

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

HORIZONS LOINTAINS



EDGE

LE MANUEL DES COLONS

STAR WARS[®]
JEU DE RÔLE

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

LE JEU DE RÔLE

HORIZONS LOINTAINS

Aux confins de l'espace civilisé, des colons courageux et déterminés ouvrent de nouveaux horizons sur des mondes inconnus. Hors d'atteinte de l'Empire, ils s'efforcent de repartir de zéro avec leurs familles.

Ces petites communautés doivent affronter des créatures hostiles, essuyer de violentes tempêtes et repousser d'impitoyables pirates. En cas d'échec, les ruines de leurs demeures finiront enfouies sous les sables du temps, mais si ces colons parviennent à leurs fins, ils bâtiront des mondes nouveaux et prospères dans la Bordure Extérieure....

CRÉDITS

DÉVELOPPEUR EN CHEF

Sam Stewart

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Lisa Farrell, Sterling Hershey, Keith Ryan Kappel,
Jason Marker, Daniel Lovat Clark et Max Brooke

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Mark Pollard and Paul Poppleton

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck, Crystal Nichols et
Duane Nichols

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson et John M. Taillon

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Sara Betsy, Jon Bosco, Matt Bradbury,
Christopher Burdett, Caravan Studio,
JB Casacop, Mariusz Gandzel, David Griffith,
Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Mark
Molnar, Wibben et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

"Death Star Contractors" : Doug Ruff avec Craig
Atkins, Mark Charlesworth, Julian Garner, Josh
Jupp et Nathan Wilkinson. "MadAdventurers
Society" : Tomas Hughes avec Brian Casey, Rob
Davee et Jason Phillips. Michelle Ledbetter. "Morse's
Marauders" : Daniel Lovat Clark avec Max Brooke,
Andrew Fischer, Katrina Ostrander et Sam Stewart.

TRADUCTION FRANÇAISE

Dominique Lacrouts et Philippe
Beaubrun, les Vauriens de Edge.

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Stéphane Bogard, Pierrick Garry et Sandy Julien,
avec l'aide précieuse de Matt « Fenrir DarkWolf »
Latroy et Jean-Christophe Leboucher

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

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

ISBN : 978-84-15889-85-4

Code Produit : UBISWR10

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : Aux Confins de l'Empire**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



CRÉDITS
HORIZONS LOINTAINS

SOMMAIRE

Coloniser la bordure	5	Chapitre II : Matériel et équipement	39
Les colons dans la galaxie	5	Armes et armures	39
Chapitre I : Bâtir des mondes meilleurs	9	Nouvelles armes	40
Une galaxie à coloniser	10	Nouvelles armures	44
Historiques de colon	11	Placard à équipement	45
Obligations de colon	16	Véhicules divers	51
Nouvelles espèces	18	Chapitre III : L'horizon vous tend les bras	61
Nouvelles spécialités	24	Intégrer un personnage colon	62
L'Entrepreneur	26	Construire des rencontres sociales captivantes	72
Le Marshal	28	Contrats pour colons	78
L'Artiste	30	Campagnes pour colons	81
Nouveaux talents	32	Emplois pour colons	92
Motivations de colon	34	Créer de nouveaux types de colons	94
Capacités emblématiques de colon	35		



La journée avait été longue et cette sale histoire de cadavre n'allait pas arranger les choses.

— Je veux qu'on pendre haut et court ce foutu vendeur d'huile de ghhhk qui a assassiné mon fils ! brailla Solk Horgon.

Je m'adossai au chambranle de la porte de mon bureau.

— Solk, vous êtes peut-être le roi des éleveurs de nerfs, mais y a des lois dans cette ville, comme partout ailleurs.

— Et où elles étaient passées, vos lois, marshal, quand on a retrouvé mon Seth derrière le théâtre, la nuque brisée ? vociféra Horgon. Vous me pendez ce Chevin haut et court, ou alors vous dégagez et vous me laissez faire.

D'une manière volontairement peu subtile, je tapotai les étuis de mes pistolets.

— Alchibi aura un procès, et s'il est reconnu coupable, on le pendra. Pas avant. Maintenant, retournez dans votre ranch.

Le visage d'Horgon s'assombrit davantage.

— Vous aurez de mes nouvelles, marshal !

Il tourna les talons et s'éloigna dans la rue.

Je soupirai en regagnant mon bureau. Dans sa cellule à l'autre bout de la pièce, mon prisonnier me dévisagea sans passion.

— J'apprécie que vous ne m'ayez pas lynché, marshal Sterne, déclara Alchibi Dèss de sa voix caverneuse.

— La journée n'est pas terminée, Alchi.

Je passai derrière mon bureau et lançai les holos pris sur la scène du crime. Seth Horgon, étendu dans la fuelle boueuse, me fixa de son regard vide, le cou tordu dans un angle impossible.

— Tu ne m'as toujours pas donné le moindre alibi concernant la nuit dernière, et t'es assez costaud pour avoir fait le coup. De plus, tout le monde sait que les Horgon et toi n'êtes pas très copains.

— Une théorie séduisante, quoique basée sur des preuves indirectes, répondit Alchibi. Mais je participais à un entretien confidentiel.

— Si tu t'en tiens à cette version autant faire le nœud coulant toi-même, grommelai-je. Écoute-moi, Alchi...

— Salut Marshal ! Salut Alchi !

Un jeune Twi'lek solidement bâti franchit le seuil.

— Qu'est-ce que tu fiches là, Mali ? grognai-je.

Malisan me tendit un panier de provisions.

— Je suis venu apporter le déjeuner d'Alchi. Ça vaudra toujours mieux que vos rations de l'armée impériale réchauffées, marshal.

Le visage d'un Chevin n'est pas fait pour sourire, mais celui d'Alchibi s'éclaircit indiscutablement.

— Malisan, Tu es trop bon. Mais tu devrais profiter de ta pause pour t'exercer à danser, pas pour me servir à manger. En plus, si Horgon prend l'un de ses serfs à me livrer mon repas...

— Ne dis pas n'importe quoi !

Malisan déposa le panier sur mon bureau et commença à en sortir de la viande de nerf grillée et des tubercules. Au bout d'un moment, il leva les yeux vers moi... et vers les holos de la scène de crime. Je perçus son inquiétude malgré son expression joviale.

— Ils ne vont quand même pas le pendre, hein ?

— Pas s'il est innocent, Mali, répondis-je, espérant me convaincre moi-même.

— Vous ne le pendrez pas, Solk ! criai-je.

Horgon et ses gars répondirent par une salve de tirs de blasters qui illumina le ciel nocturne, pulvérisa le reste des fenêtres et mit le feu à la porte.

— Raté ! triomphai-je avant de canarder au jugé dans la rue obscure.

Malisan s'était recroquevillé dans un coin. Il était revenu tenir compagnie à Alchibi et s'était retrouvé piégé avec moi quand Horgon et ses sbires avaient entrepris de faire justice eux-mêmes.

Du fond de sa cellule, Alchibi secoua la tête, résigné.

— Marshal Sterne, la situation s'envenime. Je préfère me rendre plutôt que de vous voir tués, Malisan et vous.

J'ouvris la bouche pour le traiter d'idiot, mais Mali me devança.

— Tu ne peux pas faire ça ! s'écria-t-il avant de me jeter un regard où la peur le disputait à la culpabilité et d'ajouter : Marshal, vous n'allez pas le laisser faire ?

J'étudiai Mali durant de longues secondes.

— Et merde. Alchi, t'as retrouvé Mali au théâtre, la nuit dernière, pas vrai ?

Mali eut l'air coupable, mais curieusement soulagé.

— Il voulait racheter mon contrat à Horgon. Devenir mon sponsor, pour la danse. Mais il n'a pas tué Seth.

— En effet, dis-je en secouant la tête. J'imagine donc que c'est toi qui l'as fait.

Mali baissa les yeux.

— Seth a dit à Alchi qu'il ne lui céderait pas mon contrat. Que je garderais le bétail toute ma vie. Ou'un serf devait rester à sa place. Et il... il se fichait de moi. J'ai fini par... craquer. Je ne voulais pas lui faire de mal.

Nous restâmes là tous les trois, assis, à nous dévisager un bon moment. Jusqu'à ce qu'un autre tir perce le mur.

— Livrez-le-nous, Sterne ! cria Horgon. Ou vous finirez tous grillés !

— Oh, et merde.

Je rampai sur le plancher pour activer le panneau de contrôle de la cellule. La barrière énergétique s'éteignit et je dégageai mon bureau d'un coup de pied pour dévoiler la trappe qu'il dissimulait. Alchibi et Malisan me regardaient, interdits. Je les arrachai à leur stupeur en grondant.

— Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? Ça mène hors de la ville.

J'entrai la combinaison du coffre-fort et récupérai le détecteur thermique confisqué à des trafiquants d'épices trois mois plus tôt.

— Faut que je couvire nos traces.

Une demi-heure plus tard, debout en haut d'une petite colline, nous regardions les habitants éteindre l'incendie de mon ancien bureau. Tant mieux, je n'aurais pas aimé que toute la grande rue disparaisse dans les flammes.

— Navré, marshal, murmura Alchibi.

Malisan acquiesça en silence. Je leur adressai un rictus.

— Oh, Horgon était un salopard, de toute façon, et son gamin ne valait pas mieux. Cela dit, me voilà au chômage, maintenant. Si vous envisagez toujours de vous tirer de cette planète, ça vous dérange pas que je vous accompagne ?

COLONISER LA BORDURE

Ce sont les Colons qui font évoluer la galaxie, qu'il s'agisse d'authentiques bâtisseurs de mondes dans les étendues sauvages ou d'individus usant de leur influence et de leur charisme personnel dans leur propre intérêt.

HORIZONS LOINTAINS présente de nouvelles options de carrières pour les Colons, en complément de celles du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Ce supplément propose des idées et des détails supplémentaires pour les spécialités existantes, et en aborde trois nouvelles. Qu'ils aiment traquer les dragons Krayt et les pillards Tusken dans les dunes venteuses de Tatooine ou qu'ils préfèrent visiter une station spatiale perdue dans le coin le plus reculé de l'Espace sauvage, les joueurs trouveront de quoi satisfaire leurs attentes dans ce livre.

Le **Chapitre I : Bâtir des mondes meilleurs** se concentre sur la carrière de Colon proprement dite. Il aborde de nouveaux historiques spécifiques, ainsi que de nouvelles Motivations et Obligations. Il introduit les Arcona, les Chevin et les Gran, trois nouvelles espèces particulièrement adaptées à la carrière de Colon. Ce

chapitre présente également trois nouvelles spécialités : l'Entrepreneur, le Marshal et l'Artiste, chacune avec ses arborescences de talents respectives. Les spécialités de Colon bénéficient de deux capacités emblématiques réservées aux plus accomplis d'entre eux.

Le **Chapitre II : Matériel et équipement** présente de nouvelles armes, une bonne quantité de matériel inédit et une sélection de véhicules très appréciés des Colons.

Le **Chapitre III : De nouveaux horizons à découvrir**, contient des idées sur la meilleure manière d'intégrer des Colons dans les scénarios et de bâtir, avec les joueurs, des histoires centrées sur ce type de personnage. On y trouve aussi des méthodes pour construire et mettre en valeur des rencontres sociales, ainsi que des exemples d'emplois pour des PJ Colons. Enfin, dans la dernière partie sont abordées les campagnes fondées sur la colonisation de mondes nouveaux, et les récompenses que les personnages joueurs peuvent espérer en retirer. Ainsi, le MJ disposera de tous les atouts nécessaires pour intégrer avec succès les Colons dans ses récits.

LES COLONS DANS LA GALAXIE

Durant des millénaires, les colons ont fourni aux civilisations spatiales la main-d'œuvre et le dynamisme nécessaires à leur expansion dans la galaxie. La République et toutes les autres sociétés ont sans cesse eu besoin de nouvelles ressources, d'espace vital et d'indépendance politique, au point que la colonisation de nouveaux mondes se poursuit encore aujourd'hui, sous l'Empire. Certaines périodes de l'histoire galactique ont vu le ralentissement de la colonisation, mais les individus qui ont de bonnes raisons de s'installer sur de nouveaux mondes n'ont jamais manqué.

Tout le monde peut devenir colon, mais seuls les plus fûtés, les plus déterminés et les plus endurants auront une chance face à l'inconnu. On compte parmi eux des spécialistes dans de nombreux domaines, mais rarement dans celui du combat. Les chefs de ces populations sont inévitablement très charismatiques. Par ailleurs, isolés du reste de la galaxie, ils ont intérêt à développer leur intelligence et à se concentrer sur leur domaine d'expertise : le commandement, la médecine ou le commerce légal. Certains poursuivent des buts plus personnels, comme acquérir une certaine célébrité, tandis que d'autres cherchent à fournir ordre et protection aux colonies les plus excentrées.

DE VRAIS COLONS

L'expansion de la vieille République à partir des Mondes du Noyau s'est appuyée sur un effort massif de colonisation. Beaucoup des premières missions se déroulèrent en dehors de toute contrainte en matière de population et de territoires, mais les efforts suivants furent menés

par des corporations qui avaient pour seul objectif de s'emparer de nouveaux domaines et de leurs ressources. La première vague de colonisation à l'échelle galactique partit des Mondes du Noyau il y a des milliers d'années, et prit la direction de ce qu'on appellerait plus tard les Colonies. La région devint une extension des Mondes du Noyau, qui y imposèrent leur manière de vivre, leur puissance et leur ambition. Il s'agissait de véritables colonies, d'installations permanentes dont le seul but consistait à exploiter les ressources des planètes où elles s'établissaient. Avec le temps, la distance et la politique finirent par séparer de nombreuses colonies de leur métropole d'origine.

Au fur et à mesure de la colonisation, on finit par considérer les autres mondes comme des réserves à exploiter, en particulier dans la Région d'Expansion. Les corporations s'y livrèrent à une véritable course en vue de s'emparer des systèmes planétaires capitaux avant que la zone ne soit officiellement ouverte aux efforts de colonisation de la République. Sur ces mondes, les colons étaient moins des aventuriers et des explorateurs que des ouvriers plus ou moins exploités par les compagnies propriétaires des terrains. Il va sans dire qu'il leur était très difficile d'en partir.

De nos jours, la colonisation prend plutôt pour cadre les régions qui s'étendent au-delà des limites de l'espace connu. La plupart du temps, les missions consistent à peupler les secteurs peu explorés de l'Espace Sauvage et à repousser ainsi les frontières de la Bordure Extérieure. La colonisation des Régions Inconnues, quant à elle, est une entreprise périlleuse : à cause des perturbations hyperspatiales qui touchent leur périphérie, les rares



colonies viables se retrouvent isolées et très difficiles à atteindre. Cependant, une nouvelle colonie peut être implantée n'importe où dans la galaxie, car seule une fraction de ses systèmes a été visitée et explorée à ce jour.

L'ATTRAIT D'UN MONDE NOUVEAU

Le désir de s'établir sur un nouveau monde, dans une région isolée et périlleuse, paraît souvent incongru à ceux qui n'ont pas décidé de devenir colons. Puisqu'il existe des milliers de planètes civilisées, pourquoi débiter une nouvelle vie sur un monde probablement inhospitalier et sans attrait ? Les raisons en sont très simples et obéissent à un schéma immémorial : le désir de rompre avec une culture ou un gouvernement, de fonder une civilisation répondant à des idéaux spécifiques, ou simplement d'exploiter de nouvelles ressources.

Compte tenu de l'essor de l'Empire Galactique, de plus en plus de citoyens ont cherché à échapper aux pratiques autoritaires de l'Empereur Palpatine. Des espèces menacées d'esclavage ont fui vers des mondes situés en dehors des frontières de l'Empire, préférant s'éloigner pendant qu'elles le pouvaient encore. Des adeptes de la Force – les rares survivants de l'Ordre Jedi ou d'autres traditions moins connues – ont échappé aux tentatives de Vador pour les éradiquer dans toute la galaxie. Quelles que soient leurs raisons, la plupart de ces colons recherchent l'isolement et veulent disparaître pour éviter d'attirer l'attention de l'Empire. La population d'une colonie de ce genre peut aller d'une petite dizaine d'utilisateurs de la Force à plusieurs centaines ou milliers d'individus appartenant à une espèce persécutée. Quand l'occasion se présente, l'Alliance Rebelle établit également des colonies sur des mondes sûrs, où elle cache amis, familles et installations hors d'atteinte de l'Empire.

UNE PETITE CIVILISATION

Les facteurs qui distinguent une colonie des autres mondes de la frontière sauvage ne se limitent pas à la simple présence des colons eux-mêmes. Ce qui les caractérise, c'est ce qu'ils ont apporté avec eux : la civilisation. Les colonies les plus prospères disposent d'un gouvernement, de lois, d'un système de maintien de l'ordre et d'une économie au moins vaguement fonctionnelle. Après quelques générations, certaines n'ont plus rien à envier aux Mondes du Noyau dont leurs habitants sont issus.

La civilisation ne se développe pas par accident. C'est le résultat d'un dur labeur qui exige une collaboration efficace. En fait, on pourrait même définir la civilisation comme cette coordination entre les colons. Certains cherchent à recréer la société de leur monde d'origine, dont ils importent les traditions et le système de gouvernance sur leur nouvelle planète. Ces colons ont l'avantage de travailler à partir d'un modèle, et de nombreuses communautés se sont développées en s'appuyant sur ce principe. D'autres, cependant, cherchent à construire une société plus parfaite que celle qu'ils ont laissée derrière eux. Ces utopistes ont tendance à se regrouper par

COLONISATION CONTRE EXPLORATION

Qui dit colonisation d'un nouveau monde dit exploration. Cependant, il existe des différences entre colons et explorateurs. La plus évidente est que les colons débarquent sur une planète dans l'espoir de s'y installer définitivement tandis que les explorateurs, eux, tentent de découvrir de nouveaux lieux ou civilisations. Ensuite, ils rentrent faire leur rapport à leur commanditaire ou au reste de la galaxie avant de s'intéresser à une autre planète.

Les circonstances peuvent varier, mais un colon débarque généralement sur un site choisi au préalable. Il est certes arrivé qu'on envoie des vaisseaux dans l'espace profond dans l'espoir qu'ils atteignent par hasard un monde apte à accueillir une colonie, mais en réalité, ils visent presque toujours une destination bien précise et parfaitement étudiée. On prétend souvent que nul monde n'est réellement connu avant que les colons n'en fassent leur demeure permanente, mais la planète en question a déjà été analysée. La viabilité d'une colonie, les dangers spatiaux qui l'entourent, les menaces qui pèsent sur la santé des colons, la présence ou l'absence de population native, ainsi que les rigueurs du climat sont déjà bien connus.

Les colons n'ont pas cette soif de l'inconnu qui pousse les explorateurs : ils cherchent le plus souvent à améliorer leur existence et celle de leur famille selon leurs propres attentes et leur philosophie. La plupart des explorateurs apprécient réellement la solitude de l'espace profond et préfèrent circuler librement, sans la moindre interférence politique, familiale ou sociale.

affinités idéologiques avant de partir pour la frontière. La triste vérité, c'est que les colonies de ce type, fondées sur des idéaux, s'installent souvent dans les régions les plus inhospitalières et ne bénéficient que de ressources et d'appuis réduits. Habituellement, les colons qui y vivent ont quitté leur planète d'origine pour échapper à des persécutions ou parce qu'ils font partie d'une classe sociale défavorisée. Plusieurs des Mondes du Noyau ont d'ailleurs pris l'habitude de se débarrasser de leurs mécontents en les envoyant fonder une colonie. Ce statut entraîne quelques difficultés économiques qui les handicapent lors de leur installation. Mais même dans le cas d'une séparation en bons termes, on trouve toujours un explorateur, un bureaucrate ou une corporation peu scrupuleuse pour s'empresse d'exploiter les aspirations des colons afin d'obtenir un profit immédiat.

Toutes les fondations ne découlent pas d'une planification. Il arrive parfois que les habitants éparpillés d'une frontière sauvage établissent spontanément une colonie, et il en résulte souvent une civilisation improvisée et très hétérogène. Dans ces situations, la communauté se développe à l'image des hommes et des femmes qui l'ont formée. Un seul chef charismatique ou un marshal épris de justice peut transformer la région la plus malfamée de la frontière en une authentique colonie, simplement en y faisant naître un sentiment de communauté.



LA LUMIÈRE DU SAVOIR

Les bénéfices de la civilisation sont nombreux, mais les plus indiscutables sont l'éducation et l'enseignement. Certains érudits avancent même que la civilisation est un produit de l'éducation, et non l'inverse.

Dans tous les cas, les colonies ont tout à gagner en accueillant des individus instruits. Docteurs, enseignants et techniciens talentueux sont toujours une denrée rare et très appréciée en dehors des Mondes du Noyau. Leur présence au sein d'une communauté exerce une influence considérable sur sa prospérité et sur la qualité de vie de ses habitants. Certains spécialistes accomplis mènent une existence semi-nomade et voyagent de colonie en colonie afin d'offrir leurs compétences à un maximum d'individus. D'autres voient se former des communautés autour de l'endroit où ils ont élu domicile, car leur expertise améliore toujours les chances de succès des colons.

Compte tenu de la forte demande, les spécialistes bénéficient d'une certaine liberté dans la vie au sein d'une colonie : une communauté en difficulté ne peut pas se passer des services d'un médecin, même si celui-ci n'a pas terminé ses études ou si sa licence lui a été retirée par le bureau d'éthique de son monde natal. Les compétences comptent plus que les diplômes dans une colonie : rebouteux, érudits et bricoleurs un peu doués peuvent saisir l'occasion d'échapper à la bureaucratie étouffante des Mondes du Noyau et enfin être reconnus à leur juste valeur.

BÂTIR UNE VIE, SE FAIRE UN NOM

L'existence aux confins de la galaxie est plus libre que dans le Noyau, et on peut y adopter plus facilement des styles de vie originaux ou s'y lancer dans des négociés inédits. Les colonies ne peuvent pas se permettre de refuser l'aide des individus compétents, et les rivalités professionnelles s'y révèlent moins importantes que dans les Mondes du Noyau.

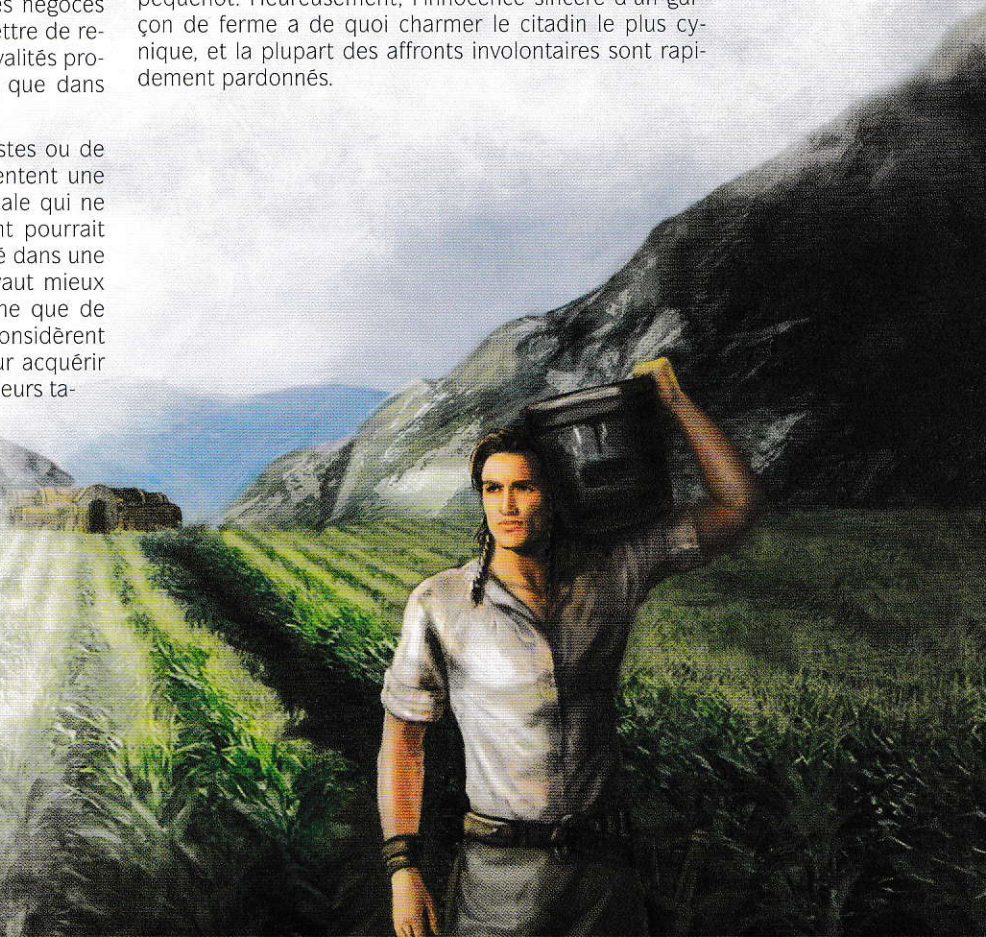
Pour beaucoup d'hommes d'affaires, d'artistes ou de commerçants débutants, les colonies représentent une chance de se faire un nom. Une pièce musicale qui ne remplirait pas la moindre salle sur Coruscant pourrait bien devenir le seul et unique spectacle donné dans une colonie reculée, et pour certains artistes, il vaut mieux être un gros mynock dans une petite caverne que de demeurer éternellement ignoré. D'autres considèrent les colonies comme de parfaits tremplins pour acquérir expérience et crédibilité avant d'aller exercer leurs talents dans les Mondes du Noyau.

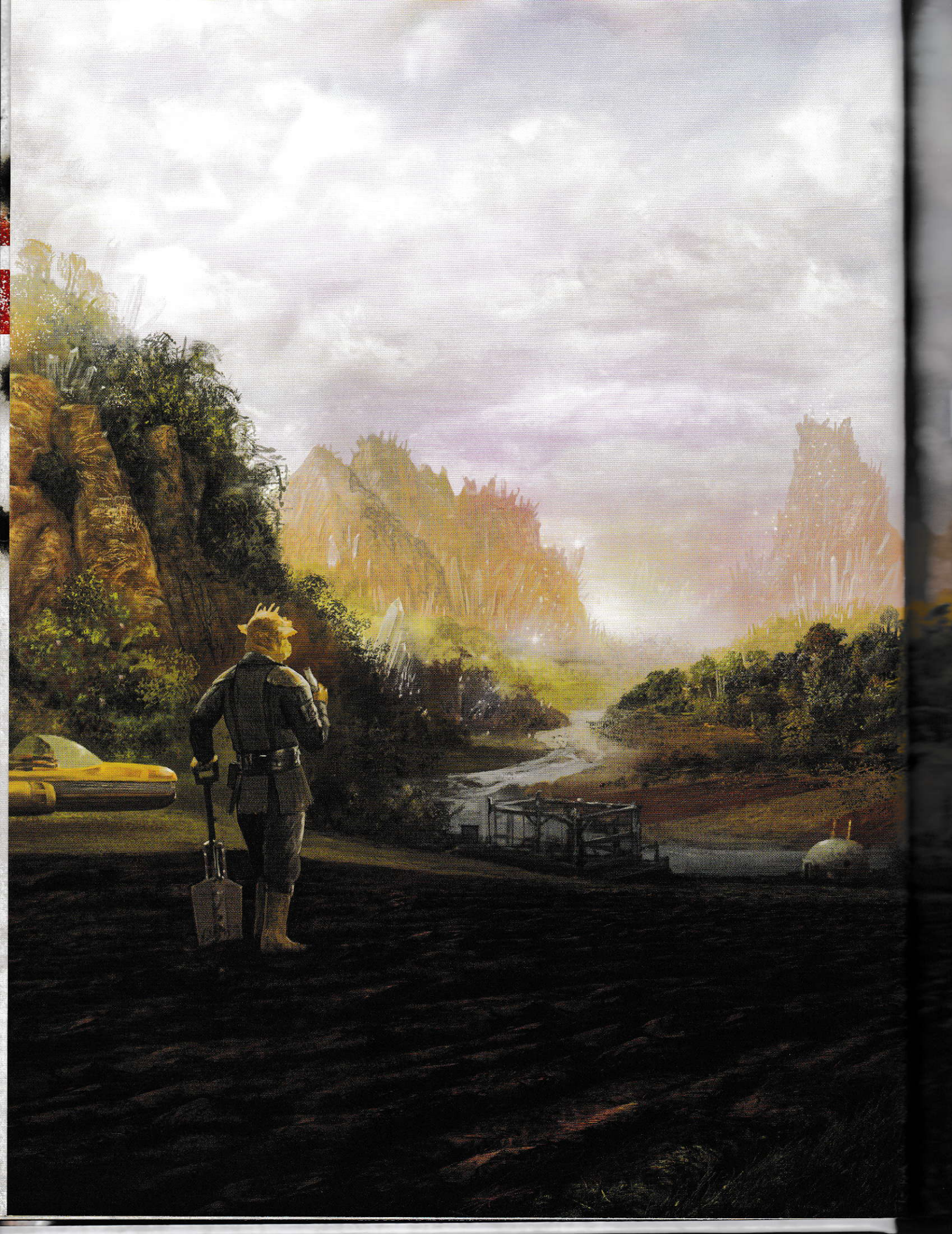
Bien sûr, les petites communautés ont leurs inconvénients : après une seule mauvaise représentation ou un travail bâclé, le bouche à oreille peut ternir la réputation d'un colon pendant des années. Les possibilités illimitées de la frontière ne conduisent pas forcément au succès. Les colonies offrent des chances, pas des garanties.

UNE VIE DE COLON

Si certaines carrières sont idéales pour faire régner la paix, ce sont les Colons les mieux équipés pour en profiter. Certains veulent contribuer à la prospérité d'une petite communauté, tandis que d'autres cherchent simplement à échapper à une civilisation étouffante. Ces derniers vivent à l'écart des agglomérations et ne quittent leurs terres que quelques jours par an pour se rendre en ville. Cependant, la majorité des nouveaux arrivants se contentent d'acheter ou de construire une boutique liée à leur métier, le plus près possible d'une cantina réputée. Les autres travaillent à domicile, se rendent chez leurs clients ou trouvent un emploi dans un comptoir commercial local.

Malgré leurs efforts, les Colons n'arrivent pas toujours à faire leur vie sur leur monde d'adoption : certains, ballotés par les événements, sont contraints de se lancer dans des aventures interplanétaires. Même sur des mondes très isolés, un Colon est habituellement capable de s'adapter rapidement et de s'intégrer, du moins si le climat et la culture locale ne sont pas trop différents de ce à quoi il est habitué. La plupart des colonies partagent assez de points communs pour qu'un individu s'y sente rapidement chez lui. Néanmoins, dans une mégapole comme Denon ou Coruscant, ou dans un environnement extrême et radicalement différent de celui de son monde d'origine, un Colon risque de passer au mieux pour un touriste éberlué, et au pire pour une proie facile ou un pèquenot. Heureusement, l'innocence sincère d'un garçon de ferme a de quoi charmer le citadin le plus cynique, et la plupart des affronts involontaires sont rapidement pardonnés.







BÂTIR DES MONDES MEILLEURS

« Notre opération est trop petite pour avoir été remarquée... ce qui est un grand avantage pour tout le monde. »

– Baron administrateur Lando Calrissian

La galaxie, déjà très vaste, est en expansion perpétuelle. Chaque fois qu'on découvre une nouvelle planète, on sait que quelques âmes courageuses vont se porter volontaires et renoncer à tout ce qu'elles connaissent pour s'y installer. Ces individus intrépides, ce sont les colons. Généralement compétents dans un domaine spécifique, ils se rendent sur un monde peu peuplé en lisière de la galaxie afin d'y refaire leur vie. Certains sont animés par la cupidité, d'autres veulent imprimer leur marque sur une nouvelle planète, et les derniers enfin, ne cherchent qu'à donner un but à leur existence. Nombreux sont ceux qui n'ont connu que la frontière, car ils y sont nés des générations après l'atterrissage des premiers vaisseaux. Parmi ceux-là, certaines âmes troublées rêvent de s'extraire de leur trou perdu et de voguer vers les Mondes du Noyau, sans comprendre ce qui a pu pousser leurs ancêtres à les fuir.

Si le commerce galactique continue de tourner comme une mécanique aux rouages bien huilés, c'est bien grâce aux colons, qui constituent l'essentiel de la main-d'œuvre disponible et pèsent de tout leur poids sur l'économie. Dans le secteur privé, ils forment la grande majorité des propriétaires, des petits commerçants aux présidents des plus grandes corporations. Mais ils œuvrent

également comme simples employés, chercheurs, comptables, chargés de clientèle ou responsables de la sécurité. Beaucoup de colons travaillent également dans le divertissement et les arts, ainsi que dans l'agroalimentaire, l'extraction de matières premières et les services de santé. Ils sont également bien présents dans le secteur public : de nombreux gouvernements les emploient comme administrateurs, cadres, juristes ou enseignants, ou les enrôlent dans l'armée et les forces de l'ordre.

La plupart des pionniers sont originaires des Mondes du Noyau. Pour une raison ou pour une autre, souvent économique ou politique, ils ont préféré tout abandonner afin d'entamer une nouvelle vie dans la Bordure Extérieure. N'importe qui peut s'y lancer, du plus indigent des sans-abri en quête d'emploi au politicien désabusé qui recherche un lieu où éprouver ses idées de gouvernement. Entre ces deux extrêmes, il faut également compter des médecins incapables de trouver une place dans un cabinet, des chercheurs qui souhaitent étudier des espèces végétales ou animales inconnues, des membres des forces de l'ordre lassés de la lutte contre de dangereux trafiquants d'épices et qui préfèrent passer leurs vieux jours à donner la chasse aux voleurs de shaaks, ou encore des artistes en mal d'inspiration venus se ressourcer

parmi les paysages grandioses de mondes indomptés. On peut également évoquer des criminels qui adoptent une nouvelle identité pour faire oublier leur passé de bandit et démarrer une nouvelle vie, ou des hommes d'affaires respectables qui se lancent dans de nouvelles entreprises, loin des Mondes du Noyaux dominés par les corporations.

Quel que soit le projet qu'il comptait mener à bien sur son nouveau monde, un colon peut s'attendre à des bouleversements. Celui dont la seule ambition était de

devenir fermier peut être élu maire ; l'ancien étudiant en biologie peut se retrouver obligé de devenir le médecin de la colonie, ou forcé d'user de ses compétences pour nourrir la communauté. Plus le nombre d'habitants est modeste, plus la pression sociale est forte, même sur les individus moyennement doués. En définitive, chacun est responsable du bien-être de tous, car une colonie ne survit pas bien longtemps après l'épuisement de ses réserves initiales.

UNE GALAXIE À COLONISER

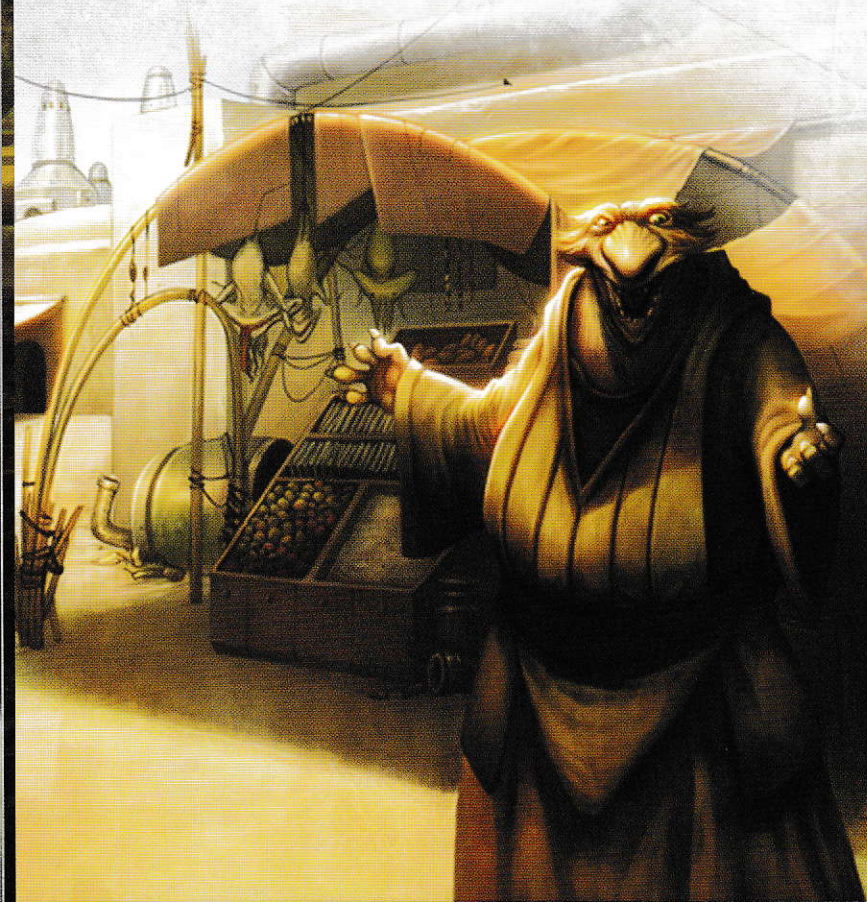
Le Chapitre I : Bâtir des mondes meilleurs regorge de conseils et d'options concernant la création et l'évolution des personnages Colons. Les historiques, Obligations et Motivations proposés peuvent intéresser joueurs comme MJ.

Le **Chapitre I** présente trois nouvelles espèces disponibles à la création des PJ. Les Gran, Chevin et Arcona sont tout désignés pour la vie de Colon, très centrée sur la sociabilité, mais peuvent adopter n'importe quelle autre carrière. Les Gran, connus pour leur sens de la communauté, ont fondé un certain nombre de colonies prospères telles que Hok ou Malastare, sans parler de leurs innombrables contributions au sein d'autres mondes. La mentalité altruiste de la société arcona fait passer ses membres pour des naïfs quand ils évoluent hors de Cona, mais leur bonne volonté constitue un atout indéniable au sein d'un vaisseau colonial. Les Chevin sont perçus dans toute la galaxie comme des esclavagistes, mais ceux qui ont quitté Vinsoth ne le sont pas forcément, et beaucoup désapprouvent ce genre d'activité. Les Chevin restent cependant très durs en affaires, quelle que soit la marchandise. On considère

ces trois espèces comme globalement paisibles et travailleuses, mais il existe des exceptions. Quoi qu'il en soit, un joueur qui souhaite interpréter un Colon ne peut pas se tromper en optant pour l'une d'elles.

Le chapitre propose également trois nouvelles spécialités pour la carrière de Colon. L'Entrepreneur ne laisse jamais passer une occasion d'accumuler les crédits. Le Marshal est capable de retrouver la trace d'un suspect dans n'importe quel bouge de la planète, et c'est souvent un as du blaster. Les Artistes, enfin, obtiennent souvent ce qu'ils veulent, d'autant qu'ils savent aussi bien charmer l'adversaire que détourner son attention.

Pour finir, deux nouvelles arborescences de capacités emblématiques viennent étoffer les possibilités offertes aux personnages Colons. Chaque progression sur ces arborescences accroît l'efficacité de ces capacités déjà redoutables. Ainsi, Révélation permet aux PJ de cerner un détail au moment critique ou de retrouver un renseignement vital qui aurait échappé à un esprit moins perspicace ou moins entraîné. Certains mettent ce phénomène sur le compte de l'adrénaline, d'autres parlent de concentration profonde, d'« état de grâce », voire d'intervention divine. Dans un autre registre, Incomparable expertise permet au personnage d'agir comme un maître dans un domaine donné et de faire preuve d'une telle virtuosité que le groupe pourra affronter des épreuves apparemment insurmontables.



HISTORIQUES DE COLON

Les Colons peuvent venir de tous les milieux sociaux et les raisons qui les poussent à s'installer sur un nouveau monde sont aussi nombreuses que les colonies de la galaxie connue. L'attrait de l'air pur et des grands espaces, l'envie d'échapper à l'Empire ou à la loi... Il ne s'agit là que de quelques-uns des motifs poussant les Colons à prendre un aller simple pour la Bordure Extérieure, l'Espace Sauvage ou même les Régions Inconnues. Il existe souvent une grande différence entre l'existence du Colon avant de monter à bord du vaisseau colonial et la vie qui l'attend une fois arrivé à destination. Il est important de prendre cet aspect en considération si l'on souhaite créer un personnage Colon aussi unique qu'intéressant.

On peut avoir une image un peu stéréotypée, voire romantique, des Colons et les considérer comme des aristocrates ou des négociants des Mondes du Noyau qui s'embarquent dans un vaisseau pour aller établir leur foyer ou leur commerce sur un monde désert. Il serait toutefois naïf d'imaginer que tous se ruent sur le premier appareil qui se lance dans l'inconnu. Beaucoup ne font que rejoindre une colonie bien établie, parfois depuis des siècles, voire des millénaires. Un tel monde, aussi prospère soit-il, a toujours besoin de professionnels pour assurer la santé et l'éducation de ses citoyens. Les pilotes de cargo se passent généralement le mot le long des hypervoies, mais il arrive également que les colonies fassent appel à des agences de recrutement pour trouver des spécialistes. Les professionnels qui répondent à ces propositions sont accueillis chaleureusement dans les petites villes qui vont les employer. Elles leur fournissent bien souvent un toit et un lieu de travail, sans compter une quantité presque infinie de repas chauds et de cœurs à prendre.

Alors que certains historiques détaillent la vie des Colons jusqu'à ce qu'ils embarquent sur le vaisseau censé les mener sur leur nouvelle planète, de nombreuses familles vivent sur le même monde depuis plusieurs générations et ne l'ont jamais quitté. Tatooine a connu plusieurs vagues de colonisation au fil des millénaires, mais, les conditions de vie dans le désert étant très rudes, la population s'est toujours limitée à quelques communautés éparses. Parmi les centaines de milliers de planètes existantes, nombreuses sont celles qui correspondent à cette situation. Les individus nés dans ces trous perdus mènent pourtant bien une vie de Colon, souvent difficile et impitoyable, et n'ont pour ambition que de la rendre un peu moins rude pour les générations suivantes.

La création de personnages est l'occasion pour les joueurs de se pencher sur les circonstances qui ont amené leur héros au point de départ de la campagne : tout le monde vient de quelque part. L'histoire de celui ou celle qui se retrouve sur une planète isolée après une enfance parmi les gratte-ciels d'un Monde du Noyau ne peut être que captivante. Voici quelques idées d'historique pour les Colons qui se lancent dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Ces propositions ne présentent qu'une seule facette de l'identité et des raisons de vivre du personnage. Un joueur qui souhaite créer un avatar fouillé devrait choisir ses compétences, son équipement et ses Obligations afin de les faire correspondre à l'un des concepts suivants.

L'OPPORTUNISTE

Fonder une colonie n'a rien d'une tâche aisée, mais une ou deux générations plus tard, alors que le gros du travail est accompli et que l'endroit regorge encore de possibilités, l'opportuniste débarque en apportant de nouvelles ressources. Ces individus sont souvent mal vus par les familles établies, surtout lorsqu'ils visent le sommet de la hiérarchie avant même d'avoir posé le pied sur la planète. Par ailleurs, certaines colonies qui dépendent directement d'une corporation ou de l'Empire doivent parfois accueillir un dirigeant inexpérimenté envoyé par quelque bureaucrate de l'autre bout de la galaxie. Les opportunistes sont bien souvent pleins d'entrain et prêts à prendre des risques, mais ils cernent rarement la population qu'ils comptent influencer. La compréhension mutuelle ne vient qu'avec le temps.

Les **Médecins** sont souvent les mieux accueillis des opportunistes, dans la mesure où leurs compétences sont essentielles à la prospérité de la colonie. Il peut s'agir de naïfs jeunes docteurs débarquant sur une planète dans l'espoir d'y faire fortune ou de s'y aguerrir avant de retourner dans le Noyau. On trouve également des praticiens plus âgés, aux talents modestes, qui estiment plus facile de gagner leur vie dans un endroit où la demande de soins se révèle supérieure à l'offre. Dans un cas comme dans l'autre, leur manque d'expérience et leurs excentricités seront probablement tolérés par les habitants, trop heureux d'avoir un docteur dans la communauté.

À l'inverse, les **Entrepreneurs** sont moins souvent les bienvenus. Beaucoup d'entre eux ne cherchent qu'à s'enrichir rapidement et s'intéressent essentiellement aux atouts lucratifs de la colonie : sa mine, sa position de carrefour commercial ou un produit local susceptible d'engendrer une demande hors-monde. Ces Colons travaillent dans des domaines comme la finance, les investissements ou l'acquisition d'actifs. La plupart des autochtones saisissent donc mal ce qu'ils trafiquent et se montrent passablement méfiants. Le fait que la plupart des Entrepreneurs se soucient peu du bien-être de la population locale n'arrange rien.

Les **Artistes** sont quant à eux reçus avec une chaleur toute relative. Un tel personnage a le mérite de pouvoir offrir une soirée divertissante aux habitants et de quoi égayer une vie monotone. Le problème, c'est que l'Artiste a souvent tendance à séjourner plus longtemps qu'on ne le voudrait. On l'apprécie donc comme un oncle exubérant : réjouissant les premiers jours, mais vite exaspérant quand il décide de prolonger sa visite.

Un **Diplomate** peut être dépêché pour représenter des intérêts politiques ou commerciaux. De nombreuses colonies sont en effet fondées par un gouvernement ou une corporation qui attend la plupart du temps un minimum de loyauté et de profits en retour. L'administration coloniale dispose de nombreux représentants pour qui le poste vient récompenser des services rendus ou s'impose comme une étape jalonnant une carrière prometteuse. Généralement, ces Diplomates ne sont pas sélectionnés au sein de la colonie en question : la population ne voit en eux que des intrus venus lui tenir la bride, ce qui suscite méfiance et rancœur.

Les **Marshals** opportunistes se retrouvent dans la même position que les Diplomates. Ils peuvent représenter une organisation de maintien de l'ordre ayant pour mission de faire respecter la loi dans une contrée sauvage. De ce fait, les autochtones ont tendance à ne pas les accueillir à bras ouverts. Il arrive cependant que la venue d'un Marshal réponde à une demande émise par la communauté, dont les membres cherchent un professionnel capable de préserver la paix. Dans ce cas, il peut compter sur le soutien de certains notables, mais il risque alors de leur être redevable.

Les **Érudits** peuvent être considérés comme opportunistes s'ils se rendent sur une planète dans le cadre de leurs recherches, que ce soit pour étudier un phénomène particulier ou simplement la colonie elle-même. Quoi qu'il en soit, l'accueil qui leur est réservé dépend entièrement de leur comportement : un Érudit courtois et respectueux jouira généralement de la tolérance amusée des indigènes, voire de leur bienveillance, mais celui qui fait preuve d'arrogance ou de morgue ne récoltera probablement que ressentiment et hostilité.

