharus est un humanoïde d'une espèce inconnue. Il a une peau brun-orangé et des yeux rouges. Grand, athlétique, en parfaite condition physique, il porte toujours des tuniques brillantes et multicolores ainsi qu'un pantalon noir et des bottes courtes. Ses longs cheveux châtain sont toujours ramassés dans ce qu'il appelle une "tresse cérémonielle" et il ne quitte jamais ses armes.

Depuis sa capture, Dharus ne porte pas l'Empire dans son cœur. Il a loué ses services à l'Alliance Rebelle, prenant un grand plaisir à tirer sur les vaisseaux impériaux et à brocarder ses victimes "Holà, Canailles scélérates impériales ! Préparez-vous à être abordées !". Turbulent, jovial et tonitruant, Dharus est un amoureux des émotions fortes.

■ Dharus

Type : Chef Pirate

DEXTÉRITÉ 3D+1

Arme Blanche 6D, Blaster : Pistolet Blaster 8D+1, Esquive 7D, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 7D+1

SAVOIR 4D

Évaluation 7D+1, Illégalité 3D, Intimidation 6D+2, Races Extraterrestres 6D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 3D+2

Armement de Vaisseau de Guerre 6D+2, Astrogation 6D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 7D+2, Senseurs 7D

PERCEPTION 3D

Commandement 8D, Escroquerie 6D+2, Jeu 6D, Marchandage 3D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 6D+1

TECHNIQUE 2D+2

Points de Force : 2

Points de Personnage : 18

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, bloc de données, 2 med-pacs, pistolet blaster lourd Calban Modèle X (dommages : 5D+1), mini-blaster (3D+2), vibro-lame (dommages VIG+1D)



demandent donc une maintenance quasi constante. Dharus est en train d'essayer de développer des hyper-traîneaux qui permettent à ses *Corsaires* d'accomplir des sauts hyperspatiaux de manière fiable.

Le *Lancier Rouge* et la *Reine Bleue* opèrent souvent en groupe. Ils ont été récemment aperçus dans le secteur de Quence, près d'Elshandruu Pica. Le vaisseau amiral de Dharus est le *Vengeance Noire*, un vaisseau de bataille corellien.

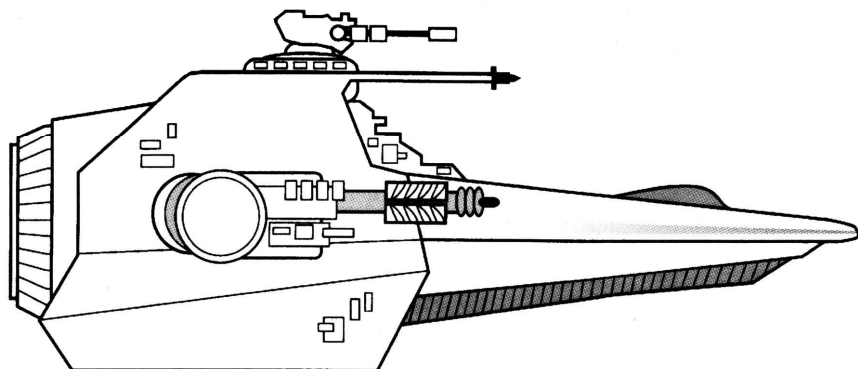
La tactique d'attaque généralement employée est la suivante : le *Lancier Rouge* et la *Reine Bleue* attendent en embuscade au point d'arrivée du saut hyperspatial de leurs victimes et leur intimement l'ordre de se délester de leur cargaison. S'ils refusent d'obtempérer, ils sont attaqués et mis hors de combat avec le canon à ions, puis pris en abordage par les membres d'équipage du *Vengeance Noire*.

Le Lancier Rouge et la Reine Bleue

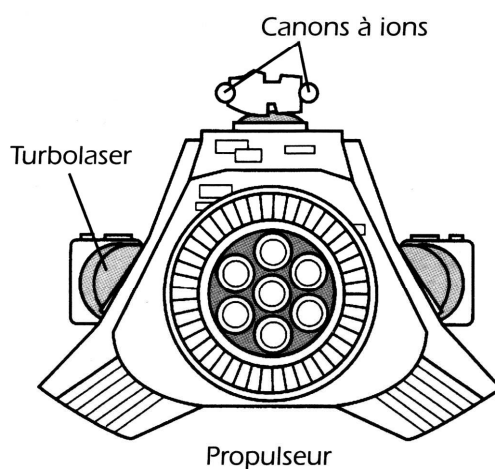
Ces deux vaisseaux appartiennent aux pirates de Dharus. Ce sont des croiseurs triplaces classe *Corsaire* qui ont subi d'importantes modifications. Ils sont plus grands que les ailes-B mais plus petits que les vedettes Skipray. La capacité de leur soute a été sévèrement réduite par l'ajout de deux turbolasers d'échelle vaisseau de guerre et de groupes générateurs. Ceci les rend lents et difficiles à piloter. Les quartiers d'équipage sont inconfortables et étriqués. Le navordinateur est aussi sujet à des pannes régulières, visiblement en raison d'un mauvais blindage contre les ondes de résonance produites par le puissant armement embarqué. Ces vaisseaux

Le Lancier Rouge et la Reine Bleue

VUE DE TRIBORD



VUE ARRIÈRE



■ Les Corsaires de Dharus

Engin : Croiseur SoroSuub classe *Corsaire* modifié
Type : Chasseur stellaire d'assaut lourd
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 18 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Corsaire
Équipage : 2, 1 canonnier
Compétence de l'équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 6D+2, Astrogation 6D, Écrans de Chasseur Stellaire 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Senseurs 5D
Passagers : 0
Capacité de la soute : 15 kilogrammes
Autonomie : 2 jours
Coût : 275 000 crédits
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x 3
Navordinateur : Limité à trois sauts
Maniabilité : 1D
Vitesse spatiale : 8
Coque : 4D+2
Écrans : 1D

Senseurs :

Passif : 20/0D
Détection : 40/1D
Recherche : 60/2D
Focalisation : 3/3D

Armes :

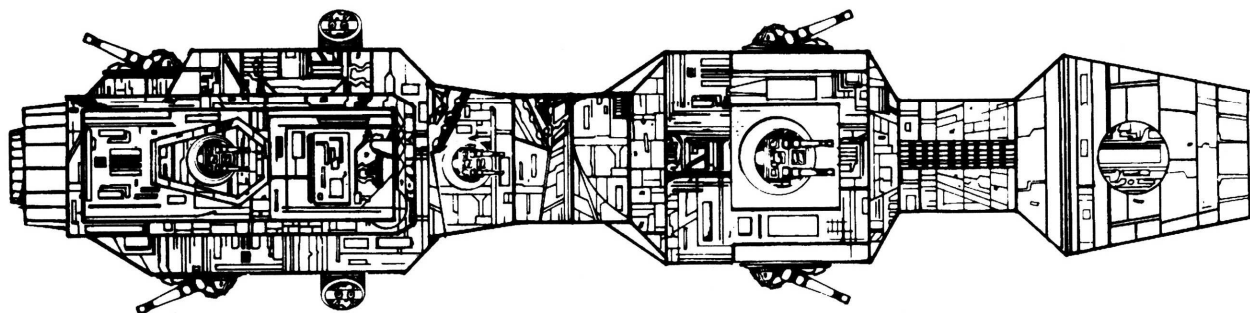
2 Batteries Turbolasers (asservies)

Arc de Tir : avant
Échelle : Vaisseau de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 1D+2
Portées Spatiales : 3-15/35/50
Dommages : 5D

2 Canons à ions

Arc de Tir : Tourelle
Servants : manœuvrés par copilote
Échelle : Vaisseau de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 2D+2
Portées Spatiales : 1-10/25/30
Dommages : 3D

Le Vengeance Noire



■ Le Vengeance Noire

Engin : Vaisseau de combat fabriquée par la Corporation Technique Corellienne

Type : Vaisseau de combat anti-chasseur de moyen tonnage modifié

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 120 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Vaisseau de Combat Corellien

Équipage : 45, canonniers : 46, minimum : 8/+10

Compétence de l'équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 5D+2, Astrogation 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+2, Senseurs 4D

Capacité de la soute : 300 tonnes métriques

Autonomie : 5 mois

Coût : Non disponible

Multiplificateur d'hyperpropulsion : x 1,5

Hyperpropulseur de secours : x 8

Navordinateur : Oui

Maniabilité : 2D+2

Vitesse spatiale : 7

Vitesse atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h

Coque : 4D+2

Écrans : 3D

Senseurs :

Passif : 40/1D

Détection : 80/1D+2

Recherche : 100/2D+2

Focalisation : 4/3D+1

Armes :

8 Batteries Turbolasers Bitubes

Arc de Tir : 2 avant, 3 gauche, 3 droit

Servants : 2

Échelle : Armement de Vaisseau de Guerre

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 600 m-3 km/7 km/15 km

Dommages : 4D+2

6 Canons Lasers Quadruples

Arc de Tir : 3 gauche, 3 droit

Servants : 3

Échelle : Chasseur Stellaire

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-5/10/17

Portées Atmosphériques : 100-500 m/1 km/1,7 km

Dommages : 5D

4 Tubes de Missiles Perforants

Arc de Tir : 2 avant, 2 arrière

Servants : 3

Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 2-12/30/60

Portées Atmosphériques : 200 m-1,2 km/3 km/6 km

Dommages : 9D

Description : Le *Vengeance Noire* est le nouveau vaisseau amiral de Dharus et ce bâtiment corellien rime avec affaires. Le *Vengeance* n'a pas seulement affronté des hordes de chasseurs TIE, il a aussi déjà défait un Galion Stellaire impérial. Les compétences de commandement de Dharus ont transformé l'équipage de ce vaisseau en une unité de combat efficace, performante, unie et parfaitement rodée aux manœuvres de groupe sous le feu ennemi. Dharus est en train de forger une nouvelle légende pirate dans les Territoires de la Bordure Extérieure.

Chapitre neuf

Gangs de fonceurs

Les fonceurs figurent certainement parmi les véhicules les plus dangereux accessibles aux civils. Un bon pilote de fonceur doit avoir de l'audace, des réflexes incroyables et une absence presque totale de peur de la mort. Dans les dernières années, les régions reculées ont vu naître des gangs de fonceurs qui sont maintenant comparés aux pirates les plus terrifiants. Même si tous ces gangs ne se ressemblent pas, *la plupart* se caractérisent par un mépris total de la vie (y compris de la leur), de la propriété privée et de la loi. Ils prennent ce qu'ils veulent quand ils veulent et sont responsables de la mort d'innombrables civils.

Les Crânes

Le gang de fonceurs connu sous le nom de Crânes a été fondé par un délinquant des rues, un adolescent pervers âgé de dix-sept ans, appelé Jeng

Seth. Il s'était lassé de vider les poches des passants et d'effrayer des commerçants tout en les rackettant en échange de protection sur Stend VI. Deux mots suffisent à résumer sa personnalité : psychopathe et asocial. En grandissant dans les bas-fonds d'un monde pratiquement sans loi ni ordre, il développa une passion immodérée pour la vitesse et le danger. Quand il se "procura" un fonceur appartenant à un trafiquant local, il eut un coup de foudre instantané pour ce véhicule et, depuis, il n'a cessé de perfectionner ses talents de pilote.

En rassemblant un groupe de petits camarades de quartier, il forma les Crânes. À l'heure actuelle, six ans plus tard, les Crânes se sont implantés dans la nébuleuse de la Griffes. Ils se sont indifféremment confrontés avec les milices locales, la police, les agences chargées du maintien de



l'ordre, les Impériaux et les Rebelles. Ils ont déjà été pourchassés par des chasseurs de primes et sont généralement craints et haïs par tous ceux qui les rencontrent. Jeng Seth a été le sujet de plusieurs biographies et holo-séries, sans son accord. Il a fini par prendre goût à cette réputation sanguinaire que lui ont fait les médias au fil des ans. Et il est vrai que Jeng Seth est maintenant un homme heureux car il ne s'ennuie plus.

Les Crânes sont certainement un des gangs de fonceurs que la galaxie craint le plus, et à juste titre : ils semblent se complaire dans des actes de violence totalement gratuite et le fait que leurs victimes puissent ou non se défendre les laisse totalement indifférents. Leur comportement social se résume simplement par ceci : ou vous sortez de notre chemin ou on vous passe dessus. Pour un Crâne, un fonceur c'est d'abord une arme, secondairement un véhicule.

Le but principal des Crânes est de piller le maximum de richesses, de terroriser des innocents tout en s'amusant le plus possible. Ils trouvent toujours, on ne sait comment, le moyen de se faire transporter d'une planète à une autre, si bien que les Impériaux ont beaucoup de mal à suivre leurs traces et à les neutraliser. (Il va s'en dire que ce n'est pas non plus une tâche prioritaire pour l'Empire).

Une méthode d'agression couramment utilisée par ce gang consiste à précipiter un fonceur armuré sur une foule dense, puis à dépouiller les morts et les blessés de leurs biens. Une autre technique consiste à fixer entre deux fonceurs des objets lourds comme des barres d'acier ou des piliers de béton pour les lancer sur leur cible. Deux autres procédés sont aussi à leur goût : traverser une zone tout en l'arrosant de décharges de blasters ou, encore plus simple, placer un fonceur en vol stationnaire au-dessus d'une foule innocente et tirer dessus comme dans un jeu d'arcade. Les Crânes attaquent sans prévenir et sans provocation et la vitesse fulgurante de leurs agressions laisse peu ou aucun temps de réaction à leurs victimes.

Depuis que l'Empire a introduit les traîneaux-répulseurs, les Crânes doivent faire preuve de plus d'intelligence et de précautions dans leurs attaques. Ils ont suivi avec attention le déploiement des nouveaux traîneaux, plus rapides, et si les soldats impériaux sont en nombre réduits, ils leur tendent des embuscades. Ce qui a engendré encore plus de défaites embarrassantes pour l'Empire.

D'autre part, quand les forces impériales sont suffisamment conséquentes pour les neutraliser, le gang est heureux d'accomplir une retraite stratégique en se dirigeant vers une zone suffisamment peuplée. Dans ces endroits, les Crânes utilisent les "fourmis" (civils) comme boucliers et profitent ainsi de la répugnance des troupes de l'Empire à causer encore plus de pertes civiles et de dommages aux biens des particuliers. Les Crânes n'ont évidemment pas ce genre de scrupules. Une fois qu'ils ont semé suffisamment de désordre et de destruction, ils exploitent la manœuvrabilité supérieure de leurs montures pour s'évanouir dans les

Jeng Seth

Type : Chef de Gang de Fonceurs

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 6D, Blaster 5D, Blaster : Pistolet Blaster 6D+2, Esquive 6D, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 6D+1, Pickpocket 6D+1

SAVOIR 2D+1

Intimidation 6D+1, Volonté 6D

MÉCANIQUE 4D

Pilotage de Fonceur 8D

PERCEPTION 3D

Commander 7D, Escroquerie 7D, Jeu 5D+2

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D+2

TECHNIQUE 3D

Réparation de Répulseurs 7D, Sécurité 6D

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 14

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, pistolet blaster lourd (dommages : 5D+1), vibro-lame (dommages : VIG+3D), blouson renforcé (+1 énergie, +1D physique), fonceur de course

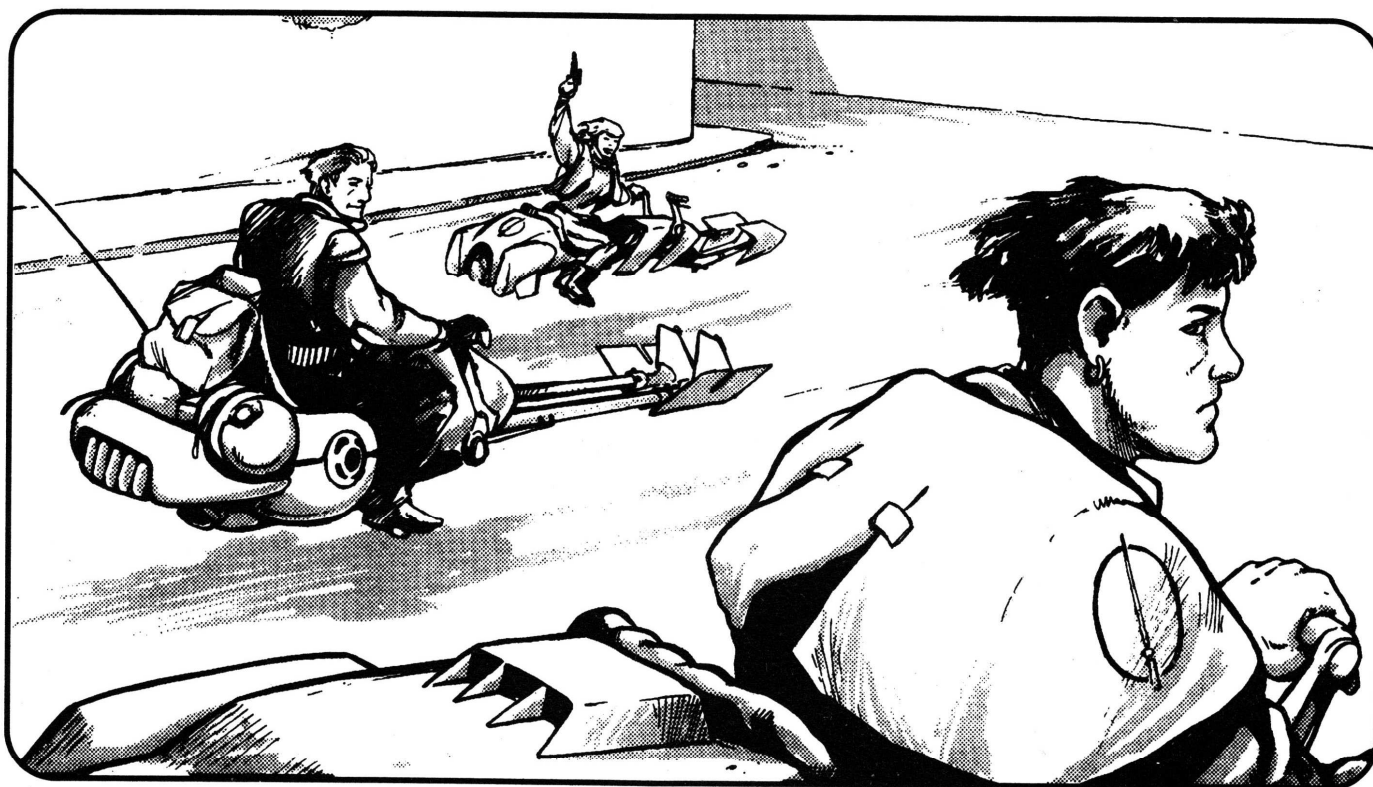
Description : Jeng Seth n'a pas beaucoup changé depuis l'époque où il a fondé le gang des Crânes. Il est de taille moyenne mais très musclé. Il porte habituellement des bottes et un pantalon noir, une tunique bleue et un blouson de pilote orné de l'insigne des Crânes sur l'épaule gauche. Il est suffisant et arrogant, ne vivant que pour terrifier tous ceux qui croisent son chemin. Quand il ne maîtrise pas les événements, il devient furieux et violent. Il a d'effrayantes pulsions sanguinaires ("Allons saigner ces fourmis abruties !").

petites rues et laisser les Impériaux chasser des fantômes.