LE DÉSENCHANTÉ

Au début, ce personnage était probablement un grand idéaliste : un jeune marié à la recherche des meilleures perspectives pour sa famille, prêt à démarrer une nouvelle vie dont la réussite dépendrait essentiellement de son dur labeur. Mais à la frontière, les affres de l'existence transforment souvent les rêves en cauchemars, surtout quand les enfants succombent à des maux exotiques ou à la faune locale. Certains colons se retrouvent alors privés de raison de vivre. Le désenchanté a traversé les pires épreuves possibles et fait preuve d'un pessimisme qui confine à la rancœur.

Un **Diplomate** peut avoir commencé sa carrière en tant que jeune et idéaliste responsable d'une colonie. À cette époque, il était convaincu de pouvoir bâtir une merveilleuse utopie, affranchie de la corruption des planètes métropoles. Mais il a fini par voir son univers sombrer dans les mêmes travers que ceux qu'il avait laissés derrière lui, ce qui le remplit d'amertume.



Les années passées à observer les membres de sa communauté succomber aux maladies, aux accidents et aux violences finissent parfois par dégoûter un **Médecin**. La frustration le hante, car il sait qu'il aurait pu sauver ses patients s'il avait disposé de meilleurs instruments et de médicaments introuvables dans sa colonie reculée.

Dans le même registre, un **Marshal** peut avoir consacré sa carrière à lutter contre les malfrats et les bandits pour s'apercevoir que ses concitoyens ignoraient ses efforts. Peut-être qu'il a pu voir, impuissant, sa communauté sombrer dans la violence à la suite d'une vendetta, ou assister au lynchage d'un prisonnier sans procès préalable. Quoi qu'il en soit, le Marshal a perdu ses illusions à l'égard de ceux qu'il est censé protéger. Il broie du noir, convaincu d'avoir trimé toute sa vie en vain.

Certains **Entrepreneurs** espèrent fonder leur entreprise, voire leur corporation, en « partant de rien » sur une colonie prometteuse. Ils y consacrent des sommes astronomiques. Ceux qui voient leurs opérations s'effondrer

sous le poids des problèmes et des dépenses imprévues se retrouvent coincés, sans le sou, sur un monde qu'ils finissent par détester.

Pour chaque homme ou femme de spectacle qui perce quelque part dans la galaxie, on en compte des milliers d'autres qui ne doivent leur survie qu'à une sorte de miracle. Au fil de représentations de moins en moins lucratives, il arrive qu'un **Artiste** se retrouve colon malgré lui. Il finit alors par s'installer quelque part afin d'assurer un numéro régulier dans une cantina locale. Désormais, chaque soir, il se produit devant le même public incapable d'apprécier son talent. Souvent, il reste convaincu qu'il aurait atteint des sommets si on lui avait donné sa chance.

Certains **Érudit**, passionnés par le savoir, ne rassemblent jamais assez d'argent pour s'offrir des études dignes de ce nom, et la moindre carrière académique reste toujours hors de leur portée. Dans ce cas, ils deviennent historiens ou chercheurs autodidactes, mais sans disposer des diplômes nécessaires pour être reconnus comme de « véritables » érudits.



LE FUGITIF

La galaxie fourmille d'individus qui fuient quelque chose ou quelqu'un. Certains sont traqués par des chasseurs de primes, d'autres poursuivis par les autorités locales, une corporation ou même l'Empire. Beaucoup sont coupables des crimes qui leur sont reprochés, mais quelques-uns sont injustement accusés ou victimes d'une erreur judiciaire. Quoi qu'il en soit, les colonies constituent pour eux des sanctuaires où ils peuvent se terrer pour faire peau neuve.

Un **Entrepreneur** peut se trouver dans cette situation après avoir fraudé ou orchestré une vaste escroquerie. Il a pu accumuler des millions de crédits avant que les autorités ne découvrent ses méfaits, ne bloquent ses comptes et ne saisissent ses biens. Il est alors parti pour la colonie la plus lointaine possible en espérant qu'on ne l'y débusque jamais.

Un **Diplomate** ou un **Artiste** peut s'être servi de sa célébrité pour exprimer un peu trop vigoureusement ses convictions politiques dissidentes, attirant de ce fait la colère de l'Empire. Il est désormais en fuite, avec un mandat d'arrêt (voire d'exécution) sur le dos. Le fait qu'il ait été jadis une personnalité publique rend son existence encore plus irritante pour le gouvernement impérial.

Un **Érudit** pourrait avoir été un chercheur respecté au sein d'une corporation, jusqu'à ce qu'il fasse une terrible découverte dans le cadre de son travail. Il a réalisé que sa trouvaille pourrait causer un monstrueux désastre, et que son employeur ne résisterait certainement pas à l'envie de s'en servir. Une seule solution : fuir loin de la société galactique et se cacher. Aujourd'hui, la corporation veut retrouver l'Érudit, mais surtout mettre la main sur le résultat de ses recherches.

Les **Médecins** ne sont malheureusement pas tous animés par de nobles idéaux. Certains ne sont que des charlatans dérangés ou des chercheurs fantaisistes qui considèrent leurs patients comme de vulgaires cobayes. De tels individus peuvent se retrouver recherchés dans plusieurs systèmes stellaires et se réfugier dans d'obscur colonies. Là, il leur est possible d'échapper aux chasseurs de primes et de reprendre leurs expériences sur de tout nouveaux sujets.

Dans la même veine, un **Marshal** peut avoir été un flic corrompu dans son ancienne vie. Il acceptait les pots-de-vin, faisait payer sa « protection » aux citoyens ou se servait de sa position pour éliminer tous ceux qui le dérangaient. Il a fini par prendre la fuite pour se soustraire à la justice. Ce nouveau départ lui impose un choix : va-t-il reprendre ses vieilles habitudes ou tenter de s'en affranchir ?

LE RESPONSABLE LOCAL

De nombreuses colonies, surtout parmi les plus petites, n'ont pas de véritable gouvernement, mais sont gérées par un petit groupe d'individus qui se distinguent du reste des colons. Ces professionnels, propriétaires, hommes d'affaires et autres notables exercent une influence indéniable sur la communauté. Un PJ doté de l'historique Responsable local tente de remplir le vide

laissé par l'absence de gouvernement et fait tout son possible pour gérer en douceur les problèmes des habitants. En plus de l'occupation normale liée à sa spécialité, un PJ peut exercer bien d'autres rôles dans une petite colonie.

Dans la plupart des colonies, on met les enfants au travail dans les fermes dès leur plus jeune âge. Cependant, les communautés qui nourrissent l'espoir de devenir un jour aussi civilisées que les Mondes du Noyau ne peuvent se passer d'un maître d'école. Un **Érudit** peut ainsi subvenir aux besoins éducatifs d'un ou plusieurs bourgs reculés.

La religion est au cœur de nombreuses colonies, dont les habitants se réfugient souvent dans la foi pour surmonter les épreuves. Un **Diplomate** peut prêcher l'une des nombreuses religions de la galaxie en tant que pasteur : moine Dim-U vénérant les banthas, messie de l'exploration parmi les Enfants de Mani, adepte de l'austère Ordre de Ffib, chaste prêtre de Ninn, ou dans le cas d'une femme, élégante zélote de Psusan. Quelle que soit la foi qu'il professe, ce PJ reste le berger de ses ouailles et on le charge souvent de trancher sur des questions plus pratiques que spirituelles.

De nombreuses colonies reculées survivent grâce au bétail : en plus de servir de source de nourriture aux habitants, les animaux font parfois office de bêtes de somme et de moyen de transport. La plupart des colons considèrent leurs bêtes comme des compagnons fidèles et utiles. Certains **Médecins** ont débuté comme vétérinaires, garants de la santé des animaux de la communauté. Et quelques-uns ne pratiquent la médecine sur les colons que lorsqu'ils y sont contraints par l'urgence.

Un **Entrepreneur**, pourrait concevoir un certain attrait pour l'argent et les profits rapides après avoir débuté comme prospecteur minier. La demande en pierres et métaux précieux ne tarit jamais, et il en va de même pour certains gaz et liquides nécessaires à la fabrication de vaisseaux, de droïdes, d'armes et d'autres engins. Découvrir une poche de gaz Tibanna ou une veine de gemmes Corusca est le meilleur moyen d'obtenir assez de crédits pour s'offrir une île privée sur un monde balnéaire. Peut-être que le PJ a pu amasser un petit pactole et qu'il désire désormais l'investir sur le long terme.

Un **Marshal** peut avoir débuté comme contremaître d'une mine ou d'un ranch, ce qui l'a habitué à diriger des employés, à examiner leurs problèmes, à gérer la main-d'œuvre et éventuellement à assurer la protection des lieux contre les bandits et la faune hostile. Ces facteurs ont pu le transformer en individu débrouillard et coriace, capable d'inspirer le respect comme la peur.

Dans les zones reculées, la justice tient autant du spectacle que de la procédure légale, si bien qu'un **Artiste** peut parfaitement faire office d'avocat. Quand les techniques modernes d'investigation ne sont pas disponibles et que les sentences sont prononcées de façon expéditive, défendre un client consiste plus à s'attirer les bonnes grâces des jurés qu'à démontrer concrètement l'innocence de l'accusé.



L'IDÉALISTE

De nombreux Colons sont des habitants des Mondes du Noyau contraints de fuir des ennemis ou un passé qu'ils préféreraient oublier, mais certains sont mus par l'altruisme, et non poussés par la nécessité ou la peur. La Bordure Extérieure compte d'innombrables communautés d'êtres intelligents, et beaucoup sont en proie à l'instabilité politique, à la pauvreté ou à l'oppression. Des colonies minières harcelées par les pirates aux mondes dévastés par les épidémies issues de visiteurs irresponsables, les planètes de l'espace indompté sont menacées par de nombreux problèmes inconnus dans le Noyau.

La plupart des habitants des Mondes du Noyau refusent tout net de renoncer au confort de leur routine quotidienne pour porter assistance à des individus sur lesquels ils n'ont jamais posé les yeux. Par ailleurs, la vie dans la Bordure Extérieure peut se révéler terriblement dangereuse. Néanmoins, il arrive que par pure empathie, des personnes ressentent un besoin irréprensible de quitter leur foyer rassurant pour venir en aide à leur prochain. D'autres justifient leur décision en expliquant qu'elles obéissent à un devoir moral ou qu'elles ont contracté une dette envers la société, une responsabilité envers ceux qui ont eu moins de chance qu'elles. Chaque individu est animé par ses propres motifs, mais un nombre non négligeable d'idéalistes figurent parmi ceux qui quittent le Noyau.

Les **Médecins** (du moins ceux qui disposent de diplômes valides) ont souvent été formés dans les Mondes du Noyau, même s'ils viennent de la Bordure Extérieure ou d'autres contrées reculées. Beaucoup de ceux qui ont quitté les confins de l'Empire pour faire leurs études finissent par rentrer chez eux afin d'y résoudre des problèmes insolubles jusqu'alors. Les possibilités sont nombreuses : le Médecin peut tenter de concevoir un vaccin efficace contre la maladie qui a emporté un être aimé, aider à purifier l'environnement d'un complexe minier soumis à une importante pollution chimique, ou simplement renforcer la présence médicale dans un bourg qui peine à obtenir de l'assistance en la matière.

Les **Entrepreneurs** ne sont pas les premières personnes auxquelles on pense lorsqu'on évoque l'altruisme en tant que moteur de l'émigration dans la Bordure. Pourtant, il est tout à fait possible d'engranger des profits tout en aidant la population, à condition d'ouvrir l'œil et de savoir repérer les bonnes occasions. Quand il observe une communauté en grave difficulté économique, l'Entrepreneur idéaliste y voit avant tout une perspective d'investissement qui a échappé à tout le monde. Installer un nouveau système de recyclage atmosphérique sur une station spatiale en faillite peut passer pour un gaspillage de crédits, mais l'entreprise prend tout son sens dès l'instant où l'Entrepreneur révèle sa vision d'avenir : faire de la station une escale de choix pour les voyageurs des hypervoies locales, puis partager les bénéfices commerciaux avec les habitants de la colonie.

Chaque **Marshal** est différent : alors que certains s'efforcent de faire appliquer la loi coûte que coûte, d'autres, plus attachés à la justice, sont bien conscients que le système juridique est un outil à double tranchant. Un Marshal peut se rendre dans la Bordure Extérieure pour protéger les faibles et punir les criminels en s'affranchissant des lois contraignantes des Mondes du Noyau. À cause de l'Empire, la loi est rarement synonyme de justice et quand il faut choisir entre les deux, beaucoup préfèrent rejeter la première et chercher leur voie ailleurs. Dans la Bordure Extérieure, à partir du moment où les méchants paient pour leurs crimes, on reproche rarement à un étranger serviable d'enfreindre les lois rédigées par les bureaucrates corrompus d'un monde lointain.

De nombreux **Érudits** s'installent dans des régions inexplorées pour découvrir des mondes, des cultures ou des phénomènes scientifiques inédits. Ils les cataloguent afin d'en enseigner les mystères à leurs prochains. Se lancer dans l'espace inconnu reste très dangereux, mais représente aussi un moyen irremplaçable de faire progresser le savoir académique : un monde à première vue désertique peut abriter une biodiversité surprenante, composée d'espèces animales ou végétales dont l'étude pourrait apporter le remède à des maladies jusqu'alors incurables. Une telle planète pourrait également héberger une espèce intelligente dont la technologie inédite résoudrait nombre de problèmes réputés insurmontables. Tout Érudit idéaliste de la Bordure Extérieure connaît le pouvoir du savoir et espère que ses progrès profiteront à la communauté galactique.

Certains **Diplomates**, en particulier des agitateurs animés par un irréprensible désir de justice, arpentent la Bordure Extérieure pour attirer l'attention de l'opinion publique, et la sensibiliser aux problèmes des habitants des colonies que le reste de la galaxie préfère ignorer. Ce genre de personnage peut aller à la rencontre des membres d'une communauté minière isolée pour l'exhorter à rejoindre une union galactique prête à lutter pour obtenir de meilleurs salaires. Il peut également chercher à déclencher une vague de protestation contre la cruauté des autorités locales ou de l'Empire, voire attiser ouvertement les braises de la révolution puis mener les populations opprimées à la révolte.

S'il est une chose dont les **Artistes** ne doutent pratiquement jamais, c'est bien de la valeur de leur art. Après tout, s'ils n'étaient pas convaincus de son importance et de son rôle essentiel pour la société, fût-ce au titre de simple divertissement, ils ne s'échineraient pas à le maîtriser. Beaucoup d'Artistes ne se considèrent pas comme de simples gens de spectacle, mais bien comme les gardiens de traditions culturelles qu'ils transmettent par la danse, le chant ou les contes. Ils sillonnent souvent la Bordure Extérieure pour promouvoir leur forme d'expression et leur culture, tout en invitant les populations à partager les leurs. Dans une galaxie écrasée sous le joug monolithique de l'Empire, le rôle des Artistes ne se limite pas à remonter le moral aux opprimés ; ils se dressent aussi en protecteurs des précieuses idées et des merveilles artistiques que l'Empereur voudrait anéantir.

OBLIGATIONS DE COLON

La relation qu'entretiennent les PJ Colons avec le concept d'Obligation est un peu particulière, dans la mesure où beaucoup ont mené une autre vie avant d'embrasser cette carrière. Si certains ont simplement renoncé à cette existence, d'autres s'efforcent bel et bien de la fuir. Et parfois, il arrive que leur passé les poursuive jusqu'aux confins de la galaxie. Par ailleurs, comme la plupart des colonies sont plutôt petites, leurs habitants dépendent les uns des autres, et chacun est obligé d'aider ses voisins. Si un seul d'entre eux manque à ses obligations, c'est toute la communauté qui risque de s'écrouler.

Rares sont les habitants du Noyau qui décident un beau jour de troquer le confort et la modernité de leur monde contre les rigueurs d'une vie de pionnier. Si ce choix est motivé par des raisons différentes chez chacun, il existe un dénominateur commun à tous les Colons, y compris les plus célèbres : tous ont connu la faillite ou

l'échec social, au point de prendre un aller simple pour nulle part. D'ailleurs, beaucoup sont criblés de dettes ou ont commis des infractions, et feront tout pour échapper à ces responsabilités.

Les Obligations permettent de mieux cerner le personnage et son vécu, mais elles ne manqueront pas de lui compliquer la tâche tout au long de la campagne. Dans la Bordure, la vie de certaines populations ne tient qu'à un fil : elles risquent de mourir de faim en cas de canicule, de froid à cause d'un équipement défectueux, ou de maladie suite à une épidémie. Dans ces conditions déjà difficiles, les Colons n'ont vraiment pas besoin de voir le passé qu'ils ont laissé derrière eux les rattraper. Les joueurs peuvent sélectionner des Obligations supplémentaires au moment de la création des PJ, ce qui leur octroie de l'expérience ou des crédits, mais à leurs risques et périls.

Les joueurs peuvent utiliser la **Table 1-1 : Obligations de Colon** de cet ouvrage à la place de la **Table 2-1** du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Ils peuvent déterminer les Obligations au hasard ou les choisir en accord avec l'historique des PJ. La valeur d'Obligation de départ dépend du nombre de personnages dans le groupe, et augmente si le PJ choisit des Obligations supplémentaires afin d'obtenir des XP additionnels ou des fonds pour acheter de l'équipement.



TABLE 1-1 : OBLIGATIONS DE COLON

d100	Type d'Obligation
01-08	Disgrâce : le Colon a commis quelque chose de honteux, un acte tabou mais pas illégal. Les regards en coin ont fini par le pousser à refaire sa vie ailleurs. L'isolement de certaines colonies et cultures engendre d'étranges tabous inconnus du reste de la galaxie. L'acte en question peut être terrible ou étonnamment anodin, comme boire à une fontaine en public ou ne pas couvrir une partie de son corps qui n'a pourtant rien d'obscène.
09-16	Coureur : les colonies sont souvent petites, si bien que ceux qui multiplient les aventures amoureuses ne le font pas longtemps dans l'anonymat. Ce personnage ne manque pas d'anciens amants ou maîtresses déçus par son manque d'implication, et ses vieilles conquêtes ont tendance à ressurgir au pire moment ou à le retarder quand le temps presse. Les pires situations surviennent quand deux anciens flirts se liguent contre lui pour lui pourrir la vie ou lorsqu'un conjoint qui vient de découvrir le pot aux roses décide de le punir. En amour comme à la guerre, tous les coups sont permis.
17-24	Exilé : critiquer les individus politiquement proches de l'Empire Galactique est un bon moyen de se retrouver banni des Mondes du Noyau. Le Colon est interdit de séjour dans cette région ainsi que sur toutes les planètes placées sous l'autorité impériale, mais il entend bien laver sa réputation. En attendant, le moindre faux pas peut se révéler désastreux et garantir une absence de progrès, voire un recul considérable pour son projet. En outre, la bureaucratie et la paperasse ne manqueront pas de faire fuir le personnage.
25-32	Contrat : le Colon a signé un contrat de travail de longue durée qui le lie à une corporation ou à un gouvernement. Bien souvent, un tel contrat constitue le billet de départ vers un nouveau monde, mais entraîne également une certaine servitude. Le Colon est tenu d'accomplir son travail et tout manquement peut entraîner des sanctions financières, un emprisonnement, une déportation ou, dans certains cas, des démêlés avec des chasseurs de primes.
33-40	Prime : ceci est une variante de l'Obligation Prime du livre de règles. La mise à prix n'est diffusée que localement, sans bénéficier de l'appui de l'Empire. L'affaire est donc illégale et attire des chasseurs de primes impitoyables qui ne sont rattachés à aucune autorité ou guilde officielle. Le Colon doit changer d'identité et se terrer pendant des années dans un coin perdu s'il veut éviter qu'on le retrouve. Mais si ceux qui le traquent le dénichent, leur violence implacable pourrait bien mettre toute la colonie en danger.
41-48	Dette : outre l'ardoise que la plupart des Colons entretiennent à la cantina du coin, les imprévus financiers font partie intégrante de la vie sur les mondes récemment colonisés. La flore, la faune, l'environnement et les indigènes de la planète réservent souvent de nombreuses surprises, lesquelles se traduisent presque toujours par une perte financière. Bien souvent, le meilleur moyen de garder la tête hors de l'eau consiste à se tourner vers les individus les plus riches de la région et à quémander un prêt.
49-56	Faveur : à l'origine, les colonies les plus prospères ne sont souvent que de modestes communautés de quelques milliers, voire quelques centaines d'habitants. Au sein d'une population si modeste, chaque individu dépend des autres et les faveurs sont aussi précieuses que les crédits. Ainsi, trente colons pourraient se retrouser les manches pour construire l'école où l'Érudite va officier sans rien attendre de plus qu'un repas chaud, un peu de café tiède et un service. Il peut s'agir d'un petit boulot, comme aider à rentrer le bétail quand l'orage menace, ou même d'un prêt de quelques crédits.
57-64	Famille : ceux qui réservent un aller simple pour une colonie le font souvent pour y refaire leur vie avec leur famille. Pour ces Colons, le plus important est de s'assurer que les leurs sont en sécurité et en bonne santé, et qu'ils ne manquent de rien. Quand le PJ emmène les bêtes en transhumance, les nouvelles que lui envoie sa famille, bonnes ou mauvaises, affectent fortement son moral. Les Colons qui ont perdu des parents héritent de lourdes responsabilités, comme assurer la pérennité de l'exploitation ou protéger toute la famille.
65-72	Responsabilité : les Colons, en particulier ceux qui participent à la fondation d'une nouvelle communauté, ont des responsabilités vis-à-vis des autres habitants. L'unique médecin d'une planète ne peut pas se permettre de l'abandonner : un mois d'absence et les morts risquent de se compter par dizaines. Si le neveu d'un cultivateur d'humidité est chargé du bon fonctionnement des condensateurs des pâturages sud, il ne peut prendre comme excuse le mauvais fonctionnement de ses droïdes assistants : il lui faut assurer un rendement quotidien, sinon on court à la catastrophe financière. Une colonie ne peut espérer survivre que si chacun assume son rôle.
73-80	Protection de témoins : certains Colons n'auraient jamais mis le cap sur un trou perdu si la situation ne les y avait forcés. En l'occurrence, les autorités estiment parfois qu'il faut mettre des témoins en lieu sûr dans le cadre d'un programme de protection. Le personnage est traqué par le cartel des Hutt, le Soleil Noir, le Syndicat Tenloss ou une autre organisation criminelle d'envergure galactique. On lui a fourni une nouvelle identité avant de l'envoyer sur une obscure planète en attendant le procès. Mais la pègre ne compte pas le laisser dormir en paix.
81-88	Pacifiste : que ce soit pour des raisons morales ou par lâcheté, le personnage ne supporte pas la violence. Il lui suffit d'assister à une scène de brutalité pour se retrouver déstabilisé ou furieux au point de ne pouvoir réprimer ses tremblements, voire d'être incapable d'interagir normalement avec ses compagnons à cause du dégoût. Si cette Obligation est déclenchée et que le PJ participe à un acte violent, le MJ peut ajouter ■ à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin de la séance. Le joueur peut éviter ce malus grâce à une interprétation convaincante, notamment en faisant toujours en sorte que son personnage évite les combats ou, si l'affrontement est inévitable, ne recoure qu'à des armes qui étourdissent ou neutralisent l'adversaire sans le blesser.
89-96	Justicier vengeur : la vie sur la frontière est notoirement rude, cruelle et injuste. Quand le shérif local se révèle trop lâche pour les arrêter, les bandits et les hors-la-loi savent que leurs forfaits les plus odieux resteront impunis. Certaines personnes se résignent et ferment les yeux quand le besoin s'en fait sentir, mais quand ces crimes déciment leurs proches, leur tolérance s'émousse rapidement. Le désir de vengeance peut s'avérer si fort que le Colon ne parvient plus à songer à autre chose : il ne reculera ni devant la trahison ni devant la violence pour parvenir à ses fins.
97-00	Tirez deux fois sur la table. L'Obligation de départ est divisée à parts égales entre deux origines.

NOUVELLES ESPÈCES

HORIZONS LOINTAINS présente trois nouvelles espèces pour **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** : les Arcona, toujours très proches de leur famille, les cupides Chevin et les volubiles Gran. Ces espèces ont chacune leurs particularités et se révèlent précieuses, de manière différente, lors des interactions sociales. Elles sont particulièrement recommandées pour des personnages Colons, mais restent intéressantes associées à d'autres carrières.

La Vigilance supérieure de l'Arcona lui confère un atout certain en tant qu'Entrepreneur ou Marshal, et sa valeur de Volonté profite particulièrement à un Diplomate. Un membre atypique de l'espèce peut se retrouver forcé d'endosser un rôle inattendu s'il voyage aux marges de la galaxie : les Mercenaires Arcona, par exemple, sont plus rares que les Colons, mais il suffit d'un historique cohérent pour créer un personnage qui sorte des sentiers battus. Quelle que soit la carrière choisie, l'Arcona bénéficie toujours d'un avantage relationnel grâce à sa Lecture d'humeur, ce qui en fait un porte-parole de choix pour le groupe, sans forcément le propulser au rang de meneur.

Un personnage joueur Chevin peut faire un négociateur hors pair dans nombre d'interactions sociales, tout en restant parfaitement capable de se défendre lors d'un combat. Les Chevin typiques sont parfaitement adaptés au rôle d'Entrepreneur : nombreux sont ceux qui voyagent dans le seul but d'amasser des crédits, et ils en accumulent généralement assez pour se faciliter la vie. La spécialité de Négociant est également appropriée, car les marchands de l'espèce sont répandus dans divers secteurs, tandis que les atouts physiques innés des Chevin en font de redoutables Maraudeurs. Le choix de la spécialité dépendra avant tout de l'orientation prise par le groupe : les problèmes seront-ils le plus souvent résolus par la négociation ou par l'action ? Quel que soit le rôle assumé par le Chevin, il sera plutôt du genre meneur que suiveur.

Les Gran constituent l'une des espèces les plus douées sur le plan social et l'une des plus polyvalentes à jouer. Porte-paroles idéaux dans certaines situations, ils bénéficient d'une valeur de Présence élevée qui profite indéniablement à de nombreuses spécialités de Colon. L'espèce est très bien représentée dans toute la galaxie et les individus qui parviennent à surmonter leur flegme naturel peuvent envisager une large palette de carrières. Un Négociant Gran doté du talent Beau parleur serait capable de vendre un radiateur à un Tusken. La spécialité de Vaurien apparaît comme une option plus risquée du fait des inévitables épisodes violents, mais la possibilité de bénéficier d'un rang de Charme gratuit à la création devrait être d'un grand secours pour le PJ.

Ces trois espèces conviennent à de nombreux types de personnage, car elles disposent d'atouts relationnels évidents. Combinées à des spécialités plus martiales, elles prennent une dimension nouvelle et promettent des PJ aux multiples facettes.

PARIAS DE LA GALAXIE

Il existe de nombreuses raisons pour qu'un individu se retrouve exclu de son monde d'origine. D'ailleurs, je tiens à vous rappeler que même si les humains se considèrent de façon pittoresque comme les « citoyens de la galaxie », ce risque d'exil s'applique autant à eux qu'aux Chevin comme moi.

Quelle que soit son espèce, un individu n'est jamais à l'abri d'enfreindre une loi ou un tabou de sa planète. Il peut aussi décider de se joindre aux organisations criminelles qui sévissent en marge de la société ou, écœuré par les restrictions qu'on lui impose, filer vers les confins de la galaxie pour vivre sa vie comme il l'entend.

Les motifs de l'exil dépendent souvent de l'espèce concernée. Chez les Arcona, par exemple, la famille et la communauté priment sur tout le reste et celui qui ne partage pas ces valeurs se retrouve vite ostracisé. Certains décident alors de partir afin de trouver une voie qui leur correspond davantage. Quelques Gran héritent d'un gène récessif qui se traduit par une mutation des extrémités des membres. Ils cherchent parfois à échapper à la cruauté ou aux manifestations de pitié de leurs congénères, qui considèrent ce phénomène comme une difformité. Enfin, on peut imaginer qu'un Chevin qui n'accepte pas aveuglément la politique esclavagiste de son monde natal, ou qui trouve son peuple trop violent et rétrograde, ait la mauvaise idée d'exprimer publiquement son opinion. Si ses espoirs sont déçus, il est possible qu'il quitte Vinsoth dans le but de trouver un meilleur foyer ailleurs.

Maintenant que vous me le faites remarquer, j'ai en effet l'impression qu'il y a une part de vécu dans ce que je viens de vous raconter.

— Alchibi Mors

LES ARCONA

Les Arcona sont des humanoïdes reptiliens filiformes, aux mains et aux pieds griffus, dotés de grands yeux à facettes verts et lumineux. La peau glabre, verte, marron ou presque noire des indigènes de Cona n'est pas écaillée, mais présente plutôt une texture qui évoque le bois au toucher. La forme caractéristique de la tête des Arcona rappelle un triangle dont l'une des pointes ferait la jonction avec le cou, ce qui renforce leur apparence ophidienne.

Lorsqu'ils évoluent hors de leur monde, les Arcona doivent consommer régulièrement des compléments ammoniacués. Leur vision est déplorable et leurs griffes sont faites pour creuser plus que pour se battre. Cependant, ils se révèlent toutefois plus robustes qu'il n'y paraît : Cona n'a rien d'un monde hospitalier. Habitué à ses rigueurs, ils compensent leur relative faiblesse physique par une vigilance extrême et une grande capacité d'adaptation. Les Arcona sont opiniâtres, efficaces lorsqu'ils agissent en groupe et toujours sur le qui-vive.

Il n'y a rien de plus important pour eux que la famille et ils font preuve d'un esprit communautaire très développé. Ces voyageurs-nés évoluent souvent en groupes qui sillonnent la galaxie. Pacifiques et posés, ils sont les bienvenus sur de nombreux mondes. Leur sens de l'observation et leur naturel très ouvert facilitent grandement leurs interactions avec les autres espèces.

Physiologie : les Arcona sont issus d'une planète aride, sur laquelle les températures restent constamment très élevées d'un pôle à l'autre. Bien qu'ils puissent survivre sous des climats plus frais, ils préfèrent s'installer sur des mondes dont les conditions thermiques correspondent à celles de Cona.

La protubérance visible entre les yeux d'un Arcona est un organe de perception infrarouge extrêmement sensible, capable de détecter les plus infimes variations de température corporelle chez autrui. C'est la langue des Arcona qui leur permet de sentir les odeurs. Ils fouettent régulièrement l'air de cet appendice très souple, ce qui a le don d'exaspérer les membres de certaines espèces, voire de les offenser. La combinaison de ces sens permet aux Arcona de discerner l'humeur et les émotions des autres créatures.

L'atmosphère de Cona présente une grande concentration de vapeur d'ammoniac. Une fois ce gaz présent dans l'organisme des Arcona, il entraîne la production d'enzymes spécifiques nécessaires à leur survie. Quand ils évoluent hors de leur monde, ces êtres sont donc obligés de consommer des compléments alimentaires ammoniacués. Les Arcona n'ont pas besoin d'en prendre beaucoup et ils peuvent s'en passer pendant des périodes relativement longues (même s'ils s'exposent à des séquelles dans certains cas). En définitive, ils les ingèrent un peu comme un humain prendrait ses pilules vitaminées.

Société : le sens de la communauté des Arcona est si profond qu'ils se considèrent avant tout comme une collectivité. Chaque membre de la société doit faire passer le bien de la communauté avant le sien : fonder une famille est à la fois un devoir et un privilège. Sur leur monde d'origine, les Arcona forment des nids familiaux qui se regroupent autour de Grands Nids. Dans chacun de ces derniers, un Maître du Nid supervise les prises de décision collectives. Au sein des familles, les mâles sont responsables du bien-être familial, car selon les critères de l'espèce, les femelles se révèlent trop frivoles et peu fiables.

ADDICTION AU SEL

La modération figure parmi les vertus des Arcona, sauf lorsqu'on évoque le chlorure de sodium. Ce composé qu'on appelle plus communément « sel » reste le point faible de cette espèce pourtant dotée d'une volonté inébranlable. Le métabolisme des Arcona les prédispose à cette dépendance, car la consommation de sel produit chez eux des hallucinations extrêmement stimulantes. Malheureusement, la substance entraîne une dégradation corporelle irréversible et souvent fatale.

Cette vulnérabilité des Arcona est notoire. Les yeux dorés et le comportement erratique des toxicomanes les trahissent sans ambiguïté. Ils deviennent en outre très faciles à manipuler et les barons du crime n'hésitent pas à profiter de cette dépendance pour les transformer en parfaits hommes de main.

Le sel est bien plus puissant que n'importe quelle épice pour un Arcona, et un habitué doit en consommer vingt-cinq grammes par jour pour éviter l'état de manque. La substance étant courante dans toute la galaxie, son trafic n'est lucratif que pour les contrebandiers qui prennent le risque d'en faire passer

illégalement sur Cona. Bien sûr, les autorités locales font preuve d'une grande sévérité dans ce domaine et les coupables doivent s'attendre à perdre bien plus que leur cargo. Un Arcona qui n'est pas drogué au sel réagira avec véhémence si on lui en propose, car les membres de l'espèce sont bien conscients des dégâts que la substance occasionne chez les leurs.

Seul du sel relativement pur fait effet sur l'organisme d'un Arcona : il peut consommer de la nourriture salée sans risquer d'effets secondaires. S'il ingère au moins deux à trois grammes de sel pur, en revanche, il se retrouve désorienté pour la rencontre en cours et jusqu'à la fin de la rencontre suivante. Il doit également effectuer un **test de Sang-froid Difficile** (◆◆◆). En cas d'échec, il ajoute une Obligation Addiction à 20 points sur sa fiche de personnage (s'il n'en avait pas déjà une semblable).

Les yeux d'un Arcona toxicomane prennent une teinte dorée et reflètent la lumière. Si un tel personnage perd son Obligation Addiction, ses yeux retrouvent leur couleur verte naturelle.



Arcona

Gran

Chevin

Tout Arcona qui voyage seul doit passer par une période d'adaptation au cours de laquelle il s'habitue à la vie hors de sa communauté. Heureusement, la plupart sont capables de surmonter les obstacles et de s'adapter pour survivre.

Monde d'origine : Cona, le monde natal des Arcona, orbite autour d'une étoile bleue nommée Teke Ro, dans la Bordure Intérieure. Planète presque exclusivement recouverte de déserts desséchés et très arides, on y trouve cependant des plantes qui absorbent l'oxygène et l'ammoniac de l'environnement pour produire de l'eau. Ce phénomène est essentiel à la survie des Arcona. L'atmosphère est composée d'azote, d'hydrogène et d'une grande concentration d'ammoniac, ce qui oblige la plupart des espèces qui foulent la surface de Cona à se munir de matériel respiratoire. Notez qu'aucun équipement de ce type, même muni de filtres, ne semble capable de supprimer la puanteur de l'ammoniac.

Le sous-sol de Cona est riche en minéraux et en métaux, ce qui constitue un cadeau empoisonné pour la population. En effet, ces ressources attirèrent très tôt divers prospecteurs et négociants. Au départ, ceux-ci se contentaient de troquer de l'eau contre des produits miniers, mais ils ne tardèrent pas à découvrir la dépendance au chlorure de sodium que peuvent développer les Arcona : le composé agit comme un hallucinogène sur les indigènes, et l'addiction est potentiellement fatale pour eux. Les marchands hors-monde comprirent rapidement qu'il était plus simple et moins cher d'importer du sel sur la planète que de l'eau. Très vite, toute la société arcona

courut un grave danger, et il fallut une intervention énergique de la République et du gouvernement local pour empêcher un désastre planétaire.

Langue : les Arcona se montrent plus pragmatiques qu'orgueilleux. Hors de leur monde, nombreux sont ceux qui enseignent en priorité le basique à leurs enfants plutôt que leur propre langage, l'arconais. La plupart des adultes parlent couramment les deux idiomes, mais leur langue de reptile confère un sifflement caractéristique à leur prononciation du basique. Certains Arcona ont une manière bien à eux d'employer les pronoms personnels et remplacent « je » ou « moi » par « nous ». Il s'agit d'un reflet de leur sens de la communauté, et aucunement d'un manque de rigueur grammaticale.

La vie dans la Bordure : les Arcona se sont répandus dans toute la galaxie et voyagent souvent au sein de grands groupes familiaux, animés d'une curiosité naturelle et d'un amour certain de la découverte. Cependant, depuis les soucis causés par les négociants sur Cona, ils se méfient davantage des autres espèces et craignent d'être exploités.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

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

- **Capacités spéciales** : les Arcona commencent le jeu avec un rang en Vigilance. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le deuxième rang dans cette compétence au moment de la création du personnage. Quand ils effectuent des tests de compétence, ils peuvent retirer ■ dû à des conditions environnementales chaudes ou arides.
- **Lecture d'humeur** : les Arcona ajoutent ♡ à tous leurs tests de Charme et de Négociation.

LES CHEVIN

Les Chevin sont puissamment bâtis : plus grands que des humains et presque deux fois plus larges, ils passent rarement inaperçus. Leur énorme visage parcheminé présente un long museau proéminent et leurs membres épais et musculeux sont recouverts d'une peau grise imperméable. Ils disposent d'un odorat exceptionnel qui leur permet de distinguer une caisse de bouteilles d'eau colorée glissée dans une cargaison de booster bleu. Autrefois chasseurs renommés, les Chevin sont désormais surtout connus pour leur aptitude extraordinaire à traquer les crédits.

Le commerce est une activité importante dans la société Chevin, que ce soit entre particuliers ou à l'échelle interplanétaire. Les membres de l'espèce tirent une grande fierté de leur sens des affaires et considèrent la richesse comme la plus grande marque de prestige. Leurs principales exportations sont les esclaves et tout le matériel lié à leur exploitation, cet équipement constituant d'ailleurs le seul apport de l'espèce à la technologie galactique. L'Empire est le premier client des Chevin, ce qui explique pourquoi ils acceptent et soutiennent l'Ordre Nouveau de Palpatine.

Les membres d'autres espèces considèrent souvent les Chevin comme des individus impitoyables : ils sont très durs en affaires et leur opportunisme les pousse à profiter basiquement de ceux qui sont dans le besoin. Selon les Chevin, quand une colonie est prête à offrir plus qu'il ne faut pour éviter la famine, il est impensable de ne pas gonfler les prix de la nourriture. Quand le capitaine d'un vaisseau poursuivi par l'Empire réclame d'urgence une pièce détachée, il serait idiot de ne pas lui en demander un prix exorbitant. La déontologie commerciale des Chevin exige l'honnêteté, mais en aucun cas la moindre pitié.

Dans une culture à ce point obsédée par le commerce, l'honnêteté est forcément cruciale. Après tout, il s'agit d'un des piliers de la confiance. Sans cette confiance, les échanges et négociations entre villages Chevin deviendraient vite impossibles. Le code moral de l'espèce impose ainsi à chacun de se montrer scrupuleusement intègre ; c'est pourquoi les Chevin respectent toujours leur part du contrat. Ils attendent bien entendu la même chose des autres espèces, et gare à l'individu qui a le malheur de les tromper : un Chevin qui s'est fait doubler peut se montrer extrêmement violent et revanchard.

Physiologie : puissants et robustes, les Chevin disposent d'une peau épaisse, résistante, qui les insensibilise à nombre de sources de dommages. Ils semblent n'éprouver de douleur qu'en cas de blessure grave, et rares sont les membres d'espèces humanoïdes capables d'abattre un Chevin sans recourir à un blaster. Heureusement

LES CHEVIN ET L'ESCLAVAGE

On trouve deux espèces intelligentes sur Vinsoth : les Chevin qui dominent et les Chevs, leurs esclaves. Les Chevin profitèrent de leurs talents de chasseurs pour réduire en esclavage les Chevs, qui leur sont restés soumis jusqu'à ce jour par crainte des représailles. La plupart des Chevin approuvent cette situation, estimant que l'esclavage est nécessaire au bon fonctionnement de leur société, d'autant qu'ils se considèrent comme de bons maîtres. Il est arrivé que des extrémistes Chevin cherchent à promouvoir l'affranchissement des Chevs, mais davantage par crainte que la situation ne nuise au développement de leur propre espèce que pour des raisons morales.

Parmi les Chevin qui désapprouvent sincèrement l'esclavage, certains tentent en vain de faire entendre leur voix sur la question, tandis que les autres préfèrent quitter Vinsoth pour s'établir ailleurs. On raconte même que des Chevin auraient rejoint l'Alliance Rebelle dans l'espoir de faire évoluer la situation sur leur monde d'origine, mais aussi dans tout l'Empire.

qu'en dépit de leur nature plutôt agressive, les Chevin préfèrent négocier que combattre quand on leur donne le choix. Ils ont parfaitement compris qu'il y a plus de crédits à gagner de cette façon.

Les yeux des Chevin, protégés par un système de paupières doubles, leur permettent de voir au cœur d'une tempête de sable ou d'un blizzard. L'espèce utilisait autrefois son long museau pour trouver ses proies, ce dont témoigne son odorat particulièrement développé. Ce sens lui permet désormais d'évaluer la qualité de la marchandise.

Société : les Chevin sont originaires de Vinsoth, où ils ont évolué au côté des quasi-humains Chevs, l'autre espèce intelligente de la planète. Les premiers, plus agressifs et mieux taillés pour le combat, imposèrent leur loi aux seconds, qu'ils réduisirent en esclavage. Les Chevin étaient jadis des chasseurs-cueilleurs, mais devenus esclavagistes, ils cantonnèrent les Chevs aux tâches subalternes : les esclaves devinrent ouvriers et agriculteurs, tandis que les Chevin s'arrogeaient la maîtrise du négoce et de la gestion. Les seigneurs de Vinsoth exigent le respect et profitent sans vergogne de leur position dominante. Leur rôle de meneur dans leur société leur confère un instinct très sûr : ils détectent facilement le potentiel des individus et savent l'exploiter de façon optimale.

Membres d'une espèce migratrice, les Chevin vivent au sein de villages nomades et se déplacent à bord de véhicules qu'ils appellent « loges ». Chacun abrite une famille entière et ses possessions. Les esclaves se contentent de marcher non loin des engins. Les dictateurs qui dirigent l'espèce ne quittent jamais les capitales de la planète. Cependant, les villages nomades s'attardent rarement au même endroit et les Chevin ne rechignent jamais à quitter leur monde pour commercer. Lors de leurs pérégrinations, ils considèrent chacune de leurs étapes comme leur nouveau chez eux.

Les Chevin qui réussissent le mieux sur les plans financier et social (et qui finissent par occuper les postes les plus prestigieux) sont les individus les plus agressifs, un détail qui en dit long sur leur société. À cet argument, les Chevin répliquent que cette observation s'applique à n'importe quel environnement. La galaxie est périlleuse et sans pitié et les Chevin doivent se montrer forts et féroces s'ils veulent y survivre. La plupart des membres de l'espèce partagent ce pessimisme, qui conditionne la plupart de leurs interactions sociales et commerciales avec l'extérieur.

Monde d'origine : Vinsoth, le monde des Chevin, se situe dans la Bordure Extérieure. La planète présente un relief très varié : calottes glaciaires aux pôles, déserts, montagnes et prairies sur le reste de la surface. Grâce à leur constitution exceptionnelle, les Chevin pourraient s'installer partout sur Vinsoth, mais ils se contentent de sillonner les grandes prairies herbeuses.

Langue : la langue officielle de Vinsoth est le chevin. La plupart des membres de l'espèce apprennent également le basic, très pratique lors des voyages et des échanges commerciaux. Ils s'assurent également que leurs esclaves maîtrisent les deux idiomes.

La vie dans la Bordure : toujours à la recherche de nouvelles sources de crédits, et prêts à participer à toutes sortes d'opérations et de projets commerciaux, les Chevin arpentent le moindre recoin de la galaxie. En fonction de leur mentalité et de leur prestige, certains voyagent parfois accompagnés d'esclaves. Ils sont prêts à bien des sacrifices pour s'emparer des marchés les plus intéressants. Les Chevin n'hésitent jamais à parcourir de grandes distances pour se rendre dans des lieux affreusement inhospitaliers s'ils savent pouvoir y trouver des clients potentiels désespérés. Ils se rendent même dans des zones de guerre pour y introduire des marchandises illégales. Leur métabolisme exceptionnel les aide énormément à survivre dans ce genre d'environnement très rude. Les Chevin sont pragmatiques et ne rechignent pas devant l'effort quand il s'agit de faire des profits : contrebande, jeux d'argent, négoce d'esclaves ou mercenariat, rien ne leur fait peur.

Les Chevin ont un incroyable talent pour déceler les lacunes d'un arrangement commercial, et ils n'hésitent jamais à profiter de leur découverte, que le procédé soit légal ou pas. C'est ainsi qu'ils sont souvent amenés à opérer en marge de la loi impériale. Selon la rumeur, certains auraient même rejoint les Rebelles, ce que leurs congénères de Vinsoth désapprouvent. Les Chevin sont prédisposés à devenir des combattants puissants et robustes : certains l'ont bien compris et ont entrepris une carrière de mercenaires. Le plus connu est Ephant Mon, employé par Jabba le Hutt comme chef de la sécurité. Où qu'on les croise, il convient de se rappeler qu'il vaut mieux être dans leur camp que dans celui de leurs adversaires.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 11 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 11 + Volonté
- **Expérience de départ :** 80 XP

- **Capacité spéciale :** les Chevin commencent le jeu avec un rang en Négociation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le deuxième rang dans cette compétence au moment de la création du personnage.
- **Odorat surdéveloppé :** à l'origine développé par l'espèce pour traquer ses proies, le sens olfactif des Chevin reste très utile dans bien des situations. Ajoutez  aux tests de Perception qui le font intervenir.
- **Cuir épais :** la peau incroyablement coriace des Chevin leur permet d'ignorer certaines blessures. Ils commencent le jeu avec un rang dans le talent Dur au mal.

LES GRAN

Ces humanoïdes à trois yeux sont omniprésents d'un bout à l'autre de la galaxie : habitués des routes marchandes et des spatioports, ils voyagent en groupes comme négociants ou touristes. S'ils savent parfaitement se défendre quand un combat éclate, ces pacifistes autoproclamés sont avant tout de beaux parleurs. Peu importe qu'un Gran soit amical et ouvert, ou rusé et manipulateur, il s'agira toujours d'un individu très doué pour communiquer. L'espèce possède un don inné pour l'acquisition d'informations, y compris quand celui qui les fournit n'en a aucunement l'intention. Tous les voyageurs spatiaux ont été un jour ou l'autre la victime d'une question habile et « innocente » d'un Gran.

Les Gran partagent un fort esprit de communauté et savent coopérer pour le bien de tous. Ils ont évolué sur Kinyen à partir d'une espèce d'herbivores paisibles dont les membres se regroupaient en grands troupeaux.

LES GRAN DE MALASTARE

Bien que l'espèce soit issue de Kinyen, nombreux sont les Gran qui considèrent aujourd'hui Malastare comme leur monde d'origine. Leur histoire diffère pourtant beaucoup de celle de leurs cousins.

Lorsque Malastare fut intégrée à la voie Hydienne, la planète devint une place commerciale importante qui se mit à attirer de nombreux visiteurs, notamment des colons Gran. Pour ceux-ci, Malastare était un monde florissant et riche de possibilités lucratives. Ils pouvaient y entamer une nouvelle vie et commercer avec de nombreuses espèces sans avoir besoin de quitter le pas de leur porte. Cependant, une espèce autochtone intelligente, les Dugs, habitait déjà sur cette planète. Ses représentants n'appréciaient guère ce qu'ils considéraient comme une invasion pure et simple. Malheureusement pour eux, les Gran bénéficiaient du soutien de la République et il s'ensuivit une guerre dont les colons sortirent victorieux.

La population Gran de Malastare finit par dépasser celle des Dugs, qui ne purent que courber l'échine devant l'envahisseur. Les Gran de Kinyen ne pouvaient cautionner ce qui ressemblait à l'asservissement des Dugs, ni la guerre qu'avaient dû mener les colons. Par conséquent, pour les Gran de Kinyen, ceux de Malastare forment quasiment une espèce distincte.

afin de survivre. Malgré cela, ils étaient plus souvent les proies que les chasseurs. Après avoir pris la direction des étoiles, en revanche, ils durent s'adapter et certains devinrent de redoutables combattants, mercenaires ou chasseurs de primes.

On dénombre des colonies Gran dans de nombreux secteurs, car l'espèce s'est allègrement dispersée dans toute la galaxie. Leurs plus grandes conquêtes restent assurément Hok et Malastare, planètes qu'ils considèrent désormais comme leurs mondes d'origine. Dans ces colonies, ils ont développé des codes sociaux qui s'écartent sensiblement de ceux de Kinyen. D'ailleurs, aux yeux des habitants de cette dernière, les Gran expatriés ne sont semblables à eux que sur le plan génétique. Les colonies issues de Kinyen constituent généralement des imitations de la société de cette planète, mais s'en différencient rapidement.

Physiologie : la vue perçante des Gran n'est pas limitée au spectre lumineux visible par les autres espèces, et ils voient par exemple les infrarouges. Grâce à cela, ils sont capables de déceler les plus infimes variations physiologiques liées aux émotions chez leurs congénères. Ils disposent de deux estomacs qui assurent une digestion très lente et leur permettent ainsi de se passer de nourriture plusieurs jours d'affilée en cas de besoin.

Société : en tant qu'espèce, les Gran sont collectivistes et farouchement pacifistes, mais tous n'adhèrent pas aux valeurs en vigueur dans leur société. Le sens du bien commun est profondément ancré dans le cœur des Gran. Sur Kinyen, les enfants sont encouragés à adopter une carrière qui leur permettra de servir au mieux la collectivité. Par conséquent, bien qu'on ne puisse les considérer comme stupides, leur éducation laisse à désirer. Jadis, les Gran vivaient rassemblés en troupeaux dont l'effectif faisait la force. De nos jours, ils sont surtout dépendants de la présence des leurs sur le plan émotionnel : ils abhorrent la solitude, au point de sombrer dans la folie, voire le crime, s'ils se retrouvent isolés. Pour un Gran, le pire des châtements reste l'exil : il préférerait mourir que d'être séparé de sa famille et de ses amis.

La plupart des Gran acceptent leur système éducatif, dont on ne peut nier le pragmatisme, mais il existe des exceptions. Parfois, un individu juge cette structure trop rigide et quitte la planète pour échapper au rôle qu'on lui avait destiné.

Monde d'origine : Kinyen est située dans la Région d'Expansion, sur la voie marchande Corellienne, ce qui explique comment les Gran ont pu se répandre partout dans la galaxie. Nombreux sont ceux qui résident encore dans les villes colorées de ce monde, un véritable ravissement des sens pour cette espèce à la vision si subtile. La planète regorge de forêts luxuriantes et de vastes plaines herbeuses, dont la végétation constitue la nourriture de prédilection des habitants.

Certains Gran considèrent Malastare comme leur véritable monde, Kinyen se trouvant reléguée au rang de berceau historique de l'espèce. Importante plaque tournante commerciale, célèbre pour ses courses de modules, cette planète à haute gravité doit la diversité de sa population aux nombreuses espèces plus ou moins intelligentes qui y affluent par la voie Hydrienne.

Langue : tous les Gran parlent le gran, et la plupart s'expriment également en basic, car ils aiment pouvoir discuter avec tout le monde. Quand cela s'avère nécessaire, ils apprennent les langues des autres espèces afin de ne pas manquer la moindre occasion de converser.

La vie dans la Bordure : les Gran ne sont pas aussi répandus que les humains, mais presque aussi polyvalents. Leur capacité d'adaptation et leur aptitude à s'établir et prospérer où qu'ils se rendent en font de parfaits colons. Les nombreux Gran qui voyagent par choix s'en sortent souvent très bien : leur côté affable leur permet de côtoyer cordialement les autres espèces, tandis que leur optimisme naturel leur fait considérer même un roc stérile comme un doux foyer. Certains vont jusqu'à voyager seuls, mais ne consentent à le faire que s'ils sont sûrs de rencontrer d'autres êtres intelligents sur la route, et les plus nombreux possible.

Les Gran de Kinyen, d'ordinaire pacifiques, savent se défendre physiquement quand la situation l'exige. Dans la Bordure, où les conditions de vie sont bien différentes, les Gran enclins à la violence ne sont pas rares. Certains n'ont pas choisi de voyager, mais l'exil les y oblige : ces individus, des mutants ou des criminels sur leur monde natal, noient régulièrement leurs problèmes dans la boisson ou les épices. Généralement, ils sombrent dans l'illégalité et la transgression pour financer leurs vices.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 9 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Gran commencent le jeu avec un rang en Charme ou en Négociation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le deuxième rang dans la compétence choisie au moment de la création du personnage.
- **Vision supérieure** : quand ils effectuent un test de combat à distance ou de Perception, les Gran retirent jusqu'à ■■ imposés par l'environnement ou le camouflage (mais pas par la défense de la cible).



NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Le Colon a déjà plus d'une corde à son arc, mais **HORIZONS LOINTAINS** vient élargir cette palette avec trois nouvelles spécialités. L'Entrepreneur est motivé par le profit et distribue son argent en pots-de-vin et rémunérations pour obtenir ce qu'il veut. Le Marshal, dévoué représentant de la loi, est prêt à retrousser ses manches pour défendre son idéal de justice. Qu'il joue le bon ou le méchant flic, il se démarque comme un Colon particulièrement habile au combat. L'Artiste, enfin, manifeste un talent unique lorsqu'il s'agit de perturber ou de détourner l'attention, et atteint ses objectifs grâce à de subtiles tromperies.

Chaque carrière présentée dans le livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** est accompagnée de trois spécialités. Les trois nouvelles spécialités d'**HORIZONS LOINTAINS** sont associées à la carrière de Colon. Il est ainsi possible de choisir n'importe laquelle en tant que première spécialité à la création d'un personnage issu de cette carrière. Il est également possible de les acquérir comme spécialités supplémentaires plus tard dans la campagne (cf. page 93 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), que le PJ soit un Colon ou pas.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

L'obtention d'une nouvelle spécialité est un moment important dans le parcours d'un personnage et ne doit pas se résumer à dépenser quelques points d'expérience. L'acquisition d'une deuxième ou d'une troisième spécialité par un PJ doit traduire une évolution marquante de ses centres d'intérêt, accompagnée du développement de nouvelles compétences et aptitudes. Il s'agit également d'une occasion en or pour approfondir l'interprétation du personnage au travers de scènes mémorables. Bien souvent, prendre une nouvelle spécialité est directement lié aux événements de la campagne en cours.

En termes de jeu, un PJ acquiert sa nouvelle spécialité d'un coup : le joueur dépense les XP et se contente d'effectuer les modifications nécessaires sur la fiche du personnage. D'un point de vue narratif, en revanche, une telle évolution est censée se dérouler sur une période de temps plus ou moins longue. Un héros peut manifester un intérêt grandissant pour les compétences correspondant à la nouvelle spécialité et finir par maîtriser ces aptitudes au fil de l'aventure. Il arrive qu'un personnage change ainsi du tout au tout : un Érudit autrefois passionné par ses recherches peut devenir progressivement un Entrepreneur n'hésitant pas à monnayer ses trouvailles passées. Il est également possible de marier harmonieusement les spécialités, comme dans le cas d'un aspirant Diplomate que ses concitoyens élisent Marshal et qui profite de ses talents conjugués de meneur et de justicier pour rallier la communauté et endiguer la corruption. Enfin, on peut imaginer qu'une spécialité ajoute une facette intéressante à un concept de personnage déjà ébauché : le joueur d'un Négociant peut opter pour la spécialité d'Entrepreneur afin de représenter l'amélioration du sens des affaires et les succès commerciaux de son PJ.

Dans tous les cas, le joueur et le MJ doivent se concerter pour décider comment le personnage adopte sa nouvelle spécialité et évolue sur les plans narratif et mécanique. Ces modifications peuvent s'opérer en jeu au fil de l'histoire, ou sous forme d'intermèdes entre les séances.



CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Le choix d'une spécialité représente un engagement important, car il entraîne non seulement une dépense d'XP, mais nécessite de renoncer à certaines possibilités d'évolution. En effet, chaque spécialité acquise augmente le coût en XP de la suivante. Il ne s'agit donc pas d'une décision à prendre à la légère.

Voici un bref aperçu des points forts des trois spécialités proposées dans cet ouvrage. Toutes trois sont bien sûr issues de la carrière de Colon.

POUR LES CRÉDITS

Les motivations et les points forts de l'Entrepreneur concernent l'argent. Le PJ doit savoir se montrer impitoyable s'il veut accumuler des crédits, sans pour autant lésiner sur la dépense s'il ne souhaite pas se charger du sale boulot lui-même. Ce que l'Entrepreneur ne possède pas en force de frappe personnelle, il le compense par sa capacité à se faire des contacts, à accumuler des informations et à savoir qui « arroser » pour se sortir d'affaire. Les occasions de s'enrichir ne manquent pas dans la Bordure, et l'Entrepreneur n'est pas du genre à mettre tous ses œufs dans le même panier (même s'il suffit parfois qu'une seule affaire tourne mal pour le mettre dans le pétrin). Il peut faire profiter le groupe entier de sa fortune, ainsi que de tous les passe-droits et ressources qu'il peut s'offrir. Son rapport avec les Obligations est unique en raison de talents très particuliers.

Quand il trouve un moyen rapide de s'enrichir, un Entrepreneur n'hésite pas à se rendre à l'autre bout de la galaxie pour le mettre en œuvre. S'il y a un bon paquet de crédits à la clef, il est même prêt à s'installer dans la Bordure Extérieure. L'anarchie et le danger qui règnent dans cette région sont autant de possibilités d'enrichissement pour celui qui ne craint pas de verser dans l'illégalité. Notez qu'un tel Entrepreneur peut tout aussi bien mener discrètement ses affaires dans les Mondes du Noyau, et louer les services de vauriens et autres voleurs qui l'aideront à se remplir les poches.

LE RESPECT DE LA LOI

Aux confins de la galaxie, certains individus ne rechignent pas à la tâche lorsqu'il s'agit de maintenir l'ordre. La spécialité de Marshal constitue une option intéressante si le groupe manque de puissance de feu, car elle permet de jouer un Colon plus coriace que la moyenne. Sa seule présence suffit à améliorer les tests sociaux d'un allié, et il se montre souvent vigilant et difficile à duper. Si son équipe a besoin de renseignements, il finit toujours par les obtenir d'une manière ou d'une autre.

Le Marshal est le genre de personnage qui ne craint aucun défi et qui se rend où ses talents sont les plus demandés : aux marges de la civilisation, là où les lois

s'estompent, là où il peut faire la différence. Où qu'il aille, il doit s'attendre à trouver du grabuge. Il n'y peut rien : il finit toujours par devoir lutter contre quelque forme d'injustice ou de corruption... et par entraîner le reste du groupe dans le pétrin avec lui.

BIEN PLUS QU'UN JOLI MINOIS

Afin d'exceller lors des rencontres sociales ou au combat, l'Artiste utilise les talents de diversion qu'il a peaufinés en tant que danseur ou chanteur. Il n'est pas spécialement robuste, mais suffisamment agile et athlétique pour éviter de se faire blesser. Il se révèle particulièrement utile au sein d'un groupe dont un membre au moins est capable d'infliger de gros dégâts. Dans une telle configuration, il aide ses compagnons en détournant l'attention de l'adversaire par tous les moyens possibles.

Les Artistes vont partout où l'on trouve des clients assez riches pour les payer et des spectateurs capables d'apprécier un bon spectacle. Les colons de la Bordure Extérieure apprécient les divertissements comme tout un chacun, même si leurs goûts ne sont pas toujours très raffinés. Pour les Artistes, la vie est souvent plus rude dans cette région que près du Noyau. Cependant, ceux qui cherchent un nouveau départ ou qui ne trouvent pas d'emploi ailleurs sont accueillis à bras ouverts dans n'importe quelle cantina miteuse, ou parmi la cour d'un baron du crime en pleine ascension.

Un Artiste pourrait être en fuite après avoir reçu une Obligation (Criminel), ou devoir trimer pour rembourser une dette. Il est également possible qu'il n'aspire qu'à connaître la gloire dans son domaine artistique et qu'il considère que le public avide de sensations de la Bordure est le plus enclin à reconnaître son génie.

ÉLAN NARRATIF

Le MJ peut profiter de ces trois nouvelles spécialités pour glisser quelques nouvelles intrigues dans sa campagne. Un Entrepreneur risque-tout qui accumule les dettes peut se retrouver dépassé par les événements. Il lui faut alors s'entourer d'autres aventuriers, soit par mesure de protection, soit pour l'aider à trouver les crédits qui lui manquent. Un Marshal peut demander l'assistance de quelques individus pour préserver la paix ou ramener l'ordre dans une colonie particulièrement turbulente. Un Artiste amené à fuir un créancier ou des admirateurs trop envahissants veut peut-être trouver un garde du corps ou quelques camarades armés pour l'accompagner. Un MJ qui adapte ses aventures aux concepts des PJ, ou qui s'en inspire pour créer des PNJ, s'ouvre à coup sûr de nouveaux horizons passionnants, notamment en ce qui concerne les rencontres sociales.

7VL7VU7VU7VU7VU7

AU SERVICE DU FLAIR

Les Entrepreneurs reçoivent **Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Négociation** et **Sang-froid** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il gagne gratuitement un rang dans deux de ces compétences. L'Entrepreneur est tout à fait capable d'intimider, de charmer ou de tromper ses interlocuteurs pour arriver à ses fins, mais il préfère négocier en s'appuyant sur les faits, les statistiques et les projections. En ce sens, on peut le rapprocher de l'Érudit, même si contrairement à lui, l'Entrepreneur est conscient qu'il n'existe aucun problème qu'on ne puisse résoudre avec un crêdistick bien approvisionné.

Les Entrepreneurs peuvent parfois donner l'impression de jeter l'argent par les fenêtres, mais en réalité, tout est calculé : ils ne gaspillent jamais rien et s'efforcent de limiter les frais, quitte à prendre des libertés avec les réglementations. Les hommes d'affaires les plus aguerris savent bien que jouer avec les règles rapporte souvent bien plus que d'y obéir. Comme les règlements sont fixés par les corporations établies, les Entrepreneurs estiment qu'ils n'existent que pour museler la concurrence et entraver le progrès. Bref : pour eux, les règles sont faites pour être enfreintes. Même les hommes et femmes d'affaires les plus honorables font occasionnellement appel aux services de spécialistes de l'espionnage industriel (ne serait-ce que pour s'en prémunir eux-mêmes).

On dit qu'il naît un pigeon chaque seconde dans la galaxie. Un Entrepreneur veille à ne jamais figurer dans cette catégorie : quelle que soit l'affaire menée, il doit faire preuve de vigilance face aux pièges de ses adversaires durant les négociations. La préparation est cruciale quand on veut limiter les risques et éviter une cuisante déconvenue.

Tous les groupes qui comportent un Entrepreneur disposent d'atouts incontestables : en plus de bénéficier de meilleurs tarifs, ils se retrouveront rarement à court de ressources, quelles que soient les circonstances. Les personnages seraient également bien avisés de laisser l'Entrepreneur mener les négociations pour eux. Enfin, il peut faire office d'intendant et procurer rapidement à l'équipe du matériel autrement difficile à trouver, sans oublier que son carnet d'adresses et le contenu de sa bourse font parfois la différence quand il s'agit d'obtenir des informations.



Colon : arborescence d'Entrepreneur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Entrepreneur : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Négociation, Sang-froid

ACTIF

PASSIF



LE MARSHAL

VI AK7NEKJ

Les criminels peuvent toujours tenter de fuir et de se cacher, un Marshal n'aura pas de répit tant qu'il ne les aura pas ramenés en ville pieds et poings liés. Sans un représentant de la loi efficace, bien des colonies sombreraient dans le chaos. Ce personnage manifeste un talent certain pour délier la langue des témoins, faire avouer les criminels et démêler le vrai du faux. Et si un suspect recourt à la violence, le Marshal aura tôt fait de le maîtriser ou de le désintégrer.

AU SERVICE DE LA PAIX

La liste des compétences de carrière supplémentaires du Marshal est la suivante : **Coercition**, **Connaissance (Pègre)**, **Distance (armes légères)** et **Vigilance**. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il gagne gratuitement un rang dans deux de ces compétences. Alors que la plupart des Colons doivent compter sur des pourparlers pour se sortir du pétrin, le Marshal est conscient que son blaster est presque aussi éloquent que lui. La plupart des représentants de la loi savent qu'évoquer d'éventuelles suites judiciaires suffit souvent à mettre les témoins dans de meilleures dispositions, mais le Marshal peut également compter sur son autorité naturelle pour accélérer le processus. Aux confins de la galaxie, où la surveillance gouvernementale est minimale, la parole du Marshal a force de loi.

La connaissance du monde du crime est essentielle pour un Marshal, spécialement en ce qui concerne les éléments perturbateurs qui vivent dans sa juridiction. Un agent de la loi qui ne prend pas le temps de se familiariser avec les spécificités criminelles locales risque d'éprouver des difficultés dans son travail. Un Marshal qui se respecte est prêt à toutes les éventualités quand vient l'heure de traiter directement avec les malfaiteurs. La plupart savent manier le blaster qu'ils arborent à la ceinture.

Le Marshal apparaît comme un meneur idéal dans le cas d'un groupe très orienté vers l'action. Il peut sinon combler les lacunes d'une équipe manquant de combattants tout en restant utile lors des échanges plus civils et des phases d'enquête. Un tel personnage constitue un excellent compromis entre aptitudes martiales et compétences sociales : il peut devenir le porte-parole naturel d'un groupe de combattants sans se transformer en boulet dès que les tirs de blaster fusent. Sa capacité à discerner les faux-semblants ne facilite pas la tâche des menteurs et sa détermination farouche suffit parfois à soutenir le groupe quand celui-ci est prêt à renoncer.



Colon : arborescence de Marshal

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Marshal : Coercition, Connaissance (Pègre), Distance (armes légères), Vigilance

ACTIF

PASSIF

TÊTE DURE

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action Tête dure : effectuez un **test de Sang-froid Intimidant** (♦♦♦♦♦) pour vous débarrasser de cet état. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

DÉGOURDI

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

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

DUR AU MAL

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

COÛT 10

BON FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Charme ou de Négociation afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Bon flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 10

MÉCHANT FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Coercition ou Tromperie afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Méchant flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 10

ARME EN MAIN

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

COÛT 10

TÊTE DURE

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action Tête dure : effectuez un **test de Sang-froid Intimidant** (♦♦♦♦♦) pour vous débarrasser de cet état. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

BON FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Charme ou de Négociation afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Bon flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 15

BOUT PORTANT

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

COÛT 15

DUR AU MAL

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

COÛT 20

ON ME LA FAIT PAS

Lorsque vous êtes ciblé par un test de Tromperie, vous ajoutez automatiquement au résultat un nombre de ▼ égal à votre rang de Vigilance.

COÛT 20

MÉCHANT FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Coercition ou Tromperie afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Méchant flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 20

BOUT PORTANT

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

COÛT 20

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.

COÛT 25

ON ME LA FAIT PAS (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes ciblé par un test de Tromperie qui échoue, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter ▼ au résultat.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

TIREUR-NÉ

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

COÛT 25

L'ARTISTE

↓'K7↓1N↓V

Un Artiste se doit d'être le centre de l'attention générale, et s'il ne la monopolise pas déjà, il sait comment attirer tous les regards sur lui. Pour lui, le monde entier est une scène sur laquelle il livre un spectacle permanent. Il sait mentir de manière encore plus convaincante que le Diplomate, avec autant de naturel que s'il récitait des tirades du Cycle de Kallea. L'Artiste use de son charme pour enchanter et manipuler ses cibles. Par ailleurs, on a tendance à sous-estimer la vigueur nécessaire pour réaliser des performances chorégraphiées ou même simplement interpréter une pièce.

AU SERVICE DE L'ART

Les compétences de carrière supplémentaires de l'Artiste sont **Charme**, **Coordination**, **Corps à corps** et **Tromperie**. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il gagne gratuitement un rang dans deux de ces compétences. Pour obtenir ce qu'il recherche, l'Artiste recourt à tout un arsenal de moues, de regards entendus, de sourires complices et de subtils contacts physiques, le tout savamment assorti de mensonges éhontés. Il tient ses meilleures réparties des plus grandes œuvres littéraires, théâtrales et holographiques des millénaires passés, et semble toujours pouvoir prodiguer le compliment idéal pour parvenir à ses fins.

Certains Artistes usent d'autres tactiques pour déstabiliser leur cible : un amuseur aux réparties cinglantes ou une pétillante actrice peuvent débiter un tel flot de paroles qu'ils font douter les gens d'eux-mêmes et qu'il devient très difficile de leur refuser quoi que ce soit. Hélas, il arrive souvent que des Artistes un peu instables ne résistent pas à employer ce genre « d'arme » contre leurs propres alliés et compagnons. Quoi qu'il en soit, ils savent tous attirer l'attention. Déclencher un esclandre à l'entrée d'un club privé pour que les autres personnages puissent s'y faufiler est donc un jeu d'enfant pour eux.

Mais tous les Artistes ne sont pas que des beaux parleurs : ils peuvent être danseurs, acrobates, jongleurs, etc. Les acrobaties qu'ils sont capables d'exécuter et la coordination hors pair qu'elles réclament leur confèrent un avantage indéniable au combat. Sans compter que certains s'initient aux arts martiaux et au maniement des armes pour certains rôles dramatiques, joués sur scène ou diffusés par holovid. Grâce à cette agilité et à cette vitalité, il n'est pas rare que les Artistes soient les derniers encore debout quand la poussière du combat retombe.

Les joueurs peuvent bâtir tout un groupe autour d'un seul Artiste. Qu'il soit prestidigitateur de renommée galactique ou simple acrobate ambulant, un tel individu peut avoir besoin d'un agent, d'un garde du corps, d'assistants et de techniciens de spectacle, d'un pilote, parfois d'un médecin personnel, et en tout cas de proches ou de parents pour l'épauler. Les Artistes sont capables de mener des interactions sociales et d'épauler leurs amis dans l'action, mais savent également se mettre en retrait quand le besoin s'en fait sentir ou qu'un spécialiste est disponible. Le seul véritable problème quand un groupe comprend un Artiste, c'est que quelle que soit sa spécialité, il est constamment en train de jouer un rôle. Pour ses compagnons, il est donc difficile de lui faire entièrement confiance.



Colon : arborescence d'Artiste

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Artiste : Charme, Coordination, Corps à corps, Tromperie

ACTIF

PASSIF

BEAU PARLEUR

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

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 5

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 5

PERSUASION

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

COÛT 5

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 10

AFFABLE

Subissez des points de stress pour dégrader un nombre équivalent de dés de difficulté de l'un de vos tests de Charme ou de Négociation (ou au contraire pour améliorer des dés de difficulté d'un test de ce type vous visant). Vous ne pouvez pas subir plus de stress que votre rang d'Affable.

COÛT 10

ESQUIVE

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

COÛT 10

RESSORT

Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une brouille.

COÛT 10

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 15

PRÉSENCE SAISSANTE

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

COÛT 15

ATHLÈTE-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test d'Athlétisme ou de Coordination.

COÛT 15

SECOND SOUFFLE

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

COÛT 15

BEAU PARLEUR

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

COÛT 20

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION (AMÉLIORÉ)

La manœuvre de Détournement d'attention inflige ⚡ aux tests des PNJ lorsqu'ils ciblent vos alliés.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

FERVENT ADMIRATEUR

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action de Fervent admirateur ; effectuez un test de Charme Difficile (♦♦♦) pour qu'un PNJ devienne votre plus fervent admirateur.

COÛT 25

PROVOCATION

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action Provocation. Effectuez un test opposé de Tromperie contre un adversaire ; en cas de réussite, il doit vous prendre pour cible lors de son prochain tour.

COÛT 25

ESQUIVE ACROBATIQUE

Lorsque vous êtes ciblé par un test de combat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter autant de ▼ au test que votre rang de Coordination.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

NOUVEAUX TALENTS

Voici les descriptions de chacun des nouveaux talents introduits dans **HORIZONS LOINTAINS**. Vous trouverez dans chaque cas les détails en termes de jeu (cf. page 128 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**).

AFFABLE

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : oui

Arborescences : Artiste

Lorsque le personnage effectue un test de Charme ou de Négociation, il peut subir un nombre de points de stress n'excédant pas son rang d'Affable pour dégrader autant de dés de difficulté du test. Lorsque le personnage est la cible d'un test de Charme ou de Négociation, il peut subir un nombre de points de stress n'excédant pas son rang d'Affable pour améliorer autant de dés de difficulté du test.

ATHLÈTE-NÉ

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescences : Artiste

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer un test d'Athlétisme ou de Coordination.

BON FLIC

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Marshal

Le personnage peut dépenser 2 2 obtenus lors d'un test de Charme ou de Négociation pour améliorer des dés d'aptitude (autant que son rang de Bon flic) d'un test d'interaction sociale effectué par un allié contre la même cible. Le test de l'allié doit intervenir avant la fin de la rencontre en cours. Un même test ne peut bénéficier que d'une seule utilisation de ce talent.

COMMERÇANT-NÉ

Activation : actif (brouille)

Rangs : non

Arborescences : Entrepreneur

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer un test de Négociation ou de Système D.

CULTURE À LA CARTE

Activation : actif (action)

Rangs : non

Arborescences : Entrepreneur

Au lieu d'effectuer un test de Connaissance, le personnage peut entreprendre l'action Culture à la carte. Il dépense un nombre de crédits égal à 50 fois la difficulté du test et l'on considère alors qu'il le remporte avec un seul ✨ net. Le MJ peut estimer qu'une information est trop obscure et méconnue pour être trouvée par ce moyen ou qu'une situation donnée ne permet pas au personnage d'acheter le renseignement (s'il est par exemple bloqué sur une planète sans accès à l'Holonet).

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Activation : actif (manœuvre)

Rangs : oui

Arborescences : Artiste

Le personnage peut exécuter une manœuvre de Détournement d'attention en subissant volontairement un nombre de points de stress ne pouvant excéder son rang de Ruse. Un nombre équivalent d'adversaires ou de PNJ au contact subissent alors 2 à tous leurs tests jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage. Le niveau de portée de cette manœuvre augmente d'un cran par rang de Détournement d'attention.

Le PJ choisit les individus affectés par le talent et peut décider par conséquent de ne pas gêner d'éventuels PNJ alliés. On peut imaginer qu'il a fait part de sa tactique à ces derniers ou qu'ils connaissent suffisamment ses tours pour ne plus se laisser distraire.

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION (AMÉLIORÉ)

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Artiste

Les PNJ affectés par Détournement d'attention subissent 2 à leurs tests visant les alliés du personnage, au lieu de 2.

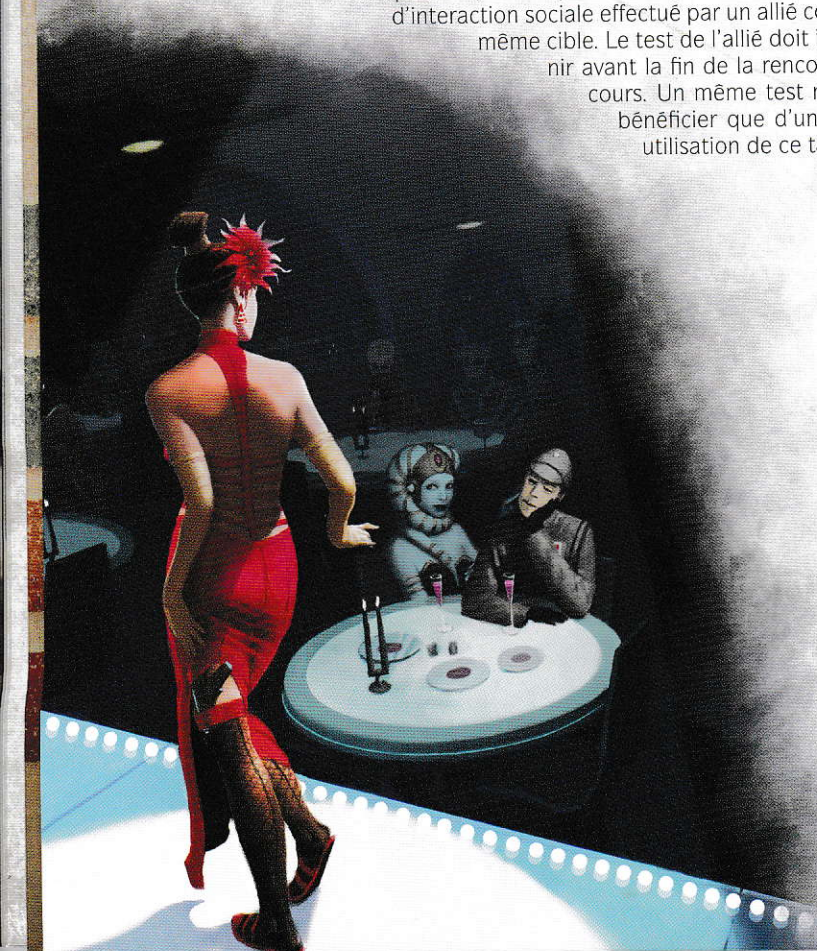
ESQUIVE ACROBATIQUE

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Artiste

Lorsque le personnage est la cible d'un test de combat, il peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter autant de ▼ au test que son rang de Coordination.



FERVENT ADMIRATEUR

Activation : actif (action)

Rangs : non

Arborescences : Artiste

Une fois par séance de jeu, le personnage peut entreprendre une action de Fervent admirateur pour effectuer un **test de Charme Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, le joueur choisit un PNJ présent dans la rencontre en cours et celui-ci se révèle être le plus fervent admirateur du personnage. Les effets exacts varient selon le PNJ et la situation, mais cela peut se traduire par une difficulté largement diminuée lors des tests d'interaction sociale du PJ qui cible son fan. Le PNJ peut également se montrer prêt à rendre des services plus ou moins importants. Enfin, il est possible qu'il devienne un allié récurrent du personnage au cours de la campagne.

Le MJ est en droit de décider que ce talent ne peut cibler certains PNJ dont l'antagonisme est essentiel à l'intrigue ou d'autres normalement incapables d'apprécier le travail du PJ (comme des créatures non intelligentes ou au mode de pensée diamétralement opposé, des droides ouvriers ou des Stormtroopers impériaux).

LARGESSE

Activation : actif

Rangs : non

Arborescences : Entrepreneur

Au début de la séance de jeu (une fois que le MJ a déterminé si une Obligation est déclenchée), le personnage peut décider de dépenser 100 crédits. Dans ce cas, il ne tient pas compte de la réduction de son seuil de stress dû au déclenchement de l'Obligation. Cet avantage est purement technique, car si son Obligation est spécifiquement déclenchée, le personnage n'est pas forcément à l'abri des complications narratives. On peut imaginer que le PJ parvient provisoirement à s'affranchir des effets de l'Obligation en dépensant un peu d'argent ou qu'il se distrait d'une manière ou d'une autre et oublie momentanément ses soucis.

MÉCHANT FLIC

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Marshal

Le personnage peut dépenser 2 obtenus à un test de Coercition ou de Tromperie pour améliorer des dés d'aptitude d'un test d'interaction sociale effectué par un allié contre la même cible. Le nombre de dés améliorés est égal au rang de Méchant flic. Le test de l'allié doit intervenir avant la fin de la rencontre en cours. Un même test ne peut bénéficier que d'une utilisation de Méchant flic.

ON ME LA FAIT PAS

Activation : passif

Rangs : non

Arborescences : Marshal

Lorsqu'il est la cible d'un test de Tromperie, le personnage ajoute automatiquement au résultat un nombre de ▼ égal à son rang de Vigilance.

ON ME LA FAIT PAS (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (brouille, hors tour)

Rangs : non

Arborescences : Marshal

Lorsque le personnage est la cible d'un test de Tromperie qui échoue, il peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter rétroactivement 1 au résultat.

PLACEMENT RENTABLE

Activation : passif

Rangs : oui

Arborescences : Entrepreneur

Au début de chaque séance de jeu, le personnage gagne un nombre de crédits égal à 100 multiplié par son rang de Placement rentable. C'est au joueur et au MJ de définir comment cet argent est gagné. Il peut s'agir d'un investissement, de revenus professionnels ou d'à-côtés plus ou moins licites. Le MJ peut également décider que la tournure actuelle de l'aventure empêche provisoirement de profiter de ces fonds.

POT-DE-VIN

Activation : actif (manœuvre)

Rangs : oui

Arborescences : Entrepreneur

Avant d'effectuer un test d'interaction sociale, le personnage peut exécuter la manœuvre Pot-de-vin et dépenser jusqu'à 50 crédits par rang de Pot-de-vin. Il améliore alors 1 de d'aptitude de son test par tranche de 50 crédits. La manière dont la transaction s'effectue est laissée à l'appréciation du joueur et du MJ, mais cela peut passer par un bakchich, des présents ou l'achat de renseignements conférant un avantage au personnage dans la discussion concernée.

PROVOCATION

Activation : actif

Rangs : non

Arborescences : Artiste

Une fois par séance de jeu, le personnage peut entreprendre une action de Provocation. Il effectue alors un test opposé de Tromperie contre un PNJ à portée moyenne. S'il l'emporte, il oblige le PNJ à l'attaquer à son prochain tour de jeu. Si le PNJ n'est pas en mesure d'effectuer une attaque, il doit consacrer ses tours suivants à se positionner de façon à pouvoir frapper le personnage (au corps à corps ou à distance). Une fois qu'il a pu exécuter cette attaque, le PNJ n'est plus affecté par Provocation. Il en va de même si le personnage est neutralisé ou qu'il quitte la rencontre.

Si ce talent est utilisé en dehors du cadre d'un combat et si la situation le permet, le MJ peut considérer que le PNJ cherche à effectuer une attaque non létale. Lors d'une soirée, un PNJ peut préférer donner un coup de poing au personnage plutôt que de lui planter une lame entre les côtes ou le cribler de tirs de blaster.

MOTIVATIONS DE COLON

Survivre demeure la priorité de tout Colon, à titre personnel bien entendu, mais également avec le reste de la colonie : même les Colons les plus indépendants et autonomes sont bien forcés de se rendre en ville lorsqu'il leur faut trouver des pièces détachées. Au-delà de ces exigences du quotidien, leurs motivations sont souvent profondes et intimes, et expliquent pourquoi ils ont renoncé à une existence plus confortable sur un monde du Noyau.

La vie dans le Noyau est fortement normalisée. Le marché du travail y est sclérosé et ne propose presque rien en dehors des tâches de supervision élémentaires, de la manutention ou des travaux de bureaux. La plupart des places disponibles, peu gratifiantes, procurent rarement un sentiment d'épanouissement personnel. Les grands espaces de la Bordure sont d'un genre bien différent : la vie s'y révèle rude, mais on peut espérer y créer quelque chose, pour soi-même et pour les autres.

Au fond de leur cœur, la plupart des Colons aspirent à créer. L'Entrepreneur, le Diplomate et l'Artiste, notamment, doivent se montrer particulièrement créatifs. De nombreux Érudits profitent des acquis scientifiques et de leur connaissance du passé pour rêver un avenir radieux auquel ils espèrent contribuer. Les Médecins doivent se montrer inventifs pour résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés, notamment lorsqu'il s'agit de veiller sur la santé de chacun avec des ressources très réduites ou d'improviser un remède. Un Marshal peut s'avérer

aussi créatif que les autres, mais son travail consiste avant tout à préserver la sérénité de l'environnement dans lequel l'inventivité des autres Colons s'exprime.

La **Table 1-2 : Motivation aléatoire de Colon** (qui présente une nouvelle Motivation : Création) peut être utilisée à la place de celle du livre de base.

TABLE 1-2 : MOTIVATION ALÉATOIRE DE COLON

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

La **Table 1-3 : Créations spécifiques**, détaille les différentes Créations. Si un joueur opte pour Création ou qu'il obtient aléatoirement cette catégorie, il peut prendre une Création spécifique au hasard ou sélectionner celle qui convient le mieux à l'idée qu'il se fait de son personnage.

Chaque résultat est suivi de quelques lignes explicatives afin de mieux cerner ces nouvelles Motivations.

TABLE 1-3 : CRÉATIONS SPÉCIFIQUES

d100	Création
01-12	Société : de nombreux Colons ne pensent pas qu'à leur petite personne quand ils prennent un nouveau départ : ils désirent concevoir une nouvelle forme de civilisation. Ils cherchent toujours comment influencer les rapports entre l'autorité et les citoyens, que cela se produise dans un hôtel de ville ou au sein d'un parlement. Le type de société que le personnage souhaite voir naître varie bien sûr d'un individu à l'autre.
13-24	Propriété foncière : tous ceux qui souhaitent bâtir un domaine le font par désir d'autonomie. Ces Colons ne s'intéressent pas à la fortune, mais espèrent juste s'assurer que leur réussite ne dépend que de leur dur labeur. Il s'agit simplement de fonder leur demeure pour pouvoir la gérer comme bon leur semble.
25-36	Héritage : la plupart des espèces de la galaxie ne sont que trop conscientes de leur propre mortalité. Certains individus cherchent à laisser une trace qui subsistera longtemps après leur passage. Sur un monde nouveau, aux défis inédits et dont on vient juste de commencer à écrire l'histoire, les occasions d'entrer dans la légende sont forcément plus nombreuses. Les personnages animés par cette motivation feront tout (ou presque) pour que leur nom et leurs exploits leur survivent.
37-48	Famille : nombreux sont les Colons célibataires qui débarquent sur un monde nouveau avec l'espoir d'y apprendre un métier, de trouver l'âme sœur et de fonder une famille. Cette motivation peut passer pour banale et modeste, mais elle convient parfaitement à des personnages qui peinent à se soucier d'autre chose que ce qui se déroule sur le monde isolé où ils vivent.
49-60	Art : les artistes s'inspirent de leur environnement. Quoi de plus évocateur qu'une planète tout juste découverte ? L'horizon vierge, les lieux infinis et les nouvelles formes animales et végétales ne manquent pas de faire vibrer la corde créative de chacun. Aux confins de la galaxie, certains cherchent à apporter la culture et l'art sur de nouveaux mondes. D'autres souhaitent simplement soutenir la créativité artistique comme mécènes.
61-72	Remède : la Bordure, loin des techniques médicales de pointe du Noyau, peut sembler un endroit affreux quand on se soucie de sa santé. Mais des mondes apparemment sans valeur recèlent parfois la clef pour vaincre une maladie mortelle. Certains personnages ne sont devenus Colons que dans cette optique : sauver une colonie, une planète ou seulement un proche, exposés à une affection réputée incurable.
73-84	Compréhension : de nombreux Colons sont intrigués par leur monde d'adoption et cherchent à mieux le connaître. Ceux-là éprouvent souvent une curiosité insatiable à l'égard de tout ce qui concerne la planète. Cette motivation peut également convenir aux personnes qui souhaitent promouvoir la paix entre les indigènes et les étrangers.
85-100	Commerce : monter une affaire pour profiter d'un marché relativement peu exploité reste le rêve de bien des Colons. La plupart de ceux qui se rendent sur un monde nouveau se contentent d'ouvrir une boutique à la mesure de leurs modestes compétences, mais d'autres voient les choses en grand. Un commerce fondé sur une petite colonie peut parfois devenir une entreprise prestigieuse à même de rivaliser avec les Chantiers Navals de Kuat ou la Corporation Technique Corellienne.

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES DE COLON

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

PRÉSENTATION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

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

JONCTION

Chaque capacité emblématique présente quatre jonctions dans sa partie supérieure. Ces jonctions correspondent aux quatre talents de la ligne inférieure d'une arborescence de talents. Chaque jonction est soit active, représentée alors par une accolade ouverte vers le haut, soit inactive, auquel cas elle n'est pas représentée graphiquement. Pour pouvoir rattacher une capacité emblématique à une arborescence, le personnage doit, sur la dernière ligne de l'arborescence en question, disposer de tous les talents alignés avec les jonctions actives de la capacité emblématique.

MANIFESTATION DE BASE

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

CAPACITÉS NARRATIVES

De nombreuses capacités emblématiques (comme Révélation pour la carrière de Colon) ont avant tout un effet narratif qui permet au personnage de surmonter une épreuve quand elle se présente. Ces capacités sont de puissants outils qui aideront les joueurs et le MJ à conter ensemble une histoire plus vivante. Il faut toutefois que le MJ veille à ce qu'elles ne fassent pas disparaître des pans entiers de l'intrigue qu'il avait prévue.

En raison de ce risque, il est important, lorsqu'un joueur souhaite recourir à une capacité emblématique associée à un effet narratif, qu'il consulte d'abord le MJ. Les deux se mettent alors d'accord sur les conséquences de la capacité afin qu'elles cadrent avec le reste de l'histoire, le MJ ayant comme toujours le dernier mot.

AMÉLIORATIONS

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

ACQUISITION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

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

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

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES DE COLON

La carrière de Colon propose deux capacités emblématiques : Révélation et Incomparable expertise.

RÉVÉLATION

De nombreux habitants de la Bordure se montrent particulièrement condescendants envers les personnes qui ont reçu une bonne éducation, et ils les considèrent comme des individus hautains sans expérience du monde réel. En fait, la plupart des gens n'imaginent même pas que ces savants et universitaires peuvent résoudre de nombreux problèmes simplement en puisant dans leur immense savoir. Face à une situation inextricable, le Colon peut faire appel à ses vastes connaissances pour analyser le problème et parvenir à une solution à laquelle personne n'avait pensé.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par séance de jeu, le personnage peut dépenser deux points de Destin pour exécuter l'action Révélation. Il effectue un **test de Connaissance (Éducation) Difficile** (◆◆◆). S'il le réussit, il acquiert un renseignement décisif concernant la situation actuelle, information qu'il ne détenait pas jusque-là. La teneur exacte de ce qu'il apprend est laissée à l'appréciation du MJ, mais doit aider directement le personnage à surmonter la difficulté ou la rencontre en cours. Il doit s'agir d'une information impossible à obtenir autrement dans la situation actuelle.

Lors du test de compétence visant à activer Révélation, le MJ peut ajouter ☐ ou ☐ si des circonstances favorables ou défavorables le justifient.

AMÉLIORATIONS

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

Réduction d'infortune : lorsqu'il effectue un test de compétence pour activer Révélation, le personnage retire ☐.

Ajout de fortune : lorsqu'il effectue le test de compétence pour activer Révélation, le personnage ajoute ☐.

Destin : pour activer Révélation, le personnage n'a besoin de dépenser qu'un point de Destin et non deux.

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

Effet accru : le personnage peut dépenser un ☐ obtenu à un test réussi de Révélation pour acquérir un renseignement supplémentaire, aussi précieux que le premier.

Durée : le personnage peut exécuter l'action de Révélation une fois de plus par séance de jeu.

Autres compétences : lorsqu'il entreprend l'action de Révélation, le personnage peut substituer n'importe quelle autre compétence de Connaissance à Connaissance (Éducation).

INCOMPARABLE EXPERTISE

Quand ils combinent leur formation et leur expérience de terrain rudement acquise, certains Colons se montrent bien plus compétents qu'on ne pourrait le croire. D'ailleurs, grâce à cela, il arrive parfois qu'un miracle se produise et qu'une tâche ardue paraisse alors facile... ou qu'un travail impossible devienne simplement difficile.

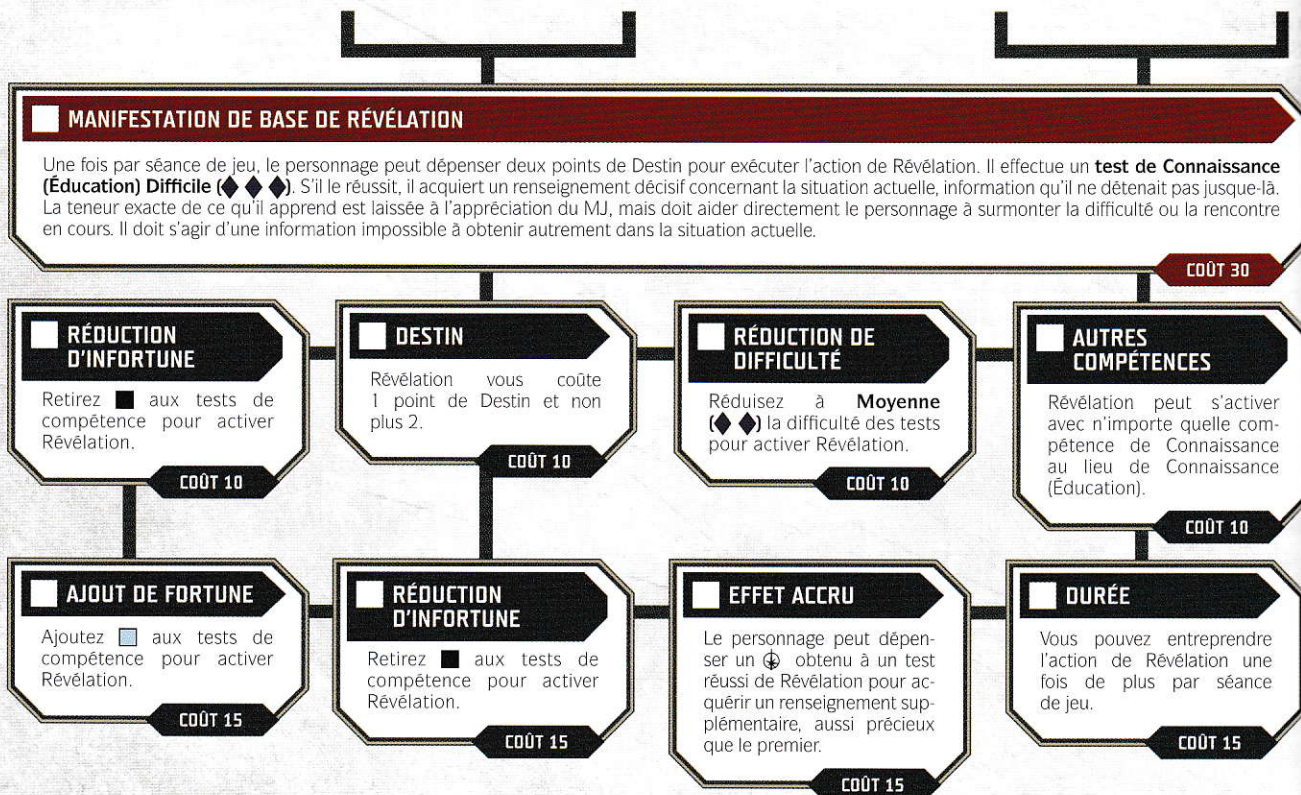
MANIFESTATION DE BASE

Une fois par séance de jeu, au prix d'une action, le personnage peut dépenser deux points de Destin pour réduire d'un cran la difficulté de ses tests de compétence de carrière effectués jusqu'à la fin de la rencontre. La difficulté ne peut être réduite au-delà de Facile.