Dans la zone d'influence des Crânes, au sein de la Nébuleuse de la Griffe, le moral des troupes impériales qui ont dû faire face à leurs défis insolents répétés est au plus bas. Ces défaites de l'Empire ne peuvent cependant pas être attribuées aux équipages des traîneaux-répulseurs. Le fait est que si les Crânes étaient une unité militaire, ils seraient l'équivalent d'une unité mécanisée d'élite. Ce facteur, ajouté à la qualité de leurs fonceurs gonflés, fait que même les meilleurs pilotes de traîneaux-répulseurs ont peu de chances de remporter des victoires significatives contre eux. Il est nécessaire de recourir à une stratégie radicalement différente pour neutraliser ce gang et l'Empire travaille dur pour en mettre une au point. L'Alliance fait de même : ce gang est une menace et le faire disparaître serait un bienfait public.

Les Crânes. Toutes les compétences sont à 2D sauf : *Dextérité 3D, Blaster 6D, Pilotage de Fonceur 7D+2, Illégalité 6D+2*. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages : 4D), blouson renforcé (+1 énergie, +1D physique).

Fonceurs des Crânes. Fonceur de course Mobquet Nebulon-Q modifié, speeder, manœuvrabilité 4D+1, mouvement 260 ; 750 km/h, carrosserie 1D,



marge d'altitude : sol-50 mètres. Armes : un canon blaster léger (ordinateur de visée 1D, 3-50/100/200, dommages : 4D+1).

Les Chevaliers

Les Chevaliers se sont constitués d'une façon très similaire à celle des Crânes, leurs ennemis jurés "traditionnels". Finegan Flint était un jeune mécanicien de fonceur âgé de vingt ans, idéaliste et rêveur, qui vivait sur Stend VI. Il était fasciné par les livres et les holos qui dépeignaient les vies et les prouesses fictives et historiques des Chevaliers Jedi de la Vieille République. Quand les Crânes se rendirent célèbres dans les médias locaux en terrorisant les habitants Stend VI et quand les forces militaires de la planète ne montrèrent qu'un mépris indifférent pour la sécurité des citoyens qu'ils étaient censés protéger, Finegan Flint réussit à convaincre ses amis de former une bande afin d'arrêter les Crânes.

Il déclencha une longue vendetta entre les deux gangs, le jour où, lui et ses amis sommèrent un des Crânes de se rendre à la police locale ou, sinon, d'en subir les conséquences. Cette escarmouche dégénéra rapidement en une véritable guerre des gangs. Les Chevaliers se consacrèrent à suivre les idéaux des Jedi, c'est-à-dire à protéger les innocents et les faibles des corrompus et des forts. Malheureusement pour les Chevaliers, ces préceptes "honorables" en firent des cibles beaucoup plus faciles pour les traîneaux-répulseurs des forces impériales. De plus, les Crânes sont généralement plus habiles et sont certainement beaucoup plus impitoyables que leurs ennemis.

Ces facteurs ont entraîné un long déclin du groupe dont les effectifs baissent peu à peu. Les meilleurs cavaliers du gang sont tellement compétents qu'ils peuvent se permettre d'agir selon le code idéaliste qu'ils défendent. Mais les interférences extérieures épuisent peu à peu les forces des Chevaliers et en continuant sur cette pente, ce gang sera un jour réduit à une douzaine de cavaliers qui, malgré leur talent incroyable, ne pourront plus faire grand-chose.

Voyant le déclin rapide du gang, l'antenne locale de l'Alliance envisage de recruter les Chevaliers au sein de la Rébellion afin de former une compagnie d'éclaireurs motorisée. Ceci demandera des négociations délicates des deux côtés. Mais il faudra auparavant trouver celui qui prendra les premiers contacts avec le gang afin que l'Alliance puisse juger de la faisabilité de la chose. En tout cas, qu'on leur donne une cause pour laquelle il vaille la peine de se battre, et les Chevaliers pourraient alors accomplir les nobles idéaux de leur fondateur.

Les Chevaliers. Toutes les compétences sont à 2D sauf : *Dextérité* 4D, *Blaster* 5D+2, *Pilotage de Fonceur* 6D+2, *Illégalité* 6D+2. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages : 4D), blouson renforcé (+1 énergie, +1D physique).

Fonceurs des Chevaliers. Fonceur Faucon modifié, speeder, manœuvrabilité 4D, mouvement 225 ; 650 km/h, carrosserie 1D, marge d'altitude : sol-50 mètres. Armes : un canon blaster léger (ordinateur de visée 1D, 3-75/150/250, dommages : 5D+1).

■ Finegan Flint

Type : Fondateur des Chevaliers

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 6D, Blaster 5D+1, Esquive 5D+2, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 6D, Pistolet blaster 6D+1

SAVOIR 2D+1

Cultures : Chevaliers Jedi 8D, Volonté 6D+2

MÉCANIQUE 4D

Pilotage de Fonceur 7D+2

PERCEPTION 3D

Commander 7D, Persuasion 7D

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D

TECHNIQUE 3D

Réparation de Répulseurs 7D, Sécurité 6D

Points de Force : 2

Points de Personnage : 11

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (dommages : 5D+1), blouson renforcé (+1 énergie, +1D physique)

Description : Finegan Flint est un homme grand et décharné. Il ressemble plus à un philosophe universitaire qu'à un chef de gang de fonceurs. Il porte toujours sa tenue de vol aux armes des Chevaliers. Il a des cheveux noirs coupés court et une barbe couronnée par de belles bacchantes. Il est toujours calme et poli mais, en combat, il se comporte comme un possédé. Il s'est donné pour mission d'arrêter les Crânes et il s'est totalement investi dans cette tâche. ("Nous devons arrêter ces... *scélérats*. Et nous devons les arrêter avant que quelqu'un ne soit blessé.")

Les Renifleurs de Sang

Baptisés ainsi d'après un dangereux prédateur, le gang de fonceurs des Renifleurs de Sang hante les mondes isolés du secteur de Quence depuis presque dix ans. Personne ne connaît son histoire et ses origines. Les Renifleurs de Sang sont simplement apparus par un beau matin à la lisière d'une petite communauté agricole de Xiunsrus I. L'un d'eux demanda aux habitants que 10 000 crédits leur soient versés au plus tard en fin d'après-midi. Quand le village refusa, ils le détruisirent.

Depuis cet événement, le gang s'est déplacé de monde en monde, à la recherche de communautés isolées, coupant leurs communications avec l'extérieur puis les mettant à sac. Il semblerait que les Renifleurs de Sang mènent une enquête détaillée sur leur proie, s'assurant de la faiblesse des forces de l'ordre et de la distance des éventuels renforts.

Les Renifleurs de Sang sont reconnaissables à la couleur rouge vif de leurs fonceurs et de leurs blousons. On estime que ce gang est composé de plus de 100 cavaliers suivis d'un cortège d'équipages de maintenance, de groupies, de favorites et de suiveurs qui semblent se complaire dans ce style de vie hors-la-loi et méprisable.

Les Renifleurs de Sang. Toutes les compétences sont de 2D sauf : *Blaster 4D+2, Blaster de Véhicule 5D, Pilotage de Fonceur 5D+2, Vigueur 3D*. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages : 4D), blouson (+2 énergie, +1D physique), casque (+2 énergie, +1D+2 physique).

Fonceurs des Renifleurs de Sang. Fonceur Kuat modifié, speeder, manœuvrabilité 4D, mouvement 260 ; 750 km/h, carrosserie 1D+1, marge d'altitude : sol-50 mètres. Armes : un canon blaster (ordinateur de visée 1D+2, 3-50/100/200, dommages : 4D).

Chapitre dix

La Force

Entraînement au sabre-laser

"Il est vrai que le Jedi doit utiliser son pouvoir pour la défense, jamais pour l'attaque, mais il est également vrai que le Jedi doit, en toutes circonstances, se préparer avec une grande vigilance, car seule la Force connaît le moment où il doit affronter sa plus grande bataille."

- Extrait du *Livre d'entraînement à la technique du sabre-laser*, Maître Jedi Vo'ren Faalo.
Éditions Novacron, 162.S*D/3/r^6.56.
Tous formats maintenant bannis.

Les Jedi sont réputés pour leur talent au maniement de l'arme individuelle la plus élégante de toutes : le sabre-laser Jedi.

S'il ne fait aucun doute que, dans des mains expertes, cette arme est terriblement mortelle, il est vrai aussi que l'entraînement requis pour arriver à

un quelconque degré de compétence avec celle-ci est absolument formidable. Le vrai savoir-faire vient non seulement du développement des réflexes, mais aussi de l'entraînement de l'esprit. Trop souvent, les jeunes Jedi ont des compétences physiques hors du commun mais manquent de capacité à se concentrer et à détendre leur esprit.

Comme d'autres Maîtres avant lui, le Maître Jedi Vo'ren Faalo développa sa méthode d'apprentissage du sabre-laser à l'intention des jeunes apprentis. Quelques Maîtres ont étudié ses techniques d'entraînement (qu'il a appelées "cadences") et les ont adoptées comme partie de leur enseignement pour leurs propres élèves. Les descriptions suivantes des cadences du Jedi Faalo sont extraites du septième volume de son recueil consacré à la technique du sabre-laser.



Matériel nécessaire

Les cadences de Faalo exigent un matériel spécifique. Des roulements à billes d'acier d'un diamètre d'un millimètre maximum sont recommandées pour ces exercices. 500 grammes de ces billes représentent à peine moins de 100 000 d'entre elles et ne coûtent pas plus que 3 à 5 crédits. Les chandelles peuvent être produites par n'importe quel auto-chef.

Dans certains mondes où les roulements à billes, les auto-chefs et les cierges de cire ne sont pas des choses courantes, cet exercice est réalisé avec des chandelles éteintes. Le but de l'exercice consiste à allumer chaque bougie en faisant toucher la mèche par le sabre-laser. Cet éducatif semble apparemment plus facile que la technique traditionnelle mais, en vérité, dans ces mondes de faible technologie la taille des bougies n'est pas régulière, et pour réussir le Jedi doit intégrer ce paramètre important. Ceci compense en fait la facilité qu'il y a de toucher une mèche plus large. Quelques Maîtres préfèrent cette variante moins technologique de l'exercice pour son élégance et son plaisir esthétique.

Première cadence

Durée : 1 heure.

Préparation : Sortez une fournée de 19 cylindres de cire de 5 millimètres de diamètre et de 10 centimètres de haut à l'aide d'un auto-chef. Procurez-vous aussi 190 roulements à billes de préférence en acier.

Cadence : Commencez par placer un des cylindres debout, droit devant vous, à une distance de un à un mètre et demi (de façon à ce que vous puissiez l'atteindre avec juste la pointe de votre sabre-laser) et placez une des billes sur le cylindre. Puis, en position de repos, dégainez votre sabre, allumez-le et frappez le roulement à billes. Votre cible doit s'évaporer sans endommager le cylindre de cire. Ceci demande que la précision du coup soit inférieure à un millimètre.

Au début de cette cadence, il est tolérable que le cylindre présente quelques légères éraflures. Si, cependant, le cylindre est physiquement déformé (par le *toucher*; rappelez-vous du Guide de la Perception), alors vous avez commis une erreur et vous devez recommencer l'exercice depuis le début.

Une fois que vous avez réussi avec succès à toucher un roulement à billes, placez deux cylindres de cire debout, devant vous, *à la main*, avec un angle de 10 degrés d'écart entre eux. Les premières fois que vous accomplissez cette manœuvre, vérifiez la précision de votre placement avec un rapporteur ou un compas à faisceau. Une erreur supérieure à 2 degrés n'est pas tolérable.

Quand vous commencez à vous sentir à l'aise dans cet exercice, vous devez normalement être capable de placer les deux cylindres avec une marge d'erreur inférieure à un dixième de degré sans avoir besoin de vérifier. Parlez-en à votre tuteur si vous trouvez cet exercice trop ardu.

Une fois que vous avez réussi l'opération avec deux cylindres, essayez avec trois, à nouveau à 10 degrés d'espacement entre eux devant vous. Puis

essayez avec quatre, puis cinq et ainsi de suite jusqu'à arriver à couvrir un arc de cercle de 180 degrés avec dix neuf chandelles. Une fois que vous en aurez terminé avec les 19 cylindres, vous aurez certainement besoin de roulements à billes supplémentaires afin de pouvoir répéter l'exercice. Vous devez supprimer les roulements à billes selon un certain ordre : de gauche à droite ; de droite à gauche. Alternativement de gauche à droite en partant du centre ; Alternativement de droite à gauche en partant du centre et au hasard. Votre professeur peut vous suggérer d'autres combinaisons. Quand vous êtes enfin capable d'exécuter toutes les permutations possibles à deux mains, de la main gauche, de la main droite et les yeux bandés, alors vous pouvez passer à la seconde cadence.

Notes de jeu : Bien que cette cadence semble à première vue, avant tout une tâche physique, elle demande en fait le plus grand calme et la plus extrême discipline mentale. La difficulté nécessaire pour bien placer les cylindres pour la première cadence est Moyenne avec *Contrôle*, Facile avec *Sens* et Très Difficile avec *Dextérité* ou *Perception*. D'où l'avertissement de Vo'ren Faalo : "Parlez-en à votre tuteur si vous trouvez cet exercice trop ardu". Si le Jedi qui s'entraîne essaye d'utiliser ses attributs pour accomplir l'exercice, c'est qu'il n'a pas compris ce que l'on attend exactement de lui.

Réussir l'exercice initial, (un cylindre et un roulement à billes) demande un jet de compétence de *Sabre-Laser* de difficulté Héroïque, un jet Difficile de *Sabre-Laser* si utilisé avec un jet de *Contrôle* de difficulté Moyenne, ou un jet de *Sabre-Laser* de difficulté Moyenne si utilisé avec un jet de *Sens* de difficulté Moyenne. Chaque fois que le Jedi termine avec succès une des phases de la cadence, réduisez la difficulté d'un niveau (jusqu'au minimum Facile).

Chaque étape successive de la cadence a le même niveau de difficulté que la première avec des modificateurs basés sur le nombre des cylindres :

- +5 pour deux à dix cylindres ;
- +10 pour onze à dix-neuf cylindres.

Chaque fois qu'une des étapes de la cadence est exécutée avec succès, réduisez sa difficulté d'un niveau jusqu'au minimum de Facile.

Le Maître de Jeu peut aussi introduire des modificateurs de difficulté supplémentaires en fonction des variations, par exemple, +5 pour la main gauche ; +10 pour dégainer le sabre et main gauche ; +20 pour les yeux bandés, dégainer le sabre et main gauche.

On attend de l'étudiant qu'il apprenne à passer du temps à se préparer pour sa tâche et il doit réussir à garder son *Contrôle* tandis qu'il démontre son adresse au sabre.

Afin d'avancer vers la cadence suivante, tous les exercices doivent être accomplis l'un après l'autre en l'espace d'une heure au maximum. Cette cadence peut être simulée par deux ou trois jets de dés plutôt que de jeter les dés pour chaque roulement à billes.