AMÉLIORATIONS

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

Arborescence de capacité emblématique de Colon : Révélation





Réduction d'infortune : retire ■ aux tests de compétence de carrière effectués pendant qu'Incomparable expertise est activé.

Réduction de difficulté : la réduction de la difficulté des tests de compétence de carrière engendrée par Incomparable expertise est de deux crans au lieu d'un seul.

Réduction de difficulté : la difficulté des tests peut être réduite jusqu'à Simple (au lieu de Facile).

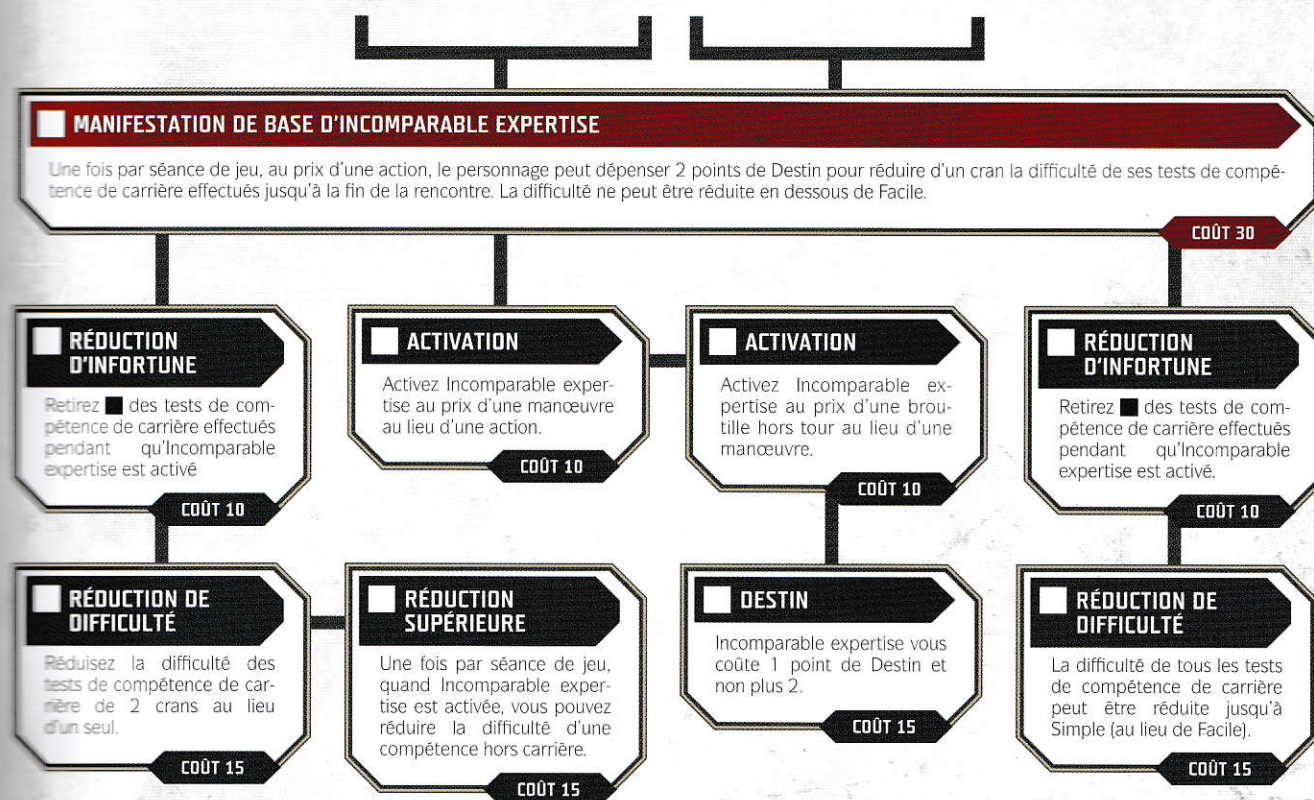
Activation : l'activation d'Incomparable expertise se fait désormais au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

Activation : l'activation d'Incomparable expertise se fait désormais au prix d'une brouille que l'on peut effectuer hors tour, et non plus au prix d'une action.

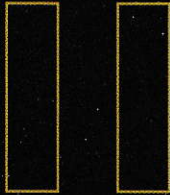
Destin : pour activer Incomparable expertise, le personnage n'a besoin de dépenser qu'un point de Destin et non deux.

Réduction supérieure : une fois par séance de jeu, après l'activation d'Incomparable expertise, le personnage peut également en profiter pour réduire la difficulté d'un test de compétence hors carrière qu'il effectue. Cet effet est soumis aux mêmes règles que pour une compétence de carrière.

Arborescence de capacité emblématique de Colon : Incomparable expertise







MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

*« D'après mon expérience, loi et justice
vont rarement de pair. »*

— Marshal Jacobi Sterne

Généralement, les Colons n'aiment pas user de violence lorsque d'autres méthodes suffisent. Il serait cependant erroné de penser qu'ils n'ont pas besoin d'armes, d'armures et autres fournitures diverses. En réalité, du fait des spécialités qu'ils adoptent, de nombreux Colons cherchent à se procurer des équipements spécifiques aux tâches qu'ils entreprennent. Les Marshals ont besoin d'une grande variété d'armes, parfois non létales, pour neutraliser des émeutiers ou maîtriser des individus. Les Artistes doivent se procurer

toutes sortes d'amplificateurs, d'accessoires de scène ou d'instruments de musique. Les Médecins font grand usage d'appareils chirurgicaux et de médicaments. Les Diplomates, Négociants et Entrepreneurs ont besoin d'accéder aux informations, qu'elles soient politiques ou commerciales. Enfin, tous doivent se protéger contre la violence omniprésente aux limites de la galaxie.

Ce chapitre présente de nombreux équipements adaptés aux spécialités des Colons, dont celles présentées dans le chapitre I.

ARMES ET ARMURES

La galaxie est un endroit dangereux et impitoyable, et nul n'en est plus conscient que les individus endurcis qui vivent dans les territoires de la Bordure Extérieure. Les principaux fabricants de la galaxie produisent des armes spécialement adaptées aux besoins de ces braves. Les Colons ressentent aussi la nécessité de

s'équiper de vêtements capables de les protéger contre les risques inhérents à leur profession ou un tir de blaster perdu. La liste des armes et armures qui commence page suivante n'est qu'un petit échantillon de la vaste gamme accessible au Colon.

NOUVELLES ARMES

Dans la Bordure Extérieure, les problèmes se règlent presque aussi souvent à coup de blasters que par la négociation. Les armes qui suivent répondent aux besoins des Colons.

ARMES ÉNERGÉTIQUES

Un bon blaster vaut son pesant d'or dans les territoires de la Bordure Extérieure. Voici une sélection d'armes énergétiques et de blasters qu'on retrouve à la ceinture des robustes pionniers des confins de la galaxie.

LE DEFENDER 12

Décrit comme un « micro blaster » dans les brochures publicitaires, le Defender 12 de Gee-Tech est un pistolet blaster de poche d'une fiabilité et d'une légalité douteuses. Réputé être « le plus petit et le meilleur blaster d'autodéfense en vente dans la galaxie », ce pistolet destiné aux individus fortunés, comme les marchands, les artistes et les politiciens, n'est pas très puissant mais facile à cacher. En théorie, le Defender 12 est idéal pour ceux qui ont besoin d'une certaine protection sans pour autant vouloir s'encombrer d'une arme volumineuse. En pratique, cependant, ce petit pistolet est un produit au rabais, fabriqué à grande échelle et d'une efficacité plus que discutable. Les millions d'exemplaires construits sont dépourvus de tout marquage distinctif : ils ne comportent même pas de numéro de série. Leur structure en ceroplast montée dans une coque en polymère non-ré-actif les rend incroyablement légers et presque invisibles pour les systèmes de détection. Leur générateur ne peut assurer que deux tirs et, une fois vide, ne peut plus être rechargé. À la revente, ces armes valent à peine le prix des matériaux qui les composent.

Pour son prix, le Defender 12 offre une certaine protection, mais sa réalisation plus que douteuse et son manque de polyvalence le réservent à monsieur Tout-le-monde. Cependant, ce petit pistolet facile à cacher, capable d'échapper aux détecteurs, construit avec des composants dont on ne peut retrouver l'origine et disponible presque partout jouit d'une certaine popularité chez les criminels.

Ajoutez deux dés d'infortune ■■ aux tests de Perception et d'Informatique d'un personnage qui en fouille un autre à la recherche d'une arme s'il s'agit d'un Defender 12. Cette arme ne peut pas être rechargée.

BLASTER DE POCHE MODÈLE Q4 QUICKFIRE

Censé représenter une révolution dans le design des blasters légers, le Merr-Sonn Q4 Quickfire fait partie des blasters de poche les moins courants sur le marché. À la place de la réserve de gaz et de la cellule énergétique habituelles, le Q4 dispose d'une cellule rechargeable intégrée qui lui confère un meilleur pouvoir d'arrêt et une cadence de tir améliorée par rapport aux autres blasters de sa catégorie. Le revers de cette puissance accrue

est que la cellule énergétique doit être rechargée et non remplacée, un processus qui prend dix bonnes minutes. On note aussi un manque d'efficacité certain au-delà de la portée courte.

Ajoutez un dé d'infortune ■ aux tests de Perception d'un personnage qui en fouille un autre à la recherche d'une arme s'il s'agit d'un Q4. Si cette arme tombe à court de munitions suite à un résultat ☹, elle ne peut pas être rechargée avec des munitions supplémentaires, le talent Jamais à Court ou tout autre moyen excepté un branchement sur une source d'énergie.

FUSIL SONIQUE SWE/2

Connue principalement pour ses skiffs à la silhouette délicate et ses systèmes de sécurité robustes, Telex-Delcor produit également une gamme de matériel anti-émeute non léthal particulièrement simple d'usage. L'un de ses meilleurs modèles est le fusil sonique SWE/2. Évolution du Suppresseur Sonique SWE/1 produit durant la Guerre des Clones, le SWE/2 est une arme à canon long destinée à neutraliser même le plus coriace des protestataires. Il emploie un puissant générateur acoustique qui projette un rayon concentré d'ondes soniques dont la puissance et l'efficacité sont similaires aux faisceaux de particules crachés par les blasters. Cette arme affecte l'ouïe et le sens de l'équilibre de la cible, la fait tituber et neutralise ses centres moteurs. Similaire à son prédécesseur de la Guerre des Clones, le SWE/2 libère une onde qui ne peut pas être stoppée ni détournée par un sabre laser, capacité très appréciée vers la fin de cette époque troublée mais bien moins utile de nos jours.

AUTRES ARMES

De nombreuses armes spécialisées sont produites par des compagnies comme Czerka Arms et Merr-Sonn pour la lutte anti-émeute. Ces armes utilisent des munitions allant de la balle en caoutchouc aux petites billes projetées en grande quantité, en passant par les filets à expansion rapide.

FUSIL ANTI-ÉMEUTE SUPPRESSOR R-88

Produit par la division des armes non létales de Merr-Sonn Munitions, le R-88 est l'une des armes anti-émeute les plus répandues dans la galaxie. Sorti dans les décennies qui ont précédé la Guerre des Clones, le R-88 est semblable dans sa conception et son mode opératoire au rare et onéreux bâton stokhli. Ces armes ressemblent à des fusils blaster lourds munis de deux gros cylindres fixés sous le canon. Ceux-ci sont remplis d'un fluide incapacitant très efficace synthétisé par Merr-Sonn et baptisé Brix-C. Quand on appuie sur sa gâchette, le suppressor pulvérise un jet très concentré de Brix-C qui se disperse rapidement. Efficace à courte et moyenne portée, le liquide étourdissant produit ses effets soit par inhalation, soit par simple contact avec la peau. Il provoque des nausées, des troubles de la vision, des difficultés respiratoires, des sensations de brûlure et finalement l'inconscience.

TABLE 2-1 : ARMES DE TIR

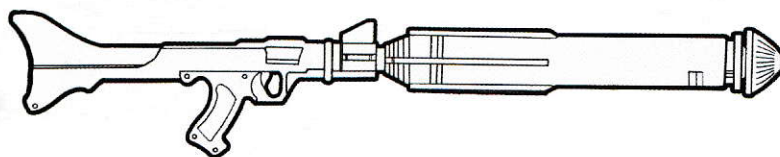
Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes Énergétiques									
Blaster de poche Q4 Quickfire	Distance (armes légères)	5	3	Courte	1	0	250	4	Réglage étourdissant
Defender 12	Distance (armes légères)	5	5	Courte	1	0	25	4	Mauvaise qualité, Munitions limitées 2
Fusil sonique SWE/2	Distance (armes lourdes)	8	6	Longue	4	3	1200	6	Cadence lente 1, Choc 1, Dégâts étourdissants
Autres Armes									
Bâton vaporisateur stokhli	Distance (armes lourdes)	0	–	Longue	4	0	2500	8	Cadence lente 1, Enchevêtrement 4, Étourdissement 8, Précis 2
Fusil Neutralisant 7	Distance (armes lourdes)	1	4	Courte	2	1	500	5	Enchevêtrement 3
Fusil anti-émeute suppressor R-88	Distance (armes lourdes)	8	–	Moyenne	4	2	2000	5	Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Souffle 5

Très pratique en cas d'insurrection et autres perturbations civiles, le liquide étourdissant peut cependant être contré par l'usage de masques respiratoires ou des vêtements épais. L'efficacité de ce type d'armes est donc limitée contre des cibles déterminées, bien organisées et qui s'attendent à s'y trouver confrontées. À la discrétion du MJ, les personnages portant un respirateur ou une armure étanche peuvent se trouver immunisés contre les dégâts du Suppressor, voire tous ses effets.

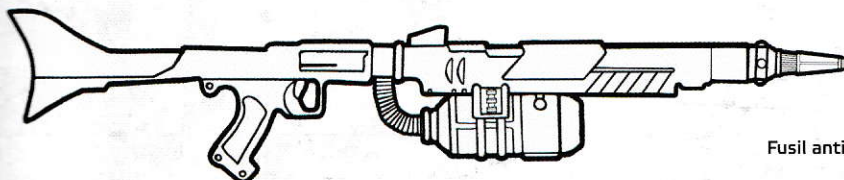
BÂTON VAPORISATEUR STOKHLI

Conçues il y a une éternité par les Stokhli, des non-humains nomades originaires de Manress dans la Bordure

Intérieure, ces armes non létales à longue portée sont particulièrement adaptées au contrôle des foules et à la lutte contre les insurrections. Utilisé à l'origine par les Stokhli pour chasser la mégafaune particulièrement dangereuse de leur monde natal, le bâton vaporisateur est un tube d'un mètre de long muni d'un étroit diffuseur à une extrémité et d'une plaque à pression de l'autre, sous la crosse. Épaulée comme un fusil blaster, cette arme libère un gaz très concentré. Ce dernier se condense, puis se transforme en une toile très fine qui vient recouvrir la cible et l'immobiliser. De plus, le gaz est chargé d'électricité et délivre une puissante décharge dès qu'il touche sa victime. Extrêmement rares et fabriqués avec précision, les bâtons stokhli sont munis d'un pointeur très précis



Fusil sonique SWE/2



Fusil anti-émeute suppressor R-88

et d'un système de contrôle de vaporisation très fin qui améliore leur efficacité à longue portée. Malgré sa rareté et son prix élevé, cette arme est très recherchée.

Utilisé dans l'autre sens, crosse en avant, le bâton stokhli peut faire office d'arme de mêlée ayant le profil suivant : (Compétence Corps à corps ; Dégâts +2 ; Critique - ; Portée au contact ; Dégâts étourdissants, Imprécis 1).

FUSIL NEUTRALISANT 7

Autre arme non létale proposée par Merr-Sonn, le Fusil Neutralisant 7 est le dernier instrument à la mode en matière de contrôle de la foule. De la taille d'une carabine, il possède un canon court mais large et une structure en polycarbonate qui le rend léger et très maniable. L'arme projette une petite bille de naorstrachem, un matériau synthétique à mémoire réagissant à l'air et extrêmement flexible. La bille est enfermée dans un étui éjecté au moment du tir, puis elle se transforme instantanément en filet dès qu'elle entre en contact avec l'air. Quand le filet atteint sa cible, la chaleur du corps rétracte les mailles et la victime se retrouve rapidement immobilisée. Une fois neutralisée, la cible ne peut être libérée qu'en coupant le filet. Le Fusil Neutralisant 7 est classé parmi les armes non létales, mais le filet se resserre si rapidement et avec tant de violence que des... accidents se produisent à l'occasion.

ARMES DE PUGILAT

Une situation tendue peut rapidement dégénérer dans les colonies tumultueuses de la Bordure Extérieure, et il arrive qu'un individu en soit réduit à se défendre avec ses pieds et ses poings. Dans ce cas, un bon gant à décharges peut s'avérer plus qu'utile.

GANTS À DÉCHARGES BACKHAND

Produits par Corellian Personal Defense et destinés aux gardes du corps ou aux forces de sécurité et de maintien de l'ordre, les gants Backhand font partie des plus puissants modèles proposés sur le marché. Ils utilisent un système à récupération d'énergie cinétique avancé pour alimenter leur puissant accumulateur, et une paire de Backhands offre la même polyvalence et la même puissance qu'une matraque étourdissante. Cependant, en raison de leur grande consommation énergétique et du mode de rechargement particulier des condensateurs à forte capacité (par l'intermédiaire des mouvements du porteur), il faut du temps avant qu'ils soient à nouveau utilisables.

Cette arme est dotée de l'attribut Cadence lente 1, ce qui signifie qu'elle ne peut être utilisée qu'un round sur deux. Le personnage peut tout de même effectuer des attaques de Pugilat pendant le rechargement, mais sans bénéficier de ses avantages. Il effectue alors de simples attaques, comme s'il était désarmé.

ARMES DE CORPS À CORPS

Si certains combattants apprécient les confrontations franches au corps à corps, d'autres, en particulier les

membres des services de maintien de l'ordre, s'y trouvent parfois impliqués contre leur gré. Dans ces situations, une robuste matraque, un solide bouclier ou une lame bien tranchante peuvent faire la différence entre la vie et la mort.

BOUCLIER ANTI-ÉMEUTE ACTIVV1

Les agents des forces de l'ordre de toute la galaxie se servent de boucliers anti-émeute pour lutter contre les insurrections et les mouvements violents de protestation. Ce matériel de défense est même devenu le symbole d'une autorité sans visage et même de l'oppression. L'Activv1, de Drearian Defense, est l'un des modèles les plus courants dans la Bordure Extérieure. Ce type de bouclier mesure un mètre de long et presque autant de large. Il fournit un abri presque complet au porteur s'il s'accroupit derrière. Disponibles dans différents matériaux, les boucliers sont généralement conçus de manière à pouvoir détourner tout projectile et à encaisser des tirs de n'importe quelle arme légère à courte portée. Cependant, la puissance d'un blaster lourd détruirait sans difficulté un bouclier anti-émeute et l'agent qui se cachait derrière. En plus de leurs capacités défensives évidentes, les boucliers anti-émeute peuvent être transformés en armes de corps à corps improvisées permettant à un agent de se frayer un passage dans une foule.

Le bouclier anti-émeute mobilise un bras, et on ne peut donc s'en servir qu'avec un pistolet ou une arme de corps à corps à une main. Certains boucliers disposent d'un reposoir ou d'une attache magnétique pour supporter une arme à distance (lourde) et permettre au porteur de l'utiliser pour tirer. Un bouclier anti-émeute muni d'un tel dispositif coûte 100 crédits supplémentaires et ne dispose d'aucun emplacement d'amélioration. Utiliser une arme fixée au bouclier est plutôt compliqué : tous les tests de combat effectués avec les deux armes subissent ■.

BÂTON À DÉCHARGES THUNDERBOLT

Il s'agit d'un outil particulièrement brutal utilisé pour diriger du bétail à la peau épaisse, mais aussi, à l'occasion, des êtres doués de raison. Le bâton à décharge Thunderbolt est produit par SoroSuub et s'est taillé une réputation controversée d'un bout à l'autre de la galaxie. À la fois symbole de la vie agricole et des régimes les plus répressifs, il s'agit d'une perche de métal mesurant presque deux mètres de long. Une extrémité est munie d'une poignée bien isolée, assez grande pour que l'arme soient tenue à deux mains, et l'autre côté présente une série de pointes. Ces dernières, bien qu'aiguës, représentent en définitive bien peu de danger. Ce n'est pas le cas de la violente décharge électrique qu'elles peuvent libérer. Capable de produire un arc assez puissant pour neutraliser un dragon Krayt, le Thunderbolt est très populaire parmi les forces de sécurité planétaires et les marchands d'esclaves. Son utilisation judicieuse permet de disperser une foule vindicative en l'espace de quelques minutes. Le bruit qu'il produit et la douleur intense qu'il inflige suffisent à assommer les émeutiers les plus déterminés. Cette arme est tristement célèbre dans toute la galaxie.

STYLET MOLÉCULAIRE MSW-9

Produit par Xana Exotic Arms, le MSW-9 est une petite lame, facilement dissimulable et très appréciée par les politiciens et les artistes. Semblable en apparence à un stylet de datapad, le MSW-9 est léger et discret ; il échappe souvent aux fouilles les plus méticuleuses.

Ces lames sont très fragiles : quand un test de combat effectué avec l'une d'elles génère   ou , cela l'endommage d'un cran, comme si elle avait été frappée par une arme bénéficiant de l'attribut Briseur. Ajoutez un dé d'infortune  aux tests de Perception d'un personnage qui en fouille un autre à la recherche d'une arme s'il s'agit d'un stylet moléculaire.

MATRAQUE ÉTOURDISSANTE Z2

Semblable à une matraque de police ordinaire, la Z2 de Merr-Sonn ménage une petite surprise : sa capacité à libérer une décharge étourdissante. Utilisée par les forces anti-émeute, mais aussi par les criminels d'un nombre incalculable de planètes, la Z2 est une matraque à une main conçue au moyen de polymères renforcés et qui présente une surface de frappe en alliages conducteurs. Employée contre un protestataire, la Z2 libère une décharge énergétique qui peut facilement lui faire perdre connaissance. Plutôt rares au sein de l'Empire, qui a l'habitude d'user de méthodes plus directes et punitives, ces matraques étourdissantes sont communes dans la Bordure Extérieure, où les agents du maintien de l'ordre préfèrent utiliser des moyens non létaux pour contrôler les populations qu'ils servent et protègent.

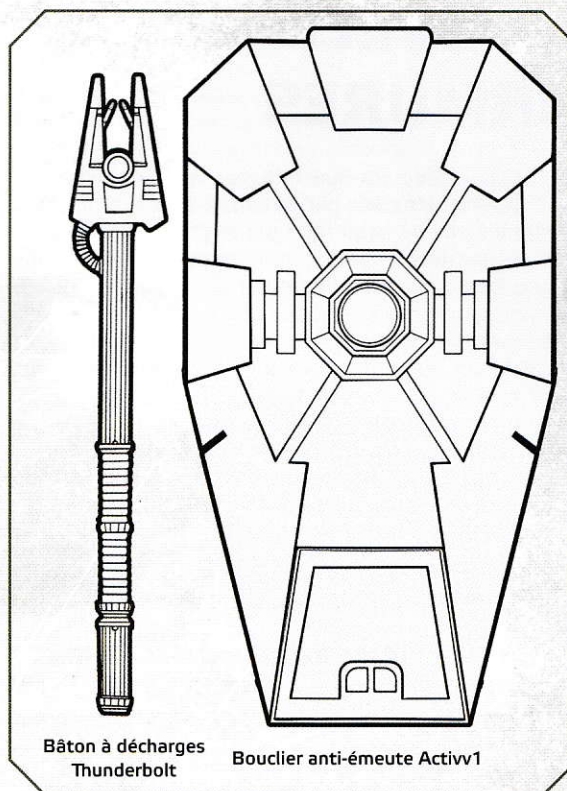


TABLE 2-2 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes de Pugilat									
Gant à décharges Backhand	Pugilat	+1	3	Au contact	0	2	2000	4	Cadence lente 1, Choc 1, Dégâts étourdissants
Armes de Corps à Corps									
Bâton à décharges Thunderbolt	Corps à corps	5	3	Au contact	2	2	875	6	Choc 1, Dégâts étourdissants
Bouclier anti-émeute Activv1	Corps à corps	+0	6	Au contact	5	1	300	4	Déflexion 2, Désorientation 1, Encombrant 3, Parade 2
Matraque étourdissante Z2	Corps à corps	+2	6	Au contact	2	2	200	4	Dégâts étourdissants, Désorientation 2
Stylet moléculaire MSW-9	Corps à corps	+0	2	Au contact	1	1	500	5	Perforant 5, Sanguinaire 1

NOUVELLES ARMURES

Encore populaire, l'armure intégrale est parfois considérée comme dépassée par certains théoriciens militaires modernes, qui ne jurent que par le pouvoir de destruction des blasters à haute densité et des micro-explosifs. Toujours est-il que les armures permettent encore de nos jours de sauver des vies et de réduire le nombre de blessures mortelles. Confrontés à une foule hostile, les agents du maintien de l'ordre revêtent des armures spécialement conçues à cet effet. Marchands et artistes populaires préfèrent des tenues subtilement renforcées et des vestes blindées conçues par de célèbres designers. La plupart des colons s'en tiennent à des vêtements épais associés à un équipement environnemental pour affronter les dangers des planètes encore sauvages.

Voici quelques armures couramment portées par les colons et les spécialistes dans leur vie de tous les jours.

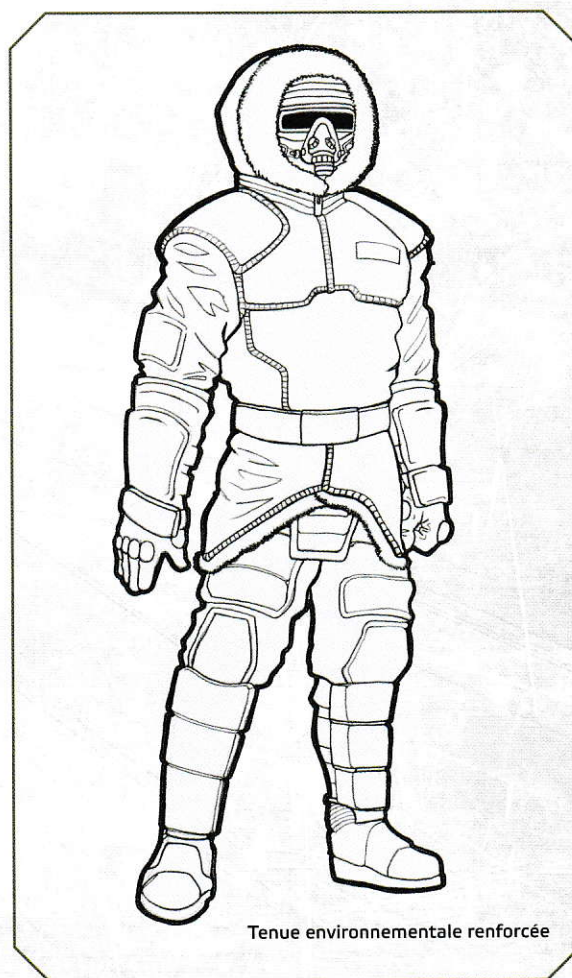
ARMURE ANTI-ÉMEUTE MK.IV DE CRESHALDYNE

Cette armure fait partie des plus grands succès commerciaux de Creshaldyne Industries. Vendue presque exclusivement aux gouvernements et aux agences de maintien de l'ordre, cet équipement anti-émeute très sophistiqué est décrit dans les publicités comme l'ultime instrument de protection des agents. Portée sur une combinaison intégrale moulante composée de fibres renforcées, l'armure est constituée d'une cuirasse légère qui protège le torse et d'un certain nombre de plaques flexibles pour les jambes, le ventre, les bras et les épaules. Le casque est muni d'une visière polarisée amovible ainsi que d'un filtre respiratoire.

Le filtre respiratoire permet d'ignorer les gaz et les toxines présents dans l'air (mais pas de respirer dans une atmosphère inadaptée au porteur). De plus, si le personnage est étourdi ou désorienté, la durée de ces effets est réduite de 1 round, jusqu'à un minimum de 1 round.

TENUE ENVIRONNEMENTALE RENFORCÉE

Produite par différentes compagnies, comme Pretormin Environmental et Gandorthral Atmospherics, la tenue



Tenue environnementale renforcée

environnementale renforcée est pour l'essentiel une amélioration de la version standard. Cet équipement est particulièrement recherché par les colons qui doivent non seulement braver l'environnement empoisonné de certaines planètes mais veulent aussi se prémunir contre les risques dus aux chutes.

La tenue renforcée permet au porteur d'ignorer ■ imposé par les conditions environnementales, et réduit également de 20 le résultat d'une Blessure Critique due à une chute. La tenue comprend un système de filtrage qui accorde □ à tout test de Résistance en cas d'atmosphère toxique ou de toxines présentes dans l'air.

TABLE 2-3 ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Encombrement	Emplacements	Rareté
Armure anti-émeute Mk.IV de Creshaldyne	1	1	(I) 1850	3	1	6
Veste de protection sur mesure Kamperdine	0	2	6200	1	0	7
Tenue environnementale renforcée	0	1	850	2	2	4

VESTES DE PROTECTION SUR MESURE KAMPERDINE

Kamperdine Clothing Specialists est une petite entreprise manufacturière installée hors des Monde du Noyau et spécialisée dans les vêtements sur mesure. Ses stylistes utilisent de nombreuses peaux d'animaux exotiques et Kamperdine peut réaliser des vêtements de qualité à partir de celle d'à peu près n'importe quelle créature connue de la galaxie. Les vestes de protection sur mesure font partie de ses produits les plus appréciés, mais aussi les plus onéreux. Taillées sur mesure d'après les spécifications fournies par les clients, il n'en existe pas deux exemplaires semblables et elles sont très recherchées. Kamperdine peut fournir une veste qui conviendra parfaitement à n'importe quel membre d'une espèce douée de conscience, et

sa clientèle comporte des politiciens, des artistes, des militaires et des officiels gouvernementaux, ainsi que quelques VIP de renommée galactique. Une veste sur mesure de chez Kamperdine pose un individu : c'est indiscutablement le signe que vous avez affaire à une personne de goût. On trouve rarement ces vestes sur le marché ordinaire et la plupart de ceux qui arrivent à s'en procurer une l'emportent dans leur tombe. Elles doivent être commandées directement chez Kamperdine des mois à l'avance.

Les vestes de protection Kamperdine sont taillées spécifiquement pour une personne. Quand celle-ci la porte, elle ajoute 1 à tous ses tests réussis de Charme, Tromperie ou Négociation (le MJ peut décider que ce bonus ne s'applique pas dans certaines situations, comme dans le cas de négociations menées par comlink).

PLACARD À ÉQUIPEMENT

Apparemment, mener à bien la moindre tâche dans la galaxie nécessite une foule d'outils de haute technologie. Le kit d'investigation médico-légal et les programmes de surveillance du Marshal, le dispositif multimédia sophistiqué de l'Artiste ou le transporteur léger modifié de l'Entrepreneur ne sont que quelques exemples du matériel nécessaire pour réussir dans la galaxie. Les équipements personnels qui suivent sont conçus pour assister les différents Colons dans leur vie de tous les jours.

COMMUNICATIONS

Communiquer est peut-être l'un des défis les plus ardues à relever pour une colonie. La capacité à entrer en contact avec le reste de la galaxie en cas de sérieux problèmes peut faire toute la différence entre une colonie prospère et un monde mort.

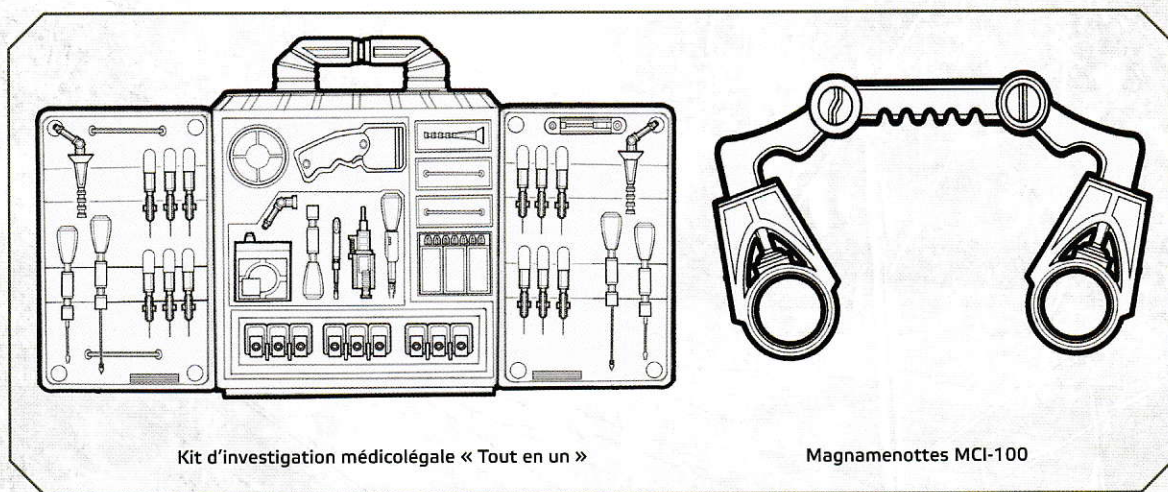
RELAIS HOLONET PORTATIF X-500 DE CHEDAK COMMUNICATIONS

L'HoloNet fait partie des plus grandes avancées de la civilisation galactique. Il s'agit d'un réseau de communication quasi-instantanée qui s'étend sur toute la galaxie. En relayant les informations grâce à des millions d'émetteurs et de routeurs à très longue portée, l'Empire bénéficie d'un moyen de communication inégalé.

Les relais HoloNet sont cependant très coûteux et de nombreuses planètes de la Bordure Extérieure doivent s'en passer. De plus, comme l'Empire contrôle le réseau, il en réserve l'essentiel des ressources à son propre usage militaire. Pour les mondes qui peuvent se l'offrir, un relais portatif est l'un des rares moyens par lesquels une colonie peut entrer en contact avec l'extérieur.

Le relais portatif X-500 permet à l'utilisateur de communiquer par HoloNet (à la discrétion du MJ, le signal peut être perturbé ou interrompu à cause de facteurs environnementaux ou d'interférences d'origine impériale).





AMPLIFICATEUR VOCAL DE COL DE HERZFALL COMMUNICATIONS

L'amplificateur vocal de col est un appareil à la simplicité déconcertante, mais très utile. Il s'agit d'un amplificateur miniaturisé qui ressemble à un simple bouton argenté et qui peut être accroché au col ou au revers d'un vêtement, par exemple. L'appareil reconnaît la voix de son utilisateur et l'amplifie en éliminant tous les bruits ambiants. Politiciens et agents du maintien de l'ordre utilisent cet appareil pour s'adresser à la foule, et certains artistes le connectent à de plus gros systèmes de sonorisation pour leurs concerts et spectacles devant un vaste public.

L'amplificateur de col augmente le volume sonore de la voix du porteur et lui permet de se faire entendre à portée longue, voire extrême (en fonction de la nature du terrain, des conditions environnementales et même atmosphériques). Pour 100 crédits supplémentaires, l'utilisateur peut obtenir un modèle susceptible d'être raccordé à un système de sonorisation.

SÉCURITÉ

Veiller sur la sécurité des citoyens des colonies la Bordure Extérieure est une tâche risquée, ingrate et prenante. L'omniprésence des pirates, des criminels ainsi que d'une faune et d'une flore hostiles peut saper la bonne volonté de l'officier le plus enthousiaste. Pour aider au maintien de l'ordre dans ces régions lointaines de la galaxie, de nombreuses sociétés produisent des outils très perfectionnés qui viennent épauler l'agent dans sa mission quotidienne.

KIT D'INVESTIGATION MÉDICO-LÉGALE « TOUT EN UN » DE BIOTECH

De nombreuses compagnies spécialisées dans la sécurité produisent des kits réunissant l'outillage nécessaire à l'examen de scènes de crime. Quelle que soit son origine, ce matériel à l'usage des agences de maintien de l'ordre comprend obligatoirement un certain nombre d'instruments médicaux, de récipients pour collecter des preuves, d'outils de prélèvement, de loupes

grossissantes, de lampes multi-spectres, de scanners, de produits marqueurs et de solvants, adhésifs et produits chimiques spécifiques.

Durant les investigations sur une scène de crime, l'utilisation d'un kit ajoute automatiquement ☆ à tout test de Perception effectué par le porteur pour trouver des preuves. Ce nécessaire peut également se révéler utile pour analyser ces preuves une fois collectées (cf. l'encadré page 172 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). À la discrétion du MJ, on peut se servir de cet équipement pour d'autres tâches plus ou moins similaires, comme des recherches archéologiques.

MAGNAMENOTTES MCI-100

Fabriquées par Locris Syndicated Securities, les magnamenottes MCI-100 sont des entraves particulièrement solides conçues pour maîtriser des individus dotés d'une force exceptionnelle. Généralement fabriquée en duracier, une paire de magnamenottes est composée de deux bracelets reliés par une section semi-rigide. Le système de verrouillage rudimentaire classique est remplacé par de petits générateurs de champ magnétique assez puissants pour enserrer fermement les poignets du captif. Le verrouillage du système est commandé par un lecteur d'empreintes digitales ou un digicode. Ces menottes peuvent être ajustées pour la plupart des espèces conscientes connues et sont très populaires parmi les agences de maintien de l'ordre de la frontière, les chasseurs de prime et les marchands d'esclaves.

Pour se libérer de magnamenottes, un personnage doit réussir un **test de Coordination Exceptionnel** (◆◆◆◆◆). Ces menottes sont trop robustes pour être brisées par la force brute.

SURVIE

Dans la galaxie, la pression démographique et les besoins en nourriture et en ressources naturelles de la population sont si importants que même les mondes les plus inhospitaliers et désolés peuvent devenir la cible d'une colonisation. Et lorsque l'environnement d'une planète

ne cadre pas exactement avec les besoins des êtres organiques, on a recours aux équipements de terraformation. Ce qui suit est une sélection de machines conçues pour permettre aux colons d'exercer un certain contrôle sur un environnement planétaire hostile.

PROCESSEUR ATMOSPHÉRIQUE ELYSIUM MODÈLE 2

Gandorthal Atmospheric est un fournisseur incontournable de systèmes atmosphériques, proposant tout ce qui peut exister dans ce domaine, des masques respiratoires et autres combinaisons environnementales jusqu'aux installations de terraformation de la taille d'une ville. La plus petite version de ce dernier type d'équipement est le très réputé processeur atmosphérique Elysium modèle 2. Alimenté par la géothermie naturelle de la planète sur laquelle il est installé, le modèle 2 ressemble à une grande ziggourat (une pyramide à degrés surmontée d'une grande terrasse) remplie d'appareillages destinés à produire une atmosphère respirable, de l'eau potable et même une alternance de saisons, tout cela à partir des matériaux bruts disponibles sur place. D'une taille équivalente à celle d'un croiseur stellaire, l'Elysium modèle 2 nécessite une équipe d'au moins cent ingénieurs et techniciens, sans oublier d'innombrables droïdes, seuls capables d'accéder aux secteurs trop dangereux pour leurs collègues organiques. Déployées sur une planète, ces installations constituent le plus souvent le centre d'une nouvelle colonie. Bon nombre de cités tentaculaires de la Bordure Extérieure possèdent encore un Elysium modèle 2 démantelé ou détourné à d'autres usages, quelque part à leur périphérie.

VAPORATEUR GX-8

Le GX-8 de Pretormin Environmental est le vaporisateur le plus apprécié sur le marché galactique, et il fournit de l'eau fraîche et potable aux pionniers depuis des générations. Cet engin au profil délicat et effilé ressemble à une tour de cinq mètres de haut et comprend un générateur ionique à faible alimentation, ainsi qu'un puissant système de refroidissement. Le GX-8 refroidit rapidement l'atmosphère autour de lui, ce qui provoque une forte condensation dont le produit est collecté et purifié dans les récupérateurs situés à la base de l'installation. L'eau potable est stockée dans des réservoirs souterrains pour un usage privé, public, commercial ou industriel. Surtout utilisés sur des mondes chauds et arides comme Tatooine, les vaporisateurs sont regroupés en vastes champs, ou « vergers à eau », dont la capacité de condensation et de filtrage peut fournir en eau toute une colonie. Curieux effet secondaire de l'utilisation de ces vaporisateurs, on note la présence de végétation et de champignons dans l'environnement immédiat et constamment irrigué de ces machines. Ces anneaux de verdure, souvent appelés « jardins de vaporisateurs », sont des endroits rêvés pour récolter des plantes comestibles.

Selon le taux d'humidité dans l'air, un tel système peut produire un à trois litres d'eau par journée standard.

PURIFICATEUR ET CORRECTEUR ATMOSPHÉRIQUE RÉACTIF

Le purificateur et correcteur atmosphérique réactif (PCAR) produit par Gandorthal Atmospheric est l'un

TABLE 2-4 : EQUIPEMENT ET OUTILLAGE

Objet	Prix	Enc	Rareté
Communications			
Amplificateur de col	50	0	1
Relais HoloNet	75 000	15	7
Survie			
Générateur de biome	9 000	45	4
Processeur atmosphérique Elysium	4 500 000	10 000 (démonté)	7
Purificateur et correcteur atmosphérique réactif	200 000	300	5
Vaporisateur GX-8	2 000	12	2
Sécurité			
Kit médicolégal	450	4	4
Magnamenottes MCI-100	100	1	4
Outils			
Datapad Mercantiler	250	1	3
Instrument de musique (ordinaire)	50-100	1-5	2
Instrument de musique (excellente qualité)	500-1 500	1-5	4
Instrument de musique (Légendaire)	20 000+	1-5	10
SDM Thunderhead	2 500	10	4

des appareils de gestion environnementale les plus performants qui soit. Il consiste en des purificateurs déployés en grand nombre dans la haute atmosphère pour absorber l'excès de dioxyde de carbone présent dans l'air. On trouve généralement ce type d'équipement sur les mondes très peuplés et avancés, comme Coruscant. Il évite à ces planètes très lourdement industrialisées de subir des changements climatiques catastrophiques à cause d'une trop forte concentration de CO₂. Les PCAR sont également utilisés dans le cas de mondes en cours de colonisation, en particulier ceux qui connaissent une forte activité volcanique.

GÉNÉRATEUR DE BIOME PERSONNALISÉ A99

Tri-Planetary Atmospheric (TPA) est une petite société de recherche et d'ingénierie atmosphérique installée dans la Bordure Extérieure. Spécialisée dans les technologies de synthèse d'atmosphère, TPA est l'interlocuteur idéal en matière de modification et d'adaptation

environnementale. Son produit le plus célèbre est le générateur de biome personnalisé A99, un appareil très perfectionné, relativement petit, utilisé pour créer des environnements particuliers dans les vaisseaux, les stations spatiales ou les immeubles. Équipé de puissants analyseurs et synthétiseurs chimiques, le A99 est en mesure de produire un environnement confortable et sûr pour les créatures biologiques les plus exigeantes. Au moment de l'installation, le A99 est relié aux systèmes de climatisation et de chauffage, ce qui lui permet de copier n'importe quel biome de la galaxie.

OUTILLAGE

Chaque outil, datapad ou pièce d'équipement exotique que porte un Colon lui confère un avantage sur son environnement ou ses rivaux. Voici une sélection de matériel spécialisé couramment utilisé par les Colons.

SYSTÈME DE DIFFUSION MOBILE THUNDERHEAD

Le système de diffusion mobile Thunderhead d'Audio Performance Incorporated est un équipement utilisé dans l'industrie du spectacle. Chaque système est unique, car assemblé selon les spécifications du client à partir d'un système de modules interchangeables (ce qui facilite d'autant le travail des agents de régie). La plupart des Thunderhead sont constitués d'une sélection des modules suivants : amplificateur, haut-parleur, console de mixage, écran, projecteur, machine à fumée, câble, générateur, unité de stockage de données et autres pièces d'équipement électronique plus ou moins ésotériques. Le type et la quantité des modules dépendent des besoins de l'utilisateur, mais chaque système Thunderhead tient dans une seule et unique caisse (parfois imposante), renforcée et rembourrée.

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Il existe d'innombrables traditions musicales dans la galaxie. Depuis les chants diaphoniques obsédants des pillards Tusken jusqu'aux chansons douces et sophistiquées qu'on peut entendre dans les clubs de Coruscant, chaque espèce douée de conscience a produit de la musique sous une forme ou une autre. Quasiment toutes ces civilisations ont également conçu des instruments de musique. Il est impossible de donner ici leur liste exhaustive, mais vous trouverez plus loin quelques exemples marquants. Un personnage qui veut se procurer un instrument ou un accessoire (de type corde, anche ou baguette) ne devrait pas avoir à chercher trop longtemps pour en trouver un sur n'importe quel monde à peu près civilisé. Le prix exact et la disponibilité d'un instrument spécifique non listé ici restent à la discrétion du MJ. L'acquisition ou le vol d'un instrument peut d'ailleurs constituer le point de départ d'une aventure complexe et passionnante.

Clochettes de chevilles : ces petites clochettes sont fixées aux chevilles de l'artiste par une ficelle ou une chaînette, et elles émettent une note claire lorsqu'il se déplace. Si on veut vraiment « jouer » de ces clochettes, il faut être capable de contrôler ses mouvements avec la précision sans faille d'un acrobate. Elles sont donc souvent utilisées pour accompagner les danseurs.

Bandfill : il s'agit d'un instrument très complexe, muni de plusieurs cornes et qui produit des sons plaintifs. Ceux qui maîtrisent cet instrument particulièrement difficile jouissent d'une renommée à l'échelle galactique.

Harpe chin : développé par les Weequay, cet instrument produit des notes grâce à un petit marteau qui vient frapper des cordes.

Instruments courants : la plupart des cultures inventent des instruments à vent ou à percussion. Leur prix et leur disponibilité varient, mais ils restent dans des limites raisonnables et on en dénicherait sans difficulté des variantes locales d'un bout à l'autre de la galaxie.

Floonorp : fabriqués à partir de pièces récupérées sur des modules de course, les floonorps sont bien plus souvent bricolés qu'achetés. Tout ce qu'on peut en dire, c'est qu'ils sont très bon marché et... très bruyants.

Corne klool : instrument à vent à anche double, la corne klool est très appréciée des spécialistes de jatz et produit des notes haut perchées caractéristiques.

DATAPAD MDD-12 « MERCANTILER »

Produit par MerenData pour satisfaire la forte demande de sa clientèle, le MDD-12 est une variante moins puissante et moins polyvalente du système informatique Mercantiler qui équipe les droïdes trésoriers de séries KLC de MerenData. Ce datapad extrêmement utile est programmé avec des informations commerciales spécifiques à une région donnée, des programmes de taux de change et des listes de prix pour une grande variété de biens marchands. Il est également connecté au réseau d'informations boursières des places financières de la région et peut donc se mettre à jour presque instantanément, ce qui garantit à son utilisateur des renseignements fiables sur tout ce qui se vend et s'achète.

Utilisé dans la région pour laquelle il a été programmé (Mondes du Noyau, Bordure Intérieure, Bordure Médiane ou région spécifique de la Bordure Extérieure) le datapad Mercantiler ajoute  à tout test de Négociation effectué pour acheter ou vendre des marchandises. Ce datapad n'offre aucun bonus en dehors de sa zone spécifique.

DROÏDES

Dans la Bordure Extérieure, peut-être plus encore que dans toute autre région de la galaxie, les droïdes sont essentiels au fonctionnement quotidien de la société civile. Dans ces secteurs où tant de systèmes restent non cartographiés et où un petit paradis peut se révéler plein de dangers inconnus, les droïdes facilitent la vie de leurs maîtres organiques et les protègent. Voici un échantillon de droïdes spécialisés couramment employés dans la Bordure Extérieure.

DROÏDE DE MAINTIEN DE L'ORDRE AC (RIVAL)

Le droïde de maintien de l'ordre AC de Rim Securities vient se positionner en concurrent direct du HXZ-1 de Cybot Galactica et du récent LEO 501-Z de SoroSuub. Hauts de près de deux mètres, ces humanoïdes aux larges épaules disposent d'une intelligence moyenne et

d'une carrure impressionnante. Programmés à la fois pour effectuer des tâches de police courantes et réagir rapidement en cas d'émeute, les droïdes de la série AC sont couverts d'un épais blindage intégral. En dehors d'une fente rouge horizontale, qui est en réalité un photorécepteur, leur visage présente très peu de traits. Leur matrice de personnalité semble avoir été programmée sur la base de la fameuse maxime « frappe d'abord et pose les questions après ». Ils sont impressionnants, bruyants et adaptés à l'intimidation physique. Leur attitude peu conciliante et leur propension à réagir d'une manière disproportionnée a conduit au dépôt de nombreuses plaintes à la fois contre ces droïdes et contre leur fabricant. Les civils détestent la série AC, alors que les agences de maintien de l'ordre de toute la galaxie louent sa brutale efficacité. Ce modèle ne cesse de gagner des parts sur le marché des droïdes de police en bordure de la galaxie.

3	1	2	2	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 5		SEUL DE BLESSURE 14		DÉFENSE CACAD 2 2	

Compétences : Coercition 2, Corps à corps 2, Pilotage (planétaire) 2, Sang-froid 2, Système D 3, Vigilance 3

Talents : Perspicace 1 (améliore un dé de difficulté de tout test de Charme, Coercition ou Tromperie effectué contre le droïde)

Capacités : aucune

Équipement : matraque étourdissante (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 6 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Désorientation 2), bouclier anti-émeute (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 6 ; portée au contact ; Déflexion 2, Désorientation 1, Encombrant 3, Parade 2), menottes, comlink intégré

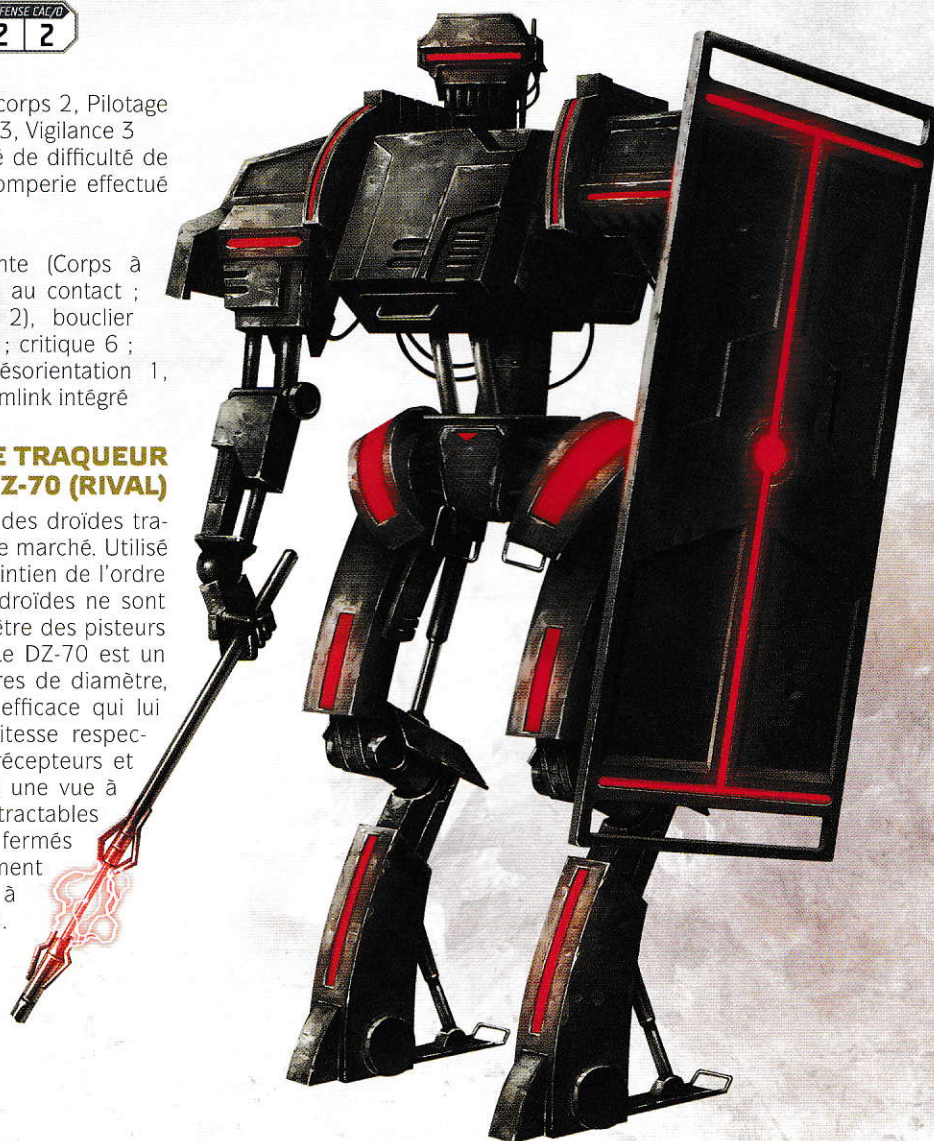
DROÏDE TRAQUEUR DE FUGITIFS DZ-70 (RIVAL)

Le DZ-70 d'Arakyd Industries est l'un des droïdes traqueurs les plus appréciés présent sur le marché. Utilisé par les militaires et les agences de maintien de l'ordre à travers toute la galaxie, ces petits droïdes ne sont pas très intelligents, mais se révèlent être des pisteurs experts et incroyablement obstinés. Le DZ-70 est un droïde sphérique d'environ deux mètres de diamètre, équipé d'un système turborépulseur efficace qui lui procure une grande agilité et une vitesse respectable. Sa coque est truffée de photorécepteurs et de senseurs divers, ce qui lui confère une vue à 360 degrés. Deux puissantes griffes rétractables sont logées dans des compartiments fermés du bas du droïde, qui dispose également d'un pistolet blaster et d'un blaster à ions en guise d'armement standard.

TABLE 2-5 : DROÏDES

Type de Droïde	Prix	Rareté
Droïde MO série AC	(I) 9600	5
Droïde traqueur DZ-70	(I) 9800	4
Droïde de recyclage Gyorroue 1.42.08	6500	4
Mini-med de Medtech	900	3
Droïde ASSC	4000	5

Très compétent et zélé malgré son intelligence réduite, le DZ-70 risque parfois d'adopter une démarche jusqu'au-boutiste si l'on néglige sa maintenance ou si l'on ne vide pas régulièrement sa mémoire. Dans ce cas, le droïde fait tout ce qui est en son pouvoir, y compris tuer, pour traîner le fugitif devant la justice.





Compétences : Discrétion 2, Distance (armes légères) 2, Survie 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1, (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pisteuse chevronnée 2 (retire ■■ de tout test destiné à trouver ou suivre des traces. Les tests de Survie effectués pour pister des cibles réclament 50% de temps de moins)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster, [Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant], blaster à ions [Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 5 ; portée courte ; Dégâts étourdissants [Droïdes seulement], Désorientation 5)

MINI-MED DE MEDTECH (SBIRE)

Le mini-med est moins un droïde qu'un outil perfectionné à l'attention des chirurgiens. Conçu spécialement pour assister les médecins, il s'agit d'un petit droïde sphérique muni de cinq pattes filiformes capables de faire office de manipulateurs. Il ne peut pas effectuer une opération chirurgicale seul, mais sous la supervision d'un praticien talentueux, une équipe de mini-meds peut sans conteste améliorer son efficacité. Leur apparence arachnoïde affecte cependant leur popularité au sein de la société galactique, et même les médecins les plus pragmatiques ont pour habitude de ne les activer qu'une fois le patient endormi.



Compétences : aucune

Talents : aucun

Capacités : Assistant chirurgical (quand un groupe de sbires composé d'au moins un mini-med effectue une manœuvre Assister pour aider un personnage lors d'un test de Médecine, le personnage bénéficie d'un rang supplémentaire dans le talent Chirurgien par mini-med présent dans le groupe). Gabarit 0

Équipement : aucun

DROÏDE DE RECYCLAGE SÉRIE GYROROU 1.42.08 (SBIRE)

Relativement courants à bord des vaisseaux coloniaux et dans les rues d'innombrables installations, les gyroroues de Veril Line System sont des automates de recyclage qui, à leur manière, figurent parmi les droïdes les plus utiles et importants qu'une colonie puisse posséder. Ils utilisent un mélange puissant d'enzymes artificiels et naturels contenu dans leur corps pour transformer détrit, déchets alimentaires et autres ordures organiques en une pâte nutritive capable de couvrir les besoins journaliers en calories d'un colon.

Ces droïdes robustes ont une énorme tête ronde et plate semblable à un plateau posé à l'horizontale, et munie d'un orifice pouvant se fermer au sommet. Des bras manipulateurs très précis sont placés sur le pourtour de l'orifice et un photorécepteur rouge scanne en permanence l'environnement direct du droïde à la recherche de n'importe quel déchet. La tête est posée sur un monocycle de près de deux mètres de haut et stabilisé par un système gyroscopique très performant. Ces machines dévouées sont plus des engins télécommandés que de véritables droïdes : elles sont dénuées de toute personnalité et entièrement tournées vers leur chasse aux détrit. Elles travaillent en groupe et remplissent leur mission de nettoyage sous les ordres d'un système informatique centralisé.



Compétences : Athlétisme, Coordination (en groupe uniquement)

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : ustensiles de nettoyage, pinces

DROÏDE D'ASSISTANCE SCÈNIQUE SÉRIE ASSC (RIVAL)

Les droïdes de la série ASSC sont conçus par Cybot Galactica pour être les acolytes idéaux lors des représentations scéniques. Dessinés pour attirer le regard de l'assistance et sembler aussi inoffensifs et engageants que la technologie galactique le permet, les ASSC peuvent être assortis de nombreuses options et programmes personnalisés suivant les besoins du client. Ils peuvent par exemple faire office d'assistant pour un illusionniste ou de percussionniste pour un groupe musical. Les ASSC manifestent une volonté de plaire qui frise l'obséquiosité. Ce trait de caractère les rend intolérables pour la plupart

des artistes professionnels. Par conséquent, la plupart des droïdes de ce type en service dans la galaxie, et spécialement ceux dont le propriétaire est un musicien, ont été reprogrammés pour se montrer plus supportables et évoluer sans encombre dans le milieu parfois louche de l'industrie artistique. Malgré les faiblesses de programmation de leur personnalité, les droïdes d'assistance scénique sont plutôt compétents et très demandés par les professionnels les plus en vogue.

1	2	2	2	1	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
3	7	0 0			

Compétences : Calme 2, Charme 2, Coordination 2, Informatique 2, Tromperie 2

Talents : Beau parleur (Charme) 2 (le personnage peut dépenser ☙ pour obtenir ✨ ✨ lors de tout test de Charme), Bénéfice du doute 1 (retire ■ de tout test de Coercition ou de Tromperie effectué par le personnage)

Capacités : Rattraper l'affaire (lorsqu'un droïde ASSC effectue une manœuvre Assister pour aider un personnage qui effectue un test dans le cadre d'une représentation scénique, le personnage ajoute automatiquement ☹ ☹ au résultat à la place du bonus habituellement octroyé par cette manœuvre.)

Équipement : aucun

VÉHICULES DIVERS

Un adage populaire affirme que tous les véhicules de la galaxie vont terminer leur vie sur un monde quelconque de la Bordure Extérieure. En fait, quel que soit l'endroit où l'on se trouve, il est possible de croiser de nombreux speeders et voitures terrestres auxquels seuls un entretien méticuleux, une bonne dose d'ingéniosité et des pièces de récupérations permettent encore de se mouvoir. Dans les zones les plus favorisées et civilisées, il y a longtemps qu'on les aurait jetés à la casse.

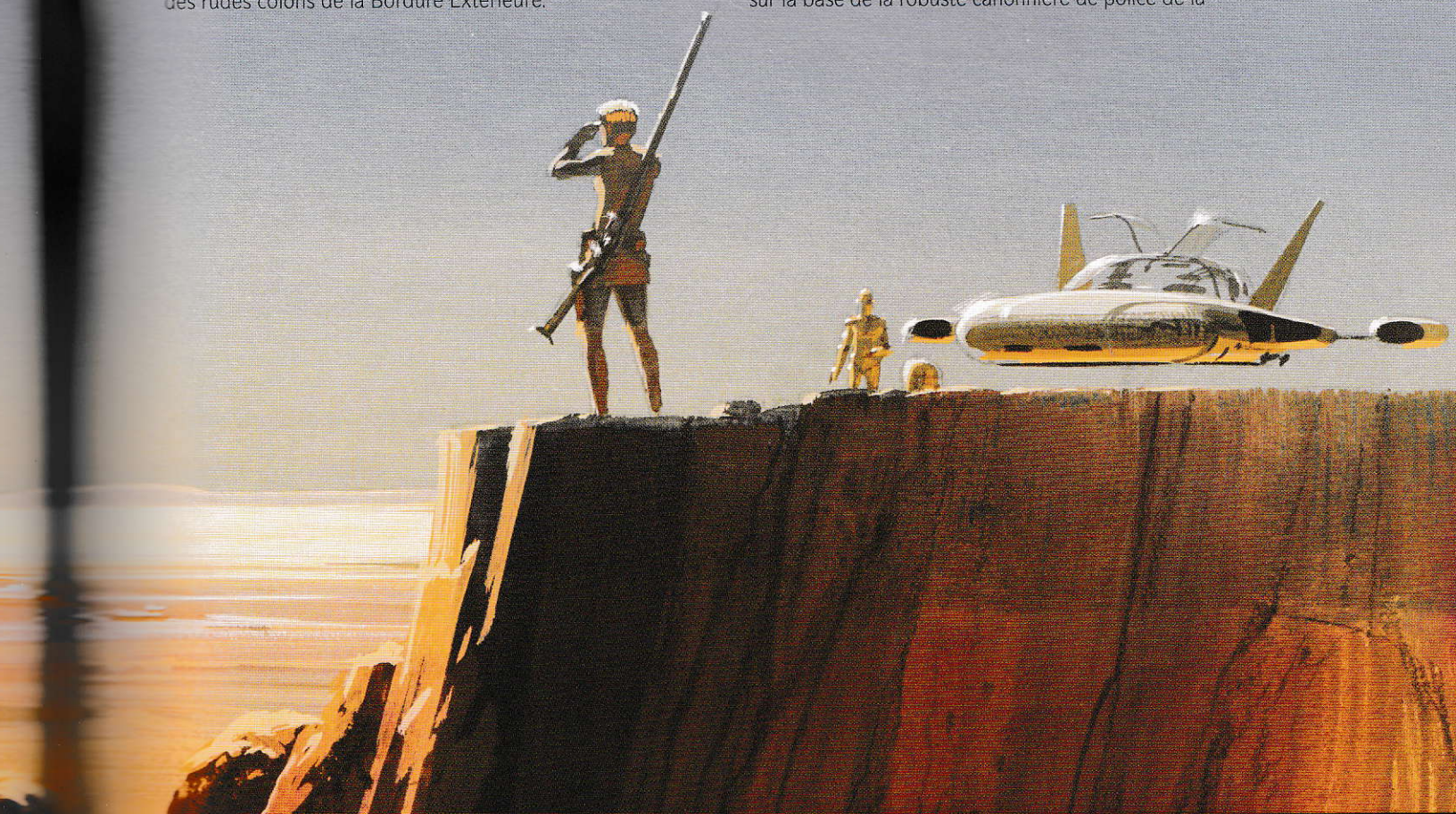
L'individu le plus doué, le mieux préparé et le mieux équipé ne peut rien accomplir s'il n'est pas en mesure de se rendre là où il doit aller : vaisseaux spatiaux, speeders et marcheurs sont tout aussi importants pour la colonisation galactique que les colons eux-mêmes. Voici une sélection de vaisseaux et véhicules adaptés aux besoins des rudes colons de la Bordure Extérieure.

AIRSPEDERS

Nombre de colons, surtout ceux chargés du maintien de l'ordre, trouvent les airspeeders très pratiques. Un agent en patrouille à bord d'un tel véhicule peut couvrir bien plus de terrain, ce qui représente un avantage indéniable en milieu rural ou sauvage. La plupart de ces véhicules sont assez rapides pour se lancer aux trousses des plus véloces fauteurs de trouble.

VÉHICULE D'INTERVENTION TACTIQUE MAULER

L'airspeeder Mauler des Systèmes de Flotte Sienar est un transport de troupes léger destiné aux compagnies de sécurité privées. Cet engin est conçu sur la base de la robuste canonnière de police de la



République, elle-même variante allégée de la canonnière d'attaque LAAT/i de Rothana. Le Mauler peut embarquer deux escouades de maintien de l'ordre ou l'équivalent en matériel, et les déposer sur une zone de combat, puis reprendre de l'altitude afin de fournir un appui aux agents au sol. Ce véhicule est très apprécié dans la Bordure Extérieure. En plus de son rôle classique, suivant les besoins, il peut remplir celui de véhicule de secours, de recherche ou même de transporteur de fret. De nombreuses colonies possèdent au moins un exemplaire de cet appareil et l'utilisent comme un airspeeder lourd polyvalent.

Le Mauler présente un habitacle long et étroit, un nez aplati et des plaques de blindage arrière fuselées qui lui donnent un petit air de TIE/In de la Marine Impériale. Une verrière hexagonale en transparent renforcé protège le pilote et l'artilleur et leur offre une vue dégagée sur leur environnement. De larges écoutilles situées sur les flancs du Mauler permettent l'embarquement et le débarquement rapide des passagers et marchandises, tandis qu'une rampe arrière permet d'évacuer l'engin en cas d'urgence. Le Mauler n'est pas aussi lourdement armé que ses équivalents militaires, mais il dispose cependant d'un blindage respectable et d'une paire de canons blasters.

4	2	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			20	15

Type de véhicule/Modèle : Airspeeder/ Mauler IT

Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar

Altitude maximale : 200 mètres

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote/artilleur

Charge utile : 12

Passagers : 24

Coût/Rareté : 76000 crédits / (I) 6

Emplacements disponibles : 2

Armes : deux canons blasters légers montés sur tourelle avant (portée proche ; arc de tir avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 5 ; critique 3)

LANDSPEEDERS

Aussi courants dans la Bordure Extérieure que dans les régions plus civilisées, les landspeeders sont probablement les véhicules les plus robustes et polyvalents de la galaxie. Depuis le transporteur lourd jusqu'aux modèles plus légers destinés à pourchasser les hors-la-loi, ces engins sont toujours à même de répondre à la question : « comment va-t-on pouvoir aller là-bas ? »

LANDSPEEDER COURIER V-35

Avec son carénage élégant et anguleux, le Courier V-35 fait partie des landspeeders les plus populaires de SoroSuub. Ce petit coupé peut embarquer trois passagers assez confortablement dans son cockpit fermé. L'avant est fuselé et surmonté d'une verrière en transparent autopolarisant partagée en sept segments qui offrent une étonnante visibilité à tous ses occupants. L'arrière du véhicule renferme les générateurs Dynamo SS80 de SoroSuub chargés de l'arracher du sol. La propulsion est assurée par trois turbines Mk4 LoFlow montées sur nacelles dorsales tout à l'arrière.

Malgré ses lignes agressives inspirées à la fois de celles des vaisseaux spatiaux et des landspeeders de course, le Courier n'est pas un véhicule particulièrement rapide. En réalité, sous son carénage fuselé et sa peinture brillante se cache une machine plutôt sage et fiable, aux performances respectables mais pas extraordinaires. Il convient parfaitement à une petite famille ou comme véhicule professionnel.

2	3	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			5	4

Type de véhicule/Modèle : Landspeeder/Courier V-35

Constructeur : SoroSuub

Altitude maximale : 1 mètre

Portée des senseurs : proche

Équipage : un pilote

Charge utile : 20

Passagers : 3

Coût/Rareté : 7500 crédits/2

Emplacements disponibles : 3

Armes : aucune

SKIFF TRANSPORTEUR SUPERHAUL MODÈLE II

Utilisé par de nombreuses sociétés commerciales et industrielles, le Superhaul II d'Ubrikkian Industries est un véhicule à tout faire robuste et fiable. Très simple à conduire et à entretenir, il est présent dans la quasi-totalité des spatioports et entrepôts de la galaxie. Muni d'une plate-forme ouverte entourée d'un solide garde-fou, l'engin est équipé d'un grand nombre de points d'attache, de systèmes de verrouillage et de plaques magnétiques qui permettent de sécuriser toutes sortes de marchandises. Des petites nacelles équipées d'appareils de levage magnétique à faible puissance sont situées sur les deux flancs du véhicule. Le système est entièrement contrôlé depuis la cabine de pilotage et permet à une seule personne de charger, d'organiser et de décharger une cargaison sans aide, ce qui accélère grandement les procédures.

La puissance élévatrice est fournie par un répulseur Charge Lourde UB-911 de Sampson relié à une génératrice à haut rendement. La manœuvrabilité du Superhaul II lui vient d'une série de petits propulseurs orientables répartis sous la coque, ainsi que de deux stabilisateurs situés à la poupe du véhicule. En plus de sa capacité de transport respectable et de sa réputation de solidité, l'engin peut être facilement modifié en fonction des conditions locales. Grilles anti-intrusion pour les entrées d'air, capot pare-pluie, blindage léger, habitacle étanche et supports d'armes légères sont proposés en option par le fabricant ou disponibles auprès de très nombreux autres fournisseurs.

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

Type de véhicule/Modèle : Skiff transporteur/Superhaul II

Constructeur : Ubrikkian Industries

Altitude maximale : 50 mètres

Portée des senseurs : proche

Équipage : un pilote
Charge utile : 80
Passagers : 8 (sans chargement)
Coût/Rareté : 8000 crédits/3
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

INTERCEPTEUR DE POLICE PANTHER

L'intercepteur Panther, le plus répandu et le plus emblématique véhicule de police de la galaxie, est l'un des grands succès commerciaux de SoroSuub. Dérivé du speeder de sport P71, il est spécialement adapté aux besoins des forces de l'ordre et dispose d'un moteur plus puissant, d'un générateur plus performant ainsi que d'instruments de contrôle et de senseurs perfectionnés. Vendu par lots entiers aux forces de police de toute la galaxie, le Panther circule aussi bien dans les mégalo-poles surpeuplées que dans les colonies reculées de la Bordure Extérieure.

Le véhicule lui-même est un petit speeder effilé muni de deux cockpits bombés placés côte à côte, abritant respectivement le pilote et le copilote. Derrière l'équipage, séparé par une épaisse cloison de transparacier, le compartiment des passagers peut recevoir deux prisonniers de taille humaine retenus par une solide entrave de duracier. À l'arrière de l'engin, dans des nacelles externes montées de part et d'autre du fuselage, de puissants propulseurs confèrent au Panther la vitesse nécessaire pour poursuivre n'importe quelle cible. Le véhicule n'est muni d'aucune arme, mais il possède d'excellents senseurs, un projecteur sur pivot, un comlink à longue portée et des datapads intégrés, connectés en permanence aux bases de données des forces de police. Certains de ces speeders très performants retrouvent une vie civile une fois réformés, car ils sont très recherchés par les compagnies de transport ou de taxis, ainsi que par les collectionneurs.

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

Type de véhicule/Modèle : Landspeeder/Panther
Constructeur : SoroSuub Corporation
Altitude maximale : 10 mètres
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote
Charge utile : 20
Passagers : un passager, deux suspects
Coût/Rareté : 11 000 crédits/(I)4
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

VÉHICULES À ROUES OU À CHENILLES

Comparer les véhicules à roues ou à chenilles d'une part et ceux à répulseurs d'autre part revient à comparer une fronde à un blaster. Solides, rustiques et faciles à réparer, les premiers sont omniprésents dans la Bordure Extérieure, là où les landspeeders ne jouissent que d'une durée de vie limitée à cause du manque de pièce détachées, de la pauvreté ambiante ou des rigueurs du climat.

DROÏDE CIVIL-INDUSTRIEL I-C2

Produit par Veril Line Systems pour assurer des travaux de construction ou d'ingénierie civile, l'I-C2 est le plus récent représentant d'une longue lignée de droïdes constructeurs autonomes. Conçu pour remplacer le rudimentaire mais fiable droïde de construction EVS, un engin massif, l'I-C2 est un véhicule énorme, lent, semblable en taille et en apparence aux anciennes machines excavatrices de la Corporation des Mines Corellienne. On voit souvent ces droïdes à l'ouvrage dans les lointaines colonies de la Bordure Extérieure ou sur d'énormes chantiers dans des mondes fortement peuplés. Ces droïdes sont des machines compactes, solides, propulsées par des trains de chenilles indépendants. Ils sont équipés d'une centrale polyvalente capable de produire des matériaux de construction, ainsi que d'innombrables appendices rétractables prévus pour les soulever ou les assembler. Le cervo-droïde qui contrôle la majorité des I-C2 est capable d'analyses avancées et dispose d'une programmation qui en fait un expert en ingénierie du bâtiment, avec des sous-routines très performantes et une capacité à résoudre tous les problèmes rencontrés. En terme de personnalité, les droïdes I-C2 sont méthodiques et très mesurés. Quand ils acceptent de parler, ils s'expriment dans un jargon technique qui peut sembler très obscur. En plus de l'opérateur cervo-droïde, un petit équipage d'ingénieurs et de techniciens est assigné à chaque véhicule pour garder un œil sur les systèmes de propulsion, les générateurs d'énergie et les appareils de contrôle pendant que le droïde effectue les tâches les plus lourdes de manutention et de construction.

PROFIL DU CERVO-DROÏDE I-C2 (RIVAL)

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

Compétence : Connaissance (éducation) 3, Connaissance (ingénierie civile) 3, Informatique 2, Pilotage (pilote) 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

PROFIL DU VÉHICULE CIVIL-INDUSTRIEL I-C2

4	1	-2	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			38	30

Type de véhicule/Modèle : Véhicule d'ingénierie civile à commande droïde /I-C2

Constructeur : Veril Lines Systems

Portée des senseurs : proche

Équipage : aucun (cervo-droïde)

Charge utile : 200

Passagers : 6 ingénieurs

Coût/Rareté : 1700000 crédits/6

Emplacements disponibles : 1

Armes : aucune

MARCHEURS

Compromis très efficace entre les landspeeders et les véhicules munis d'un mode de propulsion plus primitif comme les roues ou les chenilles, les marcheurs sont d'une incroyable polyvalence et s'avèrent capables de mener à bien des tâches aussi variées que l'exploration, la construction ou le combat.

TRANSPORT DE CONTRÔLE ANTI-ÉMEUTE TOUT TERRAIN

Commercialisé par les Chantiers Navals de Kuat à partir de 19 av. BY, le TCA-TT est un petit marcheur découvert à deux places qu'utilisent les forces de police impériales pour contrôler les foules et mater les émeutes. Deux fois plus haut qu'un homme, il s'agit d'un engin rapide, lourdement blindé, évolution du marcheur de reconnaissance TL-TT en usage dans la Grande Armée de la République. Ces agiles transports tout terrain peuvent manœuvrer avec rapidité et facilité à travers un environnement urbain : grâce à un système gyroscopique spécial, ils enjambent les ruines et les barricades avec une aisance déconcertante. Du fait de son agencement tout en angles complexes, le léger blindage en duracier qui protège les délicats mécanismes du marcheur est susceptible de dévier les projectiles et les rayons des blasters. Ces véhicules disposent d'une paire de canons blasters jumelés à l'avant et de deux paires de canons supprimeurs montés sur des bras articulés de part et d'autre de l'habitacle. Ils sont principalement utilisés par les forces de la police impériale, mais de nombreux gouvernements planétaires possèdent quelques poignées de ces puissants marcheurs afin de maintenir leurs citoyens dans le droit chemin.

DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
0 - - 0	3
SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
8	8

Type de véhicule/Modèle : Marcheur/TCA-TT

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat

Portée des senseurs : proche

Équipage : un pilote, un copilote/artilleur

Charge utile : 10

Passagers : aucun

Coût/Rareté : 35 000 crédits/(I) 7

Emplacements disponibles : 2

Armes : une paire de canons blaster légers jumelés montée à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant, dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelés 1).

Une tourelle bâbord et une tourelle tribord, chacune équipée d'une paire de canons supprimeurs légers jumelés (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 10 ; critique - ; Dégâts étourdissants, Désorientation 4, Jumelé 1, Souffle 5) [N.B : cette arme compte comme une arme à l'échelle personnelle et non planétaire.]

MARCHEUR DE CONSTRUCTION HUNCHBACK

Le Hunchback est un marcheur léger conçu pour la construction et l'ingénierie civile. Très proche du TP-TT impérial, il s'agit d'un engin rustique, au blindage léger,

dont l'habitacle rectangulaire est perché sur une paire de jambes puissantes aux articulations inversées. C'est là que les similitudes s'arrêtent. Le Hunchback ne dispose pas d'arme à proprement parler, seulement d'une paire de bras utilitaires fixés de part et d'autre du cockpit. Ces bras peuvent être équipés d'une large gamme d'outils comme des torches à plasma, des scies, des appareils de soudure, des perceuses, des compresseurs ou encore de petits appendices manipulateurs capables d'une grande dextérité pour les travaux de précision. Deux puissants projecteurs encadrent la verrière, et le marcheur est équipé d'un ensemble de senseurs multi-spectres comprenant une caméra thermique, un système de vision nocturne, des détecteurs à ultrasons, un radar de profondeur et un certain nombre de capteurs sophistiqués qui viennent assister l'opérateur dans son travail.

DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
0 - - 0	0
SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
7	6

Type de véhicule/Modèle : Marcheur/Véhicule de Construction Tout Terrain

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat

Portée des senseurs : proche

Équipage : un pilote, un copilote/opérateur

Charge utile : 12

Passagers : aucun

Coût/Rareté : 28 000 crédits/4

Emplacements disponibles : 3

Armes : Rayon tracteur monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 4)

CHASSEURS ET PATROUILLEURS

Ces vaisseaux petits et rapides sont le plus souvent équipés d'un puissant arsenal et de senseurs efficaces. Ils sont parfaitement adaptés aux actions d'escarmouche et d'interception typiques des opérations dans la Bordure Extérieure.

PATROUILLEUR INTRA-SYSTÈME DE CLASSE MONITOR YQ-400

Le patrouilleur intrasystème de classe *Monitor* est un vaisseau-droïde vendu aux gouvernements des planètes et des systèmes pour mener des opérations de surveillance le long des voies commerciales et aux abords des points d'entrée dans l'hyperespace. De la taille d'un petit transporteur ou d'une grande navette, l'YQ-400 est un appareil à l'apparence étrange qui détonne un peu au milieu des autres productions de la Corporation Technique Corellienne. La plus grande partie de l'appareil consiste en une turbine à ions à haute performance, qui semblerait plus à sa place à bord d'un croiseur impérial. Elle est entourée de trois épaisses plaques anguleuses, l'une sur le dessus et les deux autres sur les flancs, qui protègent les générateurs et les propulseurs secondaires. L'avant ressemble à une demi-sphère qui présente en son centre un photorécepteur de quatre mètres de diamètre. Cette section abrite le cervo-droïde qui pilote le patrouilleur et gère ses communications et ses senseurs. Les YQ-400, plutôt bien armés,



ne sont toutefois pas destinés au combat, car on les programme pour ne pas faire feu sur un autre appareil tant qu'ils ne sont pas eux-mêmes attaqués.

Les cervo-droïdes qui pilotent l'YQ-400 font généralement preuve d'une ruse et d'une méfiance incroyables. Les individus qui travaillent avec eux prétendent qu'ils sont si obsessionnels qu'ils se focalisent sur des détails presque insignifiants au point d'en oublier la situation globale. Ils ont également tendance à s'exprimer et à agir comme de petits chefs et non comme de vigilants gardiens. En service, ces appareils effectuent des patrouilles selon une route prédéterminée et se servent de leurs senseurs passifs pour surveiller le trafic spatial. Leurs instructions sont de suivre tout vaisseau suspect et de le signaler aussitôt aux officiers régulateurs.

Ces appareils si particuliers sont conçus et construits par Nerfworks, un laboratoire confidentiel fondé conjointement par la Corporation Technique Corellienne et Loronar. Situé dans le spatioport CTC-L, au sein du Lab 6671-x42, Nerfworks combine l'expertise de la CTC en matière de construction navale et le talent des programmeurs et ingénieurs neuraux de Loronar. Largement inconnu des autres branches des deux compagnies, et disposant de ce fait d'une grande liberté dans ses recherches, Nerfworks est passée maître dans le domaine de l'interfaçage droïde/vaisseau. Il est cependant peu probable que CTC produise dans un avenir proche un grand vaisseau piloté par cervo-droïde.

PROFIL DU CERVO-DROÏDE MONITOR [RIVAL]

1	3	2	3	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE

Compétences : Artillerie 2, Calme 2, Pilotage (espace) 3, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Contrôle multi-tâches (lors de son tour, le Droïde Monitor peut effectuer une manœuvre de pilote et une action de pilote, puis effectuer le nombre d'actions additionnelles nécessaires pour faire feu une fois avec chacune de ses armes opérationnelles.)

PROFIL DE L'YQ-400

4	3	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			28	30

Type de véhicule/Modèle : Vaisseau/droïde Patrouilleur/Classe Monitor

Constructeur : Nerfworks

Hyperdrive : aucune

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : longue

Équipage : aucun, pilotage par servo-droïde

Charge utile : aucune

Passagers : aucun

Provisions : trois mois

Coût/rareté : 200000 crédits/8

Emplacements disponibles : 0

Armes : tourelle dorsale équipée de canons laser moyens jumelés (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Canons à ions lourds jumelés montée à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 7 ; critique 4 ; Cadence lente 1, Ionique, Jumelé 1)

PATROUILLEUR DE CLASSE REGULATOR

Depuis plusieurs décennies, les vaisseaux de patrouille de classe *Regulator* des Systèmes de Flotte Sienar équipent de nombreuses forces de police intra-systèmes dans toute la galaxie. Introduit pour la première fois durant la Guerre des Clones, le *Regulator* fut pensé comme un vaisseau de poursuite et d'interception lourd, avec un rôle de maintien de l'ordre et de contrôle douanier.



Plutôt petit pour un vaisseau de patrouille, il dispose d'une coque au design agressif, de moteurs surdimensionnés, et surtout de systèmes d'armement dont la puissance peut sembler démesurée pour un bâtiment de sa taille. Destiné à rester à l'intérieur des limites d'un système, le Regulator n'est pas muni de moteurs hyperdrive et embarque très peu de ravitaillement. L'intérieur est plutôt exigu, occupé en majeure partie par les systèmes de propulsion, de manœuvre et d'armement. En plus de la place nécessaire pour ses deux hommes d'équipage, l'appareil dispose d'une cellule capable de recevoir jusqu'à six individus dans des conditions de confort acceptables.

4	4	0	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	2 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			18	14

Type de véhicule/Modèle : Patrouilleur/Classe Regulator

Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar

Hyperdrive : aucune

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : un pilote, un copilote / ingénieur

Charge utile : 18

Passagers : 6 prisonniers

Provisions : sept jours

Coût/rareté : 110 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 2

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

Tourelle dorsale avec quad-laser (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis)

TRANSPORTEURS

Sorti de l'esprit inventif et audacieux des ingénieurs de la Corporation Technique Corellienne, l'omniprésent transporteur léger modulaire semble avoir été conçu pour les territoires de la Bordure Extérieure. Les vaisseaux de transport sont si communs dans ces régions, avec leurs cargaisons de colons, d'ouvriers, d'outils ou de machines, qu'on les remarque à peine.

CARGO MOYEN HT-2200

Le HT-2200 de la Corporation Technique Corellienne est un cargo de tonnage moyen conçu pour capitaliser sur le succès des très populaires cargos légers de classe YT produits par la même firme. Solidement bâti et bénéficiant de toute l'expertise de ses concepteurs en la matière, ce vaisseau massif ressemble à une fourche bifide, avec les quartiers de l'équipage, l'armement et les systèmes de propulsion dans la partie centrale, et quatre baies de chargement à la place des deux « dents ». Le cockpit conique emblématique de la CTC, légèrement surélevé, est situé entre les flancs, ce qui donne au pilote et au copilote un champ de vision de presque 180°. Le succès commercial de ce vaisseau, en dehors de sa capacité de transport plutôt confortable compte tenu de sa taille, repose sur la conception de

ses soutes. Chacune est blindée et renforcée, et bénéficie d'une certaine modularité qui lui permet de recevoir différents types de marchandises. De plus, chaque soute dispose de son propre système de pressurisation. L'équipage peut donc ajuster la température, la nature de l'atmosphère et la gravité séparément pour chacune d'elles selon les besoins.

Les premiers retours furent favorables et les commandes des grandes sociétés de transport basées dans les Bordures Médiane et Extérieure affluèrent. Hélas, lorsque les pilotes et les navigateurs se familiarisèrent avec ces vaisseaux, ils firent état de sérieux problèmes. La coque et les différents circuits avaient certes été conçus pour permettre les adaptations et modifications qui ont fait la réputation de la CTC, mais le générateur d'énergie était sous-dimensionné. De plus, à cause de cette alimentation défaillante et du choix du propulseur ionique à simple tuyère de Koensayr, le HT-2200 se montrait plutôt lent, incapable d'accélérer rapidement, et même très peu maniable. Ajoutés à son armement plutôt limité, ces défauts faisaient de ce cargo la proie rêvée des pirates. Cependant, compte tenu de ses soutes perfectionnées et de son robuste blindage, le HT-2200 est toujours en production, même si le rythme a beaucoup décru.

5	2	-2	DEF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 1 1 0	5
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			35	14

Type de véhicule/Modèle : cargo/HT-2200

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire : classe 3, secondaire : classe 15

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote, un ingénieur, un responsable des soutes

Charge utile : 800

Passagers : 8

Provisions : trois mois

Coût/rareté : 140 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 5

Armes : une tourelle dorsale et une tourelle ventrale, chacune équipée d'un canon laser moyen (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3)

CARGO LÉGER HWK-290

Le concept de cet engin remonte à plusieurs décennies avant la bataille de Naboo. Ces robustes petits cargos représentent la première tentative de la Corporation Technique Corellienne pour entrer dans le marché prometteur et en pleine expansion des transporteurs légers. Rompant avec l'apparence banale et rustique des vaisseaux de la série YT, destinée à des marchands et des capitaines de moindre envergure, le HWK-290 ciblait une clientèle plus aisée, comme les puissants conglomerats interstellaires ou les gouvernements planétaires. Même si les spécialistes louèrent les bonnes performances et la facilité d'usage des HWK-290, ces derniers ne connurent jamais le succès commercial de la série YT, bien plus populaire, et les chaînes de montage furent arrêtées durant la Guerre des Clones et réaffectées à un usage militaire.



Le HWK-290 est un vaisseau léger, rapide et agile, conçu pour la vitesse et le confort plutôt que pour transporter de lourdes charges. Ces cargos sont de magnifiques vaisseaux au profil allongé, et à la coque anguleuse et étroite. Leurs verrières teintées leur donnent un air vif et agressif, même quand ils sont simplement alignés dans un hangar. Le HWK-290 n'a pas été conçu pour embarquer une charge importante, mais il dispose tout de même d'une capacité de transport respectable pour un vaisseau de sa taille. Il se révèle idéal comme courrier ou pour transporter de petites cargaisons de forte valeur. L'appareil ne dispose que d'un blindage léger et n'est pas conçu pour emporter de l'armement : sa vitesse et sa maniabilité doivent assurer sa protection. Bien sûr, comme tous les produits CTC, il est très polyvalent et bénéficie d'une grande modularité : la plupart des HWK qui empruntent encore les voies commerciales ont été si lourdement modifiés qu'ils sont à peine reconnaissables.

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

Type de véhicule/Modèle : cargo/HWK-290
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire : classe 2, secondaire : aucun
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 75
Passagers : 2
Provisions : trois mois
Coût/rareté : 70 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 5
Armes : aucune

CARGO LÉGER YT-1200

Construit par la CTC pour remplacer le transporteur léger modulaire YT-1000 qui avait révolutionné le marché, l'YT-1200 était supposé redéfinir le concept de ce segment commercial. Il adopte la silhouette caractéristique de soucoupe de son prédécesseur, et a hérité de la modularité et de la fiabilité de ses systèmes. Parmi les améliorations de conception, on remarque le cockpit déporté sur le côté, les meilleurs moteurs, les senseurs plus performants et le système de chargement plus pratique. Malheureusement, comme ce fut le cas lors d'autres tentatives de renouvellement, l'YT-1200 n'a jamais connu le succès de son prédécesseur et souffrit de la comparaison avec lui dans de nombreux domaines.

À force de vouloir trop en faire, les concepteurs de la CTC s'acharnèrent non pas à construire un cargo de qualité, mais juste le « nouvel YT-1000 ». Ils compulsèrent les études de marché et les retours des clients, identifièrent ce qu'ils pensaient avoir fait le succès de l'YT-1000 et dessinèrent son successeur afin qu'il lui ressemble et connaisse le même sort. Les premiers chiffres de vente furent très prometteurs, mais au fur et à mesure que les clients apprirent à connaître le nouveau vaisseau, les plaintes s'accumulèrent. L'YT-1200 peinait à se distinguer de l'YT-1000. Les clients signalèrent également que les moteurs manquaient de puissance, que les systèmes internes souffraient de dysfonctionnements et que les générateurs assignés aux soutes étaient instables et sujets aux courts-circuits. Les ventes s'effondrèrent rapidement.

CTC arrêta finalement la production de l'YT-1200 et se contenta de corriger les problèmes sur les vaisseaux encore en stock, les renommant au passage YT-1210 et YT-1250. Malgré ce fiasco commercial et cette mauvaise réputation, les cargos YT-1200 sont toujours disponibles sur le marché de l'occasion.

4	2	-1	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			19	11

Type de véhicule/Modèle : cargo/YT-1200
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire : classe 3, secondaire : classe 15
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : un pilote, un copilote
Charge utile : 150
Passagers : 6
Provisions : deux mois
Coût/rareté : 90 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : une tourelle ventrale, équipée d'une paire de canons laser légers jumelés (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelés 1)

TRANSPORTEUR DE POCHE YT-1760

Sorti environ trente ans avant la bataille de Yavin, le YT-1760 est un petit transporteur rapide et agile, cousin du vieux HWK. Les ingénieurs de la CTC ont donné à cette version des moteurs plus puissants, amélioré les tuyères de direction et totalement revu les systèmes de vol. Malheureusement, dans un malheureux excès de zèle, les concepteurs du 1760 sont allés un peu trop loin dans leurs améliorations et ont produit un appareil qui, bien que rapide et agile, est également complexe à entretenir, difficile à manœuvrer, fragile et pourvu d'une capacité de transport trop faible.

Malgré ces points noirs et un manque flagrant d'essais préliminaires, la CTC n'était pas une compagnie à renoncer aussi facilement : elle lança tout de même la production de l'YT-1760. Tout d'abord, les ventes furent à la hauteur. La vitesse et la taille de l'appareil attirèrent le regard des petites sociétés de transport et des gouvernements planétaires disposant de budgets serrés, lesquels l'utilisèrent comme appareil de liaison, comme navette pour les personnalités, ou pour acheminer de petites cargaisons fragiles. Finalement, de nombreux propriétaires se rendirent compte qu'ils dépensaient plus d'argent en maintenance que ce que l'appareil leur avait coûté au départ (sans oublier le temps perdu en cale sèche), et les ventes s'effondrèrent subitement. L'arrivée de l'YT-1300 mit un coup d'arrêt à la carrière du 1760 et en l'espace de cinq ans, la production fut totalement arrêtée.

4	4	+1	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 0	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			17	15

Type de véhicule/Modèle : Transporteur de Poche/YT-1760

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire : classe 1, secondaire : classe 15

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote

Charge utile : 70

Passagers : 8

Provisions : deux mois

Coût/rareté : 80 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 5

Armes : une tourelle dorsale avec canon laser léger (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3)

YACHT DE CLASSE LUXURIOUS

Relativement inconnue et largement sous-estimée, la classe *Luxurious* fut la seule tentative de Ghtroc Industries pour s'assurer une place sur le marché des yachts de luxe. Plus petit et plus rapide que les *Luxury 3000* de SoroSuub, les vaisseaux de classe *Luxurious* étaient destinés aux amateurs de grand luxe et de hautes performances. Ils possédaient ce charme commun aux produits de chez Ghtroc et faisaient, à leur époque, partie des yachts les plus raffinés et rapides de la galaxie. Chacun était réalisé à la main depuis le tout début de sa conception et selon les spécifications du client. Ghtroc proposait une quantité ahurissante d'options, ce qui permettait à l'acheteur de choisir jusqu'au système de propulsion et à l'ameublement de la cabine du capitaine. Les yachts de la classe *Luxurious* étaient très populaires parmi les magnats des médias, les pilotes de course professionnels et les vedettes sportives. Même Raith Sienar en possédait un : son vaisseau était réputé plus rapide encore qu'un chasseur TIE et presque indestructible.