Si l'étudiant a des Points du Côté Obscur, chaque point augmente la difficulté de l'exercice de +5. Ceci, parce que cette leçon demande beaucoup de calme intérieur et que le Côté Obscur détruit cette paix de l'esprit. Un Jedi astucieux peut utiliser cette cadence comme repère pour savoir à quel degré il est éventuellement affecté par le Côté Obscur.

Une fois que le Jedi a réussi l'intégralité de l'exercice, il est capable de le répéter sans erreur (et ceci même si les dés refusent de coopérer), à moins, qu'entre-temps, un modificateur supplémentaire (comme gagner 1 point du Côté Obscur) ne soit venu s'ajouter.

Deuxième cadence

Durée : 2 heures.

Préparation : La deuxième cadence demande 72 cylindres et 2 701 roulements à billes.

Cadence : Les cylindres doivent être placés à 5 degrés d'intervalle (à la place de 10). À la fin de la cadence, un arc de cercle de 360 degrés doit avoir été accompli. Il doit y avoir deux roulements à billes dans la position à 0 degré, afin que l'élève commence et termine à 0 degré.

Là où la première cadence permet de disposer de 18 secondes pour placer chaque cylindre et compléter le coup de sabre, la seconde cadence ne donne que trois secondes.

Cette cadence oblige le Jedi à être capable de frapper précisément tout autour de lui. En un premier temps, il est permis à l'élève de se retourner pour faire face au point qu'il doit frapper. Une fois que cet exercice est maîtrisé dans ces conditions, on attend de l'étudiant qu'il puisse frapper sans se

retourner vers la direction où il doit frapper. La Force doit guider son coup de sabre.

Notes de jeu : La seconde cadence demande un jet de *Contrôle* de difficulté Moyenne ou de *Sens* de difficulté Facile. Compléter chaque étape de la cadence demande un jet de *Sabre-Laser Héroïque* avec un jet de *Contrôle* Moyen ou un jet de *Sabre-Laser Difficile* avec un jet de *Sens* Moyen. Faites six jets de dés pour simuler la cadence tout entière. Leur réussite veut dire que le Jedi a terminé la seconde cadence.

Troisième cadence

Durée : 3 heures.

Préparation : La troisième cadence demande un total de 180 cylindres et 16 290 roulements à billes.

Cadence : Les cylindres sont placés à des intervalles de 2 degrés et il est nécessaire de détruire tous les cinquièmes roulements à billes posés sur les chandelles, puis tous les quatrièmes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste aucun. Cet exercice n'offre qu'un tiers de seconde de disponible entre chaque coup.

Notes de jeu : La troisième cadence demande un jet de *Sens* Difficile pour placer les cylindres. Compléter la cadence demande un jet de *Sabre-Laser Héroïque* et un jet Héroïque (avec un modificateur de +15) de *Contrôle* et un jet Difficile de *Sens* pour chaque heure de la cadence.

Quatrième cadence :

Durée : 4 heures.

Préparation : Cette cadence demande 360 cylindres. À ce stade, l'étudiant doit déjà savoir si son coup est suffisamment précis ou non : les

Les joueurs d'holo-échecs divoriens

"Ah oui, Hart Daele. Oui, je me souviens bien de Daele. Un homme charmant. Collet monté, bien sûr, mais charmant. Vous savez comment sont les mathématiciens. Imaginez un *Jedi* mathématicien. Collet monté n'est pas le mot.

"À ce moment, je vivais sur Damualer Triac avec ma seconde femme, Hannah, et il était installé dans la province de Samarine à sept kilos parsecs de là. Nous étions engagés dans une partie marathon de holo-échecs divoriens. Vous connaissez le jeu, n'est-ce pas ? Chaque joueur contrôle quinze armées holographiques sur un plateau multi-niveaux et le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'Empereur. Ce petit abaque sur pattes avait, à la fin, deux parties d'avance.

"En tout cas, il nous a fallu à chacun un peu de temps avant de connaître le style de jeu de l'autre, quelque chose comme cinq ans, mais après, chaque fois qu'il pensait que je n'étais pas concentré, il se servait d'un ordinateur pour jouer son coup. Je pouvais le deviner presque toujours. La qualité de son jeu baissait considérablement. C'était le but, évidemment : un stimulant pour m'inciter à mieux jouer. Eh oui. Il n'y avait pas beaucoup de personnes capables de se mesurer à Daele aux holo-échecs divoriens... Il m'a fait bosser très dur.

"Où en étais-je ? Ah. À cette époque, il y avait une très belle forêt à deux kilomètres au sud de ma maison et je m'y promenais régulièrement. Et chaque fois que je passais devant ce chêne millénaire frappé par la foudre, j'entendais cette voix éthérée venue de nulle part qui disait "Lancier en second plan de la Reine 4". Il utilisait le vieux système de notation et toujours je m'arrêtais et je disais en levant le doigt "j'en prendrai note" avant de continuer mon chemin. Nous avons poursuivi ce rituel

pendant pratiquement quarante ans...

"Non, ce n'est pas vrai que les Jedi ne peuvent voir qu'à travers des distances stellaires. Daele et moi, nous avons joué trente parties d'échecs comme cela et cela demande de la télépathie projetée... Toutes nos limites viennent de nous-mêmes. On a économisé une fortune en communication.

"J'avais l'habitude de répondre à son coup juste avant qu'il se mette à table. Son jeu d'échecs était dans ses quartiers privés - un beau jeu en cristal - et il pouvait donc y enregistrer le mouvement dès que je lui répondais.

"La peinture ? Oh, c'est simplement mon petit hobby. J'ai toujours aimé les échecs et j'apprécie la peinture holographique. J'ai fait plusieurs jeux d'échecs différents, chacun avec des caractéristiques propres. Celui-là était un vrai défi car les pièces étaient très réfléchissantes et avec des formes très bizarres, ce qui fait que la planète derrière s'y réfléchissait à des endroits étranges. Oh non, il est trop froid pour le mettre dans le séjour, mais il est bien ici. Ma femme ne l'aime pas car elle dit qu'elle reste des heures en train de le regarder sans comprendre pourquoi et y trouver un sens. Il a tendance à mettre les gens... mal à l'aise. Eh bien, c'est vraiment une position d'échec, mais l'illusion la rend difficile à déchiffrer. Je le donnerai un jour, quand je trouverai quelqu'un à qui il conviendra.

"Mais assez parlé des holo-échecs divoriens. Prenez un peu plus de liqueur d'épices et je vous parlerai du reste du clan..."

- Extrait de Interview de Haaran Balmor, Maître Jedi Héros de la République, Madeleine Aurin, Éditions Étoile de Sarlain. (tous formats maintenant interdits)

roulements à billes ne sont donc plus nécessaires. Cependant, les cylindres doivent être hauts de 10,1 centimètres avec un centre pointu.

Cadence : Les cylindres doivent être placés à 1 degré d'intervalle. Le sabre doit frapper en suivant des dessins correspondant à des séries d'équations mathématiques complexes. Ceci implique que, en plus du fait que le Jedi dispose à peine d'un cinquième de seconde pour frapper, il doit en même temps effectuer des calculs mentaux complexes sans se tromper et sans que cela ralentisse son coup.

Notes de jeu : La quatrième cadence demande un jet de *Sabre-Laser Héroïque*, un jet *Héroïque* (avec un modificateur de +25) de *Contrôle* et un jet *Héroïque* de *Sens*, tandis qu'effectuer les calculs mentaux complexes demande, soit un jet de *Savoir Difficile*, soit un jet de *Contrôle Difficile* supplémentaire. Jetez les dés une fois pour chaque dix minutes de la cadence. Beaucoup de Jedi travaillent encore sur cette cadence une fois qu'ils ont accompli leur entraînement.

Cinquième cadence

Durée : 3 heures.

Préparation : À ce stade, il est inutile d'utiliser bougies ou roulements à billes.

Cadence : Compléter cette cadence est le propre d'un Maître Jedi. Comme il sait où se trouvent exactement les cylindres, ils ne sont donc plus nécessaires.

Pendant les deux premières heures, le Jedi doit se concentrer afin de frapper aux bons endroits, avec un jet de *Sabre-Laser Héroïque* (avec un modificateur de +25), un jet *Héroïque* (avec un modificateur de +35) de *Contrôle* et un jet *Héroïque* (avec un modificateur de +25) de *Sens*, tandis qu'il exécute des calculs mentaux complexes (un jet de *Savoir Difficile* ou un jet de *Contrôle Difficile* supplémentaire). Jetez les dés pour chaque dix minutes d'exercice.

Lors du dernier tiers de la cadence, le Jedi doit utiliser son pouvoir de *Télékinésie* afin de faire léviter son sabre et d'effectuer les coups de sabre. Le Jedi doit se trouver au "centre" d'un cercle imaginaire de chandelles, ce qui fait que le sabre-laser doit manœuvrer autour de lui. Ceci demande un jet de *Contrôle Héroïque* et un autre de *Télékinésie* de difficulté *Héroïque* +60 (lancés toutes les dix minutes).

Le Mobile

Le Mobile est une méthode très ancienne et étonnamment subtile d'entraînement à la Force. Le but



de l'exercice est que l'élève utilise sa compétence *Combat au Sabre-Laser* afin de retourner l'attaque de la sphère sur celle-ci avec suffisamment de précision pour la désactiver (voir page 151 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*, édité par Jeux Descartes). La plupart des mobiles ont un microprocesseur incorporé qui les rend autonomes et possèdent une compétence qui va de 2D à 6D en *Paralyser* et/ou *Esquive*. Les décharges du mobile peuvent être réglées de façon à provoquer de 1D à 3D de dommages paralysants. La sphère peut être réglée de façon à avoir de 1D à 7D de *Vigueur* pour résister aux dommages. Des versions plus meurtrières des mobiles ont été employées en tant qu'assassins ou sentinelles.

Des astuces comme *Absorber/Dissiper l'Énergie* devraient être utilisés par le disciple afin qu'il puisse arriver à la fin de l'exercice. Le tuteur peut, cependant, interdire l'utilisation de ces astuces afin de développer des compétences spécifiques chez

l'élève, comme il peut aussi lui imposer des variantes (yeux bandés, sabre à deux mains ou main gauche ou dégainer que lorsque il est attaqué) afin de rendre l'exercice plus difficile.

Un des principaux problèmes soulevés par le Mobile est le suivant : que se passe-t-il si l'apprenti Jedi utilise sa compétence *Sens* afin de guider une attaque de sabre-laser directement contre la sphère elle-même ? Ceci implique d'utiliser la Force pour l'attaque, ce qui est une transgression qui devrait coûter à l'élève un point de Côté Obscur. Heureusement, comme il ne s'agit que d'un exercice, cette pénalité ne s'applique pas ici et la défaillance du disciple peut être rectifiée. Cependant, son maître peut aussi le réprimander sévèrement pour avoir violé l'esprit de cet exercice purement défensif.

La Bouteille d'oxygène

Le but de cet exercice est d'obtenir, en partant d'une bouteille vide munie d'un bouchon hermétique, une bouteille contenant uniquement de l'oxygène pur, et ce, uniquement à l'aide des compétences de la Force. C'est encore une autre façon de tester la discipline mentale et la concentration du Jedi, ainsi que son contrôle et sa vigilance sur ce qui échappe à la perception immédiate. La base de temps requise pour l'exercice est d'une journée. La tâche demande la connaissance du pouvoir *Télékinésie* et toutes les difficultés sont testées avec lui.

Première étape : vider la bouteille

Premièrement, la bouteille doit être entièrement vidée. Les Jedi ont une vision assez radicale de cette tâche : elle signifie arriver le plus proche possible du 100 % de vide. Créer 10 % de vide est une tâche Difficile (elle réduit la pression à l'intérieur de 1 à 0,9 atmosphère). Un vide de 90 % demande un jet Très Difficile. Un vide de 99 % demande un jet Héroïque et un vide de 99,9 % un jet Héroïque (modifié à +15) et ainsi de suite. Le pouvoir doit être maintenu ou la bouteille se remplira d'air à nouveau immédiatement.

À tout moment, un jet de 60 permet au Jedi de savoir combien de molécules restent dans la bouteille. Il en découle qu'un jet de *Sens* Très Difficile effectué par un Jedi ayant le pouvoir *Télékinésie* lui permet de savoir quel est le poids de quelque chose avec une marge d'erreur de 0,001 milligramme.

Deuxième étape : remplir la bouteille d'oxygène

C'est la partie vraiment difficile de l'exercice. Le Jedi doit maintenant permettre aux molécules d'oxygène (à l'exclusion des autres) de pénétrer dans la bouteille. Son jet de *Télékinésie* précédent doit être maintenu et il a besoin d'un jet Difficile de *Sens* pour identifier les molécules qu'il doit laisser entrer dans la bouteille ainsi qu'un jet Héroïque de *Télékinésie* afin de rendre sa barrière perméable aux molécules qu'il a sélectionnées.

Ce processus demande généralement 12 heures pour être accompli. Le Jedi peut l'accélérer en ajoutant +10 à chaque jet pour chaque heure gagnée.



Entraînement à la télékinésie

Durée : 1 heure.

Préparation : L'exercice demande une petite boule, de préférence en marbre et un hémisphère creux d'un rayon au moins vingt-cinq fois supérieur à celui de la boule plus petite.

Tâche : Placez l'hémisphère sur une surface plane avec la petite boule à l'intérieur. Ensuite, utilisez la Force de façon à bien ancrer sa position afin de l'empêcher de bouger. Après quoi, utilisez votre pouvoir *Télékinésie* pour exercer une force perpendiculaire entre la boule de marbre et l'hémisphère. Enfin, commencez à faire *rouler* la boule à l'intérieur du bol.

Le bol doit rester parfaitement statique malgré la force qui agit sur lui et la boule ne doit pas glisser. Si un de ces deux phénomènes se produit, cela veut dire que vous n'êtes pas en train de fournir la force nécessaire. Faites rouler la boule sur le bord du bol et faites-la tourner autour du rebord.

Reposez-vous.

Ensuite, faites rouler la boule de marbre à l'intérieur du bol jusqu'à son centre. Ne la laissez pas rouler selon sa propre impulsion ou dépasser ses marques. Une fois que vous pensez que la boule se trouve au centre de l'hémisphère, relâchez la prise que vous maintenez sur elle. Si elle bouge perceptiblement, c'est que votre placement n'était pas assez précis. Si le bol bouge, alors c'est que vous êtes en train d'appliquer trop de force.

Répétez l'opération 35 fois en faisant rouler à chaque fois la boule de marbre vers un point différent du rebord de l'hémisphère.

Entraînez-vous ensuite avec cette variante : Mettez le bol à l'envers sur le sol et placez la boule près

Les Pierres de Muntuur

On raconte, qu'un jour, on vit le Maître Jedi Ferleen Snee debout devant les Pierres de Muntuur, une expression distraite sur le visage, tandis que les pierres tournoyaient dans le ciel tout autour de lui, semblant sur le point d'écraser une barge à voile d'un couple de touristes. Ceux-ci étaient, soit paralysés par la peur, soit médusés par le spectacle, cela dépend des variantes de l'histoire et les Forces de l'Ordre Planétaires furent appelées pour arrêter Snee pour comportement dangereux.

Ce n'était pas une tâche qu'elles faisaient de gaieté de cœur, car Snee était réputé, à l'époque, pour être un irascible vieux misanthrope et quand, finalement, elles rassemblèrent assez de courage pour l'interpeller, il les chassa avec mauvaise humeur en leur disant "Allez-vous en ! Je suis juste en train de m'entraîner !".

La plus lourde des sept Pierres de Muntuur pèse plus de cinq tonnes. Cette histoire n'a jamais été vérifiée...

de lui. Faites rouler la boule vers le haut du bol jusqu'à ce qu'elle en atteigne le centre. Relâchez votre emprise momentanément, puis reprenez le contrôle avant que la boule ne bouge. La précision de votre placement est capitale, sinon vous n'aurez pas le temps de relâcher et reprendre votre contrôle avant que la boule ne se remette à bouger. Enfin, faites-la rouler vers un point du bord de l'hémisphère et recommencez l'opération 35 fois.

Une deuxième variante de cet exercice consiste à ancrer la position de la boule plutôt que celle du bol, puis à faire glisser le bol de telle façon que la friction produite entre les deux objets soit suffisante pour faire tourner la boule sur place. Une fois que la boule est libre, continuez à faire tourner le bol dans l'espace jusqu'à ce que son bord opposé

Test de calibrage

Corwin Shelvay se tenait au centre d'un laboratoire d'ingénierie inoccupé sur la base rebelle d'Ansarra. Il examina l'équipement flambant neuf, qui venait d'être livré il y a peine trois jours. Il avait l'air aussi coûteux que performant : c'était un modèle totalement équipé avec un analyseur d'échantillons d'atmosphère, muni d'une protection étanche autour du réceptacle à échantillons. Cet instrument était si récent que les cartons d'emballage se trouvaient encore sur l'établi où il avait été posé.

Shelvay regarda d'un air perplexe le chiffre qui s'inscrivait sur l'afficheur digital de l'instrument. Il se figea un moment puis plongea dans une profonde transe de méditation Jedi. Un instant après, le compteur digital de l'instrument commença à s'affoler.

Un technicien, au comportement étonnamment décontracté pour un Rebelle, traversa la pièce et Shelvay l'arrêta.

"Excusez-moi," dit Shelvay, le sensitif à la Force résident de la base. "Je déteste être un rabat-joie, mais cet appareil est en train de donner des mesures fausses."

Étonné, le technicien étudia l'affichage. "Je suis désolé Commandant, mais je ne vois pas d'écarts avec le calibrage standard."

Corwin Shelvay sourit et rétorqua calmement : "Ils sont de 0,1 à 0,3 % trop élevés".

"Qu'est-ce que vous racontez ? Nous l'avons calibré en utilisant l'unité de contrôle du fabricant lui-même !"

"Oui, c'est une des causes du problème. La masse d'un gramme ne vaut que 0,9999973 grammes et la masse du milligramme que 0,99822 milligrammes. Les autres standards sont faussés aussi."

Le technicien commençait à se sentir agacé. Il ne croyait pas beaucoup en la Force. "Vous me faites marcher" répondit-il.

"J'ai bien peur que non. Vous devriez vérifier l'unité de calibration à nouveau."

"Oui, bien sûr." *Ce n'est qu'un diagnostic de niveau dix et ça va me prendre au moins deux heures et évidemment je n'ai que ça à faire.*

Après un moment de réflexion le technicien répondit, "Eh, attendez une minute. Les échelles des circuits auraient dû déceler cette anomalie. Elles auraient dû nous dire que au moins une des masses était fausse. Je suis désolé Commandant, mais il est très improbable que cette unité se soit trompée. Je veux dire, nous nous servons de ce standard pour toute la base et nous avons déjà dû recalibrer toutes les autres échelles de la base."

Fronçant les sourcils, Corwin Shelvay répondit laconiquement, "vraiment ?".

Le technicien, heureux de s'être débarrassé de ce problème inopportun haussa les épaules en disant "il arrive parfois des choses étranges, Commandant".

"Vous êtes en train de me dire que des échelles qui ont parfaitement fonctionné pendant des années se sont subitement et significativement dérégées ?", demanda Shelvay.

"Ouais... êtes-vous en train de dire que les circuits de détection de toute la base sont, eux aussi, dérégés ?" *Et voilà c'est parti, tressaillit intérieurement le technicien. Il va dire que oui.*

"Oui, exactement" répondit le Jedi.

Le technicien commençait à en avoir assez. "Ah, vraiment ? Eh bien, ce truc c'est l'analyseur le plus précis de toute la base. Comment pouvez-vous déterminer des masses standard au dix milliardième de gramme près ?"

Essayant d'avoir un air innocent, Corwin Shelvay haussa les épaules "Eh bien, il y a des façons..."

"Comme ?" Le technicien continuait à nourrir des soupçons vis-à-vis de cet utilisateur de la Force et commençait à se souvenir des bruits qui couraient sur les talents de Corwin Shelvay.

"Vous n'êtes pas obligé de me croire sur parole, bien sûr. Pourquoi vous ne vérifiez pas par vous-même ?"

Le technicien se rappela une histoire que lui avait racontée un collègue à la cafétéria ce matin. Un truc au sujet de Shelvay purifiant tout l'air contenu dans une bouteille et sachant exactement au millième de gramme près ce qu'il y avait dedans. *Et moi qui croyais que j'allais enfin pouvoir me reposer !* "Je vérifie immédiatement Commandant", soupira-t-il.

touche la boule une fois encore. Continuez le mouvement jusqu'à ce que la boule se retrouve de nouveau au fond du bol. Relâchez votre contrôle. Si le bol bouge perceptiblement, c'est que vous êtes allé, soit trop loin, soit pas assez dans votre rotation. Si la boule a bougé, c'est que vous lui avez permis de dériver pendant l'exercice. Comme précédemment, répétez l'exercice 35 fois en changeant de sens de rotation à chaque fois.

Notes de jeu : Cette tâche requiert un jet de *télékinésie* Facile avec un modificateur de +15 en raison de la complexité et de la précision des manœuvres.

Deuxième entraînement à la télékinésie

Durée : 1 heure.

Préparation : L'exercice demande un certain nombre de boules de même taille. Des boules de billard sont idéales pour débiter.

Tâche : Le premier exercice consiste à empiler les boules les unes sur les autres le plus haut possible. Puis il faut former des arches, des structures

flottantes, des pyramides inversées, des systèmes orbitaux et ainsi de suite. Essayez d'assembler les boules avec le plus de variantes possibles, du sol vers le haut, du haut vers le bas, du centre vers l'extérieur et au hasard de façon à ce que vous soyez obligé de léviter et d'insérer les boules à travers des trous étroits.

Notes de jeu : Cette tâche exige le pouvoir de la Force *télékinésie*, avec des jets qui vont de Modéré à Héroïque. Des modificateurs supplémentaires peuvent être appliqués si nécessaire.

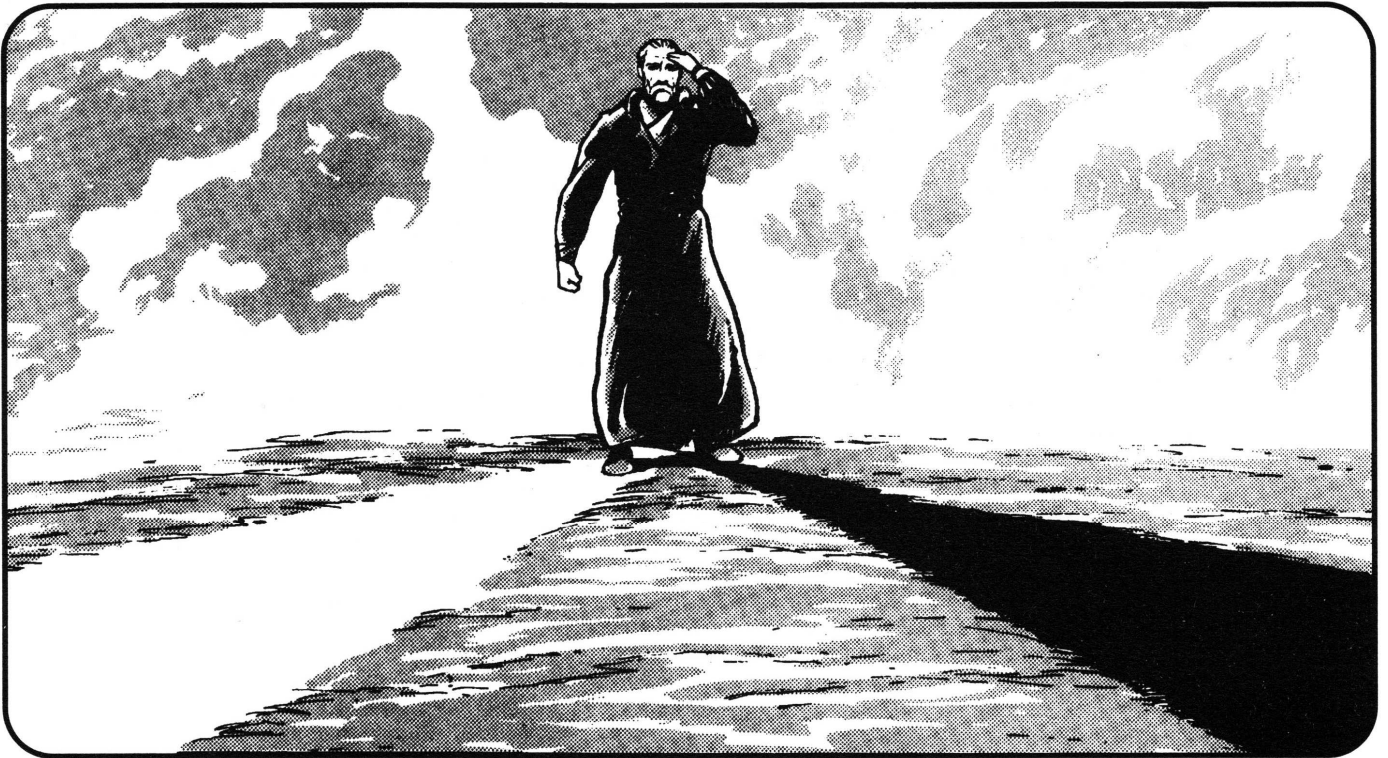
Nouveaux pouvoirs de la Force

Pouvoirs de Contrôle

Contrôle d'Astrogation Instinctif

Difficulté de Contrôle : Très difficile. Modifié par la difficulté de l'*astrogation*.

Temps requis : 1 minute.



Effet : *Contrôle d'Astrogation Instinctif* est beaucoup plus difficile que le pouvoir standard basé sur *Sens*, *Astrogation Instinctive*, car au lieu de se contenter de "sentir" les solutions correctes pour les équations hyperspatiales, le Jedi les calcule mentalement. Il est possible d'y arriver et c'est même un exercice pratiqué couramment, mais les solutions obtenues sont rarement utilisées car il est très facile de se tromper, même pour un Jedi.

La difficulté finale est modifiée en fonction de la difficulté de la tâche avec un navordinateur :

Difficulté de la tâche	Modificateur (ajouté à la difficulté)
Très facile	0
Facile	+5
Moyenne	+10
Difficile	+15
Très difficile	+20
Héroïque	+30

Si le total de *Contrôle* est un succès, il est nécessaire d'accomplir un jet d'*Astrogation* très facile pour entrer la bonne route dans le navordinateur. Si le Jedi rate le jet, il oublie un obstacle et envoie le vaisseau sur une route dangereuse. Dans ce cas, le jet d'*Astrogation* est automatiquement très difficile. Si le jet de *Contrôle* est un échec de 5 points ou plus, augmentez la difficulté à héroïque.

Ceci est une application très méconnue du pouvoir *Contrôle* qui permet au Jedi de calculer des routes d'*astrogation* sans utiliser le pouvoir plus connu *Astrogation Instinctive* basé sur *Sens*. *Contrôle d'Astrogation Instinctif* n'est guère plus qu'une curiosité, étudié par seulement quelques Jedi qui se

consacrent aux recherches théoriques, le plus connu de tous dont on se souviendra étant Hart Daele. En fait, Daele a écrit une thèse de doctorat sur ce sujet, prouvant qu'il est possible de résoudre des équations mathématiques de haut niveau ou, dans certaines circonstances, de donner une estimation de leur résultat en utilisant des techniques de méditation Jedi courantes.

Pouvoirs de Sens

Astrogation Instinctive

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la difficulté du voyage.

Pouvoir à connaître : *Sens Exacerbés*.

Effet : C'est le talent le plus usuel pour calculer des routes d'*astrogation* sans l'aide d'un navordinateur. Le Jedi utilise sa compétence *Sens* pour "sentir" à travers la myriade de routes possibles, la plus sûre.

La difficulté est modifiée par le degré de danger du chemin :

Difficulté de la tâche	Modificateur (ajouté à la difficulté)
Très facile	0
Facile	0
Moyenne	0
Difficile	+5
Très difficile	+10
Héroïque	+15

Si le Jedi réussit à tracer la bonne route, il n'a besoin que d'un jet facile d'*Astrogation* pour paramétrer le

parcours le plus sûr. S'il rate son jet, le jet d'*Astroga-tion* est automatiquement très difficile. Si le jet est raté de plus de 5 points, le niveau de difficulté est héroïque.

Sentir le Chemin

Difficulté de Sens : Moyenne.

Pouvoir à connaître : *Transe Cataleptique, Vide Spirituel.*

Ce pouvoir peut être maintenu.

Effet : Ce pouvoir renseigne le personnage sur le "chemin" qu'il est en train de suivre. C'est-à-dire si ses actions actuelles le guident vers le Côté Obscur et si des actions spécifiques à accomplir dans le futur le mèneront ou non dans la même direction (ce pouvoir peut être vu comme une sorte de *Clairvoyance*). Cependant, n'oubliez pas que sans *Contrôle* le Jedi n'a pas de contrôle sur ses visions, qu'il voie le passé, le présent ou le futur possible. Les visions qu'il est susceptible de recevoir sont plutôt allégoriques. Afin de percevoir des détails spécifiques, il est nécessaire d'utiliser *Clairvoyance*.

Quand vous donnez le résultat de la vision, soyez honnête mais obscur (sans jeu de mots). Si le personnage a gagné des points du Côté Obscur et qu'il cherche à se purifier, ce pouvoir peut le renseigner sur le succès de sa tentative.

Les Jedi peuvent choisir d'utiliser ce pouvoir consciemment, mais il peut aussi l'être comme un ressort dramatique. À un certain moment du scénario, en effet, vous pouvez demander un jet sous ce pouvoir et, s'il est réussi, décrire au Jedi une vision. Vous pouvez l'utiliser pour montrer aux joueurs que leurs PJ sont en train de s'en tirer ou leur donner un mauvais pressentiment juste avant une rencontre critique afin d'épaissir l'atmosphère de la partie. Vous pouvez aussi vous en servir pour les mettre en garde (en leur montrant ce qui leur arrivera s'ils continuent sur ce chemin) ou les encourager (surtout s'ils ont fait quelque chose de juste alors que la façon dont le scénario a été écrit leur donne l'impression qu'ils ont échoué), pour leur offrir des pistes ou leur faire entrevoir des événements futurs.

Une vision de la Force ne devrait jamais être prise à la légère par les joueurs. Elle *devrait* leur donner matière à réflexion, tout en leur offrant des possibilités de bien jouer leur rôle. Rappelez-vous que chaque Jedi a une sensibilité différente et, qu'en conséquence, chacun devrait avoir sa propre vision de la même scène, ce qui doit vous pousser à construire une vision "sur mesure" pour le personnage concerné. Vous pouvez aussi choisir des symboles récurrents pour ce que vous voulez représenter. Vous pouvez, par exemple, toujours décrire le Côté Obscur comme un terrain rocailleux et désolé où souffle un vent glacial ou bien par des scènes nocturnes ou sombres. De la même façon, vous pouvez dépeindre le côté lumineux par des scènes de jour ou d'aurore. Vous êtes libre de présenter ces images de façon apparemment contradictoire *tant que vous restez cohérent avec les règles que vous vous êtes fixées*.

Une autre chose à savoir est qu'il n'est jamais facile d'indiquer le droit chemin (si celui de l'obscurité

est assez évident, celui de la lumière est beaucoup plus ambigu). Les Jedi doivent cependant s'assurer de toujours suivre leur code quoi que dise la vision qu'ils ont eue, sinon leurs propres désirs encourageront des visions dénaturées qui les entraîneront vers leur chute. Et il est toujours possible à un Jedi expérimenté de "pervertir" sa vision de façon à ce qu'elle corresponde aux buts qu'il veut atteindre.

Exemple : Voici le récit d'une vision de Sentir le Chemin. *"Tu sembles avoir une sorte d'étrange vision. Le brouillard tournoie autour de toi et la scène te semble irréelle et déroutante. Tu marches sur une plaine nue. Il y a comme une atmosphère de pressentiments dans l'air. Alors tu vois Boba Fett quelque part à ta droite. Il marche droit vers toi, d'un pas régulier, son fusil blaster à la main. La vision s'estompe."*

Exemple : Un autre récit. *"tu te frayes tant bien que mal un chemin à travers un paysage rocailleux. Il fait nuit. La seule lumière que tu vois est une faible lueur devant toi, venant de derrière l'affleurement suivant. Tu es en train de courir, cherchant à arriver à temps afin d'éviter... quelque chose. Quand tu franchis l'affleurement, le terrain s'ouvre sous tes pas et tu te retrouves au bord d'un précipice vertigineux comme la cheminée d'un volcan. Des murs de roche se dressent très haut de l'autre côté du gouffre. Debout, sur un piton rocheux d'à peine cinquante centimètres de large, seul et vulnérable, se trouve ton compagnon Tetsu. Il est effrayé et il pleure. La colonne où il se trouve n'est reliée d'aucune façon à l'endroit où tu te tiens. Il n'y a aucun moyen de l'atteindre. Alors un vent hurlant se lève, provenant d'en dessous de toi."*

Exemple : Un autre récit. *"Tu marches le long d'un chemin. Il est large, droit... et noir comme l'encre. À ta gauche se trouve un autre chemin, aussi large et aussi droit mais brillant d'une lumière blanche. Tu aperçois d'une présence, marchant le long du deuxième chemin au même rythme que toi. Un peu plus loin, les deux chemins se croisent et le nouveau chemin est deux fois plus large... mais d'une couleur indéterminée."*

Pouvoirs de Contrôle et d'Altération

Se Nourrir du Côté Obscur

Difficulté de Contrôle : Moyen quand activé, très facile les rounds suivants.

Difficulté d'Altération : Moyen quand activé, pas de jets ensuite.

Pouvoir à connaître : *Sentir la Force.*

Avertissement : Tout Jedi qui utilise ce pouvoir reçoit automatiquement 1 point du Côté Obscur.

Ce pouvoir peut être maintenu.