Comme dans toutes les séries construites sur mesure, il n'existe pas deux *Luxurious* semblables, mais ils possèdent cependant un certain nombre de points communs. Leur coque est relativement courte et large vers l'arrière, et vus du dessus, ils ressemblent un peu à des Y-wing surdimensionnés. La moitié avant de la coque centrale est dominée par une section de transparacier en demi-sphère qui recouvre quatre ponts. Cette partie renferme la passerelle de commandement, les cabines privées, les compartiments communs et le poste d'observation. Les postes techniques et d'équipage sont situés en arrière des ponts passagers, dans une section plus spartiate et utilitaire. Les puissants propulseurs sont contenus dans deux nacelles fixées de part et d'autre de la coque centrale. Si chaque navire dispose de ce qui se fait de mieux en matière de systèmes et de confort, ces appareils sont en revanche totalement dépourvus de moyens de défense et leur blindage est plutôt mince.

4	4	+1	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			25	22

Type de véhicule/Modèle : Yacht/Classe *Luxurious*

Constructeur : Ghtroc Industries

Hyperdrive : primaire : classe 2, secondaire : classe 12

Naviordinateur :

oui

Portée des senseurs :

courte

Équipage : un pilote, un copilote/ingénieur, un steward

Charge utile : 80

Passagers : 12

Provisions : six mois

Coût/rareté : 210 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 4

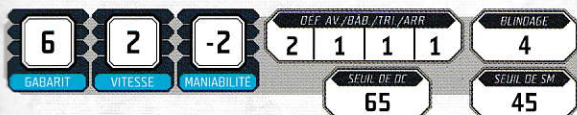
Armes : aucune

VAISSEAUX CAPITALAUX

Nombre de vaisseaux de la Bordure Extérieure, assez gros pour justifier le qualificatif de « capital », ne sont pas des engins militaires : il s'agit de navires de croisière et de vaisseaux industriels ou scientifiques.

TRANSPORTEUR MODULAIRE ARMOS

Le transporteur modulaire Armos s'est imposé sur le marché des transporteurs de la Bordure Extérieure grâce à son vaste éventail de modifications possibles. Ses formes arrondies s'allongent vers la poupe pour rejoindre un trio de puissants propulseurs. Les quilles s'écartent vers l'avant et vers les ponts supérieurs qui contiennent les soutes à marchandise et les quartiers des passagers. SoroSuub a fait en sorte que chaque pont soit modulaire, l'équipage pouvant les configurer librement pour le transport de marchandises, de passagers, de carburant ou de bétail. De plus, la société a équipé le vaisseau de propulseurs raisonnablement puissants, d'un hyperdrive décent et de scanners multi-bandes performants. Avec l'Armos, SoroSuub fournit à sa clientèle un vaisseau capable de s'adapter à presque tous les besoins.



Type de véhicule/Modèle : Transport/Armos

Constructeur : SoroSuub

Hyperdrive : primaire : classe 2, secondaire : classe 15

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : extrême

Équipage : 150 officiers et membres d'équipage

Charge utile : 10 000

Passagers : 1 000 (sans cargaison)

Provisions : quatre mois

Coût/rareté : 780 000 crédits/8

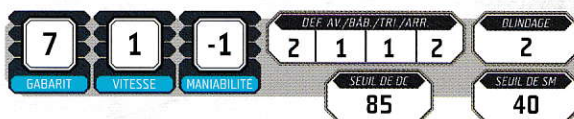
Emplacements disponibles : 4

Armes : aucune

PAQUEBOT DE LUXE DE CLASSE INDULGENT

Comptant parmi les plus grands et flamboyants paquebots de luxe jamais fabriqués, les vaisseaux de la classe *Indulgent*, produite par Leonore Luxury Liners Incorporated, sont de véritables monuments érigés à la gloire de

la richesse et de l'opulence. Énormes, lents, de la taille d'un croiseur lourd, ces vaisseaux ont établi un véritable standard dans le domaine du luxe et sont prévus pour offrir une expérience de voyage spatial inoubliable. On n'a reculé devant aucune dépense concernant leur construction et leur aménagement : chacun d'eux est pensé pour surpasser les attentes de n'importe quel passager et déborde de matériaux rares. Les vaisseaux de la classe *Indulgent* sont construits en très petite quantité et ne sont vendus qu'aux plus grosses compagnies de croisière. On les rencontre surtout sur les lignes les plus fréquentées de la Bordure Extérieure, non loin des plus beaux panoramas spatiaux et près des ports les plus civilisés où ils font escale pour se ravitailler et laisser descendre à terre passagers ou membres d'équipage. Ces vaisseaux sont susceptibles de subir des attaques et ne sont pas laissés sans défense. Ils embarquent des systèmes de contre-mesure sophistiqués et assez d'armes pour repousser les pirates les plus déterminés.



Type de véhicule/Modèle : Paquebot/Classe *Indulgent*

Constructeur : Leonore Luxury Liners Incorporated

Hyperdrive : primaire : classe 3, secondaire : classe 12

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 850 officiers et membres d'équipage

Charge utile : 3 200

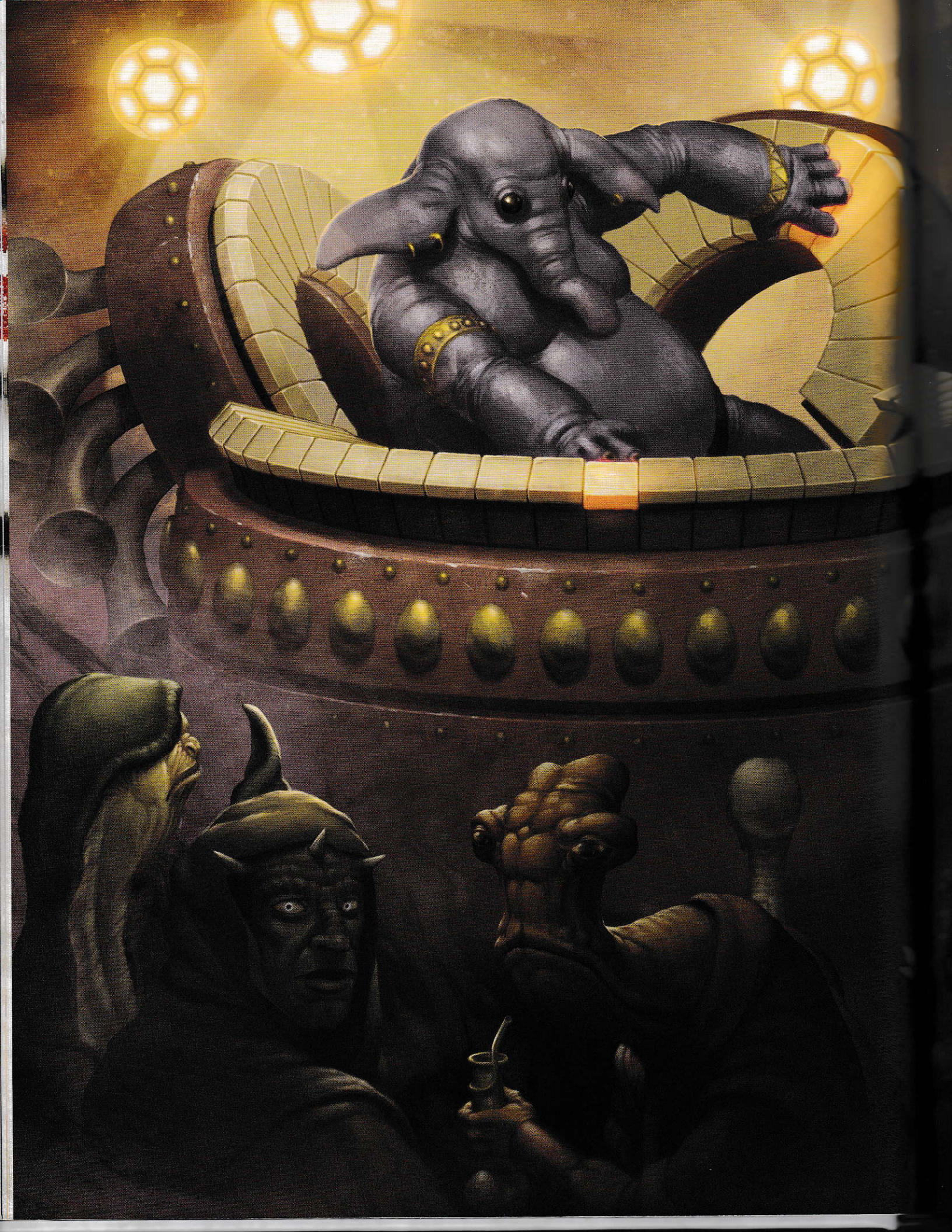
Passagers : 1 500 passagers

Provisions : six mois

Coût/rareté : 25 500 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 1

Armes : deux tourelles ventrales et deux tourelles dorsales équipées de canons à ions lourds jumelés (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 7 ; critique 4 ; Cadence lente 1, Ionique, Jumelés 1)





L'HORIZON VOUS TEND LES BRAS

« Là-bas, si quelqu'un vous dit que sa fortune est le fruit du labeur, la question qui s'impose est : le labeur de qui ? »

– Aver Lane, mineur de Kelsh

La carrière de Colon englobe de nombreux types de personnages : des meneurs de tous les bords politiques, des érudits de multiples disciplines, des médecins prêts à tout pour soigner leurs patients, voire des individus issus des deux côtés de la barrière de la loi, comme des escrocs sournois ou des policiers dévoués. Certains Colons font des « représentations » leur raison de vivre, comme les artistes professionnels ou tous ceux qui, comme les diplomates ou les négociants, s'efforcent d'attirer l'attention dans un but précis, public ou privé.

Il arrive que des colons aient véritablement un esprit pionnier et qu'ils débarquent sur un monde nouveau dans le seul but d'y implanter la civilisation. La plupart, cependant, essaient juste de trouver une place dans la galaxie. Ce désir relativement égoïste peut néanmoins servir la société : un colon ambitieux qui réalise de grandes choses pour atteindre son but personnel a tendance à en faire profiter l'ensemble de son entourage.

Le chapitre III s'intéresse aux aventures des personnages Colons. Il aborde la manière de les intégrer sein

d'un groupe et prodigue de nombreux conseils pour concevoir des histoires et des campagnes calibrées pour ce genre de PJ.

Vient ensuite la description des domaines spécifiques où les Colons peuvent briller. Cette partie présente des méthodes pour rendre les rencontres sociales particulièrement intéressantes et amusantes. Elle comprend de nombreux conseils pour distiller les informations aux PJ en fonction des résultats obtenus lors des tests de compétences. Des idées de rencontres, d'aventures et même de campagnes y figurent : ces histoires centrées sur les colonies ne sont pas uniquement jouables par des Colons, mais donnent indéniablement à ces derniers l'occasion de se mettre en avant.

Enfin, après avoir traité de l'attribution des XP et de l'obtention de récompenses particulièrement adaptées aux personnages qui officient dans les colonies, les dernières pages de ce chapitre livrent quelques considérations sur l'intérêt d'associer des spécialités hors-carrière à un personnage de Colon.

INTÉGRER UN PERSONNAGE COLON

Les personnages Colons d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** adoptent généralement un rôle plutôt social ou de soutien. Il ne faut pas en conclure qu'ils doivent s'effacer quand les tirs de blaster fusent, mais plutôt que leurs principaux talents s'expriment en dehors des batailles. C'est d'ailleurs souvent un personnage Colon qui calme le jeu et évite ainsi que les combats n'éclatent. Certaines spécialités, comme le Médecin, sont également particulièrement indiquées pour nettoyer le bazar une fois le calme revenu.

Intégrer un personnage Colon dans un groupe ne pose généralement pas de problème tant qu'il s'agit d'assumer un rôle de base souvent nécessaire : un soigneur ou un meneur issu de n'importe quelle origine trouvera toujours sa place dans une équipe. Il peut se révéler plus délicat de justifier la présence d'un Érudite, d'un Artiste ou même d'un Marshal. Les groupes hétéroclites et ceux dont la composition paraît a priori bancale peuvent pourtant donner lieu à de mémorables aventures et inspirer d'excellents historiques pour expliquer l'association des personnages. Cette section aborde la carrière de Colon du point de vue social et narratif. La section **Rôles spécialisés**, page 65, traite en détails de chaque spécialité.

QUE FONT-ILS LÀ ?

A priori, les Colons apparaissent comme les personnages les moins adaptés à la vie d'aventurier. Les exceptions notables sont nombreuses, mais la plupart sont davantage taillés pour exercer des activités professionnelles classiques que pour sillonner les planètes de la galaxie à bord d'un vaisseau cabossé en compagnie d'un équipage douteux. Beaucoup jouissent aussi d'un statut social supérieur à ceux associés aux autres carrières. Ces aspects doivent pousser le joueur à élaborer une histoire crédible pour justifier la situation actuelle du personnage. S'il occupait naguère un poste prestigieux, que s'est-il passé ? Comment conjugue-t-il son rang social avec sa condition actuelle ? Quel rôle assume-t-il désormais et comment en est-il arrivé là ? Reportez-vous à la section **Professionnel ou aventurier** de la page suivante, qui traite des diverses spécialités de Colon et de leurs historiques possibles.

La partie **Historiques de Colon**, page 11, propose plusieurs idées facilement adaptables à la plupart des spécialités de Colon, voire à d'autres carrières. Le MJ peut inviter ses joueurs à s'inspirer de ces historiques pour définir les points communs des membres du groupe et leur trouver un but à atteindre collectivement. Cette partie est également très utile en ce qui concerne la création de PNJ. Certains historiques, comme Responsable local, impliquent bien entendu plus qu'un seul PJ ou PNJ.

GRAVIR ET DÉGRINGOLER L'ÉCHELLE SOCIALE

La table suivante propose quelques raisons pouvant expliquer le changement de statut social d'un Colon.

TABLE 3-1 : ÉVOLUTION DU STATUT SOCIAL

Ascension	Chute
Action héroïque.	Accusé d'être un agent rebelle.
Faveur ou gratitude impériale.	Accusé d'être un sympathisant rebelle.
Publication de premier plan.	Accusé ou reconnu coupable d'un crime.
Popularité politique.	Réputation salie.
Reconnaissance publique.	Scandale.
Triomphe commercial ou artistique.	Faillite.
Aubaine.	Licenciement.

LE RÔLE DU STATUT SOCIAL

Si le Colon n'occupe plus la même situation sociale qu'auparavant, il convient de se demander comment le personnage vit ce changement. S'estime-t-il chanceux d'avoir survécu à sa débâcle ou à son ascension fulgurante ? Sa réputation souillée, sa banqueroute, son pouvoir parti en fumée ou le mépris de ses proches le plongent-ils dans la déprime ? Nourrit-il un complexe de supériorité ou d'infériorité vis-à-vis de ses nouveaux compagnons ? Comment cela se traduit-il dans ses gestes et ses paroles ? Entend-il retrouver son rang ? Se réjouit-il d'avoir dépassé ce stade ou est-il juste soulagé d'avoir évité un sort encore pire ?

Le personnage entretient-il toujours des rapports avec ceux qu'il connaissait ? Si tel est le cas, comment ces derniers se comportent-ils avec lui ? L'évitent-ils, le rabaissent-ils ou ont-ils pitié de lui ? Si le personnage s'est hissé à un échelon supérieur, sont-ils jaloux de sa réussite ?

Le MJ devrait se servir de ces questions et de leurs réponses comme éléments de construction pour sa campagne. Cela lui donne l'occasion d'impliquer très profondément le PJ dans l'histoire, ainsi que de définir une bonne partie des interactions futures entre le personnage et les PNJ.

Des bouleversements de niveaux sociaux s'avèrent d'excellents éléments narratifs susceptibles d'influer sur les Motivations et Obligations des personnages. Par exemple, un PJ en pleine ascension pourrait être redevable d'une

faveur à celui ou celle qui a contribué à sa promotion. La plupart des Colons risquent ainsi de devenir les cibles d'une forme de chantage, et s'en libérer pourrait donner lieu à quelques aventures fondées sur cette Motivation. Dans un autre ordre d'idée, n'importe quelle personnalité, aussi populaire et prospère soit-elle, peut se retrouver au fond du caniveau du jour au lendemain si elle se laisse emporter par une addiction. L'encadré **Gravir et dégringoler l'échelle sociale** de la page précédente vous suggère quelques idées supplémentaires.

PROFESSIONNEL OU AVENTURIER

La vie d'un professionnel implique souvent que ce dernier bénéficie d'un certain statut social et des atouts financiers qui l'accompagnent. Quand un tel personnage devient aventurier, il conserve parfois une partie de ces éléments : ce n'est pas parce qu'un Colon est impliqué dans une aventure ou une campagne qu'il laisse forcément derrière lui tout ce qui constituait son ancienne vie. Cette section traite du conflit entre le côté professionnel et le côté aventurier de chaque personnage, et ce, pour toutes les spécialités de Colon.

Tous les Colons n'ont pas suivi un entraînement ou une formation académique, et certains peuvent d'ailleurs parfaitement s'en passer. Cependant, dans certains domaines comme la médecine, on ne peut exercer sans une solide instruction préalable garantissant des connaissances et des compétences spécifiques. Les meneurs et artistes naturels sont bien plus nombreux que les chercheurs et les thérapeutes autodidactes.

Dans la plupart des cas, il serait préférable que le joueur et le MJ se posent les questions suivantes au sujet d'un personnage Colon :

- Qui est le dernier employeur du personnage ? Ce dernier travaille-t-il toujours pour lui ? Dans le cas contraire, pourquoi ?
- Quelle fonction occupe ou occupait le personnage ? Quelles sont ses responsabilités ?
- Quelle est la tolérance de l'employeur du personnage vis-à-vis d'éventuelles perturbations provoquées par ses activités annexes ?

MÉDECIN : Y A-T-IL UN DOCTEUR DANS LA SALLE ?

Docteurs, infirmiers et autres professionnels de la santé sont généralement astreints à des années de rigoureuse formation théorique et pratique avant d'être considérés comme compétents. Cela dit, tous les PJ qui disposent de la spécialité Médecin n'ont pas eu besoin d'en passer par là : le personnage peut être un simple secouriste, un infirmier ou le représentant de n'importe quelle profession paramédicale. Étant donné que les PJ commencent souvent le jeu avec des compétences relativement modestes, leur but ultime dépendra probablement de la durée de leur carrière d'aventurier et de la façon dont ils évolueront pendant celle-ci.

Les personnages joueurs qui voient leurs aventures comme des activités parallèles à leur carrière médicale doivent équilibrer l'ensemble de manière convaincante. Selon l'intrigue, on peut imaginer que le docteur en

LES COLONS ET LA FORCE

Les Colons utilisateurs de la Force doivent faire face aux mêmes défis et difficultés que tout autre être sensible à cette énergie mystique : il n'est pas facile de s'entraîner quand on risque d'attirer le regard de l'Empire au moindre faux pas. Généralement, les Colons sont attirés par les applications non violentes de la Force. Les Médecins peuvent manifester discrètement des pouvoirs de guérison, tandis que les négociateurs professionnels comme les Diplomates et les Entrepreneurs réalisent rapidement quelle influence utile peut avoir la Force sur les esprits. Bien sûr, la manière dont chaque Colon use de ses pouvoirs varie suivant le code moral personnel de l'individu.

Pour un PJ qui recourt surtout à la Force en dehors des combats, l'influence du côté obscur s'avère généralement plutôt faible. Étant donné que les possibilités de formation sont très rares, si tant est qu'elles existent, un personnage ne dispose que de son propre jugement pour déterminer ce qui est juste et ce qui ne l'est pas en matière d'utilisation de la Force. Un PJ dont le joueur prend les bonnes décisions devrait être récompensé au fil de l'histoire. S'il s'égare, en revanche, il pourrait commencer à s'engager sur la voie du côté obscur, et le MJ est tout à fait en droit d'en profiter pour introduire plus de drame dans la campagne.

question s'offre un congé sabbatique ou qu'il participe à une œuvre caritative. Cela cadre bien avec des aventures de type sauvetage ou expédition missionnaire, à condition de considérer que le médecin reprend son activité normale ensuite, quitte à repartir quelque temps plus tard. Une campagne dont la narration ménage de larges intermèdes hors jeu s'accommode particulièrement bien de ce type de personnage.

Les médecins n'ont pas tous un sens de l'éthique irréprochable : le PJ peut être un charlatan qui souhaite échapper aux victimes de ses escroqueries, ou se ranger après avoir eu des démêlés avec la loi ou un caïd de la pègre.

ENTREPRENEUR : TOUT EST LIÉ

Les Entrepreneurs viennent de tous les milieux. Ces Colons sont probablement ceux qui ont le moins besoin de formation académique, et les plus susceptibles d'avoir commencé à apprendre sur le tas. Au cours de leur vie, ils se font de nombreux contacts qui constituent autant de pistes d'aventure ou de campagne potentielles. Ils disposent de talents qui leur rapportent régulièrement des crédits, grâce à leurs entreprises passées. Le joueur doit se poser les questions suivantes : d'où vient cet argent et pourquoi le reçoit-il ?

Partir à l'aventure pose moins de problèmes à un Entrepreneur qu'à un personnage d'une autre profession. Chaque intrigue peut être liée à ses intérêts commerciaux actuels, les autres PJ contribuant à son projet en tant qu'employés ou associés. Le personnage peut

également rechercher son prochain gros investissement et prospecter pour découvrir de nouveaux partenaires, ou une zone ayant besoin de services spécifiques. Les réussites et les échecs du passé ont souvent tendance à coller à la peau des Entrepreneurs ou à les rattraper au fil du temps.

MARSHAL : TOUJOURS SUR LA BRÈCHE

Habituellement, les Marshals souhaitent avant tout préserver la paix et protéger la population contre la lie de la galaxie. Dans les zones civilisées, la formation intense qu'ils reçoivent englobe la tactique, le relationnel et les techniques d'interrogation. Dans les régions plus sauvages, cette instruction théorique se révèle généralement plus sommaire et l'expérience s'acquiert sur le terrain. Il existe très peu d'agents de la loi autodidactes, et la plupart finissent comme justiciers autoproclamés ou détectives privés. Le maintien de l'ordre est autant une affaire d'attitude que de statut. Certains Marshals s'efforcent de faire appliquer la loi à la lettre, parfois au détriment de l'esprit, tandis que d'autres ont leur propre perception de la justice, qui n'est d'ailleurs pas toujours en phase avec toutes les règles locales.

Un Marshal aventurier doit commencer par décider s'il travaille comme agent de l'ordre officiel ou s'il reste à son compte. S'il est effectivement employé par un gouvernement, il faut qu'il se penche sur certains facteurs lorsqu'il voyage, comme la juridiction qu'il traverse. En général, la juridiction d'un Marshal se limite à un lieu spécifique plus ou moins vaste. Il peut s'agir d'un secteur entier, d'un sous-secteur, d'une planète, voire d'un continent ou simplement d'une ville. C'est au joueur et au MJ de se mettre d'accord sur ce point à la création du personnage, en fonction de son concept. Notez cependant qu'il n'est pas censé faire la loi à l'échelle galactique. Le seul gouvernement dont l'influence soit à ce point étendue demeure l'Empire, qui fait respecter ses lois par l'intermédiaire de ses propres forces armées.

Il faut garder en tête un autre principe : la réciprocité. La plupart des agents de la loi ne peuvent opérer hors de leur juridiction. En revanche, de nombreuses autorités locales sont prêtes à accorder une certaine liberté d'action à un Marshal afin qu'il puisse opérer sur leur territoire. Cependant, il faut qu'il respecte la législation de l'endroit, qu'il informe ses pairs de l'avancée de son enquête et évite de créer trop de désordre. D'ailleurs, nombreux sont les gouvernements qui voient l'intervention d'agents extérieurs comme un moyen efficace et bon marché de se débarrasser des éléments indésirables. Le Marshal doit cependant veiller à ne pas froisser l'égo des forces de l'ordre locales : elles pourraient mal prendre l'intervention d'un étranger qui se croit capable de faire mieux qu'elles. C'est au MJ de déterminer comment les autorités d'une région se positionnent vis-à-vis de ces questions.

Les aventures du Marshal sont censées se conjuguer avec sa fonction et ses enquêtes. Les missions sous couverture sont tout indiquées, mais il ne faut pas oublier que le personnage est toujours soumis aux ordres qu'il reçoit de ses supérieurs et qu'on lui confie régulièrement de nouvelles affaires. Il faut donc relier directement ses investigations à l'intrigue (il peut par exemple chercher à

arrêter l'un des adversaires du groupe), ou lui proposer quelque chose sur lequel il puisse enquêter en marge de l'histoire principale.

L'alternative consiste à le faire agir sous couverture à l'insu du reste du groupe. Il pourrait même enquêter sur les autres PJ. Cette situation promet nombre de rebondissements excitants, mais risque fort de semer la discorde entre le Marshal et une partie des autres PJ, voire la totalité d'entre eux. Au MJ d'évaluer si ses joueurs apprécieront ce type d'évolution narrative avant de la leur imposer.

ARTISTE : LE MONDE EST UNE SCÈNE

Quelle que soit leur forme d'expression, les Artistes ont besoin d'un public. La plupart se consacrent au même spectacle pendant des jours, des semaines ou des mois et s'ils ne rencontrent pas le succès escompté, il arrive souvent qu'ils décident de partir pour entreprendre un nouveau projet et trouver des propositions d'emploi plus alléchantes. Un PJ qui assure un numéro régulier répugnera certainement à s'engager dans une aventure chronophage. Cependant, les Artistes qui font partie d'une troupe ambulante devraient connaître moins de problèmes de cet ordre. Les colonies prospères sont souvent prêtes à rétribuer grassement les individus qui peuvent leur offrir un spectacle, tandis que les plus désespérées se cotisent volontiers quand on leur donne simplement l'occasion de changer les idées de leur population.

Un PJ Artiste peut avoir rejoint le groupe alors qu'il était à la recherche d'un nouvel engagement, ou même avoir embauché les autres personnages pour l'aider à monter un spectacle itinérant. Dans ce second cas, il est probable que toute l'équipe participe à l'élaboration des numéros et à leur représentation. L'Artiste serait le chanteur ou le danseur principal, le Contrebandier pourrait assurer les transports et quelques démonstrations d'adresse au tir, l'Assassin ferait profiter l'assistance de toute sa grâce durant les interludes chorégraphiés et le Technicien pourrait se charger de la partie musicale au moyen d'un instrument customisé. Les talents et compétences de l'Artiste trouvent généralement assez vite une utilité au sein d'un groupe d'aventuriers typique d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Celui qui sait jouer la comédie, en particulier, comprend vite qu'il peut tirer ainsi son équipe des mauvais pas ou des situations embarrassantes. Cela ne signifie pas qu'il ne fait que mentir, mais plutôt que son art de l'exagération vis-à-vis de la véritable situation permet souvent d'accélérer les choses.

De nombreux Artistes travaillent avec des clients et collaborateurs de toute la galaxie. Chaque fois qu'un spectacle se monte, une équipe est mobilisée, avec des effectifs allant de quelques personnes à plusieurs centaines ou même milliers d'individus. Il n'est donc pas rare qu'un Artiste croise des visages familiers lors de ses déplacements, surtout quand il se rend dans un lieu réputé dans son domaine artistique. Le MJ peut utiliser ces contacts pour distiller des renseignements, fournir des crédits ou apporter une assistance au personnage. Mais cela représente aussi une occasion en or de faire intervenir des rivaux et de raviver des susceptibilités... bref, de pimenter des rencontres autrement trop « normales ».

DIPLOMATE : LE MENEUR DANS SON ARÈNE

Les Diplomates s'adaptent généralement plus facilement à leur nouvelle situation que les autres Colons. Meneur-nés, ils manifestent une tendance naturelle à s'accaparer le contrôle des opérations et disposent des compétences et de l'expertise nécessaires pour s'imposer. Cependant, il reste encore à prouver qu'ils sont à la hauteur de la tâche : certains apprennent sur le tas, mais d'autres ne sont pas à l'abri d'une erreur de débutant ou d'une autre bétise susceptible de mettre leurs compagnons en danger. Bien sûr, la plupart sont en mesure de limiter les dégâts grâce à leurs talents de négociation sans trop compromettre la mission.

Les Diplomates aventuriers sont issus de divers gouvernements, corporations ou sociétés. Il peut s'agir d'anciens fonctionnaires limogés, partis à la retraite ou écartés par le jeu des suffrages. Généralement, ils accumulent moins d'ennemis jurés que les membres des autres spécialités. D'ailleurs, suivant le poste qu'ils occupaient auparavant, ils peuvent même compter sur de nombreux contacts et amis parmi leurs homologues.

Il n'est pas courant qu'un Diplôme conserve sa fonction une fois parti à l'aventure. Ce cumul est possible un certain temps si le personnage représente son gouvernement ou sa compagnie dans le cadre de l'aventure, mais son absence prolongée de l'arène politique finira forcément par compromettre sa carrière. Cependant, il peut concilier les deux facettes de sa vie en travaillant pour une organisation non gouvernementale dont les intérêts requièrent la collaboration d'un agent semi-indépendant.

ÉRUDIT : ON N'A JAMAIS FINI D'APPRENDRE

Par définition, la voie de l'Érudit passe par l'éducation et le savoir. La recherche adopte bien des aspects et tous ne sont pas de nature purement intellectuelle. Les écoles, les gouvernements, les corporations et les groupes de réflexion font tous appel à des formes très spécifiques d'étude : un personnage Érudit peut être officiellement lié à une institution de ce type tout en ayant la liberté de mener ses recherches comme bon lui semble. Il reste néanmoins tenu de rendre un rapport à son commanditaire, ce qui peut s'avérer problématique quand l'échéance intervient en plein cœur d'une aventure.

Les Érudits aventuriers peuvent rejoindre un groupe pour répondre à des exigences professionnelles, par simple curiosité ou, comme c'est souvent le cas dans **Aux Confins de l'Empire**, s'ils sont en cavale. Ils ont peut-être dû renoncer à leur ancien poste après avoir été expulsés ou désavoués par leur institution. Ou alors, ils ont malheureusement déplu à un responsable impérial, soutenu un sympathisant rebelle ou commis un faux pas politique irréversible. On peut aussi imaginer un Érudit dont le sujet d'étude serait le groupe de PJ, ce qui promet des interactions insolites voire hilarantes au sein de l'équipe. Les Érudits procurent à leurs compagnons des connaissances inhabituelles et des renseignements susceptibles de déboucher sur des méthodes d'actions inédites. Par contre, la plupart des chercheurs ont un carnet d'adresses bien limité dès qu'il s'agit de contacter des individus qui ne correspondent pas à leur domaine d'étude spécifique.

RÔLES SPÉCIALISÉS

Un MJ qui souhaite concevoir des rencontres intéressantes pour des personnages Colons ne peut se contenter d'enchaîner les scènes d'action et de combat. Cette section lui propose des idées de rencontres adaptées à chaque spécialité et lui fournit des conseils pour récompenser les personnages pour leur choix de compétences et de talents. Chaque rencontre présentée ici fournit des exemples concrets pour mettre en avant une spécialité de Colon durant son déroulement. Pour plus de renseignements sur l'art de créer de bonnes rencontres sociales, reportez-vous à la section **Des rencontres sociales captivantes**, page 72.



MÉDECIN : FAIRE MONTER LA PRESSION

Les joueurs qui choisissent la spécialité de Médecin pour leur personnage ont généralement l'intention d'assurer les soins du groupe et espèrent bien parvenir à remettre sur pieds les PJ de l'équipe. Certains Médecins poussent leurs recherches dans des domaines spécialisés, comme la cybernétique, et tous ces aspects sont parfaitement gérés par la compétence Médecine et les talents associés. Cependant, les soins interviennent presque toujours après la fin de la rencontre, une fois que la prise de risque est minimale. Si le MJ veut augmenter la pression pesant sur les épaules d'un Médecin, il lui suffit d'augmenter les enjeux des actions tentées et d'en faire des questions de vie ou de mort. Il peut par exemple jouer sur l'environnement, les délais, ainsi que sur une multitude d'autres aspects.

SITES DANGEREUX

L'un des moyens les plus évidents pour accroître la tension consiste à mettre directement en danger le Médecin qui cherche à porter secours à ses compagnons. Pour certains, comme les urgentistes ou les médecins militaires, ces situations n'ont rien d'original. Pour un docteur embarqué à bord d'un vaisseau ou un médecin généraliste, en revanche, il s'agit plutôt de l'exception.

Lorsqu'il opère (peut-être au sens propre) dans un environnement périlleux, le Médecin peut être obligé de se soumettre à un test préalable pour vérifier que la situation ne lui fait pas perdre ses moyens. La plupart des Médecins sont formés pour agir dans l'urgence et le MJ peut estimer qu'un test de ce type n'est pas justifié. Si les enjeux sont particulièrement importants ou que le danger sort véritablement de l'ordinaire, un **test de Calme** ou de **Sang-froid Moyen** (◆◆) peut être exigé. Les dés de difficulté peuvent être améliorés ou dégradés suivant

la situation. Si ce premier test est manqué, le MJ doit asortir le test de Médecine suivant d'un ■ par ▼ obtenu, tandis que le PJ subit 1 point de stress par ☼. En cas de ☼, améliorez un dé de difficulté du test de Médecine.

Parmi les situations dangereuses, on peut citer :

- Sous un feu nourri.
- Dans une salle ou autre lieu clos en proie aux flammes ou présentant un danger mobile comme des vapeurs toxiques.
- Avec des créatures violentes ou agressives dans les parages immédiats.
- Dans un bâtiment qui menace de s'effondrer ou sous des chutes d'objets.
- À bord ou sur la trajectoire d'un vaisseau ou d'un véhicule en perdition.

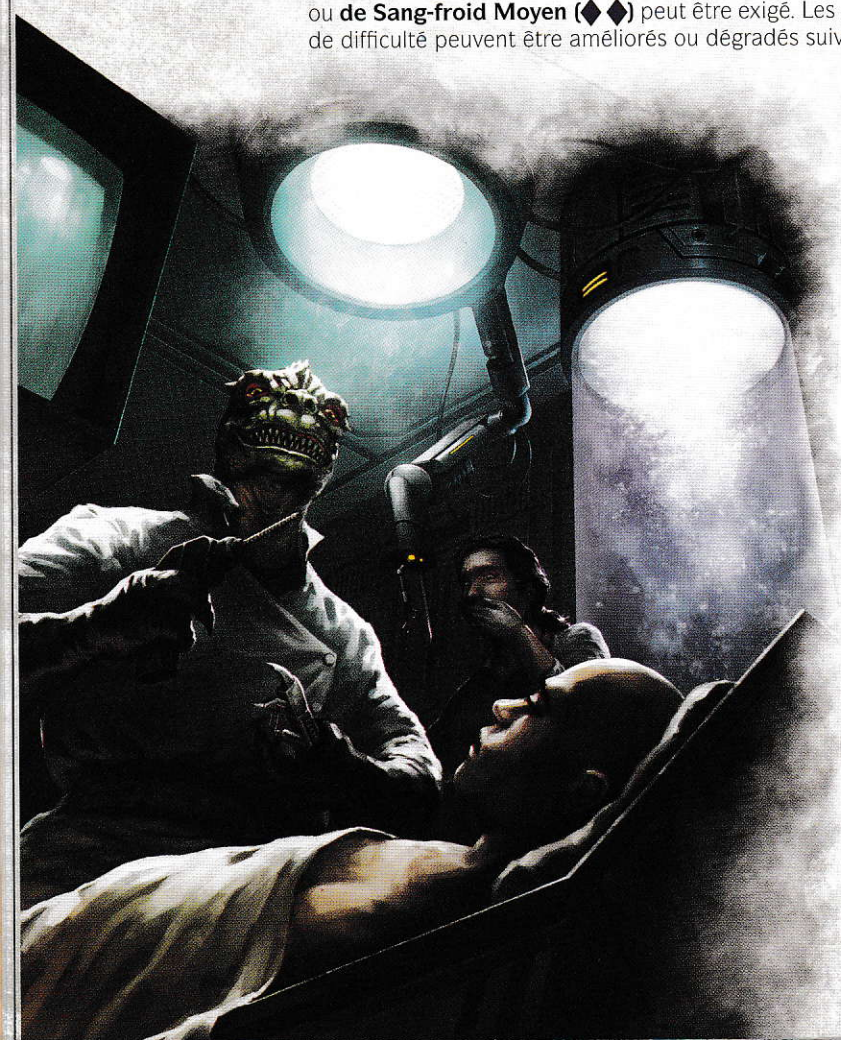
COMPTE À REBOURS

Un personnage qui manque de temps n'est pas mieux loti que celui qui opère dans un environnement dangereux : les deux doivent se hâter. Ici, le Médecin doit terminer son travail avant que quelque chose de précis n'arrive au patient ou à lui. Pour faire monter la pression, il suffit que le risque d'échec augmente. Pour cela, l'ajout d'un ou plusieurs ■ aux tests de compétence du personnage devrait faire l'affaire. Dans des circonstances extrêmes, le MJ peut demander un test de Calme dont la difficulté dépend de la gravité de la situation (**Moyen** [◆◆] la plupart du temps, mais un **test Difficile** [◆◆◆] est parfois justifié). Si le PJ échoue, augmentez la difficulté des tests de Médecine suivants d'un cran. Si un ☼ est obtenu, il convient d'améliorer un dé de difficulté de tous les tests de Médecine suivants. Cette pénalité est censée se prolonger jusqu'à la fin de la rencontre, mais le MJ devrait néanmoins laisser au PJ la possibilité de l'annuler en dépensant un ☼ obtenu à l'un de ses tests de Médecine.

TRIAGE D'URGENCE

Il n'existe guère de situation plus stressante que celle qui consiste à devoir diagnostiquer et traiter simultanément les blessures de plusieurs patients dans un état grave. Les membres du groupe peuvent avoir subi plusieurs blessures critiques lors d'un crash, d'un combat ou d'un incident industriel. De même, un PJ peut se retrouver forcé de traiter plusieurs PNJ à la fois. Un Médecin qui doit soigner au moins deux patients présentant des blessures critiques peut tenter un **test de Médecine Intimidant** (◆◆◆◆) pour évaluer dans un même round l'état d'un nombre de victimes égal à son rang de Médecine. Le résultat du test se traduit de la manière suivante :

- Pour chaque ☆ obtenu, le Médecin ajoute □ à un test de Médecine effectué sur un des patients.
- En cas d'échec, le Médecin ajoute ■ à son prochain test de Médecine.
- Chaque ☼ obtenu inflige aussitôt un point de stress à l'un des patients et chaque ☼ permet de guérir un point de stress d'un patient, ce qui représente les soins mineurs opérés durant la phase de diagnostic.



REVENUS PARALLÈLES

Un personnage joueur qui occupe une fonction en dehors du groupe d'aventuriers bénéficie normalement d'une source de revenus supplémentaire. On peut considérer que l'essentiel de cet argent est dépensé pour satisfaire aux besoins quotidiens du PJ, comme son loyer et d'autres frais occasionnels sur le monde où il est normalement employé. Par contre, s'il peut économiser trop facilement, il risque de compromettre la campagne d'un MJ qui comptait justement sur la relative indigence financière du groupe.

Avant de commencer le jeu, le joueur et le MJ doivent s'entendre sur la manière dont les revenus professionnels extérieurs au groupe vont s'insérer dans la campagne. Par ailleurs, il convient de bien lire les talents de l'Entrepreneur pour ne pas octroyer aux autres joueurs des avantages qui pourraient minimiser l'intérêt de cette spécialité. Bien entendu, un personnage Entrepreneur peut toujours choisir d'exercer un travail en plus de ses rangs de Placement rentable. Dans ces conditions, grâce aux XP dépensés pour ce talent, il resterait financièrement avantagé par rapport à d'autres PJ qui perçoivent également un revenu.

Le salaire du personnage est généralement transféré directement sur son compte bancaire. L'argent peut

être retiré sur n'importe quel monde civilisé, mais il existe de nombreux endroits de la galaxie où ce n'est pas possible. Les versements se font normalement à intervalles réguliers sous forme d'un montant fixe.

Au-delà de la question du salaire, le personnage doit veiller à retourner à temps chez lui pour reprendre ses fonctions, sous peine de les perdre. En outre, les intrigues d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** font souvent intervenir des individus louches et des situations douteuses qui ne manquent jamais de déplaire aux collègues et aux responsables du personnage. Le MJ devrait réfléchir aux possibilités qui s'offrent à lui si les « exploits » d'un PJ parviennent aux oreilles de son employeur. Le personnage concerné risque-t-il un renvoi ou un avertissement ? S'il est issu d'une planète civilisée, y existe-t-il un conseil d'éthique ou une organisation du même type qui pourrait le convoquer pour lui demander de justifier ses faits et gestes ? Ces dangers qui pèsent sur le gagne-pain du PJ représentent de bonnes occasions pour le lancer dans de nouvelles aventures. Les absences prolongées et les perturbations inopinées de sa routine de travail ont toutes les chances de le gêner sur le plan professionnel, ce qui peut se traduire par des retenues de salaire, voire une perte d'emploi.

- Si un  est obtenu, un patient choisi par le MJ doit réussir un **test de Résistance Facile** (  ) sous peine de subir une blessure critique. Les  et  ne sont pas pris en compte pour le test de Résistance.
- Si un  est obtenu, le Médecin a le choix entre améliorer un dé d'aptitude de tous ses tests de Médecine jusqu'à la fin de la rencontre, ou soigner aussitôt une blessure critique de l'un des patients.

PLUS DE DÉTAILS ?

Le MJ peut augmenter le niveau de détails en ce qui concerne les soins. Dans ce cas, les tests de Médecine constituent pour le praticien le point focal de la rencontre. Au lieu de procéder à un unique test pour soigner un personnage, le Médecin doit en réussir plusieurs, correspondant à diverses étapes d'une opération ou d'un traitement prolongé. Pour que l'implication soit totale, il est préférable que le MJ donne au docteur plusieurs options à chaque étape, le résultat des tests menant directement à la série d'options suivante. L'idéal serait que les options les plus risquées soient aussi les plus efficaces, car favorisant la rapidité de l'opération ou les délais de guérison.

Dans certaines situations, la pratique et le savoir médical ne suffisent pas et il faut improviser, ce qui se traduit par des tests de Connaissance, par exemple quand un Médecin connaît mal l'espèce qu'il doit traiter. Le PJ tente alors un test de Connaissance (xénologie) pour adapter son approche. En cas de réussite, il peut améliorer un dé d'aptitude d'un test de Médecine. C'est au contraire un dé de difficulté qui sera amélioré en cas d'échec.

Les  et  ajoutent respectivement  et . Un test réussi peut également permettre au Médecin de tenter de soigner une blessure critique et une blessure par . Dans certaines situations, Connaissance (éducation) et Connaissance (culture) peuvent également se révéler utiles. Il en va de même pour Connaissance (Mondes du Noyau) et Connaissance (Bordure Extérieure).

ENTREPRENEUR : FAIRE DU POGNON

Les caractéristiques principales de l'Entrepreneur sont la ténacité, la résistance au stress et à la fatigue, l'aptitude à trouver de l'argent et l'inventivité quand il s'agit de le dépenser. Cette spécialité n'a rien à voir avec le combat mais se révèle très précieuse pour le groupe dans de nombreux autres domaines. En combinant ses sources de revenus et sa capacité à se procurer des renseignements décisifs ou du matériel indispensable, ce Colon a l'art de résoudre les problèmes quand le groupe a besoin d'aide.

Pour concevoir une rencontre qui place l'Entrepreneur sur le devant de la scène, il suffit qu'elle lui permette de recourir à ses talents en rapport avec l'argent, comme Placement rentable. Il peut négocier des contrats, vendre des marchandises légales ou interagir socialement en faisant parler ses crédits. Par ailleurs, si une rencontre inflige du stress au PJ, son talent Récupération rapide est parfait pour arranger les choses.

RETRAITS

Étant donné que le talent Placement rentable octroie des crédits à l'Entrepreneur lors de chaque séance de jeu (et pas à chaque chapitre de la campagne ou à

chaque aventure), la narration doit prendre en compte ces revenus. La plupart du temps, cela ne devrait pas poser de problème : les crédits sont simplement transférés sur le compte en banque du personnage alors qu'il est en pleine aventure, et il peut y accéder normalement. Il arrive que l'Entrepreneur se retrouve dans un lieu isolé, auquel cas le joueur et le MJ doivent se mettre d'accord sur un moyen crédible pour que le personnage reçoive ses crédits ou quelque chose de valeur équivalente. Un bon moyen consiste à piocher dans les événements en cours ou l'historique du PJ. Cela permettra également de l'impliquer plus en profondeur dans l'aventure. Dans certaines situations, l'Entrepreneur ne peut tout simplement pas profiter de ses fonds. Le MJ doit alors le noter et penser à attribuer les crédits dès que les conditions le permettront. Dans ce cas, ils ne font que s'accumuler jusqu'à une prochaine séance de jeu.

MAGOUILLES

Grâce à ses compétences de carrière, l'Entrepreneur a de grandes chances de s'imposer comme le négociateur du groupe, mais aussi d'apporter une contribution non négligeable en cas de test de Connaissance. Placé en première ligne lors des interactions sociales, il s'avère capable de briller dans ses rapports avec ses ennemis autant qu'avec ses alliés. Le MJ peut parfaitement préparer la manière dont ses PNJ vont se comporter lors des négociations et noter à l'avance comment ils vont réagir suivant l'approche et les résultats des tests du personnage.

MARSHAL : AUX FRONTIÈRES DE LA LOI

Le Marshal associe ses talents d'enquêteur à une détermination implacable pour maintenir la paix et arrêter les malfaiteurs. Il peut assumer plusieurs rôles : parfois meneur ou investigateur, souvent combattant. Il est parfaitement capable d'opérer seul, ce qui lui arrive souvent, y compris dans les zones les plus peuplées de la galaxie.

Un personnage Marshal officie le plus souvent comme représentant de la loi, détective privé ou agent d'une organisation semi-officielle légale, et son joueur s'attend probablement à ce qu'il soit chargé d'enquêter sur des meurtres ou de traquer des hors-la-loi. Par certains aspects, le Marshal ressemble au Chasseur de primes. Cependant, son autorité légale est bien plus importante, il dispose d'alliés chez les professionnels de la justice, et il est obligé de respecter la loi dans l'exercice de ses fonctions.

INVESTIGATEUR

Grâce à sa palette de talents, le Marshal se révèle très efficace durant les enquêtes. Les talents Bon flic et Méchant flic facilitent l'interrogatoire des suspects (et autres individus) quand il travaille avec un allié. Sa ténacité et sa robustesse le rendent plus apte que la plupart des autres personnages à encaisser les dégâts et à surmonter certains états débilissants. Le Marshal peut également sélectionner des talents dignes des combattants les plus meurtriers, ce qui en fait un Colon à part.