Effet : Ce pouvoir permet au Jedi de se nourrir de la haine, de la peur ou de toutes les autres émotions



négatives des autres afin de devenir plus puissant. Le Côté Obscur ne se soucie pas de connaître les raisons de ces sentiments. Leur existence lui suffit.

En termes de jeu, à chaque round où un personnage utilise ce pouvoir en présence d'un autre personnage du Côté Lumineux, sensible à la Force, qui gagne 1 point du Côté Obscur, le personnage gagne 1 point de Force et 1 point du Côté Obscur. Si plusieurs personnages gagnent des points du Côté Obscur au cours du même round, le personnage gagne le même nombre de points de Force. Ces points de Force gagnés doivent être dépensés dans les cinq minutes qui suivent leur acquisition.

Ce pouvoir est utilisé par les Jedi Noirs pour obtenir du pouvoir de la colère et de la haine qu'ils inspirent. Les PJ qui s'emportent facilement n'ont pas la possibilité de gérer cette situation par des dés. La seule façon qu'ils ont d'empêcher un Jedi Noir de

gagner du pouvoir par ce moyen est de ne pas céder au Côté Obscur. Ceci peut être extrêmement difficile, surtout s'il n'y a pas de moyen d'empêcher le Jedi Noir de faire tout ce qui est en son pouvoir pour provoquer ces émotions négatives. Il peut, en effet, recourir à la trahison, au massacre d'innocents, aux provocations, aux insultes, aux menaces contre les personnages, leurs familles, leur planète ou leur base ou à toute autre chose susceptible de les attirer vers le Côté Obscur.

Les joueurs qui ne sont pas capables de penser à un autre moyen que l'emploi de la force brute pour vaincre un Jedi Noir ont de fortes chances de voir leurs PJ être détruits s'ils se trouvent devant ce pouvoir.

Il est conseillé d'employer Se Nourrir du Côté Obscur avec modération, car ce pouvoir peut rapidement compromettre l'équilibre du jeu.

■ Chapitre onze

Agences d'information

Dans la galaxie de la *Guerre des Étoiles*, l'information est vitale. Une civilisation qui s'est répandue à travers des millions de systèmes planétaires et qui compte des milliards de milliards d'êtres pensants a besoin de nouvelles précises et aussi vite que possible. Avec la mainmise de l'Empire sur l'Holo-Réseau, la manière la plus rapide de faire circuler de l'information d'un point à un autre est le courrier (il y a aussi les radios subspatiales, mais leur diffusion sur de longues distances est très lente). Pour le citoyen commun de la galaxie, cependant, les agences d'information constituent le moyen d'information privilégié. Elles ont des ressources qui leur permettent de réunir de l'information partout dans la galaxie, même si elles sont sous la surveillance constante de l'Empire. Malgré ce fait,

voici un aperçu de quelques-unes de ces agences, de leur politique d'information et de leur effet sur l'opinion publique.

Tri-Nebulon Info

Cette agence couvre un quart des Territoires de la Bordure Extérieure, y compris les secteurs de Parmel, Quence et Portmoak. Tri-Nebulon émet des holovidéos sur plusieurs fréquences subspatiales (la communication n'est pas instantanée et il y a souvent un délai de réception significatif dans les zones à la frontière de la sphère de diffusion). On peut pudiquement désigner le style de cette agence par "sensationaliste". Elle est farouchement pro-impériale et n'hésite pas à ridiculiser les vues de ceux qui s'opposent aux attitudes intolérantes et ségrégationnistes de l'Empire. Tri-Nebulon insiste aussi sur la qualité de son réseau d'informations et met un point d'honneur à souligner qu'elle a des correspondants dans les endroits les plus éloignés de la galaxie "afin que vous puissiez voir les nouvelles importantes en premier".

Que ces fameux correspondants n'écrivent rarement autre chose que des articles sur la vie nocturne, le temps ou la mode *scandaleuse* qui sévit dans leur coin de galaxie est un fait qui semble avoir échappé à la sagacité des journalistes et de leurs spectateurs. Ces activités de "correspondants lointains" sont vues par les journalistes en général comme les planques les plus pépères de la profession.

Nova-Réseau

Tout ce qui s'applique à Tri-Nebulon Info est également valable pour Nova-Réseau. Mais cette agence a aussi des trucs qui lui sont propres. Par exemple, tout ce qui peut être déposé ou protégé par un copyright l'est systématiquement. Nova-Réseau s'adonne aussi au difficile exercice d'être à la fois pro-impériale et tolérante vis-à-vis des droits individuels - une politique éditoriale plutôt confuse et schizophrénique. Les deux agences couvrent pratiquement la même zone et on peut être sûr que lorsque l'une fait une erreur, l'autre est toujours là pour la relever et se moquer du "reportage amateur" ou de la "concurrence bas de

Introductions de scénarios

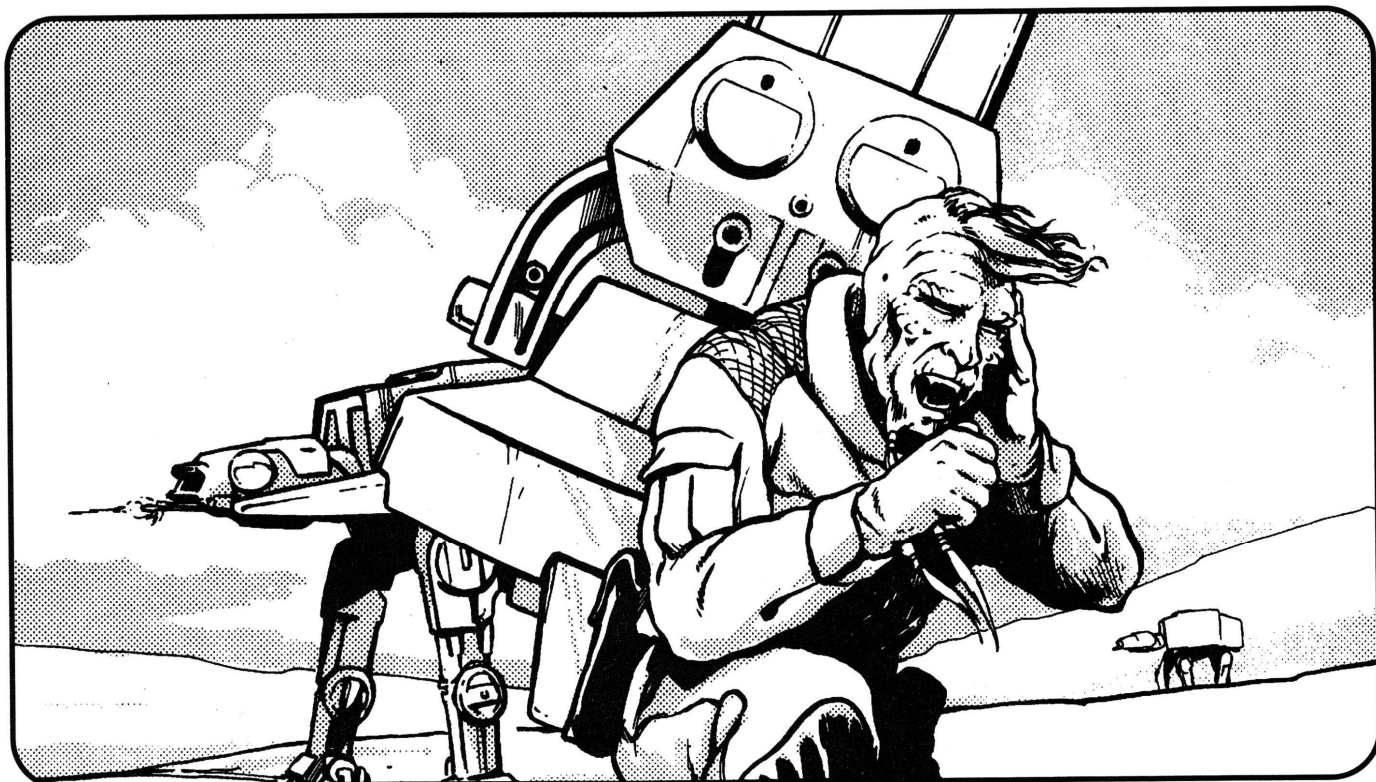
Les agences d'information sont une source importante d'idées pour démarrer un scénario. La façon la plus classique est d'attirer l'attention des personnages sur un reportage particulier et les faire enquêter dessus, soit parce qu'on les a chargés de cette mission, soit parce qu'ils en ont pris eux-mêmes l'initiative.

L'Alliance Rebelle essaie de se tenir informée malgré l'énorme flot d'informations déversées par les médias galactiques chaque jour (un travail généralement effectué par le Bureau d'analyses de la Branche d'Intentions des Services de Renseignements de l'Alliance), mais a, d'une façon générale, d'autres postes plus vitaux auxquels allouer ses ressources. De plus, l'Alliance sait que l'Empire diffuse occasionnellement de fausses informations pour piéger les Rebelles.

En général, des scénarios introduits par cette méthode ne devraient pas avoir de rapport direct avec l'Empire. Essayez, par exemple, des hommes d'affaires shenanigan.

Une deuxième possibilité est de faire rencontrer aux personnages un intrépide reporter volant qui travaille pour une des agences. Ces gens-là sont encore plus doués que les PJ quand il s'agit de chercher des ennuis, ce qui vous offre des possibilités d'introduction illimitées.

Dans la troisième option, spécialement conçue pour une campagne concernant un transporteur spatial, une des agences charge les personnages de convoier un important fichier de données jusqu'au bureau régional afin qu'il soit publié. L'accroche du scénario tournera probablement autour du fait que quelqu'un ne veut pas que l'information soit divulguée...



gamme". Il arrive souvent que les rectificatifs de l'agence concurrente contiennent des erreurs encore plus graves.

Sektor 242 Infoligne

C'est une agence de beaucoup plus petite taille que Tri-Nebulon ou Nova-Réseau mais qui diffuse une information objective, précise et de haute qualité. Elle prend des positions pro-extraterrestres et de défense des droits des individus sans engagements excessifs (en fait c'est une des rares agences qui admettent que tous les êtres pensants sont des "gens" et pas seulement les humains). Son contenu rédactionnel est généralement soigné et réfléchi et ses commentaires politiques sont respectés pour leur concision. La faiblesse de cette agence concerne les pages économiques où ses commentaires sont souvent éloignés de la réalité.

Ce média diffuse aussi une des émissions les plus populaires des Territoires de la Bordure Extérieure "Humeurs et trépidations de Majnar Roak". Ce programme inclassable peut être vu comme le récit simple et linéaire des affaires et des tribulations d'un employé des finances proche de la retraite ou alors comme une satire légère et décapante sur l'état des choses dans le secteur de Sarin (Secteur 242) lui-même.

Holovision Impériale

L'Holovision Impériale est une des plus grandes et des plus puissantes agences d'information de la galaxie. Pendant la République, elle s'appelait République Info. Quand l'Empereur Palpatine prit le

pouvoir, la compagnie fut réorganisée : elle reçut une autorisation impériale mais il n'y eut pas de grande épuration au sein de la direction. Quelques "observateurs" du COMPORN et divers cadres ont été renvoyés ou mutés, mais en fait la compagnie avait besoin de peu de choses pour s'adapter aux exigences de l'Empereur. Sous la République, l'agence était restée suffisamment indépendante et avait pu montrer quelques-unes des failles de la Vieille République décrépite ; tout ce que les sbires de l'Empereur avaient eu à faire était d'infléchir sa ligne rédactionnelle pour qu'elle aille dans le sens de l'Ordre Nouveau, tâche qui ne fut pas difficile à accomplir.

Il est rare de trouver une planète qui échappe au réseau de diffusion de Holovision. Depuis que le HoloRéseau a été démantelé, la logistique nécessaire à la diffusion des informations est devenue un vrai casse-tête. La compagnie dépense plus d'argent dans cette tâche que dans l'obtention des informations. L'Holovision Impériale est, évidemment, pro-impériale. Elle défend les intérêts des grands groupes industriels et prône l'individualisme mais est contre la protection gouvernementale et l'encadrement des droits des citoyens. Le style de ses reportages est soigné, sophistiqué et assez précis. L'agence ne fait pas d'efforts pour présenter sous un meilleur jour les agissements de l'Empire. Elle se limite à ne pas en parler, faisant ainsi en sorte que la plupart de la population de la galaxie ignore tout des atrocités commises par le gouvernement impérial. L'agence a une image de fiabilité et de respectabilité. Elle est probablement un des outils de propagande les plus efficaces de l'Empereur, même si ses dirigeants ne sont pas à sa solde.

Le Bulletin Hebdomadaire Galactique

Le *Bulletin* est une véritable épine dans le pied du COMPORN. Diffusé par le biais des réseaux informatiques d'accès public, ses publications sont un véritable contre-courant culturel qui s'oppose aux vérités officielles. Contre toutes les prévisions du COMPORN qui pensait que cet organe d'information allait disparaître rapidement, le *Bulletin* s'est répandu de réseau en réseau, de secteur en secteur jusqu'à prendre une taille que le COMPORN n'avait jamais cru possible. Depuis, les censeurs impériaux déploient beaucoup d'efforts pour arrêter son expansion. Malheureusement pour eux, leurs tentatives n'ont pas connu beaucoup de succès jusqu'à présent.

Le *Bulletin* agit comme un virus informatique, s'infiltrant dans toutes les sphères de diffusion, tous les systèmes informatiques et holo-systèmes, y compris (de temps en temps) les réseaux de diffusion des grandes agences d'information. À des dates préprogrammées, les logiciels du *Bulletin* court-circuitent le système de l'ordinateur et diffusent ses propres informations et rumeurs. Celles-ci surgissent sur les réseaux informatiques, les ordinateurs des grandes entreprises, les réseaux de diffusion d'holo-infos. Des sources anonymes ont confirmé qu'une fois le *Bulletin* a pris le contrôle du centre de commandement d'un destroyer stellaire en pleines manœuvres dans le Système Trinaire Septevores, le faisant se précipiter dans un des soleils du système.

Les programmeurs du COMPORN essayent désespérément d'éradiquer le *Bulletin* mais, jusqu'à présent, toutes leurs tentatives ont été infructueuses. L'éditeur et son équipe sont visiblement des programmeurs hautement talentueux. Il semblerait que ce soient de jeunes informaticiens entrepreneurs de la Bordure Extérieure disposant visiblement de trop de temps libre. Leur humour totalement irrévérencieux

et leur manque absolu de respect pour toute forme d'autorité ont provoqué leur bannissement par le COMPORN. Leurs satyres ont réussi à enrager à la fois les principaux chefs de l'Empire, le commandement de l'Alliance Rebelle et la plupart des grands groupes industriels de la galaxie connue. Ceci, évidemment, n'a fait que renforcer la popularité du *Bulletin* à travers tout l'Empire.

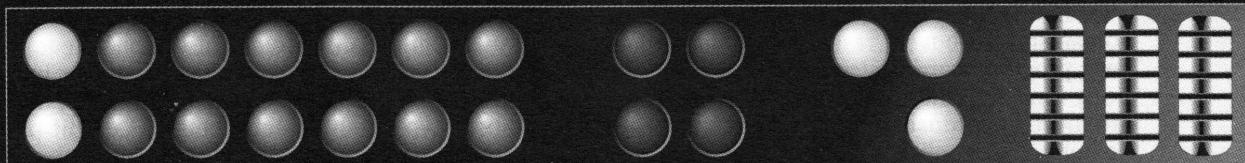
Le rédacteur en chef du *Bulletin*, qui signe sous le pseudonyme de Palpatine II, a fièrement déclaré qu'il est "viscéralement anti-impérial, anti-entreprise et anti-Rébellion : anti-tout-le-monde". La publication se caractérise par ses critiques caustiques (notamment à l'encontre de l'Empire) et son irrévérence. Le critique d'art du *Bulletin*, par exemple, signe sous le pseudonyme de "Ars Dangor, conseiller culturel de l'Empereur" bien qu'il consacre la majorité de ses articles à des groupes de rock bannis. Malgré la ligne éditoriale du *Bulletin* qui tourne systématiquement en dérision n'importe quel sujet, son humour grinçante connaît un succès surprenant surtout vis-à-vis des adolescents et des jeunes adultes qui ont tendance à aimer ce genre de commentaires, même s'ils peuvent se sentir visés eux-mêmes. C'est de la satire dans sa forme la plus accomplie, qui est en train de rendre fou le COMPORN ("ce qui prouve que l'Empire manque totalement de sens de l'humour", comme dit le rédacteur en chef du *Bulletin*, "Palpatine II").

Évidemment, le COMPORN est la seule organisation impériale disposée à consacrer du temps pour lutter contre le *Bulletin* : les services de renseignement militaires et impériaux sont trop occupés à empêcher la Rébellion de se répandre dans la galaxie. Cependant, la rumeur court que quelques membres du *Bulletin* sont secrètement des sympathisants de la Rébellion et qu'ils dissimulent des messages et des informations dans leurs articles, qui peuvent alors être déchiffrés par les Services Secrets de l'Alliance. La réponse du *Bulletin* à ces bruits est "n'importe quoi pour de la publicité".

Bulletin Hebdomadaire Galactique

Banni par l'Empire et heureux de l'être !