Que ce soit dans le cadre d'une véritable enquête criminelle ou plus simplement d'une recherche d'informations comme les aventures en demandent souvent,

le MJ ne peut ignorer les aptitudes du PJ en la matière. Les malfaiteurs et autres fuyards peuvent infliger de gros dégâts, mais le Marshal est du genre très coriace. Le MJ doit également s'attendre aux apparitions du duo bon flic/méchant flic, classique des polars, et donc anticiper les réactions de certains PNJ sous pression. Quand une enquête se profile, il convient d'en faire un diagramme en se penchant sur les points suivants :

- Déterminer comment s'est déroulé le crime ou l'événement.
- Définir les indices laissés. Ne pas hésiter à en ajouter subtilement durant la partie si les PJ partent sur des pistes erronées malgré des déductions parfaitement logiques.
- Déterminer qui sont les PJ et les PNJ qui disposent de renseignements utiles, et ceux qui sont prêts à les partager ou pas (et pourquoi).
- Quand les PJ recourent à l'approche bon flic/méchant flic lors d'un interrogatoire, le MJ doit se demander comment et dans quelles circonstances réagissent les PNJ concernés. Certains cèdent dès qu'on les bouscule, mais d'autres ne se laissent pas intimider d'emblée, ou répondent plus favorablement aux demandes polies. Il est également préférable d'inciter les PJ à évaluer au préalable l'approche la plus efficace dans une situation donnée.
- Vaut-on étouffer l'affaire ? Le cas échéant, qui tire les ficelles ? Les agents de l'ordre locaux viennent tout de suite à l'esprit, mais on peut également penser à une corporation, à des autorités gouvernementales ou même à des célébrités.
- Le crime en question fait-il partie d'une série ou s'agit-il d'un événement unique ?
- Qui sont les alliés du criminel et jusqu'où iront-ils pour l'aider ?
- Un élément qui peut facilement brouiller les pistes : des adeptes de la Force sont-ils impliqués ? Ces individus peuvent accomplir des prouesses inexplicables, mais ils sont extrêmement rares, si bien que les enquêteurs risquent de se perdre en conjectures avant de songer à cette possibilité. Le MJ peut facilement jouer avec cet aspect s'il souhaite que ses joueurs se creusent les méninges avant de les laisser s'écrier eureka !
- Quelles seront les conséquences si le suspect est attrapé ou tué ? Et s'il parvient à s'échapper ? La question se pose du point de vue du Marshal, mais aussi en ce qui concerne le reste de l'intrigue. Les alliés du suspect vont-ils chercher à se venger ?

ARTISTE : ENTRÉE CÔTÉ COUR

La spécialité d'Artiste donne accès à des compétences et à des talents dont les combinaisons permettent de créer une grande variété de gens du spectacle. Avec le talent Beau parleur (page 31), un comédien peut user de la compétence Charme pour mieux se faire apprécier du public, tandis qu'un prestidigitateur se tourne vers la Tromperie pour détourner l'attention de l'assistance. Par l'intermédiaire de Détournement d'attention, les



Artistes exploitent leur aptitude à distraire, à captiver ou (dans le cas d'un humoriste ou d'un acteur) à déranger. Ceux dont les spectacles sont très physiques, comme les danseurs, les acrobates et les cascadeurs, se servent de Second souffle et d'Athlète-né pour bénéficier d'une récupération rapide et d'une ultime chance de se rattraper en cas de problème.

L'arborescence de talents de l'Artiste fait partie de celles qui disposent du plus grand nombre de talents actifs. Ainsi, il doit être constamment aux aguets s'il entend amortir son investissement en points d'expérience. Le MJ devrait noter les talents possédés par le PJ et se préparer en conséquence. Un Artiste peut par exemple disposer de Beau parleur et obtenir ainsi de meilleurs résultats lors des tests d'interactions sociales que la plupart des autres PJ.

LE DON DES MOTS

En situation de combat, le talent Détournement d'attention est l'un des plus gênants pour l'adversaire, surtout si l'Artiste dispose de plusieurs rangs ou de la version améliorée. De base, il n'affecte que les ennemis au contact du PJ, mais peut rapidement s'appliquer à longue distance et à des groupes plus importants. Bien qu'il n'impose qu'un ou deux  aux tests de combat de l'ennemi, il limite surtout la capacité de ce dernier à infliger des blessures critiques (en annulant ses ) et à octroyer des  aux tests de ses alliés.

Ce talent n'est pas seulement utile en combat, Détournement d'attention affecte absolument tous les tests. Ainsi, durant des pourparlers, un Artiste peut déstabiliser le négociateur adverse ou lui faire accepter une clause

par inadvertance, en lui racontant une histoire captivante ou en flirtant avec lui. Un bon comédien devrait réussir à se faire passer pour un dangereux psychopathe durant l'interrogatoire d'un suspect afin de le faire craquer.

Au fil du temps, cette tactique risque de sérieusement changer la teneur des rencontres avec des PNJ. Le MJ peut en limiter l'utilisation en incitant le joueur à consacrer sa manœuvre à d'autres tactiques, comme fuir loin du danger. Certaines créatures, comme les animaux, sont d'ailleurs immunisées contre les effets de ce talent. Bien que la barrière de la langue soit volontairement réduite dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, il n'est pas impensable que certaines personnes ne comprennent rien à ce que raconte le PJ, et qu'il ait besoin de plus de temps et d'efforts pour parvenir à ses fins. Sinon, le talent pourrait simplement devenir progressivement moins efficace auprès de certaines cibles habituées aux manœuvres du personnage. Dans certains cas, quelques rounds peuvent suffire pour voir clair dans le jeu de l'Artiste.

Les PJ qui subissent beaucoup de stress sont généralement peu enclins à s'en infliger davantage par le biais de Détournement d'attention. En ce qui concerne le roleplay, il peut s'avérer utile que les joueurs préparent quelques réparties à l'avance. Cependant, si elles s'avèrent répétitives, peu inspirées, ou si elles cassent l'ambiance, il vaut peut-être mieux que les joueurs s'en tiennent aux aspects techniques du talent.

DIPLOMATE : ÉLÉMENTS DE LANGAGE

Un Diplomate gagne sa vie – et la sauve parfois – en usant de rhétorique pour échapper aux problèmes ou en intriguant pour arriver à ses fins. Toute rencontre qui fait la

part belle à la négociation, à l'investigation ou à la discussion représente une occasion pour lui de modifier le cours des événements. Bien souvent, c'est le joueur qui estime que son personnage est le plus à même de triompher si l'on s'en tient à l'aspect technique du jeu et qui décide de prendre les rênes de la négociation. Peu importe que le Diplomate soit ou non le meneur effectif du groupe : ce sont avant tout les circonstances et les joueurs qui décident de cet aspect de l'histoire. Quoi qu'il en soit, le MJ peut s'attendre à voir le Diplomate se mettre en avant au cours de la campagne, même pour peu de temps.

Cela dit, ce personnage n'est pas idéal pour toutes les situations sociales. Le MJ peut corser la tâche du groupe en mettant sur sa route des PNJ qui n'apprécient que très peu son Diplomate attiré, ou qui ne peuvent traiter qu'avec d'autres types de personnages, comme un technicien qui préfère naturellement consulter un collègue au sujet d'un problème mécanique. Cependant, même quand le Diplomate ne se place pas en meneur du groupe, il peut toujours dispenser de précieux conseils et épauler ses compagnons dès qu'il s'agit de discuter ou de négocier.

PIÈGE RHÉTORIQUE

Si le groupe comporte un Diplomate doté du talent Sens de la rhétorique et de sa version améliorée, le MJ peut tout à fait lui offrir des occasions de briller. Il est assez simple de créer une telle situation : il suffit que des PJ alliés du Diplomate subissent assez de stress lors d'une rencontre pour que le risque qu'ils tombent inconscients soit bien réel (ce stress peut être le résultat de ☼ obtenus à des tests de compétence). Si le Diplomate recourt alors aux talents évoqués plus haut, il peut soigner le stress de ses compagnons tout en leur octroyant des ☐ (ce qui peut se révéler très utile si les PJ ciblés souffrent déjà de la présence de ■).

Exemple concret : les PJ affrontent une bande de brutes trandosiennes au fond d'une grande usine désaffectée. Le vent se lève subitement et répand une bouffée d'épaisse vapeur brune et toxique dans le complexe, obligeant le groupe à se soumettre à des tests de Résistance. Les PJ qui échouent subissent un stress important, tandis que les autres ne font que limiter ces dégâts. Par-dessus le marché, le nuage marron assortit toutes les attaques à distance d'un ou plusieurs ■, pénalité qui affecte également les tests de Résistance des PJ ayant raté le premier. Si le Diplomate utilise ses talents maintenant, l'équipe a bien plus de chances de se tirer du mauvais pas dans lequel elle se trouve.

L'ART DE RABAISSE L'ENNEMI

Le talent Répartie caustique (amélioré) du Diplomate, combiné à une très bonne compétence de Coercition, peut se révéler dévastateur face aux ennemis proches. Les ■ qu'il inflige peuvent vite miner les chances de réussite de l'adversaire, surtout s'ils s'appliquent sur plusieurs rounds. Ce talent peut être employé en pleine bataille (et affecter les compétences de combat) ou durant n'importe quelle interaction sociale. Il peut pousser la cible à abandonner la lutte en cours de route, lors de pourparlers par exemple. Gardez à l'esprit que lors des combats, un PNJ irrité réplique généralement par une attaque, ce qui est rarement le cas en d'autres circonstances.

Quand un PJ emploie Répartie caustique contre un adversaire, l'attention des témoins se porte généralement sur les deux personnages. Si cela se produit dans un lieu public ou lors d'une négociation tendue, d'autres individus peuvent réagir. La cible pourrait soudainement recevoir le soutien de quelques amis, ou attirer l'attention de bons samaritains désirant calmer le jeu avant que la situation ne s'envenime.

Si un PJ recourt trop souvent à Répartie caustique (améliorée), certaines astuces permettent de limiter les abus. Le MJ peut faire en sorte que les adversaires concentrent leur attention sur le Diplomate afin que ce dernier soit obligé d'utiliser d'autres tactiques : les attaques au corps à corps remplissent ce rôle à merveille, de même qu'un environnement dangereux qui force le personnage à dépenser son action pour sauver sa peau. On peut également estimer que la cible finit par s'habituer aux piques et aux provocations au bout de quelques rounds. Dans ce cas, le PJ peut subir une amélioration des dés de difficulté lorsqu'il emploie son talent contre cet ennemi en particulier, ce dernier pouvant même se retrouver totalement immunisé contre Répartie caustique (améliorée).

ÉRUDIT : L'INFORMATION EST PARTOUT

Généralement, collecter des informations et tirer au blaster sur des ennemis sont les deux points clefs de la résolution d'une aventure. L'Érudit est particulièrement doué pour trouver des renseignements précieux le plus rapidement possible : il peut accélérer les investigations du groupe et dénicher des secrets auxquels les autres PJ n'auraient probablement pas eu accès sans lui.

Les Érudits qui vivent en marge de la société ou aux frontières de la galaxie s'investissent naturellement dans des domaines d'expertise différents de ceux auxquels les destinaient leurs études. Certains apprennent des compétences de dirigeants ou tirent profit de leurs connaissances pour mieux négocier, duper ou simplement évoluer en société. Les colonies isolées sont souvent demandeuses du vaste savoir de l'Érudit, qu'elles peuvent payer grassement afin qu'il se penche sur de vieux problèmes ou résolve un mystère touchant la communauté.

CANEAUX ACADÉMIQUES

Les Érudits qui possèdent le talent Érudit reconnu (cf. page 67 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) dégradent les dés de défi lorsqu'ils ont affaire à une institution académique. Le MJ doit s'attendre à ce qu'un tel personnage cherche régulièrement à entrer en contact avec ce type d'établissement lorsqu'il s'agit d'effectuer des recherches pour le groupe. Cet aspect du jeu étant rarement détaillé dans les aventures, le MJ doit être capable d'improviser quand ce genre de situation se présente. Certes, on ne trouve pas une institution digne de ce nom dans le moindre bourg, mais chaque grande ville en comporte au moins une.

Un établissement doit faire preuve d'une certaine « personnalité », qui doit être apparente même si les PJ ne font que passer. Il faut aussi lui associer un niveau de difficulté qui s'applique aux tests de compétences sociales du groupe quand il a affaire au personnel de

l'institut. Pour que le talent Érudit reconnu soit utile, la difficulté doit être relativement élevée. Il est également souhaitable que les autres PJ se rendent également à l'institut, afin que la contribution de l'Érudit puisse être mise en scène. Les tables 3-2 : **niveaux de difficulté de l'institution** et 3-3 : **personnalité de l'institution et modificateur de situation** permettent de statuer sur ces aspects techniques. Il suffit de définir le type de l'institution pour connaître la difficulté de base, que l'on modifie ensuite en fonction de la personnalité du site. En général, on n'en applique qu'une seule, mais il reste possible d'en combiner plusieurs pour obtenir plusieurs modificateurs de situation. D'autres facteurs peuvent évidemment entrer en jeu, comme la réputation de l'Érudit.

En se montrant suffisamment convaincant ou manipulateur, le personnage peut avoir accès à l'institution en question et disposer ainsi des ressources de divers départements de recherche. Il est possible qu'un centre de formation médicale puisse offrir une certaine assistance, mais il faut disposer d'un laboratoire de recherche si l'on veut combattre une maladie mystérieuse ou faire analyser une étrange substance. Une bonne dose de manipulation est parfois nécessaire si l'on ne désire pas attirer l'attention malvenue du personnel. Certains établissements disposent d'ateliers de mécanique ou de labos d'électronique avancés. Un Érudit peut faire de n'importe quelle institution académique une ressource pour le groupe.

TABLE 3-2 : NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DE L'INSTITUTION

Type d'institution	Niveau de difficulté
Éducation secondaire, groupe de chercheurs locaux	Facile (◆)
Université peu cotée, petit groupe de réflexion, groupe de recherche d'une startup	Moyen (◆◆)
Université moyenne, comité d'experts, groupe de recherche corporatif	Difficile (◆◆◆)
Université d'élite, groupe de réflexion de haut niveau, groupe de recherche corporatif d'élite	Intimidant (◆◆◆◆)

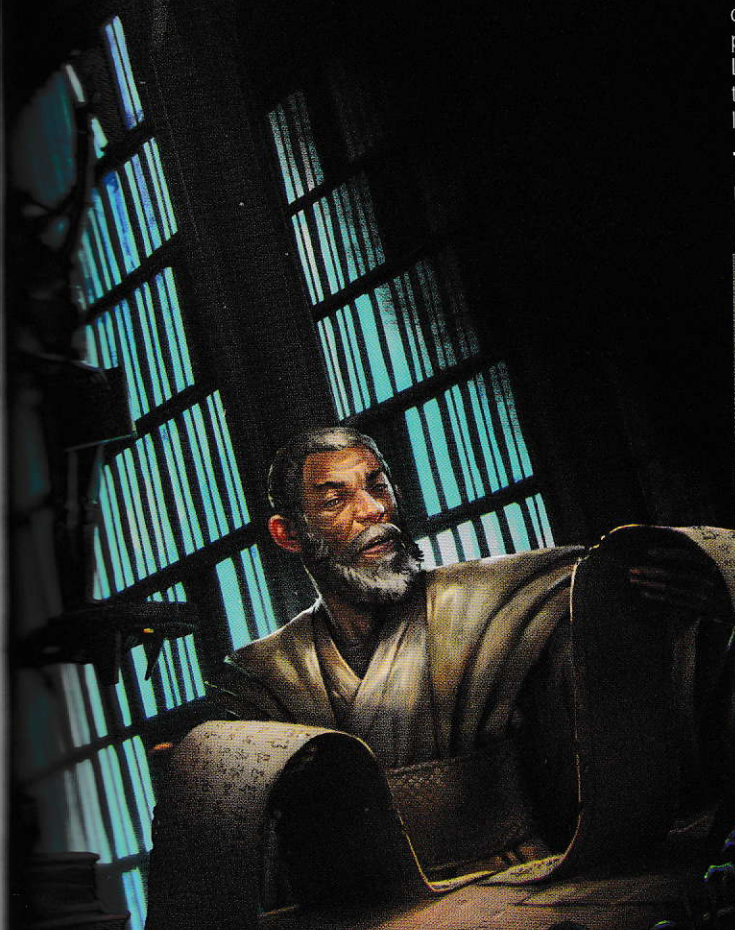
LES DROÏDES À LA RESCousse

Les joueurs peuvent s'intéresser au talent Langage binaire (cf. page 67 du livre de règles d'**AUX CONFINs DE L'EMPIRE**), qui octroie des ■ aux tests visant à contrôler des droïdes. L'utilisation la plus logique consiste à employer des robots en relation avec le domaine de recherche de l'Érudit, mais tous les types de droïdes sont susceptibles d'être affectés. Ainsi, le PJ peut parfaitement travailler avec des modèles de droïdes pilotes, artilleurs ou militaires. Si le groupe dispose d'un droïde médical, le talent Langage binaire est parfait pour améliorer la qualité des soins dispensés.

Il convient de garder à l'esprit certains points en ce qui concerne ce talent. Tout d'abord, il ne fonctionne que sur les droïdes PNJ. Ensuite, bien qu'il suffise d'attirer l'attention du droïde en lui commandant de faire ceci ou cela, il est préférable que le joueur fasse un effort d'interprétation, ne serait-ce que pour l'ambiance de la scène. Le talent est passif et ne nécessite pas de dépenser d'action. Ce qui laisse l'Érudit libre de disposer de ses actions lors des rounds de combat.

TABLE 3-3 : PERSONNALITÉ DE L'INSTITUTION ET MODIFICATEUR DE SITUATION

Caractère	Modificateur de situation
Arrogante	Améliorer deux dés de difficulté
Nombriliste	Ajouter ■
Frileuse	Ajouter ■
Prête à tout	Ajouter □
Raisnable	Ajouter □
Menacée	Améliorer un dé de difficulté



CONSTRUIRE DES RENCONTRES SOCIALES CAPTIVANTES

Toutes les séances de jeu d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** font intervenir des rencontres sociales. C'est par ce biais que les personnages joueurs peuvent trouver des renseignements et des indices permettant de résoudre la mission en cours. Il s'agit bien souvent de l'occasion de participer à des scènes mémorables et parfois drôles, pour peu que joueurs et MJ fassent un petit effort d'interprétation.

Cependant, si le maître du jeu ne les prépare pas un minimum, ces scènes de conversation risquent de se transformer en ennuyeuses transmissions d'informations. La plupart des rencontres sociales sont simples à gérer sur le moment, mais certaines scènes importantes méritent quelques préparatifs. Il s'agit d'un bon moyen de limiter les pauses et les interruptions inévitables qui font leur apparition quand le MJ doit rapidement définir les éléments connus par les différents PNJ qui convertent ou négocient avec les PJ. Cette section propose différentes manières de rendre ces rencontres sociales plus intéressantes, par l'intermédiaire d'astuces techniques et d'effets de mise en scène.

LES TALENTS LORS DES RENCONTRES SOCIALES

La plupart des talents des PJ sont conçus et rédigés pour être utilisés au combat ou dans le cadre de rencontres de jeu structurées. Toutefois, ils peuvent également servir dans d'autres situations. Cette section propose quelques idées pour faire intervenir ces talents dans des situations moins martiales et pour les adapter aux scènes qui ne sont pas rythmées par les rounds de combat.

UTILISER LES TALENTS HORS DES COMBATS

Quand un joueur souhaite recourir à un talent alors qu'aucun combat n'est en cours, le MJ doit d'abord se demander si cette utilisation est justifiée. Certains talents spécifiquement conçus pour les affrontements violents ne sont pas censés jouer le moindre rôle dans d'autres contextes, de même qu'un talent dont la description spécifie « après une rencontre » ne peut pas servir au cours de l'une d'entre elles. Dans d'autres cas, cette restriction est plus floue, mais une utilisation hors combat ne présente guère d'intérêt : c'est le cas des talents qui permettent de convertir une manœuvre en brouille, par exemple.

Il ne faut d'ailleurs pas oublier qu'on appelle rencontre toute séquence d'événements intervenant dans un laps de temps relativement court, ce qui ne se limite pas aux combats. Les talents qui déterminent des actions ou des effets applicables lors d'une rencontre fonctionnent de la même manière, que celle-ci prenne la forme d'un combat ou non. Quand un talent est activé au prix d'un type

spécifique de tâche, comme Concentration intense qui nécessite une manœuvre (cf. page 134 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), le MJ est en droit d'en limiter le nombre d'utilisations si le joueur abuse de l'énoncé du talent au détriment de son esprit. On peut considérer que les talents qui nécessitent une manœuvre peuvent être employés une fois avant chaque test, tandis que ceux qui nécessitent une action ne peuvent être utilisés qu'une fois par rencontre hors combat.

Prenons l'exemple de Concentration intense. Ce talent inflige un point de stress en échange de l'amélioration d'un dé d'aptitude d'un test de compétence. Hors d'un combat, il est possible qu'un PJ tente d'y recourir une fois par test : dans cette situation, la dépense de stress peut paraître assez bénigne et bien moins handicapante qu'au combat, où sacrifier une manœuvre ou du stress peut faire la différence entre la vie et la mort du personnage. Pour éviter ce phénomène, le MJ peut décider qu'en dehors des combats, certains talents sont limités à un certain nombre d'utilisations (égal au rang d'Intelligence du PJ par exemple). Bien sûr, ce type d'arbitrage n'est nécessaire que lorsqu'un joueur abuse manifestement de la description du talent.

LES TALENTS ET LA GESTION DU TEMPS HORS DES COMBATS

Certains talents ne fonctionnent que durant un laps de temps donné ou ne produisent leurs effets qu'une fois un nombre de rounds de combat écoulés. Hors des phases d'action, le fonctionnement reste le même, si ce n'est que les choses évoluent moins vite. Ainsi, le talent Détournement d'attention (cf. page 32) indique qu'un certain nombre d'ennemis subissent  à leurs tests de combat jusqu'au début du prochain tour de jeu. Si l'on sort du contexte du round de combat, il suffit alors de considérer que le talent agit tant que le personnage le maintient actif, qu'il ne recourt à aucune compétence et n'entreprend pas une autre activité exigeant de la

N'OUBLIEZ PAS LES DÉS D'INFORTUNE !

De nombreux talents ont pour effet de retirer un ou plusieurs  à des tests de compétence. Cela dit, toutes les réserves de tests n'incluent pas des . C'est donc au MJ de trouver des moyens crédibles de les y ajouter : il ne faut surtout pas que ces ajouts soient effectués arbitrairement, dans le seul but de donner l'occasion aux PJ de les annuler grâce à leurs talents. Certaines circonstances et éléments techniques ajoutent automatiquement des  à des tests, mais bien plus rarement lors des rencontres sociales qu'au cours des phases de combat ou de pilotage.



concentration ou des efforts. Sinon, le MJ peut statuer que le talent affecte le prochain test de trois PNJ au plus. La clef du succès réside dans l'équilibre entre ces trois éléments : plaisir de jeu, respect de la règle et respect de son esprit.

DÉPASSER LE SEUIL DE STRESS LORS D'UNE RENCONTRE SOCIALE

Quand un talent inflige du stress à son utilisateur ou à une cible, le risque qu'un PJ ou un PNJ puisse dépasser son seuil et se trouve neutralisé n'est pas négligeable. Pour le MJ, il peut être difficile de trouver une explication valable au fait qu'un individu s'évanouisse soudain au beau milieu d'une rencontre sociale. Dans ces conditions, si le sujet dépasse son seuil de stress, on considère simplement qu'il est complètement dépassé par la situation ou qu'il se soumet aux arguments adverses sans résistance. Il se retrouve donc complètement « neutralisé » jusqu'à la fin de la rencontre.

Dans ces circonstances, le personnage affecté :

- ne peut exécuter aucune action et doit se limiter aux manœuvres et brouilles les plus rudimentaires, comme se déplacer, allumer un cigarra et tirer des- sus nerveusement ;
- ne peut assister personne ;
- peut s'exprimer et donner son sentiment, mais personne ne l'écoute (cela s'applique notamment quand le personnage est un PJ qui converse avec des PNJ, mais reste valable si les joueurs sont prêts à interpréter des individus irascibles que le reste du groupe préfère ignorer) ;
- peut se déplacer tant que cela n'affecte pas son adversaire ;
- peut recourir à certains talents tels que Tête dure, si le MJ l'autorise.

CONTRÔLER LE FLOT DE L'INFORMATION

L'une des clefs pour bâtir des conversations intéressantes dans le cadre des rencontres sociales consiste à savoir réguler le flot de l'information. Si le MJ sait à quel moment révéler des indices, ménager des surprises ou faire des offres, les négociations ne peuvent que devenir plus captivantes. Le MJ contrôle évidemment la façon dont il transmet les renseignements aux PJ, mais le groupe, quant à lui, maîtrise ce qu'il révèle ou accepte. Le MJ peut encourager l'échange d'informations importantes en travaillant la mise en scène de la rencontre : il lui suffit de choisir quels renseignements doivent être donnés, et à quel moment. Les aventures publiées sont calibrées pour aller dans ce sens et offrent aux PJ des occasions spécifiques d'apprendre des informations particulières tout au long de leur déroulement. Cette section présente les techniques de narration nécessaires pour émuler cette approche. Il est bien sûr impossible de

STRESS SOCIAL ET ÉMOTIONNEL

Le MJ ne doit pas hésiter à infliger du stress aux PJ lors des rencontres sociales. Tenir son rang, jouer un rôle ou négocier pour conserver son gagne-pain (ou sa vie !) sont des activités éprouvantes. Quand la pression monte, le stress augmente aussi, ce qui est justement géré par les règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Même si les PJ peuvent rapidement dissiper ce stress, ils ont rarement la certitude que la rencontre va prendre fin en même temps que la discussion ou la négociation. Bien souvent, un mot malheureux peut transformer une simple conversation en fusillade. Certains PJ disposent de talents qui permettent d'éliminer du stress, qu'il s'agisse du leur ou de celui de leurs alliés. Le meilleur moyen de les récompenser pour ce choix d'améliorations consiste à leur donner l'occasion de les utiliser.

prédire avec précision la manière dont les PJ vont mener la discussion, sachant qu'il arrivera toujours un moment où ils prendront le MJ au dépourvu. Mais après tout, savoir s'adapter et improviser en pleine partie est l'un des aspects les plus amusants du rôle de MJ.

AGUILLER LES PJ

Des PJ qui essaient de faire avancer l'histoire ou d'apprendre des informations nouvelles au cours d'une rencontre sociale ont besoin d'éléments sur lesquels s'appuyer. Ils peuvent tout à fait parvenir à leurs propres conclusions de leur côté, mais le MJ peut également leur glisser quelques indices en cours de route. En général, les rencontres sociales combinent ces deux aspects.

Lors des aventures de type « bac à sable », où l'intrigue est davantage déclenchée par les PJ qu'inscrite dans un scénario préétabli par le MJ ou les pages d'un livre, c'est avant tout aux joueurs qu'il revient de relier les bribes d'information qu'ils jugent pertinentes. Le MJ peut les guider un minimum par le biais de questions habilement posées par les PNJ. Il peut également saupoudrer les conversations de remarques singulières, d'accusations diverses et de menaces qui, mine de rien, révèlent des indices ou des secrets propices à augmenter l'intensité dramatique.

Dans les rencontres planifiées ou publiées, le MJ dispose d'un certain nombre de renseignements à distiller. Il est rare qu'ils soient tous transmis, particulièrement quand les joueurs optent pour une approche originale. Le MJ peut bien sûr essayer de ramener la discussion aux sujets qu'il souhaite aborder, mais s'est souvent difficile si l'on souhaite éviter de rendre la manœuvre trop artificielle.

Les échanges de renseignements ne doivent pas se limiter au cadre de la conversation. Durant la rencontre, le MJ peut demander à certains PJ d'effectuer des tests de Connaissance ou autre compétence pour glaner des détails supplémentaires. Il peut en transmettre les résultats au groupe s'il considère qu'il est logique que tous les personnages puissent connaître ou voir l'information en question. Cependant, la plupart du temps, seule une

partie des PJ est susceptible de tomber sur un élément capital, le plus souvent sans avoir l'occasion de le partager avec le groupe. Dans ce cas, le MJ est censé transmettre le renseignement aux intéressés, et à eux seuls, sur un morceau de papier.

Écrire des notes peut prendre du temps et risque de forcer le MJ à ménager une pause dans la partie. Pour éviter une rupture dans le rythme du jeu, il est conseillé de préparer à l'avance des morceaux de papier comportant les renseignements les plus susceptibles d'être révélés. Si besoin est, le MJ peut facilement en ajuster le contenu avant de les faire passer aux joueurs concernés. La concision est de mise : quelques mots suffisent. Si un joueur souhaite davantage de détails, il peut le demander de vive voix ou au moyen d'une autre note.

Un des avantages des notes est qu'elles peuvent être facilement personnalisées. On peut en adapter le contenu au destinataire, qui peut alors décider s'il veut le partager avec ses compagnons ou pas. Les historiques des personnages d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** sont souvent riches en secrets embarrassants, et la plupart des PJ préfèrent que ce genre de choses reste dans l'ombre.

Ces notes personnalisées présentent un autre atout de taille pour le MJ. En les divulguant dans l'ordre qui lui convient, il peut guider le cours de la conversation. Cela permet aux joueurs d'anticiper l'évolution de la rencontre, puisque chaque révélation fait avancer les négociations ou la discussion dans une certaine direction. Ceci peut augmenter considérablement l'intensité dramatique de la scène.



EXEMPLE DE JEU

Uoici un bref exemple de la manière dont le MJ peut délivrer de nouveaux renseignements dans le cadre d'une rencontre. Il y a quatre joueurs autour de la table et l'un d'eux joue Herol, un Diplomate.

Le MJ utilise deux méthodes pour transmettre les informations : soit il réclame des tests de compétences, soit il donne directement les informations. La seconde possibilité est surtout employée quand le MJ estime que les personnages doivent forcément obtenir les éléments pour avancer dans l'histoire. Elle permet également de préserver la fluidité de la rencontre.

MJ : Vous êtes menés devant Sharune le Hutt. Il est visiblement en colère et ricane de manière méprisante quand il vous voit. Un humain en armure se tient à ses côtés. « Donnez-moi une bonne raison de ne pas vous livrer à ce chasseur de primes en échange des crédits que vous me devez encore, déclare Sharune. Apparemment, vous n'avez pas agacé que moi. Impressionnant... mais aussi très profitable en ce qui me concerne. Alors, vous avez une meilleure option à me proposer ? »

Le MJ demande aux PJ d'effectuer un test de Connaissance (pègre) afin de voir s'ils reconnaissent le chasseur de primes. Herol obtient une réussite suffisante pour recueillir quelques renseignements précieux. Le MJ tend au joueur du Diplomate une note sur laquelle figure le nom du chasseur de primes (Kinn) et son ancien surnom (Triar). Triar travaillait naguère pour le camp opposé à Sharune, dans des circonstances connues de Herol depuis la partie précédente.

Herol : « Allons Sharune, je ne veux pas croire que vous soyez tombé dans le piège de cette crapule. Vous ne reconnaissez pas notre vieil ami Triar ? Je me demande bien ce qu'il a pu faire à votre meilleur lieutenant l'an dernier. Allez Triar, ôte donc ce masque et explique-nous ce que tu en as fait. »

MJ : Le Hutt semble perplexe, puis il fait signe à ses gardes de se mettre en position.

TYPES D'INFORMATION

Les exemples qui suivent présentent la manière dont on peut distiller des bribes d'information au fil de la discussion. Ils illustrent la façon dont des révélations savamment orchestrées peuvent changer ou orienter le cours d'une conversation. Durant une rencontre sociale, les PJ peuvent également déduire certains éléments par l'intermédiaire de tests de compétence.

Bien que la plupart des informations puissent être révélées verbalement, le MJ peut parfaitement recourir à d'autres méthodes afin d'intensifier la tension ou la subtilité d'une scène. Un PNJ peut ainsi affirmer quelque chose alors que l'expression de son visage ou son rougissement laissent deviner qu'il pense le contraire. On peut également jouer sur les différences physiologiques ou culturelles entre espèces pour créer des quiproquos. Un humain qui connaît peu les Gand risque de passer à côté de certains indices lors d'une négociation, tandis qu'un autre, qui voyage depuis plus longtemps dans la Bordure ne les manquerait pas, et pourrait même en profiter pour se mettre en avant au cours de la scène.

Baromètre de la colère : le PJ remarque que le PNJ adverse paraît particulièrement irrité quand on aborde certains sujets ou qu'une personne particulière prend la parole durant la conversation. S'il identifie correctement ces stimuli, il pourrait en profiter pour manipuler la discussion à son avantage.

La couverture s'envole : la véritable identité d'un individu ou l'un de ses pseudonymes est soudain révélé. Un PNJ pourrait appeler un allié par son vrai nom dans la conversation, au lieu de celui sous lequel les PJ le connaissent. Plus saisissant, un PNJ peut révéler le véritable nom d'un PJ à ses compagnons : il convient toutefois de bien choisir le moment et les implications d'une telle révélation, surtout si le personnage (ou son joueur) a de bonnes raisons de cacher son identité.

Liens révélés : la famille, les activités ou les liens financiers d'un individu sont divulgués ou suggérés au fil de

la conversation. Les PJ peuvent en profiter et utiliser cette information comme levier dans une négociation.

Imposture révélée : l'un des interlocuteurs commet un faux pas alors qu'il tente de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. En bref, un individu dit ou fait quelque chose d'impensable pour une personne compétente dans le domaine qu'il dit maîtriser, ou dans la situation en cours. Il est possible de n'y voir que du feu, mais quelqu'un qui s'y connaît repère immédiatement la supercherie.

Romance inopinée : un PNJ déclare inopinément sa flamme à un PJ, qu'il s'agisse d'une révélation sincère ou d'une manipulation. Un PJ peut subodorer que son interlocuteur est attiré par lui ou par l'un de ses alliés, ce qui lui permettra d'exploiter la situation à son avantage. Une attirance mutuelle est d'ailleurs parfaitement envisageable et pourrait rapidement compliquer la situation.

Termes de l'offre : un PNJ fait une proposition. Parfois, les joueurs ne sont pas capables d'en évaluer la validité, alors que leurs personnages devraient y parvenir sans difficulté. En se servant des connaissances des PJ, le MJ doit donner assez d'éléments aux joueurs pour qu'ils puissent se faire un avis sur la question.

Données techniques : un personnage peut profiter de sa connaissance de certains aspects techniques, d'un appareil, d'un véhicule ou d'un vaisseau dont il est question durant la rencontre.

Affront inattendu/involontaire : un PJ ou un PNJ insulte l'autre camp accidentellement ou inconsciemment. Il peut s'agir d'un affront envers l'un des associés du négociateur ou d'un commentaire désinvolte, qui resterait normalement sans conséquence s'il n'avait été émis devant des individus d'une culture différente. Quoi qu'il en soit, un ou plusieurs intervenants sont offensés au cours de la conversation. D'ailleurs, il pourrait être amusant de faire en sorte que seule une partie des PJ ou PNJ réagissent mal dans cette situation ou comprennent tout simplement l'insulte.

INFORMER AU BON MOMENT

Au cours d'un jeu de rôle, nombreuses sont les situations au cours desquelles un PJ devrait logiquement en savoir bien plus que le joueur qui l'interprète. Dans ce cas, le MJ peut être tenté d'expliquer la scène en détail afin que le joueur puisse employer tous les éléments connus de son personnage. Malheureusement, cela engendre souvent de fastidieuses séquences durant lesquelles les participants ne font rien d'autre que d'écouter passivement le MJ. Il vaut donc mieux faire en sorte que les joueurs reçoivent les informations progressivement au cours de l'aventure, de plusieurs sources différentes. Ainsi, ils ne risquent pas l'indigestion de renseignements, les données arrivant au moment où ils en ont besoin. Des détails transmis trop longtemps avant la scène où ils peuvent servir risquent de se perdre et d'être oubliés lors d'une aventure ou d'une campagne un peu longue.

UTILISER LA TENSION DANS LES RENCONTRES SOCIALES

Toute rencontre peut engendrer une certaine tension, mais préparer une scène dans laquelle le MJ souhaite voir les esprits s'échauffer sans pour autant qu'elle dégénère en combat demande un peu de travail. Une rencontre sociale peut naturellement se transformer en échauffourée, mais rien n'oblige les PJ à sortir leurs blasters et leurs sabres laser pour vivre un moment mémorable. Cette section se penche sur les différentes façons

d'obtenir une ambiance électrique au cours de discussions, de négociations et d'autres scènes du même type.

La tension monte spontanément quand les deux camps ont beaucoup à perdre ou à gagner selon l'issue de la rencontre. Il est parfois délicat de trouver le bon équilibre entre les éléments qui peuvent entraîner une certaine fébrilité et ceux qui risquent de provoquer un combat. Ce qui est important pour un personnage dans une situation donnée ne l'est pas forcément pour un autre individu, ni pour le même personnage dans un autre contexte.

Avant le début de la scène, le MJ doit se demander ce qui compte vraiment pour les PJ dans les circonstances actuelles. Il peut s'agir d'un objet, d'une personne, d'un véhicule ou d'un idéal. Ensuite, il faut déterminer si cet élément importe aussi aux PNJ impliqués dans la rencontre. Même si ce n'est pas le cas, ils peuvent décider de s'y intéresser, par exemple pour défier ou irriter les personnages.

Quand la rencontre commence, le MJ doit faire comprendre à ses joueurs que leurs actes et leurs paroles peuvent avoir des conséquences sérieuses. L'humour n'est pas à proscrire et peut même ajouter une certaine tension s'il est bien employé (cf. **Une touche d'humour**, page suivante), mais il est préférable que les PNJ retrouvent leur sérieux après avoir lancé une pique ou deux. Généralement, plus la situation est critique ou cruciale, plus les individus sont impliqués et réactifs.

Durant la scène, les émotions des PNJ devraient être au moins en partie visibles, à moins qu'ils n'aient déjà été décrits comme particulièrement impassibles. Pour que les PJ puissent sentir l'ambiance se dégrader, il est nécessaire d'exposer les émotions de leurs interlocuteurs. Les individus qui manifestent des réactions émotionnelles intenses s'avèrent souvent très intéressants dans ces scènes, car ils donnent au groupe plus de possibilités pour réagir de manière adéquate.



CONFLIT ET TENSION

La tension provient forcément d'un conflit. Quand le MJ prépare une rencontre sociale, il doit se souvenir que la plupart de ces scènes impliquent un conflit sous-jacent. Il peut être mineur, comme lorsque le groupe tente de soutirer des informations à un informateur récalcitrant, mais il peut arriver que les deux camps se haïssent cordialement et n'aient aucune raison de parvenir à un compromis. Au MJ de déterminer l'essence de l'antagonisme pour définir les motivations et réactions des PNJ face à l'approche et à l'attitude des PJ.

UNE TOUCHE D'HUMOUR

L'humour est très présent dans *Star Wars*. Utilisé correctement, il contribue grandement à l'ambiance d'une partie. La plupart du temps, il s'invite spontanément quand les personnages se taquent mutuellement ou partagent quelques traits d'esprit sur la situation. Les PNJ et les personnages peuvent également enchaîner les répliques comiques bien senties.

Construire une scène mêlant humour et tension dramatique demande un certain doigté. Le bon dosage peut être assez délicat à obtenir, car le MJ ne contrôle pas tous les intervenants, contrairement à un réalisateur ou à un romancier. Cependant, il est possible de préparer les transitions entre les passages comiques et dramatiques en écrivant à l'avance certaines réparties. Le MJ peut aussi faire en sorte de déclencher des actions ou des commentaires spécifiques quand certains points de la discussion sont abordés. Voici deux schémas standards pour mêler humour et tension :

- La tension monte, la tension monte, puis un trait d'humour la désamorce complètement.
- La tension monte, la tension monte, puis un trait d'humour censé la désamorcer intervient. Mais contre toute attente, le MJ la relance et elle atteint subitement son paroxysme !

Le MJ doit aussi savoir quand ne pas user d'effets comiques. Il ne peut bien sûr pas empêcher les joueurs de plaisanter, mais les moments vraiment dramatiques ne peuvent le rester que si le groupe ne se roule pas par terre. Certains adversaires des héros des films *Star Wars* peuvent offrir quelques moments comiques à leurs dépens (comme Sebulba ou certains hommes de main de Jabba), mais les plus terrifiants s'en abstiennent, notamment ceux qui recourent au côté obscur de la Force. Dark Vador ne rit jamais. L'Empereur ne ricane que lorsqu'il veut faire sentir la supériorité de son intelligence. L'autodérision n'est pas son fort et s'il a un sens de l'humour, celui-ci s'exerce sans doute de façon effroyable.

Créer des situations propices à l'humour n'est pas une mince affaire, comme peuvent en témoigner de nombreux conteurs et professionnels du spectacle. Voici néanmoins quelques suggestions pour aider le MJ dans cette tâche. Certaines sortent d'ailleurs du cadre strict des rencontres sociales.

Droïdes : les droïdes figurent parmi les éléments traditionnellement comiques de l'univers de *Star Wars*. Ils sont conçus et programmés pour s'acquitter de certaines tâches bien spécifiques, et chaque fois qu'ils sortent de leur domaine de compétence, ils ont du mal à se débrouiller et commettent des erreurs cocasses. Ceux qui manifestent une intelligence inhabituelle, comme R2-D2, peuvent constituer de bons ressorts comiques, notamment lorsqu'ils utilisent leurs handicaps comme des atouts inattendus. Les droïdes défaillants ne sont pas en reste, qu'ils enchaînent les actions imprévues ou les bêtises. Voici quelques exemples de scènes burlesques qui font intervenir des droïdes :

- Traducteur défectueux : le droïde ajoute quelques mots dans un idiome inconnu, oublie subitement une langue, se sert du mauvais dialecte ou adopte subitement un ou plusieurs accents insupportables.
- Personnalité farfelue : les droïdes qui disposent d'un caractère extravagant ou en complète inadéquation avec leur fonction, leur taille ou leurs capacités prêtent souvent à rire. Un droïde de protocole arrogant, un droïde chirurgien qui ne supporte pas la vue du sang et un droïde souris hyper-agressif en constituent quelques exemples. Il ne faut toutefois pas que le MJ tombe dans la surenchère, car ces comportements caricaturaux peuvent vite taper sur les nerfs des joueurs.

Défaillances et autres perturbations : un problème mécanique qui survient au pire moment est parfait pour injecter un peu d'humour dans une rencontre sociale. La palette de réactions possibles est vaste, mais une défaillance qui transforme une situation déjà délicate en désastre se révèle souvent sacrément amusante. Quand les incidents s'enchaînent et que les choses vont de mal en pis, la scène devient de plus en plus drôle, mais également de plus en plus tendue. Le courant qui saute sans cesse, les ordinateurs capricieux et les projecteurs holographiques détraqués sont tout désignés pour produire ce genre d'épisode aussi hilarant que crispant.

Espèces inénarrables : bien que les Gungans incroyablement maladroits ne constituent pas la norme, les bizarreries physiques et culturelles de certaines espèces sont sans conteste une source intarissable de situations comiques lors des rencontres sociales. Un énorme Gamorreéen, dont l'espèce est notoirement stupide, peut tenter de négocier habilement l'achat d'un produit auprès d'un rusé Toydarien dont la marchandise est tout sauf irréprochable. La façon d'être des Jawas est naturellement drôle : ils démontent tout ce qui leur tombe sous la main et s'agitent dans tous les sens dès qu'un de leurs droïdes s'effondre dans la poussière lors d'une vente. Les contrastes de caractère, de culture, de mentalité, de taille et autres aspects n'ont pas fini de nous faire rire.

CONTRATS POUR COLONS

Contrairement aux représentants des autres carrières, dont les historiques sont souvent criminels ou militaires, les Colons viennent la plupart du temps de structures civiles ou commerciales. Ainsi, leur travail est généralement conditionné à l'existence d'un contrat écrit ou oral. Les Colons préfèrent d'ailleurs les contrats qui leur assurent un emploi stable et des entrées d'argent régulières. Hélas, ceux-ci sont plutôt rares et la concurrence s'avère féroce : la plupart des Colons sont forcés d'exercer des activités annexes variées pour arriver à joindre les deux bouts.

Cette section présente quelques contrats et emplois susceptibles d'intéresser des Colons. En général, un contrat s'étend sur la totalité d'une aventure, mais plusieurs travaux de moindre envergure peuvent parfaitement s'insérer dans une histoire plus longue. Ces contrats ont été conçus pour la carrière de Colon, mais les autres personnages du groupe peuvent y prendre part comme soutien ou même comme premier rôle. Tout dépend de leurs historiques et de leurs objectifs.

PIQUET DE GRÈVE

Un Chevin magnat de la mine engage les PJ comme médiateurs afin de négocier un accord avec ses employés mécontents. Les mineurs sont entrés en grève. Ensuite, quand le Chevin a décidé de les remplacer par une main-d'œuvre servile, ils se sont montrés violents et se sont barricadés dans la mine. Il y a eu des pertes de chaque côté et les grévistes menacent désormais de provoquer l'effondrement de l'exploitation si on ne satisfait pas à leurs exigences. Les PJ doivent pénétrer dans la mine pour s'entretenir avec les ouvriers et trouver un moyen de sortir de cette crise.

Partie 1 : les PJ sont de passage dans la région où y mènent leurs activités quand l'épouse du contremaître de la mine vient à leur rencontre. Désespérée, elle a collecté des fonds auprès des familles des mineurs et propose de rémunérer les PJ dans l'espoir qu'ils puissent raisonner son époux et le propriétaire de l'exploitation. Elle sait bien que la somme est insuffisante, mais elle laisse entendre que le Chevin pourrait leur offrir au moins autant de crédits. Une fois que les PJ se sont arrangés avec le propriétaire et ont décroché un contrat de médiateurs indépendants, ils peuvent se rendre à la mine.

Partie 2 : le puits de la mine est directement creusé à flanc de montagne. Non loin, on trouve une aire de stockage abandonnée, occupée par de lourds engins de terrassement. Le site a manifestement été le théâtre d'une bataille féroce : les corps de mineurs et de briseurs de grève jonchent le sol, et des pioches, pelles et forets maculés de sang gisent près des dépouilles. L'entrée principale est gardée par deux mineurs armés de fusils blaster et le turbolift a été désactivé. Il se trouve actuellement à la base du puits. Pour pouvoir descendre et s'entretenir avec les meneurs, les PJ doivent convaincre les sentinelles d'appeler le monte-charge. Les exigences des grévistes sont simples : de meilleurs salaires et de meilleures

conditions de travail, moins d'heures au fond de la mine, plus de sécurité et de tenues de protections, et enfin l'amnistie pour le meurtre des briseurs de grève qui ont cherché à reprendre le site. Ils s'opposent en outre à toute forme d'esclavagisme, solution vers laquelle s'est tourné le Chevin pour remplacer sa main d'œuvre.