- 21.05 Luke Skywalker n'est qu'une trouvaille des relations publiques de l'Alliance. Entrée 18732
- 25.02 Équipe d'Opérations Spéciales rebelle vole le secteur de Mandalore. "Où vont-ils le mettre ?" s'exclame le Moff déconcerté. Entrée 19928
- 26.12 "Oink" est une insulte mortelle en gamorréen. Le Moff Balfour déclenche par méprise une guerre des clans. Entrée 20117
- 26.13 Notre reporter découvre une ferme d'élevage de TB-TT. Les photos à l'entrée 33123
- 28.08 La Garde Impériale Royale déjoue une tentative de vol de la jambe gauche de l'Empereur. "Je suis décomposé par la fureur" déclare l'Empereur. Entrée 23671
- 29.91 À cause d'une erreur d'enregistrement, trois destroyers stellaires impériaux ont été reclassifiés comme communicateurs et sont maintenant en vente dans le surplus de la Marine pour 12 crédits chacun. Entrée 44903
- 30.25 Cahier technologique, volume 17 : L'auto-chef SoroSuub série RIP-17 peut être modifié afin de produire de la :
- a) nourriture (mais ceci demande beaucoup plus de temps et d'efforts que vous ne le pensez).
 - b) détonite (ce que l'auto-chef appelle "nourriture").
 - c) liqueur d'épices de haute qualité (on plaisante ! nos excuses à tous les Corelliens que nous avons froissés !). Entrée 00834
- 36.61 Le Moff de Secteur murmure des insultes derrière le dos de Dark Vador. Il est instantanément réduit à l'état de cadavre. "Ce Vador, il nous tue au travail" disent les officiers impériaux. Entrée 24722
- 37.11 La Sécurité Rebelle rate une tentative de clonage du général Madine. "Je ne suis que l'ombre de moi-même" déclare le général. Entrée 13904
- 37.82 Boba Fett est, en réalité, un petit humanoïde vert et écailleux, haut de 25 centimètres. Il contrôle son armure à l'aide d'un système compliqué de leviers, de poulies et de câbles. Entrée 83400
- 37.91 Rectificatif : Les rédacteurs aimeraient s'excuser auprès de M. Fett pour l'article précédent et le prient gentiment d'arrêter de tirer sur nos reporters. Entrée 83401
- 38.94 Jabba le Hutt a l'intention d'ouvrir une chaîne de restaurants nommée Le Puits Gourmand du Rancor. Les mauvais débiteurs sont encouragés à aider à la fourniture des principaux ingrédients pour les plats du jour afin de rembourser Jabba. Entrée 46902
- 39.67 Rectificatif : Les rédacteurs aimeraient s'excuser auprès de Jabba le Hutt et des familles d'un certain nombre de débiteurs pour une coquille survenue dans l'article précédent. À la place de "à aider à la fourniture des principaux ingrédients", il fallait lire "seront les principaux ingrédients". Nous voudrions aussi demander aux familles de cesser de se lamenter. Les repas... pardon, les débiteurs... en question étaient déjà de la viande froide ! Entrée 46904



■ Chapitre douze

Les loisirs

"La maison décline toute responsabilité vis-à-vis des dommages et des blessures qui peuvent être occasionnées par l'absorption des boissons incluses dans la liste suivante. Les clients sont priés de vérifier la compatibilité de la consommation avec leur espèce.

- Avertissement extrait de la carte du "Club de la 27ème heure", secteur d'Elshandruu Pica

La haute technologie de l'univers de la Guerre des Étoiles permet de produire des boissons aussi bizarres qu'étranges et qui peuvent épicer les "scènes de bar" intégrées dans vos aventures.

Lum

C'est une boisson particulièrement forte, très populaire, notamment dans l'espace Corellien mais également connue dans tout le reste de la galaxie. Elle est généralement utilisée dans des concours de boissons connus sous le nom de "engloutilums" (décrits dans l'aventure *Chasse à l'homme sur Tatooine*, édité par Jeux Descartes, page 9). Les règles du jeu sont élémentaires.

Chaque concurrent boit une cruche de lum, puis effectue un jet de *Résistance* de difficulté très facile. Sur un échec, il est immédiatement terrassé par la puissance de la boisson et s'écroule. En cas de réussite, il reste conscient, mais sa *Résistance* est réduite de 1D et il doit attendre de ne plus rien voir tourner autour de lui pour engloutir une nouvelle cruche. Le processus continue, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un personnage conscient. Si les deux concurrents s'écroulent au cours même round, le concours est un match nul. Une cruche de lum a une capacité généralement très importante et coûte en moyenne entre 6 à 10 crédits. Bu en moindre quantité, le lum a une saveur douce et légèrement savonneuse (quoique pas désagréable).

Le lum produit des effets caractéristiques sur l'organisme. Le buveur ressent les mêmes effets que ceux procurés par les alcools plus classiques mais, pour une raison quelconque, il ne peut pas atteindre l'overdose comme avec les autres types de boissons alcoolisées. En conséquence, l'engloutilum est un concours de boisson beaucoup moins dangereux que les autres.

Gosier de Fer de Renan

Le nom de la boisson est explicite sur ce qu'il vous faut pour la boire (pour la descendre d'un seul coup, il faut réussir un jet de *Résistance* de difficulté moyenne). La tradition assure que cette boisson est aussi un puissant décapant pour la rouille. Cependant, comme chaque verre coûte de 3 à 5 crédits, il est plus économique d'acheter du vrai décapant et personne n'a donc réellement vérifié cette assertion.

Nuage de tonnerre d'Elshandruu Pica

Les effets de ce cocktail sont comparés à la vision d'un chasseur stellaire fonçant vers vous depuis l'horizon : vous le voyez arriver... vous voyez un éclair au-dessus de vous... il y a une courte pause... suivie d'une explosion formidable et totalement imprévue au moment où l'onde de choc sonore vous atteint. À cet instant, le buveur doit réussir un jet de *Résistance* facile s'il ne veut pas que l'impact le fasse tomber de son siège.

Le nom "nuage de tonnerre" provient des ingrédients actifs présents dans la boisson, qui produisent un effet gazeux évoquant un petit nuage de gaz ionisé planant au-dessus du verre. Beaucoup d'établissements le servent dans un récipient qui engendre de petites étincelles au-dessus du nuage, rappelant ainsi une tempête électrique.

Nuage de tonnerre du lézard rose

Une variante intéressante de la boisson précédente. Afin de renforcer le réalisme de la situation, le buveur peut goûter à la boue du sol après avoir été terrassé par l'onde de choc. Il lui faut réussir un jet de *Résistance* de difficulté moyenne pour éviter de tomber.

Le nom de la boisson vient de son auteur, un petit lézard écaillé d'espèce, sexe et couleur indéterminés (la plupart des gens ont du mal à y voir clair après avoir goûté à cette boisson) qui fit plusieurs apparitions dans un des bars de Margath. Une fois cette potion inventée, il ne voulut plus boire autre chose. On baptisa ce cocktail du nom de son créateur.



Surprise des étoiles

Cette boisson s'appelle ainsi car, après l'avoir bue, les premières choses que vous remarquez sont les étoiles qui sont au-dessus de vous, probablement parce que vous vous retrouvez étalé par terre dans la rue (ce qui peut être surprenant si vous ne vous y attendez pas). Cette boisson n'est destinée qu'aux extraterrestres ou aux buveurs humains les plus endurcis.

Coup de soleil de Tatooine

Tatooine est un système binaire. Un "Coup de soleil de Tatooine", c'est donc deux surprises des étoiles dans le même verre. N'essayez *jamais* un "Lever de soleil de Cassandre" (on dit que c'est un excellent calmant pour les "Coups de soleil de Tatooine", mais il faut vraiment avoir la peau *extrêmement* coriace).

Le Skannbult Likker

Le Skannbult Likker est une bière uniquement produite sur la planète Skann dans le secteur d'Astal. C'est certainement aussi l'eau de feu la plus volatile de la galaxie. Il est fabriqué à partir des surplus des moissons (maïs-poussière et blé aux gènes secs) et distillé dans des bassins rocheux par les fermiers de la planète. Cependant, la qualité du Likker varie énormément et la bonne n'est brassée que par les petits fermiers éloignés des villes. Les négociants en escale ne connaissent rarement autre chose que le tord-boyaux servi au bar de l'astroport de Skann. Kina Margath

d'Elshandruu Pica a récemment acheté un petit stock de Skannbult Likker d'excellente qualité mais elle est trop bonne commerçante pour révéler qui est son fournisseur. Dans ses bars, cette boisson est nommée simplement liqueur de feu et vendue 15 à 25 crédits le verre pour une double dose. Malgré le prix, cette bière connaît un franc succès et Margath pense déjà sérieusement à vendre prochainement la dose simple 20 crédits.

Daranu

Une autre boisson obscure, cette fois-ci venue de Parein II dans le secteur de Sarin. Le daranu est élaboré à partir d'un fruit local, les baies de terr et de noix d'épices, le tout étant mis à fermenter dans des coquilles percées et évidées d'un fruit sec de Parein, le verdoux. C'est une boisson riche, rafraîchissante et réconfortante, qui vous frappe comme un coup de blaster bien visé une demi-heure après.

Cœur de réacteur

Beaucoup de buveurs endurcis déclarent que cette boisson ne devrait être donnée que sous ordonnance, tenant compte du nombre de substances hallucinogènes que contient le mélange de liqueur d'épice et de tonique bleu. Ses consommateurs clament haut et fort que ce ne sont que des absurdités, qu'elle ne contient aucune substance hallucinogène et que... mais à propos, vous n'avez pas remarqué que vous vous êtes transformé en réverbère ?

Fusion nucléaire

Supposée être une boisson plus sophistiquée que la précédente, la présence de lum et de liqueur d'épice dans sa composition signifie qu'elle n'a pas besoin de substances hallucinogènes pour avoir exactement les mêmes effets. Malgré tout, elle est beaucoup plus chère : son prix tourne en moyenne autour de 10 à 12 crédits.

Whisky corellien

Les Coreelliens ont, au sens propre comme au sens figuré, éclusé tout le marché du whisky, que ce soit du côté de l'offre comme de celui de la demande. Quelqu'un qui a déjà eu un aperçu des coutumes coreelliennes ne peut qu'être d'accord avec ce point de vue. Il est vrai que très peu d'autres gens consomment cette boisson. En dépit de la bonne qualité du produit, le fait qu'il faille l'importer du système Coreellien le met hors de portée de la plupart des bourses et il n'est consommé que dans des occasions spéciales.

Brandy savarien

La consommation de brandy est le prétexte à un grand étalage d'attitudes très snobs. Les brandys cassandriens et savariens sont les seuls qui méritent l'honneur de ces procédures ésotériques dans lesquelles se complaisent les amateurs de brandy. Pour un être normal, oui, ce n'est pas un mauvais alcool.

Choholl cassandrien

Leur brandy est bon mais leur Choholl est meilleur. Une bouteille de Choholl de marque Grada est une denrée rare dans toute la galaxie et peut atteindre un prix supérieur à 500 crédits.

Autres boissons

Toute planète habitée de la galaxie produit des boissons intoxicantes d'une sorte ou d'une autre. Celles qui sont décrites ci-dessus ne sont qu'une petite sélection parmi les plus connues. Les amateurs peuvent trouver des vins renans, des distillés de fruits lessiens, du sang de chat orryxien, du porto vieux de Bepin, de la liqueur d'épice, de l'hydromel meadien et même du narcolethe du système de Mandalore ainsi que du jus de pomme des fourrés endroliens (qui n'est pas censé être alcoolisé mais qui fermente souvent une fois conditionné). Il existe des boissons distillées à partir de plantes, d'arbres et même, à l'aide d'une puissante bactérie et d'une atmosphère planétaire atypique, à partir de roches !

Si vous êtes lassé des attrait des spiritueux dont la galaxie est gorgée, il existe un grand nombre de bonnes et honnêtes bières qui n'attendent que votre gosier déshydraté par la poussière de l'espace, comme la Bière de Foz, la Bière du Renard (elle est plus fourbe que son nom l'indique), la Bière de

Ryll, la Brune de Thuris, les Rousses, les fortes, celles d'épice, les cidres et ainsi de suite. La seule limitation qui vous est imposée est votre résistance à endurer une telle quête...

Les clubs et les bars

L'univers de la *Guerre des Étoiles* est littéralement rempli de bars et de clubs de toute taille, décor et ambiance. Par exemple, le secteur de Quence en abrite des millions. Un des plus remarquables est le complexe de Margath sur Elshandruu Pica qui héberge, sous le même toit, un hôtel de luxe, un centre de conférences, un casino de réputation galactique et un centre commercial de boissons. Il doit y avoir pas loin de 10 000 personnes qui y travaillent et dans les jours de pointe 50 000 ? 100 000 ? seule Margath pourrait le dire.

De la même façon, Bepin possède un grand nombre de clubs, bars et casinos, plus que l'on pourrait imaginer dans une ville minière. En voici quelques-uns : le Grand Hôtel de Bepin (avec casino et bar), le Club Rahama, l'hôtel Gratte-ciel, le Amici, le Tibanna club, le Llona Hôtel, le casino-hôtel l'Arche d'Argent, la Roue de Farris, la maison de la Guilde des Marchands Coreelliens...

Chaînes d'hôtels

Les voyageurs de l'espace rencontrent souvent dans toute la galaxie des hôtels portant le même nom et d'un agencement identique. Les plus importantes de ces chaînes de casinos-hotels implantés dans les Territoires de la Bordure Extérieure sont la Roue de Farris, le Grand Hôtel (presque toutes les planètes ont leur Grand Hôtel. Sans forcément faire partie de la chaîne, il y en aura un inévitablement), le bar de l'astroport et le bar des spatiaux (vous ne serez pas étonné si le principe précédent s'applique ici aussi), l'auberge des non-humains (ces établissements satisfont les exigences des extraterrestres), l'hôtel Nebula (encore un nom courant), les maisons de la Guilde des Marchands Coreelliens, Shadiru, les clubs Pelnics, les maisons des Spationautes Lantilliens, les Maisons de la Confrérie et bien d'autres encore.

Paquebots de luxe

Ces vaisseaux offrent un grand nombre de services comme des restaurants, des bars et des casinos, que l'on ne peut généralement trouver que sur une planète, avec l'avantage non négligeable de voyager autour de la galaxie, ce qui permet aux passagers de connaître les coutumes et les plaisirs nocturnes de différents mondes sans avoir à entreprendre de fastidieux voyages. En voici un exemple : Voyages Rim Rider et associés, une agence qui organise des voyages pour les habitants du Noyau en paquebot de classe moyenne a emporté un franc succès grâce au slogan de sa campagne de publicité "Restez où vous êtes, nous vous apportons la galaxie". Si vous en avez les moyens, les paquebots sont la manière idéale de voyager.



Voici une sélection de paquebots de luxe que les personnages sont susceptibles de rencontrer dans la Bordure Extérieure ou dans d'autres régions de l'espace.

Le Ménestrel Culroon

Le *Ménestrel Culroon* est un paquebot de classe *Jesoni* qui assure une liaison entre Coruscant et Ebiwaan le long du Couloir des Loisirs. Au départ, sa clientèle était généralement composée d'habitants du Noyau, entre 50 et 60 ans, à la recherche d'une croisière relaxante jusqu'à la Bordure Moyenne. Le personnel lui-même était d'un certain âge afin de mettre à l'aise les clients. Après le fameux duel entre Zardra et Dharus, un grand nombre de jeunes, attirés par l'aura de danger que cet épisode avait donné à ce vaisseau, devinrent eux aussi des clients assidus du paquebot. Le vieux personnel trouva cette nouvelle clientèle très éprouvante (bien qu'il fût trop professionnel pour le montrer). Finalement, ceux qui furent incapables de tenir le nouveau rythme donnèrent leur démission ou furent licenciés et la compagnie recruta pour les remplacer des gens plus jeunes capables de faire face aux nouveaux habitués. Le vaisseau est devenu maintenant une véritable ruche depuis le lancement jusqu'au retour.

Le V.S.S. Telira

"V.S.S." signifie "Vaisseau Stellaire de Shrier" (Osman Shrier est le capitaine et le propriétaire de ce bâtiment). Le *Telira* est une corvette corellienne modifiée pour accomplir le rôle de paquebot. Ce n'est peut-être pas le paquebot le plus luxueux de la galaxie, mais ses prix sont en conséquence et le personnel est amical et serviable. Le capitaine Shrier

lui-même est une sorte de clown qui s'ignore (il faut dire que son physique y est aussi pour quelque chose car il est petit, gros et a des yeux porcins), mais son charisme fait en sorte que beaucoup de passagers qui estiment que la qualité du service laisse un peu à désirer (le *Telira* n'a que trois étoiles), reviennent quand même en se demandant quelle sera la prochaine trouvaille du capitaine.

Le V.S.S. *Telira* effectue actuellement des croisières de dix jours entre Elshandruu Pica, la capitale du secteur de Parmel, et le secteur de Quence.

Le Voile de Skynara

Ce yacht de luxe, construit dans le secteur Vensor effectue actuellement des croisières et des voyages plus courts le long de la route commerciale des Cinq Voiles, qui va de Farstine, le monde de méthanol, à Skynara dans le secteur de Skine. Il n'y a pas si longtemps, les vaisseaux de guerre de l'Alliance étaient si fréquents dans le secteur de Skine que le *Voile de Skynara* dispose encore d'une escorte impériale pour la dernière étape de son voyage, juste au cas où. Malgré cela, le nombre de passagers n'a pas remonté.

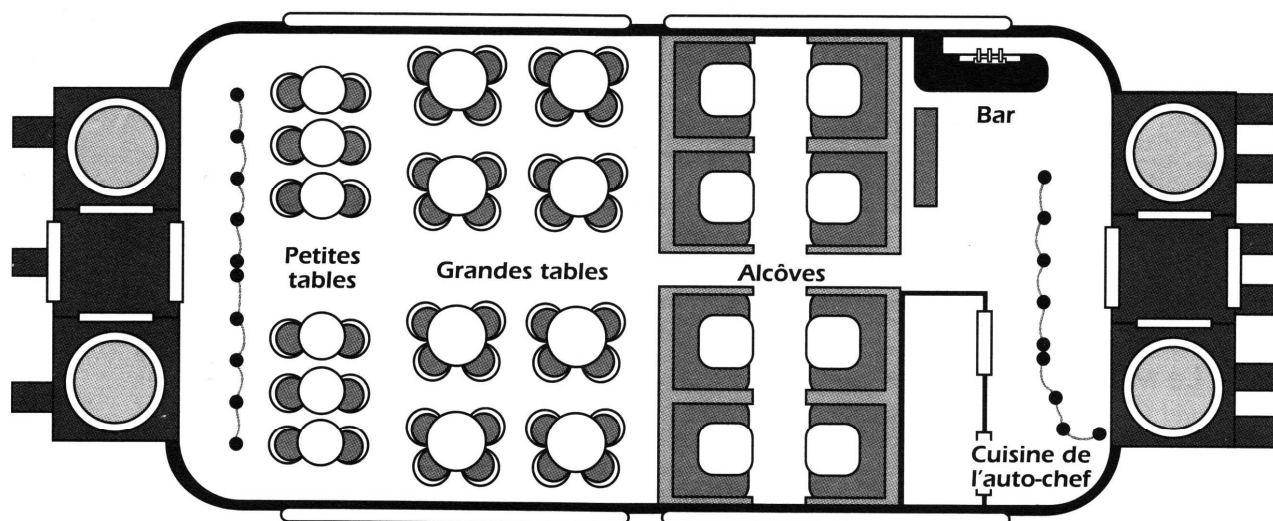
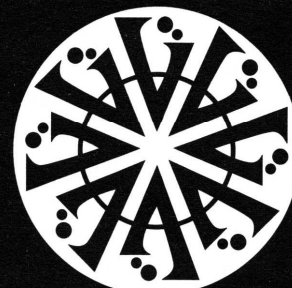
Le vaisseau tire son nom d'une sculpture de Balve, intitulée le Voile de Skynara, et qui a été achetée pour un prix astronomique. C'est un paquebot de très grand luxe et dans ce genre de vaisseau avoir à bord une œuvre d'art de ce niveau est une chose plus courante que vous ne le pensez.

Autres vaisseaux

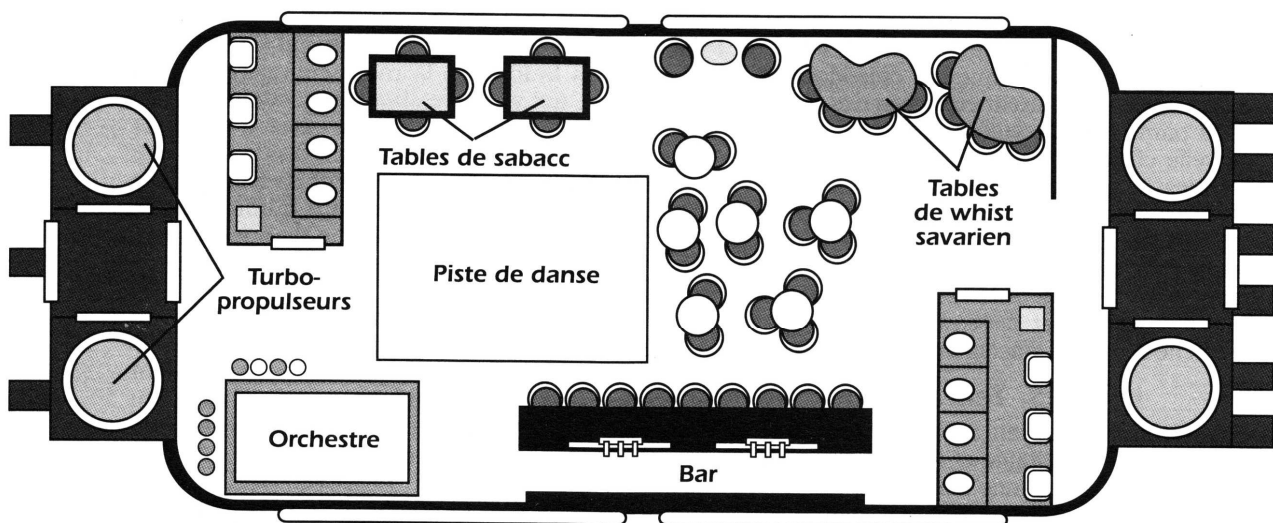
Il y a des centaines d'autres paquebots de luxe dans la galaxie, croisant sur presque toutes les routes concevables et proposant des tarifs pour

VOYAGEZ LUXUEUSEMENT

MONORAIL VOHAI

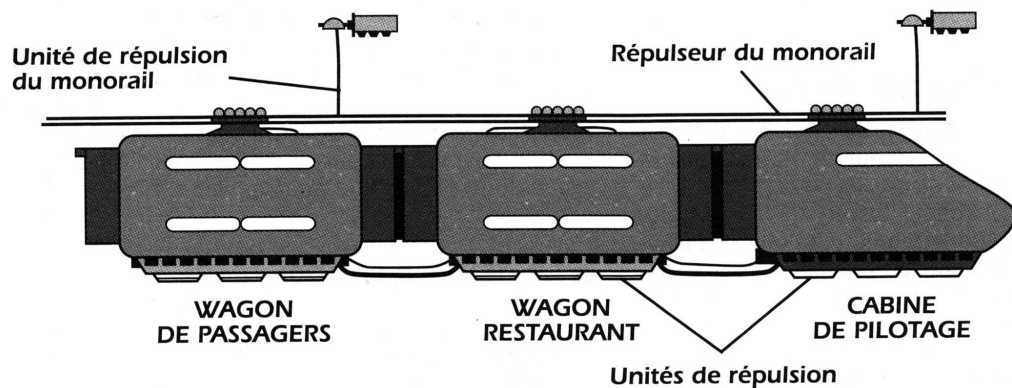


WAGON RESTAURANT (étage supérieur)

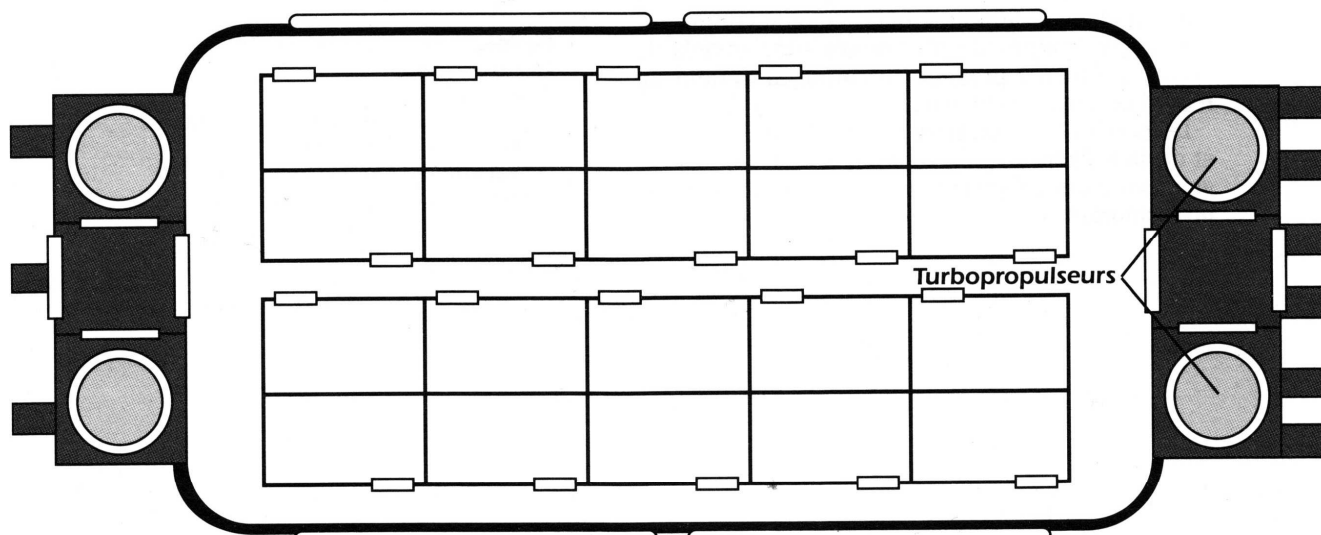
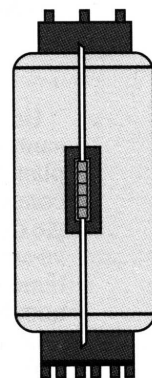


CASINO (étage inférieur)

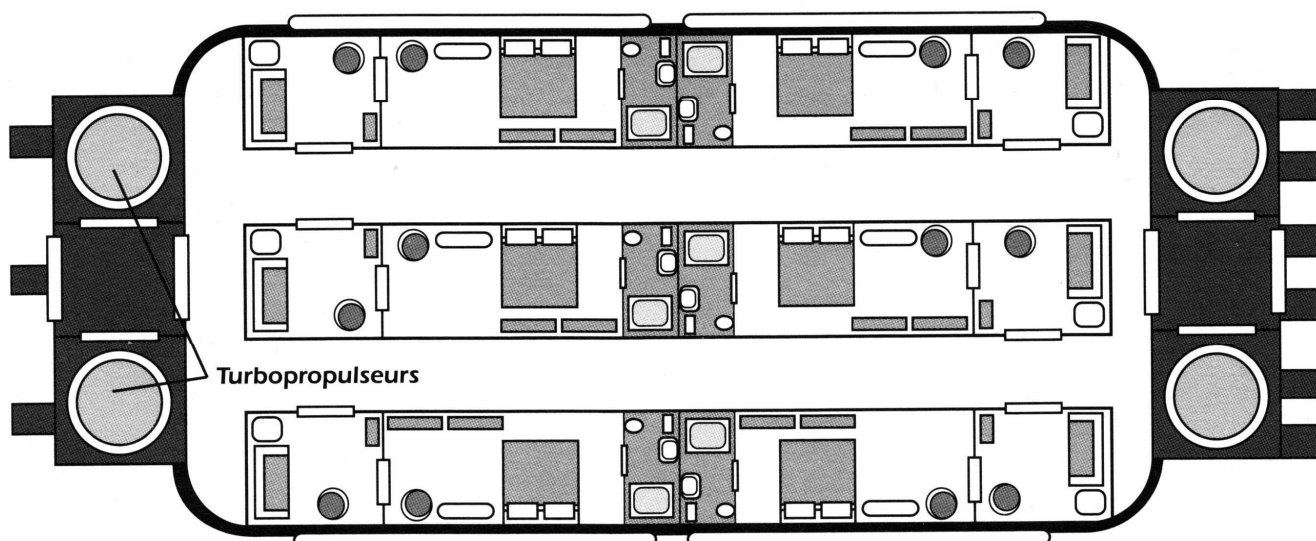
VUE LATÉRALE



VUE D'EN HAUT



CABINES DE L'ÉTAGE SUPÉRIEUR (Wagon de passagers)



SUITES DE L'ÉTAGE INFÉRIEUR (Wagon de passagers)

toutes les bourses. D'autres vaisseaux assez connus dans les Territoires de la Bordure Extérieure incluent le *Princesse Y'Dar*, la *Danseuse de Savareen*, la *Dame de Whinnor*, le *Fugitif de Falcor* et la *Reine Aelnari*.

Le monorail Vohai

Une des formes de transport les plus intéressantes se trouve dans le secteur de Parmel, sur la planète Vohai (ou plutôt *au-dessus* de la planète). Le concept du monorail Vohai s'inspire de la technologie des monorails à supraconducteurs que l'on trouve sur les mondes de faible technologie, mais le système qu'il utilise est bien plus sophistiqué que son nom le laisse croire.

Le rail lui-même est un câble supraconducteur fixé solidement à deux kilomètres au-dessus de la surface de Vohai grâce à des répulseurs qui encerclent la planète de pôle à pôle. Chaque voiture est elle-même équipée de répulseurs additionnels de secours. Jusqu'à présent, le monorail détient un record de sécurité absolue.

Le monorail est composé d'une cabine de pilotage et de 45 wagons dont 34 sont des voitures de passagers (avec des cabines et des suites) et 11 des casino-restaurant.

Le monorail est réputé pour les vues spectaculaires et les magnifiques couchers de soleil qu'il offre. Il est très populaire parmi les riches et les opulents qui sont prêts à payer le prix scandaleux du billet dans le seul but d'impressionner d'autres riches et opulents. Une semaine de voyage en monorail coûte au minimum 6 500 crédits.

Comme Vohai est une planète assez éloignée, le monorail est souvent utilisé comme boîte à lettres ou lieu de contact pour l'Alliance et l'Empire. Il règne donc à bord une atmosphère d'intrigue et de complot.

■ Le monorail Vohai

Engin : Monorail modèle 10-T des Ateliers Moteurs Kuat

Type : Transport de luxe

Échelle : Speeders

Longueur : 1 150 mètres

Compétence : Pilotage de véhicule terrestre : Monorail Vohai

Équipage : 100, minimum : 25/+10

Passagers : 1 500

Abri : Complet

Capacité de la soute : 3 tonnes cubiques

Déplacement : 30 ; 90 km/h

Maniabilité : 0D (doit suivre le rail)

Carrosserie : 3D

Chapitre treize

La musique

La musique est, par tradition, quelque chose d'important dans toute culture et l'univers de la Guerre des Étoiles n'échappe pas à cette règle. Évidemment, dans une économie à l'échelle galactique et avec un gouvernement très autoritaire, la musique est à la fois très commercialisée et très contrôlée.

Certains artistes peuvent être très populaires dans certains mondes et totalement inconnus dans d'autres ; certains styles musicaux très à la mode dans certains endroits sont souvent ignorés dans d'autres, mais les groupes que nous vous décrivons ci-dessous sont populaires (ou au moins familiers) à tous les Territoires de la Bordure Extérieure.

Il est important de remarquer que la Commission impériale de la Culture auditionne toute bande musicale avant d'autoriser sa diffusion dans les réseaux de distribution galactique. Tous ceux qui sont considérés comme offensifs ou médiocres reçoivent un label "pourpre". Ceux qui sont considérés comme dangereux (anti-impériaux) sont immédiatement interdits.

Les Nouveaux Habits de l'Empereur

Ce groupe est bruyamment et odieusement pro-impérial, à tel point que la Commission impériale de la Culture (le Groupe Artistique du COMPORN) a adressé ses félicitations sans réserves aux premiers morceaux du groupe. Mais, très vite, on se rendit compte que le groupe avait deux publics : ceux qui croyaient à la lettre au message diffusé par les paroles de la bande et ceux qui avaient des convictions exactement opposées, aussi l'enthousiasme de la Commission baissa rapidement. Le public qui correspond à la première catégorie est composé en majorité de membres de l'Armée Impériale et du COMPORN, ainsi que de nombreux habitants des Mondes du Noyau. La deuxième catégorie inclut n'importe qui, depuis des négociants et des contrebandiers jusqu'aux pirates et aux gangs de fonceurs. Ceci rend les concerts de ce groupe aussi intéressants que dangereux. Le grand débat est de savoir à quelle catégorie de fans appartiennent les membres des Nouveaux Habits de l'Empereur.

Albums déjà parus :

"Intégrité artistique" (dernier album)

Inclut le morceau-titre, "Section 223", "Le lever de l'Étoile de la Mort" et "Pour l'amour de Beau TIE".

"Totalelement Patriotique" (compilation)

Inclut le morceau titre, "L'Ordre Nouveau", "Suprématie", "Destroyer Stellaire", "Défendre notre liberté".

Ligne Rouge

Ce groupe, qui définit sa musique comme un mélange de techno-rock et de ballades, est connu pour ses sentiments fortement anti-impériaux, ses morceaux instrumentaux hypnotiques ainsi que pour des chansons très peu flatteuses vis-à-vis de certaines personnalités et institutions comme le Moff Balfour, Dark Vador, Boba Fett et l'Empereur lui-même.

Le groupe est en fait le bras visible d'un réseau holo underground (bien que peu de personnes le sachent) et les musiciens qui le composent changent constamment en fonction de la disponibilité de chacun et de ceux qui veulent enregistrer un nouvel album. En conséquence, le répertoire musical de *Ligne Rouge* est très large et en constante expansion.

Occasionnellement, il réédite aussi ses propres morceaux (ou ceux d'autres groupes) avec d'autres artistes mais généralement les nouvelles versions sont tellement différentes des originales qu'elles méritent le titre de créations à part entière. La plus récente victime de ce traitement musical est le tube des *N.H.E.*, "Totalelement Patriotique" qui, réinterprété par *Ligne Rouge*, a une signification totalement nouvelle, clairement *absente* de la version originale.

Albums déjà parus :

"Totalelement Patriotique" (dernier album)

Inclut une réinterprétation du tube des *N.H.E.*, "Amour en ruine" (pourpre), "Poussée inversée" (instrumental), "Dame Nebula" (pourpre).

"Rêves dangereux" (compilation, interdit)

Inclut "Rêves dangereux", "Cité impériale", "Cantate Binaire" et "Voix perdues".

"Conflit limité" (compilation, interdit)

Inclut "Conflit limité", "Étoiles dans le désert", "Chagrin d'amour blindé", "Lignes de masse", "Le blues de la bureaucratie", "Quatre dimensions" et "Nuage".

"Pensées du Noyau" (compilation, interdit)

Inclut "Flambée", "Le chemin de Mandalore", "Chagrin d'amour blindé", "Le côté ensoleillé de Ryloth", "Autorisation de penser", "Permis refusé", "Emportez-les".

Boba Fett et les Droïds Assassins

Un nouveau groupe arrivant tout juste sur le marché de la musique commerciale. C'est le jeune groupe talentueux de la galaxie à qui on est en train de vouer un nouveau culte. Pour une raison inconnue, il semble plaire à beaucoup d'espèces extraterrestres et seul le temps dira si Boba Fett émettra des objections au fait que son nom soit exploité de cette façon ; il est même peu probable que ce dernier daigne de se rendre compte de l'existence de la bande.

Pour le moment, *Boba Fett et les Droïds Assassins* n'ont publié que des singles mais l'album complet est pour bientôt.

Albums déjà parus :

"IG-88 où est T U ?"

"Faites-les tous sauter" (interdit)

"Si t'es un bipède je peux te faire boiter"

"Qui s'en fout (si la liberté est partie) ?" (interdit)

Explosion Stellaire

Beaucoup plus productif que *Ligne Rouge*, (sur tout parce qu'il n'a pas encore été interdit), ce groupe est aussi beaucoup moins engagé. Bien que désapprouvé par le puritain Ordre Nouveau, il évite les messages politiquement trop marqués. Cependant, il a commencé à utiliser la liberté d'expression qui existe encore dans les Mondes du Noyau pour répandre ses opinions et ses derniers morceaux ont un ton subtilement anti-impérial. En fait, leur dernier album, "Que dans vos rêves" a été classé pourpre, (accès restreint, la possession de ce matériel peut être illégale, à la discrétion des autorités impériales) par la Commission impériale de la Culture. Jusqu'alors, *Explosion Stellaire* a passé la plupart de son temps à jouer pour les Mondes du Noyau. Sa popularité s'y est accrue depuis qu'il a reçu le premier label pourpre pour une de ses chansons. Actuellement, cependant, il est en tournée dans des secteurs des Bordures.

Son deuxième album vient juste de paraître et il soulève déjà la polémique dans la galaxie. Une des raisons du succès de cette compilation tient à l'ordre dans lequel se suivent les titres : "Que dans vos rêves" précède "Aurore glaciale", etc. Les morceaux, pris individuellement, semblent inoffensifs mais le tout donne une image assez noire de la situation et la Commission a failli interdire l'album. Même si *Explosion Stellaire* proteste farouchement en affirmant que l'ordre des morceaux n'est qu'une simple coïncidence, personne n'est dupe.

Albums déjà parus :

"Que dans vos rêves" (dernier album, pourpre).

Inclut le morceau-titre, "Aurore glaciale", "La gloire ou la mort", "La vie dans la grande ville", "La route de la liberté", "Le cul de sac", "Après la vieille vie", "Diamants".

"L'enjeu" (compilation)

Inclut "L'enjeu", "Faisant des vies", "Statique", "Dehors", "Âme à vendre" (pourpre), "Hypershunt", "Guerre des mondes", "Vision mortelle".

Annadale Fayde

Le style de musique d'*Annadale Fayde* se situe entre le rock et la ballade. Les compositions de cette chanteuse sont mélancoliques mais portent un regard très juste sur le monde. Annadale Fayde change constamment de musiciens et a la réputation d'être très exigeante avec eux. Les très hauts standards de qualité qu'elle impose de ses musiciens et à elle-même n'y sont certainement pas pour rien. Sur scène, elle joue seule, laissant son groupe dans l'ombre.

Albums déjà parus :

"Obscurité sur la terre" (pourpre, dernière sortie)

Inclut le morceau-titre, "Otages des sentiments", "Joyaux", "La nuit est un rideau", "Étoile dansante", "L'astroport des cœurs solitaires", "Ville de verre".

"Otages des sentiments" (compilation)

Inclut le morceau-titre, "Ponts en flammes" (pourpre), "Amour cybernétique", "Course dans le noir".

Profondément religieux

Profondément religieux est la bête noire de la Commission et le groupe est totalement interdit. Ses morceaux sont généralement courts, incisifs et cyniques (et quelque fois étonnamment mélodiques). Son regard insolent qui frise souvent le mépris pour les préceptes de l'Ordre Nouveau l'a rendu aussi illégal maintenant qu'il était jadis populaire. Comme pour *Ligne Rouge*, la meilleure façon de se procurer les morceaux du groupe (et des holos de contrebande de ses concerts récents), c'est au marché noir. Remarquez que la possession d'holos interdits est une infraction majeure passible d'une amende de 500 à 1 000 crédits et de la confiscation du matériel illicite.

Albums déjà parus :

"Ooh, ça mord" (single, interdit)**"Profondément religieux"** (compilation, interdit)

Inclut le morceau-titre, "Chanson torche", "Ce n'est qu'une autre forme d'art", "Liberté d'expression", "Les danseuses Twilek", "Sauver l'univers (à nouveau)", "C'est dur pour les Gamorreens".

"Empereur de l'air et des ténèbres" (interdit)

Inclut "La promesse oubliée", "L'ancienne République", "Courses de motospeeders (mort rapide)", "La lamentation Moff Balfour" (menthe à l'eau surprise).



"Manuel avancé des explosifs" (interdit)

Inclut "Éclatons-nous avec de la détonite", "Pourri jusqu'au Noyau (l'Empire s'écroule)", "Le blues du blaster lourd", "Comment être interdit (pensez)", "Où est passé tout le monde", "Comment font-ils pour voir de toute façon (le dilemme des troupes de choc)", "Tant pis pour le tact".

Cartouches Son

La capacité de stockage des blocs mémoire est presque indescrivable et avec les techniques existantes de compression de données couramment disponibles, une seule unité de stockage de la taille d'une recharge de blaster peut contenir toutes les œuvres du groupe le plus prolifique. En conséquence, les unités de données sont chargées d'autres informations afin de profiter de la place disponible. Ceci inclut des holoclips du groupe, des critiques, des interviews des membres du groupe, les paroles des chansons, des rééditions, des analyses techniques des profils sonores et ainsi de suite. Tous ces fichiers différents sont dans des formats standard et, en conséquence, peuvent être lus sur différents supports comme les ordinateurs conventionnels, les blocs de données, des lecteurs sonores ou d'holovidéos.

La plupart des systèmes audio de l'Empire sont capables de générer des fréquences sonores variant de quelques milliers de cycles par seconde jusqu'à des millions. Quand ces fréquences atteignent le tympan elles peuvent produire des troubles comportementaux profonds qui vont de l'euphorie à l'agressivité la plus déchaînée. Un groupe peu scrupuleux peut exploiter ces effets afin d'augmenter ses ventes. Un autre danger de ces fréquences très basses ou très hautes est qu'elles peuvent avoir des effets différents en fonction des espèces. En conséquence, les fréquences, la durée et les décibels autorisés du son doivent obéir à des normes légales et les concerts sont contrôlés afin de vérifier leur conformité.

En fait, ces mesures et ces contrôles sont généralement effectués par les critiques présents. Un article typique contiendra une critique des performances et des morceaux du groupe, ainsi qu'une fiche technique des effets subliminaux utilisés, qu'ils soient sonores, visuels, tactiles ou autres. Ces fiches techniques sont généralement écrites par et

**Derniers développements :
Les Nouveaux Habits
de l'Empereur contre
Profondément Religieux**

- extrait du *Bulletin Galactique Hebdomadaire*

Les Nouveaux Habits de l'Empereur ont été visiblement touchés par les deux morceaux de la première compilation des *Profondément Religieux* - "Chanson torche" et "Ce n'est qu'une autre forme d'art". Ils y ont répondu avec une de leurs compositions "Intégrité artistique". Le message de ce morceau peut se résumer ainsi : "Nous sommes des artistes comme les autres, nous travaillons dans les mêmes conditions de liberté d'expression que vous et si vous n'aimez pas ce que nous faisons, c'est dur pour vous".

Profondément religieux a répondu avec un petit morceau bien méchant "Oooh ça mord". Entre-temps, la Commission impériale de la Culture s'en est mêlée et a rajouté à la confusion. En effet, depuis que le deuxième groupe a été interdit, elle n'écoute plus ses morceaux, elle n'a donc qu'une version du débat. Cette partie de ping-pong est loin d'être terminée...

- "Ars Dangor" (pseudonyme)
Correspondant artistique

pour des technophiles et il est rare que quelque chose leur échappe. Cependant, l'utilisation des effets subliminaux n'est pas considérée comme une pratique dangereuse ou perverse mais comme une partie intégrante du spectacle.

Toutes les cartouches-son ne sont pas obligatoirement remplies de critiques et d'holoclips. Quelques-unes ne stockent que de la musique. En conséquence, une seule de ces cartouches peut confortablement stocker toute une collection musicale. Quand son possesseur veut y ajouter un nouveau morceau, il lui suffit de l'acheter pour un prix moyen de 3 crédits et la boutique charge en quelques secondes le nouveau morceau de musique dans la cartouche. Une compilation entière fait généralement l'objet d'une réduction. Les albums qui sont présentés ci-dessus et qui n'ont pas été interdits peuvent généralement être achetés pour 6 à 10 crédits chacun.

STAR WARS®

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES



• L'écran du Maître de Jeu

Toutes les tables nécessaires au Maître de Jeu réunies sur un écran auquel est joint un livret contenant de très nombreux conseils, suggestions et idées pour concevoir facilement des aventures. Le tout classé par types d'aventures avec des exemples et des synopsis. En prime, des fiches de vaisseaux, d'équipement et de personnages secondaires, etc.

Suppléments

• Le matériel de campagne

Comment monter une campagne ? Comment maîtriser sans douleur ? Ce supplément vous le permet en vous proposant : un grand écran pour le MJ, un livret de 32 pages, des pions, une fiche de référence et un plan de vaisseau en couleur.

• Le guide de l'Empire

Toutes les informations nécessaires pour utiliser la puissance réelle de l'Empire dans les parties : des photos, des illustrations, des cartes, un aperçu de la structure de l'Empire, des études consacrées au Comporn, des vaisseaux de guerre, des armes terrifiantes, des unités spéciales, des ordres de bataille typiques, etc. Tout, absolument tout en 114 pages.

• Le Guide de l'Alliance Rebelle

Une description complète de l'organisation de l'Alliance Rebelle, avec son matériel, ses vaisseaux, ses stratégies, ses personnages importants et ses techniques de combat particulières. De nombreuses illustrations, cartes, plans et aides de jeu.

• Manuel d'instruction du Général Cracken

Un catalogue d'équipements nouveaux pour les Rebelles. Cet ouvrage très riche comprend également des essais sur le bricolage et la "Cybertechnologie".

• Guide technique de l'étoile de la Mort

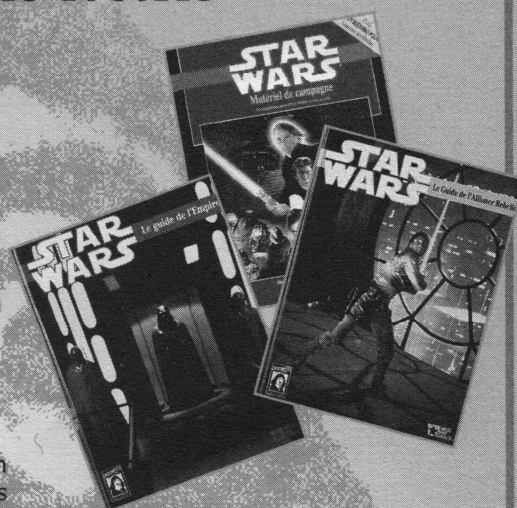
Tout, absolument tout sur la plus terrible des armes dont ait disposé l'Empire.

• Le manuel du Maître de Jeu

Tous les aspects du jeu sous l'angle qui intéresse le Maître du jeu : la création d'aventures et de campagnes, les astuces et trucs pour improviser sans crainte, l'art d'appliquer et d'interpréter les règles, la meilleure façon de créer des races nouvelles, du matériel, etc. Le tout est accompagné d'une aventure au titre prometteur : "Les contes du blaster fumant".

• Le guide de la trilogie

La bible de la saga cinématographique ! La biographie détaillée de tous les personnages principaux et secondaires des films, ainsi que la description des lieux où les scènes se déroulent et des équipements utilisés par les personnages. L'ensemble, superbement illustré de photos tirées des films, est truffé d'anecdotes facilement transformables en scénarios d'aventures. Une mine d'idées.

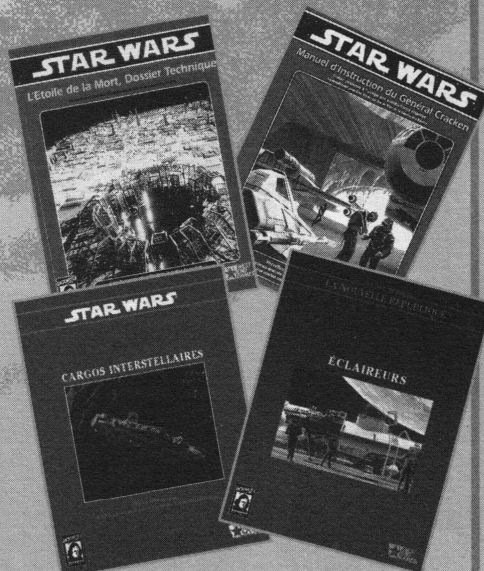


• Guide Galactique 1 : Cargos interstellaires

A l'instar de Yan Solo, devenir commerçant indépendant est le rêve de bien des personnages. Mais une telle ambition se heurte à de très nombreuses difficultés. C'est tous les aspects, agréables - et désagréables ! - de cette vie aventureuse et parfois très lucrative que décrit et organise ce supplément.

• Éclaireurs

Avec ce supplément, les joueurs vont pouvoir sortir des sentiers battus et explorer des parties de l'univers qui ne sont reportées sur aucune carte. Des règles de création de nouvelles planètes, de civilisations, de dangers et de personnages sont présentées avec une mini-campagne très mouvementée.



DESCARTES

LE SUPPLEMENT

et © 1994 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080086-X

STAR WARS

SCÉNARIO STAR WARS PIRATES !

GEANT

AMBRE
Le Tarot d'Ambre ou le jeu de la Marelle

ARS MAGICA
L'Alliance du Crépuscule

BATTLETECH
Quatre scénarios

VOLUME 7

40 F

A I D E S D E J E U & S C É N A R I O S

STAR WARS®

FRAGMENTS DE LA BORDURE EXTÉRIEURE

par Simon Smith et Eric Trautmann

Un recueil d'informations, de rumeurs et de secrets provenant des Territoires de la Bordure Extérieure. Une mine de nouveaux personnages, de vaisseaux, d'extraterrestres et de lieux pour votre campagne. Rencontrez quelques-uns des plus fameux héros rebelles, despotes impériaux sans scrupules, dangereux pirates et contrebandiers qui sévissent dans cette zone de la galaxie.

Ce guide propose d'amples informations aux maîtres de jeu sur la vie dans l'univers de La Guerre des Étoiles. Il contient des chapitres consacrés à l'Alliance Rebelle et à l'Empire, aux gangs de fonceurs, aux unités mercenaires, aux pirates, aux corporations, aux médias, à la Force et même à la musique, la vie sociale et la culture ! Ce supplément est idéal pour donner du relief et de l'atmosphère à vos parties de *Star Wars*.

**Un supplément pour *Star Wars* :
Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles.**

Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.

A partir de 14 ans.

Un supplément pour

STAR WARS®

Le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles
conçu par

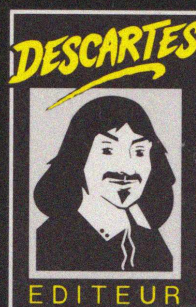


®, TM & © 1996 Lucasfilm,
Ltd. (LFL).

Tous droits réservés.

Marques utilisées par Jeux
Descartes avec l'autorisation
de LFL.

Edition française par Jeux
Descartes Editeur, 1, rue du
Colonel Pierre Avia,
75503 Paris Cedex 15.



109 F - M 426



9 782740 801239
ISBN : 2-7408-0123-8