Partie 3 : le groupe doit maintenant rejoindre le Chevin pour lui exposer les demandes des mineurs et négocier un accord. Le propriétaire, rusé et avare, ne voit pas pourquoi il devrait renoncer aux esclaves. Une fois que les PJ ont obtenu quelques concessions de sa part, ils doivent rapporter la contre-proposition aux mineurs. Si toutes les exigences sont respectées, un test de Négociation Simple suffit pour faire accepter la reprise du travail par les grévistes. Augmentez la difficulté du test d'un cran par exigence non honorée. Si les pourparlers échouent, les mineurs sont déterminés à se débarrasser du Chevin par la force. S'ils n'y parviennent pas, ils détruiront la mine. Les PJ doivent choisir entre épauler les mineurs et aider le Chevin, à moins qu'ils ne préfèrent tirer leur révérence et laisser les deux camps s'entretuer.

Rebondissement : la mine regorge d'une substance rare utilisée presque exclusivement par une organisation à laquelle le groupe s'oppose. Il peut s'agir d'un métal employé par l'Empire et entrant dans la composition de l'acier quadanium, ou d'un explosif utilisé par la Rébellion, comme le baradium. Dans ces conditions, un membre du groupe au moins souhaiterait voir la mine s'effondrer.

ERRATIQUES HÉRITIERS

Le groupe est engagé pour retrouver un adolescent, héritier de la maison Demici sur Serenno. Le père du garçon, veuf depuis peu, suspecte la maison Nalju, rivale de la sienne, mais il a tendance à l'accuser de tous les maux. Au cours de leurs investigations en territoire Nalju, les PJ sont arrêtés et accusés d'espionnage, mais comprennent que cette maison noble n'est aucunement responsable de la disparition du garçon. Un raid effectué par des gardes portant la livrée des Demici se solde par l'enlèvement de l'héritier des Nalju. Les PJ doivent découvrir le fond de l'affaire et mettre un terme à cet imbroglio.

Partie 1 : les PJ sont contactés par le chef de la maison Demici pour retrouver son fils disparu, seul héritier de la famille. Après avoir négocié leur salaire, ils peuvent fouiller les quartiers du garçon et s'entretenir avec ses précepteurs, les gens de cuisine et les domestiques pour mieux cerner le contexte et les mobiles possibles. Le groupe apprend notamment que le garçon était parti chasser la dorsalotte à queue bifide avec une douzaine de ses gardes personnels. Cette piste mène les PJ en territoire Nalju, ce qui confirmerait les soupçons du comte Demici.

Partie 2 : alors qu'ils suivent les traces des chasseurs, les PJ sont capturés et emmenés dans un campement de la maison Nalju. L'endroit est justement occupé par l'héritier adolescent du comte Nalju. Celui-ci affirme

enquêter sur la présence présumée de gardes de la maison Demici sur ses terres. Il reconnaît toutefois n'avoir rien trouvé pour l'heure. Le jeune Nalju explique qu'il se ferait une joie d'escorter le seigneur Demici s'il le retrouvait, ne serait-ce que pour éviter un conflit armé entre les deux maisons. Selon leurs réactions, Nalju prévient les PJ qu'il compte les mener devant son père pour que celui-ci les interroge ou qu'il les fera reconduire en territoire Demici le lendemain matin. Dans un cas comme dans l'autre, le camp est assailli au cœur de la nuit par des gardes de la maison Demici. Au cours de la bataille, les PJ voient l'héritier Nalju se faire assommer puis emporter dans les bois.

Partie 3 : les PJ doivent filer les ravisseurs. Ils peuvent remonter leur piste à pied et atteindre un canyon au bout de trois jours. Là, ils découvrent des gardes de deux camps qui travaillent main dans la main. Selon les circonstances, le groupe peut se rendre, attaquer ou tenter de se faufiler. Une fois à l'intérieur, les PJ comprennent que les deux héritiers se sont alliés pour pousser leurs familles à l'affrontement. Ils comptent profiter du chaos pour tuer leurs pères et prendre la tête de leurs maisons respectives. Après une brève course aux armements, les deux jeunes héritiers pourraient unir leurs forces pour dominer Serenno.

Les PJ peuvent tenter de convaincre les deux garçons de capituler, les affronter ou simplement quitter les lieux pour aller prévenir leurs géniteurs. Cette dernière option s'avère délicate si le groupe ne dispose pas de preuves irréfutables.

Rebondissement : le comte Demici possède l'objet ou le moyen susceptible de lever l'Obligation d'un membre du groupe.

SURPRISE-PARTY POLITIQUE

Alors qu'ils arrivent dans une petite colonie, les PJ sont engagés par un important conseiller politique du nom de Vil Kargaims pour se produire sur scène à l'occasion des fêtes du Nouvel An. Le spectacle doit avoir lieu au manoir du gouverneur local. Ce dernier est en pleine campagne de réélection et son équipe est présente, ainsi que des dizaines de partisans. Une tension sourde mais palpable règne durant les préparatifs. Elle atteint son paroxysme lors du meurtre de Vil Kargaims. Toutes les personnes présentes dans la propriété constituent des suspects potentiels, à l'exception des PJ. La shérif et le gouverneur font verrouiller le manoir et demandent au groupe d'enquêter sur l'affaire.

Partie 1 : le groupe est contacté par le conseiller Vil Kargaims pour donner un spectacle lors d'un meeting de campagne pour la réélection du gouverneur. L'événement doit se dérouler au manoir de ce dernier durant les fêtes du Nouvel An. Après avoir négocié leurs honoraires et autres détails, les PJ ont accès au site pour effectuer leurs répétitions. Ils rencontrent sur place divers membres influents de la colonie, notamment le gouverneur, ses principaux conseillers, la femme shérif et des barons fermiers. Ils font également la connaissance

d'un important soutien que l'équipe de campagne sur-nomme « Gros bantha » en raison de ses dons substantiels lors des élections précédentes. Celui-ci est un admirateur forcené des Artistes du groupe et Kargaims espère bien qu'il sera subjugué au point de se montrer plus que généreux au moment de distribuer les crédits. Vient enfin le soir du spectacle. Alors que les bruits de la représentation résonnent dans toute la bâtisse, le spectacle s'interrompt soudain : on a entendu des tirs de blaster. Quelques instants plus tard, le groupe apprend le meurtre de Vil Kargaims.

Partie 2 : le shérif ordonne aussitôt à l'équipe de sécurité privée de bloquer tous les accès au manoir. Elle-même n'était pas présente au moment du meurtre et affirme qu'elle se trouvait aux toilettes. Tout le monde pouvait entendre le spectacle quand la fusillade a débuté, si bien que les PJ sont les seuls à ne pas être soupçonnés. La femme shérif ne peut participer à l'enquête étant donné qu'elle figure parmi les suspects potentiels et le gouverneur charge les personnages de mener les investigations. En interrogeant les divers témoins, le groupe apprend les détails suivants :

- Le gouverneur avait une liaison avec une assistante, ce que Kargaims avait découvert.
- Kargaims était un joueur de sabacc invétéré et notoirement mauvais. Il devait des crédits à toute la ville, notamment une grosse somme à l'un des propriétaires de ranchs.
- Quand il n'était pas en campagne, Kargaims travaillait comme avocat des parties civiles et avait récemment obtenu la peine de mort pour une femme dans une tragique affaire d'accident de speeder. L'époux de la condamnée fait partie de l'équipe de restauration.
- « Gros bantha » est un ami et fervent partisan du gouverneur. Toutefois, à bien y regarder, un certain nombre de décrets que le politicien souhaite faire appliquer risquent de compromettre la mainmise de « Gros bantha » sur le commerce local. C'est notamment le cas d'un accord marchand avec le système voisin.



Partie 3 : les PJ doivent examiner les indices pour déterminer qui est responsable de l'assassinat de Kargaims. Le suspect le plus évident semble être l'époux de la condamnée. Il reconnaît rapidement les faits, mais affirme que c'est le gouverneur qui l'a contraint à commettre le meurtre pour que personne n'ébruite sa liaison. La vérité est plus compliquée : « Gros bantha » a proposé au mari de tuer Kargaims, puis d'impliquer le gouverneur pour que ce dernier perde l'élection face à son concurrent, un homme opposé au nouveau traité commercial. Pour le pousser au crime, le riche homme d'affaires a promis au mari qu'il aurait assez d'influence sur le futur gouverneur pour les faire acquitter, lui et sa femme. Les PJ doivent décider comment mener la fin de l'enquête, car la révélation de sa liaison a toutes les chances d'anéantir les espoirs de réélection du politicien, presque autant qu'une implication dans l'assassinat.

Rebondissement : un membre du groupe est lié par son historique ou une Obligation à « Gros bantha ». Ce dernier profite de la situation pour s'assurer que la présence de l'époux désespéré ainsi que la liaison du gouverneur soient révélées au grand jour et reliées à l'assassinat de Kargaims.

PROPRIÉTAIRES

L'un des PJ reçoit une parcelle de terrain pour une raison logique dans le contexte de la campagne. Ces terres comportent des galeries censées recéler des minéraux et des pierres précieuses, mais leur position géographique en fait un site dangereux. Le groupe découvre à son arrivée qu'un gang de swoops a investi les lieux et squatte les bâtiments.

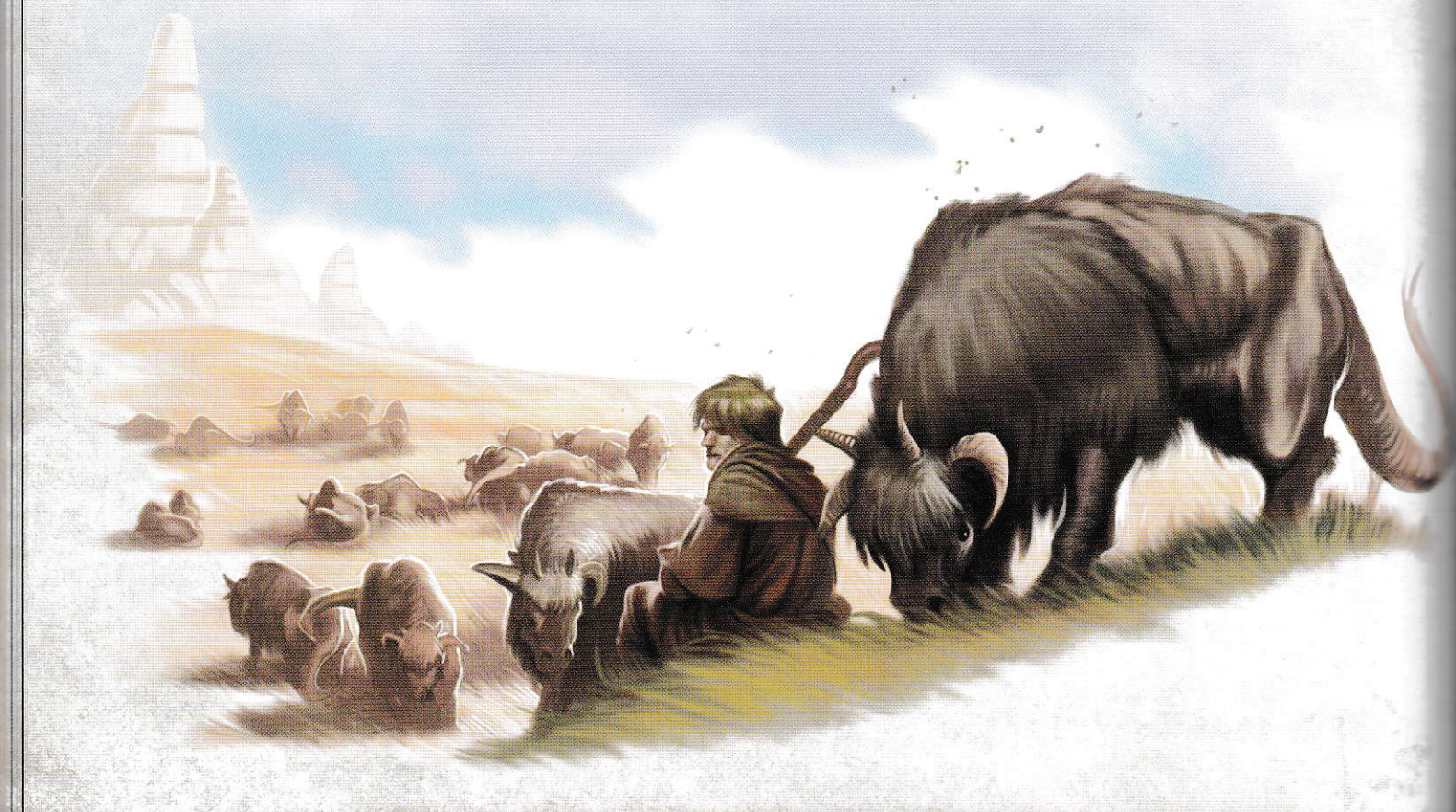
Partie 1 : les PJ reçoivent un message concernant leur propriété. Quand ils se présentent sur la terre qui leur a été léguée, ils découvrent plus de vingt pilotes de swoop et une bonne douzaine de traîne-savates éparpillés sur le domaine. Ils sont entrés par effraction dans les bâtiments,

qu'ils ont pillés de fond en comble, et squattent ici depuis des semaines. Les malfrats ont transformé la jolie propriété rustique en terrain vague qui évoque davantage la scène d'un accident de course de modules. Quand les squatteurs remarquent le groupe, ils se montrent tout de suite hostiles, mais les PJ peuvent tenter de les intimider, de les duper ou de négocier dans le but d'obtenir une audience auprès du chef de la bande. Les personnages vont probablement tenter de convaincre les bikers d'aller voir ailleurs, mais ces derniers sont prêts à en découdre. Heureusement, ils ne savent pas que les grottes sont censées regorger de gemmes et autres richesses minières.

Partie 2 : selon la manière dont les PJ ont géré la rencontre avec la bande, ils peuvent avoir repris le contrôle de la propriété ou se trouver réduits à se faufiler jusqu'aux galeries. Quoi qu'il en soit, l'exploration des souterrains s'avère dangereuse. Érudits et Médecins devraient pouvoir identifier certains périls, comme des spores meurtrières, des crevasses et une faune insectoïde hostile. Les déplacements dans les grottes sont ardues et nécessitent du matériel de spéléologie ou des dispositifs à répulsion. Si les PJ s'y engagent malgré ces dangers, ils trouvent une veine riche dont ils peuvent tirer un échantillon à faire analyser à quelques centaines de kilomètres de là.

Partie 3 : à leur sortie des souterrains, les PJ se trouvent nez à nez avec le gang de swoops, dont le chef se montre cette fois-ci moins conciliant. Deux possibilités : soit le groupe a été suivi à l'issue de la première rencontre, soit il s'agit d'une bande rivale si les PJ ont anéanti le gang sans laisser le moindre survivant. La diplomatie semble inutile, les malfrats ayant bien l'intention d'éliminer les héros et de s'appropriier les gemmes. Les pierres ont effectivement de la valeur, puisqu'elles peuvent rapporter des dizaines de milliers de crédits (de quoi acquitter 5 à 10 points d'Obligation).

Rebondissement : le chef de la bande est un parent du personnage qui a hérité de la propriété ou de la personne qui l'a léguée. Il estime qu'elle lui revient tout autant.



CAMPAGNES POUR COLONS

Cette section est riche en conseils et idées pour mener des campagnes à composante sociale, idéales pour des Colons. Contrairement à ce qui se fait pour d'autres carrières, il s'agit ici de mettre l'accent sur les défis sociaux plutôt que d'enchaîner les combats et autres types de tests de compétences. Dans ce genre d'histoire, le but du groupe peut consister à mener à bien une opération de colonisation, à aider une colonie en difficulté ou à suivre l'évolution d'un groupe de pionniers en particulier. Les PJ peuvent même fonder leur propre domaine et le développer, jusqu'à rivaliser avec les grands seigneurs terriens du secteur.

RÈGLES : LA BASE OPÉRATIONNELLE

La clef de la réussite de toute colonisation planétaire est l'établissement de propriétés. Elles constituent des sortes de colonies indépendantes miniatures exploitées par de robustes individus. Ces fermes et ranchs appartiennent souvent à de grandes familles ou à des clans, mais il n'est pas rare que ces derniers fassent appel à une main-d'œuvre extérieure, notamment lors des saisons des moissons ou des ventes.

Les variations esthétiques sont innombrables, de même que les adaptations à l'environnement, mais la plupart des propriétés partagent des points communs. On trouve toujours une maison principale autour de laquelle est agencé le reste des installations. Ce bâtiment, généralement le plus grand de tous, n'est autre que la résidence des propriétaires, voire de tout le clan. C'est ici que sont menées les affaires administratives et les réunions.

Autour de cette bâtisse principale se trouvent diverses installations : dortoir, atelier, générateur d'énergie, bloc de traitement des eaux et réfectoire à mi-chemin entre la cafétéria et le bar. Quand le domaine se développe,

les propriétaires octroient souvent à leurs enfants et aux meilleurs travailleurs de petites parcelles de terrain. Des familles peuvent même acheter des terres pour y fonder leur propre ferme. À terme, une véritable communauté se forme.

L'autre élément clé d'une colonie prospère est le commerce. Une fois que les propriétés se sont multipliées et sont assez grandes ou proches pour constituer une communauté, les établissements marchands apparaissent pour subvenir aux besoins locaux. Ces enseignes sont la plupart du temps modestes et autonomes. Les premières ne sont souvent que des magasins généraux, mais des boutiques spécialisées s'installent avec le temps.

CRÉER UNE PROPRIÉTÉ OU UN COMMERCE

Lors d'une campagne pour Colons, il y a de fortes chances pour que l'essentiel de l'action se déroule sur une seule planète, ce qui limite par conséquent l'utilité du vaisseau de groupe. De ce fait, les joueurs voudront probablement ouvrir un commerce ou fonder une propriété qui servira de quartier général aux PJ au lieu de disposer d'un engin spatial. Un groupe qui choisit cette option échange simplement son vaisseau contre une ferme ou une boutique ; il n'a pas à effectuer de dépense supplémentaire.

En premier lieu, l'équipe doit décider si sa base est une propriété ou un commerce. Ensuite, il lui faut choisir la spécialité du site. Dans le cas d'une propriété, le groupe doit sélectionner un type de bétail, de culture ou d'extraction minière (qui peut consister à exploiter des astéroïdes au moyen d'une station spatiale privée). Les commerces sont plutôt consacrés à un type de divertissement, de vente au détail ou de fourniture de service. La spécialité du site détermine une compétence qui devient une compétence de carrière pour tous les membres du groupe (ce qui représente le savoir-faire de chacun,

LE DOMAINE DARKLIGHTER

Huff Darklighter, père du héros rebelle Biggs Darklighter, est à la tête de l'exploitation la plus prospère de Tatooine, le domaine Darklighter. Cette propriété, qui s'étend sur plus de mille kilomètres carrés au sud-ouest d'Anachore, est spécialisée dans la culture hydroponique. Elle compte également des dizaines de fermes d'humidité gérées par des métayers, ce qui permet aux Darklighter de fournir de l'eau à leurs cultures en limitant les coûts. Huff, entrepreneur dans l'âme, s'intéresse actuellement à la ferme des Lars, frontalière de ses terres.

L'un des principaux avantages du domaine Darklighter sur les autres fermes de Tatooine réside dans le satellite météorologique orbital dont dispose la famille. Ce matériel permet à Huff de détecter les tempêtes de sable et même les bandes nomades de pillards Tusken ou de Jawas bien avant qu'elles ne se présentent. En

conséquence, les Darklighter ne sont jamais pris au dépourvu par ces fléaux et ont plus d'une fois évité la ruine en limitant leurs pertes.

Même si la cour à ciel ouvert de la propriété reste impressionnante par sa taille, la plus grande partie du domaine Darklighter est souterraine, comme c'est le cas de la plupart des exploitations sur Tatooine. On dénombre près de cinquante travailleurs et membres de la famille sur ces terres. Si l'on ajoute les métayers, Huff est responsable de plus d'une centaine d'individus. Le patriarche Darklighter tire une grande fierté de sa réputation d'hôte généreux : ses gens repartent repus et réjouis de ses festins. Les cultivateurs d'humidité de Tatooine ont l'habitude de dire que seul le rancor de Jabba est mieux nourri que les résidents du domaine.

BASE D'OPÉRATIONS ET OBLIGATION

Les points d'Obligation reçus lors de l'amélioration d'une base d'opération comptent pour de l'Obligation de groupe, partagée par tous les membres de l'équipe. Ainsi, chaque fois que cette Obligation est déclenchée, tous les PJ en subissent les effets.

D'une manière générale, quand l'Obligation liée à la base est déclenchée, le problème doit concerner le site d'une manière ou d'une autre. Il peut s'agir de l'arrivée inattendue de factures ou de vaporateurs en panne qui réclament un après-midi complet de réparations près de la frontière sud. Il est également possible qu'un gundark enragé fasse irruption dans les pâturages ou qu'un baron minier rival tente de s'approprier un gisement situé sur les terres des PJ. Si le MJ estime que l'impact narratif de l'Obligation risque d'écarter les personnages de l'intrigue principale, il peut tout à fait décider de le réduire. À l'inverse, il peut décider d'en faire un problème majeur que le groupe doit absolument résoudre personnellement et sans attendre.

Il faut également se souvenir que chaque amélioration importante de la base se traduit par des profits supplémentaires pour les PJ. Si l'Obligation de la base est déclenchée (en cas de double sur le jet), le MJ peut se contenter de réduire les revenus générés par la base d'opérations pour le mois en cours en raison de frais imprévus ou d'un rendement décevant.

spontanément inculqué par le travail quotidien). L'équipe peut ensuite dépenser des crédits ou accroître sa valeur d'Obligation de groupe pour améliorer la base. Une certaine polyvalence des PJ peut assurer des revenus réguliers ou favoriser la disponibilité de ressources et de services pour le groupe entre les aventures.

Cette base n'est pas qu'un avantage mécanique pour le groupe. De nombreuses améliorations permettent d'y adjoindre un PNJ que le groupe peut apprendre à mieux connaître au fil de la campagne. Ces individus peuvent aisément donner lieu à de nouvelles aventures et rencontres. Il est possible que les enfants du contremaître de la mine des PJ soient portés disparus, ce qui devrait pousser le groupe à tenter de les retrouver. Un habitué de la cantina des héros peut avoir été victime d'une agression en quittant l'établissement la veille au soir : il revient aux PJ d'enquêter sur l'affaire et de mieux assurer la sécurité de leur clientèle à l'avenir. Un client peut apporter un droide criblé de tirs de blaster à l'atelier de réparation des personnages, mais ceux-ci s'aperçoivent en le restaurant qu'il renferme des informations sur une opération de raffinage et de vente d'épices illégales près du bourg.

LA BASE DES COLONS

Quand il achète sa base, le groupe n'acquiert que la version élémentaire de celle-ci. Par la suite, il est possible d'y adjoindre diverses améliorations achetées par

l'intermédiaire de crédits ou de points d'Obligation. Ces points sont ajoutés à l'Obligation du groupe liée à la base : il ne s'agit pas de nouvelles Obligations.

Les différentes améliorations disponibles sont présentées dans les **Table 3-4 : Améliorations de propriété** et **Table 3-5 : Améliorations de commerce**, avec leur description et leur coût en crédits ou en points d'Obligation (ce sont les joueurs qui choisissent au moment de l'achat sous quelle forme ils effectuent le paiement). Ces améliorations peuvent être achetées en début de session et dans n'importe quel ordre, tant que le MJ estime que l'évolution reste cohérente avec l'histoire (l'achat d'un nouveau garage alors que le groupe est en plein combat contre des bandits n'aurait aucun sens, sachant qu'un tel ajout demande au moins une semaine de travail ininterrompu). Si le MJ pense que l'installation demande du temps ou le recrutement d'un nouveau PNJ, il lui suffit d'intégrer ces éléments à l'histoire.

PROPRIÉTÉ

Pour fonder une propriété, le groupe choisit d'abord son emplacement et sa fonction principale : ranch, ferme, mine ou autre. Les ranchs se concentrent sur l'élevage d'animaux destinés à l'alimentation ou au labeur, mais parfois aussi à devenir des animaux de compagnie. Les fermes produisent des récoltes de végétaux alimentaires ou pour l'industrie. Les mines servent à extraire des ressources du sol. La nature de la production de l'exploitation doit être définie par les joueurs et le MJ. Le groupe peut ainsi se retrouver à la tête d'un ranch de nerfs sur Delaya, d'une ferme d'humidité sur Tatooine ou d'une mine de gaz tibanna sur Bespin. Il est possible de recourir à ces règles pour représenter une petite station spatiale portée sur le commerce. Un tel site vend généralement des produits de consommation et offre des divertissements aux équipages des vaisseaux en transit. Il peut être couplé à des installations de réparation. Bien qu'une station puisse être gérée au moyen des règles des commerces, son autonomie la rend plus adaptée aux mécaniques liées aux propriétés.

Propriété de base : la version de base de la propriété comprend la maison principale, la cuisine, le générateur d'énergie, un puits et des pièces d'habitation. Elle comporte également un PNJ par membre du groupe. La propriété est entourée d'un terrain adapté à sa fonction et pouvant atteindre dix kilomètres carrés. S'il s'agit d'une station spatiale, le site compte également un pont hangar et de quoi loger l'équipage. Le terrain est alors remplacé par des chambres susceptibles d'accueillir jusqu'à dix visiteurs et deux tubes d'amarrage à relier aux vaisseaux de passage.

Coût de base de la propriété : 50 000 crédits et 5 points d'Obligation. Ce coût est annulé si la propriété remplace l'acquisition d'un vaisseau lors de la création des personnages.

Compétence de carrière du groupe : le groupe doit choisir l'activité principale de sa propriété, ce qui permet de choisir une compétence de carrière octroyée à l'ensemble du groupe. Une ferme procure Résistance, un ranch Survie, une mine Athlétisme et une station spatiale Pilotage [espace]. Chaque membre du groupe peut désormais considérer cette compétence comme une compétence de carrière.

TABLE 3-4 : AMÉLIORATIONS DE PROPRIÉTÉ

Type d'amélioration	Description	Coût
Activité principale	L'échelle de la propriété augmente : les opérations gagnent en envergure, tout comme les profits des investisseurs. S'il s'agit d'un ranch ou d'une ferme, il est possible qu'on étende la surface des terres exploitées. Dans le cas d'une mine, on ouvre de nouvelles galeries et pour une station spatiale, on ajoute de nouveaux modules pour l'agrandir. Alternativement, il est possible de recruter des employés supplémentaires ou d'investir dans des technologies et des infrastructures supérieures. Une fois par mois, chaque PJ du groupe reçoit 100 crédits de profits générés par la propriété. Cette amélioration peut être sélectionnée jusqu'à quatre fois de plus, ce qui augmente chaque fois les profits de 100 crédits.	2 500 crédits ou + 2 points d'Obligation
Sécurité	On améliore la sécurité du site, notamment pour ses occupants. Choisissez l'une des options suivantes à l'achat de cette amélioration : - Tous les bâtiments (ou les accès d'une station spatiale) bénéficient de verrous électroniques que l'on ne peut faire sauter qu'en réussissant un test d'Informatique Difficile (◆◆◆). - La propriété reçoit un droïde de sécurité (cf. le livre de règles d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE, page 412). - Les bâtiments principaux de la propriété bénéficient de clôtures renforcées. Dans le cas d'une station spatiale, il s'agit de boucliers qui lui confèrent une Défense de 1. - La propriété est équipée de caméras contrôlées depuis un poste de surveillance. Cette amélioration peut être achetée deux fois de plus, à condition de choisir une option différente chaque fois.	10 000 crédits ou + 2 points d'Obligation
Allié PNJ	La propriété dispose d'un PNJ capable d'assister le groupe pour certaines tâches. Il peut s'agir d'un employé, d'un marchand nomade ou d'un médecin itinérant qui décide de s'établir quelque temps sur place. Choisissez l'une des options suivantes à l'achat de cette amélioration : - Un PNJ marchand capable de fournir des objets (plus ou moins licites) au groupe. Il dispose d'une Présence de 3, d'une Ruse de 3, de 2 rangs en Négociation et de 2 rangs en Système D. Il peut ainsi obtenir et vendre n'importe quel objet légal ou illégal dont la rareté modifiée n'est pas supérieure à 5. - Un PNJ médecin capable de soigner les personnages sur la propriété et de traiter les maladies. Il dispose d'une Intelligence de 3 et de 2 rangs en Médecine. Son matériel médical lui permet d'effectuer ses tests de Médecine sans malus. - Un PNJ mécanicien capable de réparer des objets, des droïdes, des vaisseaux et des véhicules. Il dispose d'une Intelligence de 3, de 2 rangs en Mécanique et de 2 rangs en Informatique. Ses outils lui permettent d'effectuer les tests de Mécanique sans malus. - Un PNJ pilote maîtrisant les véhicules planétaires et spatiaux. Il dispose d'une Agilité de 3, d'une Intelligence de 2, de 2 rangs en Pilotage (planétaire), de 2 rangs en Pilotage (espace) et de 2 rangs en Astrologie. Si le MJ a besoin d'un profil complet pour ces personnages, il peut considérer que toutes leurs autres caractéristiques ont une valeur de 2 et qu'ils disposent de 1 rang dans la compétence de carrière du groupe déterminée par la fonction de la propriété (sauf s'il possède déjà un rang supérieur), tandis que les autres compétences n'affichent aucun rang. Cette amélioration peut être choisie trois fois de plus, un PNJ différent devant être sélectionné chaque fois.	2 000 crédits ou + 1 point d'Obligation
Infirmierie	La propriété comporte désormais une infirmerie, équipée pour gérer les gros accidents et les épidémies. On y trouve plusieurs lits, assez de matériel médical pour permettre aux personnages d'effectuer des tests de Médecine sans malus, et une cuve à bacta alimentée. Cette amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois.	5 000 crédits ou + 3 points d'Obligation
Garage	La propriété comporte désormais un garage dans lequel les mécaniciens peuvent réparer les véhicules, les vaisseaux et les droïdes. On y trouve les outils nécessaires pour que les personnages puissent effectuer tous les tests de Mécanique nécessaires sans malus, ainsi qu'un bain d'huile pour les droïdes. Lorsqu'un personnage s'occupe d'un vaisseau ou un véhicule, il répare 2 points de dégâts de coque ou 2 points de stress mécanique supplémentaires en cas de test réussi. Cette amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois.	5 000 crédits ou + 3 points d'Obligation
Aire d'atterrissage	La propriété comporte désormais une aire d'atterrissage pour les vaisseaux et véhicules. Il peut s'agir d'un espace ouvert, d'un hangar couvert ou de docks pressurisés avec champ magnétique dans le cas d'une station spatiale. L'aire d'atterrissage peut accueillir plusieurs véhicules dont les gabarits cumulés ne doivent pas excéder 15. Aucun gabarit ne doit être supérieur à 5. Cette amélioration peut être choisie deux fois de plus. Chaque itération supplémentaire correspond soit à une nouvelle aire d'atterrissage soit à une augmentation de 15 de la limite de gabarits cumulés (le gabarit de chaque véhicule est toujours limité à 5).	3 000 crédits ou + 1 point d'Obligation

COMMERCE

Le thème central de certaines campagnes ne s'accorde pas forcément avec le caractère insulaire d'une propriété. Dans ce cas, il peut être judicieux de se tourner vers l'ouverture d'un commerce en ville. Les PJ peuvent y récupérer de leurs aventures et profiter des occasions disponibles dans une communauté plus importante. En premier lieu, il faut choisir un emplacement et une activité. Les catégories possibles sont : divertissement, vente au détail ou service. Parmi les commerces de la catégorie divertissement, on compte les cantinas, les boîtes de nuit, les casinos et les restaurants. Les établissements de vente au détail stockent et écoulent un type spécifique de marchandise, comme des armes, des armures, de l'équipement de communication ou de détection, du matériel médical, de la cybernétique, des articles de loisir, de sécurité ou de survie, des outils, des droïdes, des véhicules planétaires, des airspeeders ou des vaisseaux. Parmi les commerces de services, on trouve des ateliers de réparation, des cliniques, des salles de sport, des agences de voyages spécialisées dans l'aventure, des sociétés de conseil, de taxi etc.

Commerce de base : la version de base du commerce comprend un étage principal pour les clients, une réserve, ainsi qu'un étage supérieur ou un sous-sol que le groupe peut utiliser comme lieu de vie. Tout l'équipement nécessaire au bon fonctionnement du commerce est compris. Une clinique dispose de lits sommaires et du matériel médical de base, un atelier est équipé d'élévateurs et de tous les outils indispensables, tandis qu'une boutique comprend des rayonnages et un stock de produits de base. L'endroit dispose aussi d'un employé ou d'un droïde par membre du groupe.

Coût de base du commerce : 50 000 crédits et 5 points d'Obligation. Ce coût est annulé si le commerce remplace l'acquisition d'un vaisseau lors de la création des personnages.

Compétence de carrière du groupe : le groupe doit choisir l'activité principale de son commerce, ce qui permet de déterminer une compétence de carrière octroyée à l'ensemble du groupe. Un établissement de divertissement procure Charme, une boutique de vente au détail Négociation et un commerce de services Mécanique, Informatique ou une compétence de Connaissance adaptée. Chaque membre du groupe peut désormais considérer cette compétence comme compétence de carrière.

IDÉES DE CAMPAGNE POUR COLONS

Les sections qui suivent proposent aux MJ des idées de campagne qu'ils peuvent adapter et développer selon leurs propres besoins. Chacune aborde la carrière de Colon selon un angle différent, suivant la taille du groupe et les spécialités mises en avant. Les principaux acteurs de ces histoires sont décrits, mais le MJ doit leur créer lui-même un profil ou s'inspirer de ceux disponibles dans le livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Ainsi, il devient possible d'ajuster le niveau de difficulté des rencontres à la puissance des PJ.



TABLE 3-5 : AMÉLIORATIONS DE COMMERCE

Type d'amélioration	Description	Coût
Activité principale	L'échelle du commerce augmente : les opérations gagnent en envergure, tout comme les profits des investisseurs. Il peut s'agir d'un simple agrandissement du bâtiment ou du recrutement d'employés supplémentaires. Il est également possible d'investir dans de nouvelles technologies ou dans de meilleures infrastructures. Une fois par mois, chaque PJ du groupe reçoit 200 crédits de profits générés par le commerce. Cette amélioration peut être sélectionnée jusqu'à quatre fois de plus, ce qui augmente chaque fois les profits de 200 crédits.	2 500 crédits ou + 2 points d'Obligation
Sécurité	On améliore la sécurité du site, notamment pour ses occupants. Choisissez l'une des options suivantes à l'achat de cette amélioration : - Toutes les portes, fenêtres et dépendances du bâtiment bénéficient de verrous électroniques que l'on ne peut faire sauter qu'en réussissant un test d'Informatique Difficile (◆◆◆). - Le commerce reçoit un droïde de sécurité (cf. le livre de règles d'AUX CONFINS DE L'EMPIRE, page 412). - Les bâtiments principaux du commerce sont bâtis en matériaux renforcés, ce qui leur confère une valeur d'armure de 2 (les armes incapables d'infliger plus de 2 points de dégâts à l'échelle planétaire sont parfaitement inefficaces). - Le commerce est équipé de caméras de surveillance contrôlées depuis un poste de sécurité. Cette amélioration peut être achetée trois fois de plus, à condition de choisir une option différente à chaque fois.	10 000 crédits ou + 2 points d'Obligation
Commandes spéciales	Les personnages disposent de facilités pour obtenir certains rares articles liés à leur commerce. Lorsqu'il s'agit de mettre la main sur un article en rapport avec l'activité du commerce, sa rareté est diminuée de 2 (en plus d'autres modificateurs éventuels). La manière exacte dont les PJ se procurent le bien en question est laissée à la discrétion du MJ. Cette amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois.	2 000 crédits ou + 1 point d'Obligation
Achats en gros	Les PJ ont la possibilité d'acheter leur marchandise en gros avec une remise. Lors de l'achat en gros de produits légaux dont la rareté modifiée n'est pas supérieure à 4, le prix total diminue de 10 %. Ce qu'est un « achat en gros » reste à la discrétion du MJ, mais devrait concerner des lots d'au moins 10 gros articles de type speeder bikes ou 100 articles plus petits comme des pack-repas ou des comlinks. Cette amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois.	1 000 crédits ou + 1 point d'Obligation
Licence spéciale	Les PJ bénéficient d'une licence qui leur permet d'écouler des produits ou de proposer des services à accès limité, nécessitant une habilitation, ou même illégaux. La nature exacte de la licence dépend de l'activité principale du commerce et du monde sur lequel il se trouve (les lois varient radicalement d'une planète à l'autre), mais elle peut concerner la vente d'objets, d'armes ou d'armures illégaux, les jeux d'argent ou la gestion de forces de sécurité privées ou d'unités mercenaires.	2 500 crédits ou + 2 points d'Obligation

LE FIL DE LA NEUTRALITÉ

Les PJ sont engagés par le Mouvement d'Aide aux Réfugiés pour rouvrir un hôpital au beau milieu d'une zone de conflit entre deux factions locales. L'endroit a certes été pillé, mais il a résisté aux frappes aériennes. Le MAR cherche à prodiguer des soins aux civils, notamment ceux qui ont été pris sous le feu des belligérants. L'organisation compte également profiter de la présence des personnages auprès des blessés pour lancer une campagne de sensibilisation galactique afin de récolter des fonds pour ses bonnes œuvres. Les PJ vont devoir se montrer inventifs pour surmonter les diverses pénuries, contrer les tentatives de réquisition et faire face aux répercussions imprévues que leur actes promettent de provoquer.

Site potentiel : une petite ville de la Bordure Extérieure en conflit contre l'Empire, ou tout site frappé par un désastre naturel ou une guerre civile. Begeren, Jabim, Ord Biniir, Sullust et tous les mondes de l'Espace bothan conviennent parfaitement.

Employeur : le Mouvement d'Aide aux Réfugiés, organisation fondée il y a trois décennies, se chargeait autrefois de venir en aide aux victimes de catastrophes naturelles et aux innocents pris dans les feux de la Guerre des Clones. Le MAR opère toujours selon ce mode, mais veille aussi à ne pas passer pour une organisation sympathisant avec les Rebelles. Pour cela, il observe des règles de neutralité très strictes.

Forces ennemies : principalement des pillards, des patients acariâtres et les deux camps en guerre, qu'il s'agisse de l'Empire et des Rebelles ou de deux factions locales.

Négociation de la rétribution : le MAR est parfaitement conscient des dangers de la mission et sait que peu d'individus compétents sont prêts à l'entreprendre. La proposition de départ est de 20 000 crédits par PJ, réglés une fois le contrat accompli. En négociant, les personnages peuvent obtenir jusqu'à 25 000 crédits, dont 5 000 payables d'avance, ou marchander pour recevoir de l'équipement supplémentaire. Le MAR fournit en outre les vivres et le matériel pour les trois mois de la mission.

Objectifs de la campagne : l'objectif principal consiste à remettre l'hôpital en état de fonctionnement et à offrir un toit aux civils exposés au conflit. Il faut donc réaménager une salle d'urgence, une salle d'opération stérile, un espace pour les soins prolongés, un réfectoire et un abri pour les réfugiés. Chacune de ces zones doit être alimentée en énergie et disposer de son personnel spécifique. Le MAR a également donné des instructions très claires pour que l'hôpital reste neutre, craignant que l'Empire ne l'accuse de sympathies rebelles.

Épisode I : un missionnaire du MAR contacte les PJ pour leur proposer la mission. Une fois qu'ils ont accepté, il leur faut se rendre sur la planète pour établir un centre d'opérations dans l'hôpital. Le MAR a obtenu que l'Empire escorte le groupe de son site d'atterrissage jusqu'à sa destination. En cours de route, les PJ font la connaissance du commandant impérial (ou d'un chef de la faction pro-impériale) et en apprennent davantage sur le conflit en cours.

À leur arrivée sur les lieux, les héros doivent disperser les squatteurs et mettre le matériel en sécurité avant qu'il ne soit pillé. Une bonne approche consiste à se répartir les rôles, notamment ceux de directeur de l'hôpital (pour un Diplomate), de médecin-chef (pour un Médecin), de responsable des recherches médicales (pour un Érudite), de chef de la sécurité (pour un Marshal), d'administrateur en chef (pour un Entrepreneur) et de responsable des relations publiques (fonction qui pourrait convenir à un Artiste). Chacun de ces responsables peut disposer d'assistants, les professionnels médicaux s'avérant les plus précieux en ces circonstances. Le groupe doit rapidement agencer une salle des urgences et tâter le terrain s'il veut accroître ses effectifs. À noter qu'avec la main d'œuvre et les ressources dont ils disposent, les PJ ne peuvent aménager qu'une seule zone ou salle par épisode.

Épisode II : le groupe doit informer la population de la réouverture de l'hôpital sous l'égide du MAR, une organisation politiquement neutre dans le conflit. Le responsable des recherches médicales découvre que les pertes de membres constituent le plus grave problème actuellement. On ne peut pas se contenter de prodiguer les premiers secours aux victimes de ce genre de blessures. Une fois ce constat posé, la création d'un service de soins prolongé devient une évidence. Les PJ peuvent également décider de remettre en état la plateforme d'atterrissage du toit. Cela permet d'éviter de traverser la ville pour rejoindre le point de largage lors des ravitaillements.

Cependant, pour l'instant, l'état des réserves est encore satisfaisant. Durant cet épisode, un officier impérial se présente à l'hôpital. Il est accompagné d'une colonne de soldats blessés, mais encore capables de se déplacer. Si les personnages prennent soin des militaires et les soignent sur-le-champ, leur officier s'engage à leur procurer des fournitures médicales détournées. Cela va clairement à l'encontre des règles de neutralité du MAR, mais les bénéfices pour les civils seraient indéniables.

Épisode III : l'étape suivante consiste à pourvoir l'hôpital d'un personnel digne de ce nom, car l'afflux des patients rend la tâche insurmontable pour les seuls membres du groupe. Si les PJ ont aidé les Impériaux lors de l'épisode précédent, ils peuvent entrer en contact avec leur officier pour lui demander si des chirurgiens ou urgentistes de l'Empire seraient prêts à assurer quelques gardes. Sinon, le responsable des relations publiques pourrait s'entretenir avec le maire afin de déterminer s'il reste des docteurs, chirurgiens, infirmiers ou droïdes médicaux dans la région. Avec un peu de chance, un groupe enquêtant en ville peut trouver quelques droïdes médicaux (notamment celui du maire), un ancien médecin militaire retraité de la milice planétaire et un chirurgien esthétique. Le groupe doit également choisir entre aménager un bloc opératoire stérile, ce qui augmente le taux de survie des blessés en réduisant les risques d'infection lors des opérations, et installer un abri pour les réfugiés civils, ce qui limite le nombre de victimes à venir, mais augmente les besoins en eau et en nourriture de l'hôpital.

Épisode IV : les fournitures commencent à manquer ! Si le groupe n'a pas réparé la plateforme d'atterrissage, il doit se rendre au point de largage utilisé par le vaisseau de ravitaillement, à plusieurs kilomètres en périphérie de la ville. Par ailleurs, un agent impérial blessé du nom de Galway se présente pendant la récupération de provisions. Il prétend ne pas être lié à l'armée et enquêter sur des rumeurs selon lesquelles des marchands d'esclaves profitent de la situation des réfugiés. Alors que les PJ discutent avec l'agent impérial, les brigands responsables de ses blessures attaquent le point de ravitaillement ou directement l'hôpital. La protection des fournitures doit être une priorité pour les PJ, car la vie de nombreux patients en dépend.

Pour le reste, le groupe doit choisir comment investir ses ressources : construire un réfectoire ou agencer un centre de communication. La cantine sert à nourrir les réfugiés et à entretenir une atmosphère optimiste, tandis que le centre de communication à longue distance permet d'envoyer des images et des données au MAR pour qu'il puisse entamer sa campagne de relations publiques. Cette seconde option se traduit par un ravitaillement plus important lors du prochain épisode.

Épisode V : le combat contre les brigands cesse. L'agent impérial demande alors au groupe de l'accompagner provisoirement pour l'aider à traquer les esclavagistes et mettre un terme à leurs activités. Les PJ et Galway découvrent très vite une demi-douzaine d'autotones dont des proches semblent avoir été enlevés. Au bout de quelque temps, ils parviennent à trouver le repaire des esclavagistes. Cependant, après observation, ils comprennent qu'il s'agit en fait de Rebelles en plein recrutement et non de marchands d'esclaves.

Les disparus sont simplement de nouvelles recrues sur le point d'être envoyées hors-monde. Le groupe se retrouve donc face à un dilemme : que faire de ces informations (et de Galway) et quel camp soutenir ? Les PJ doivent également choisir à quelle amélioration de l'hôpital (non choisie précédemment) ils vont consacrer leurs ressources. À leur retour à l'hôpital, le délégué du MAR qui les a engagés fait son apparition avec une équipe de remplaçants, évalue les résultats des personnages et leur verse le restant de leur rémunération.

L'AGENT IMPÉRIAL GALWAY

Galway est un agent spécial impérial chargé de lutter contre l'asservissement des espèces intelligentes, illégal selon les lois de l'Empire. Le plus souvent, sa mission consiste cependant à protéger des esclaves humains. Galway est jeune et idéaliste ; il estime que la liberté est un droit pour toute l'humanité. S'il se préoccupe peu de l'esclavage des non-humains, il reste un héros pour de nombreux affranchis des frontières de l'Espace impérial, et ses talents d'enquêteur et de combattant ne sont plus à prouver. L'agent Galway n'est pas près de reconnaître l'hypocrisie de l'Empire, qui a réduit en esclavage les Mon Calamari, les Wookies et d'autres espèces intelligentes. Insister sur la question ne fait que le hérisser.

STATION TOUS RISQUES

Les PJ se rendent sur la station Gandanta, un obscur port fantôme dont la population compte quelques milliers d'individus, pour y rencontrer le receleur toydarien à qui ils espèrent vendre un objet récemment acquis. Malheureusement, on vole leur vaisseau peu après leur arrivée, si bien qu'ils se retrouvent en plan sur la station. Ils sont ainsi réduits à assurer de petits boulots pour le Toydarien jusqu'à se refaire une santé financière.

Les travaux proposés permettent au groupe d'entrer en contact avec le Soleil Noir, qui finit par mêler les PJ à son plan pour s'emparer de la station. Bien entendu, on ne peut espérer opérer pour cette redoutable organisation sans risque. Les PJ vont devoir choisir entre rester au sein du Soleil Noir, se rapprocher des cartels Hutt, devenir des indépendants ou se tourner vers une vie honnête dans la légalité.

Site potentiel : n'importe quelle installation spatiale de bonne taille peut faire l'affaire, mais la station Gandanta du système de Phaseera, dans le secteur Lantillien, constitue le site idéal.

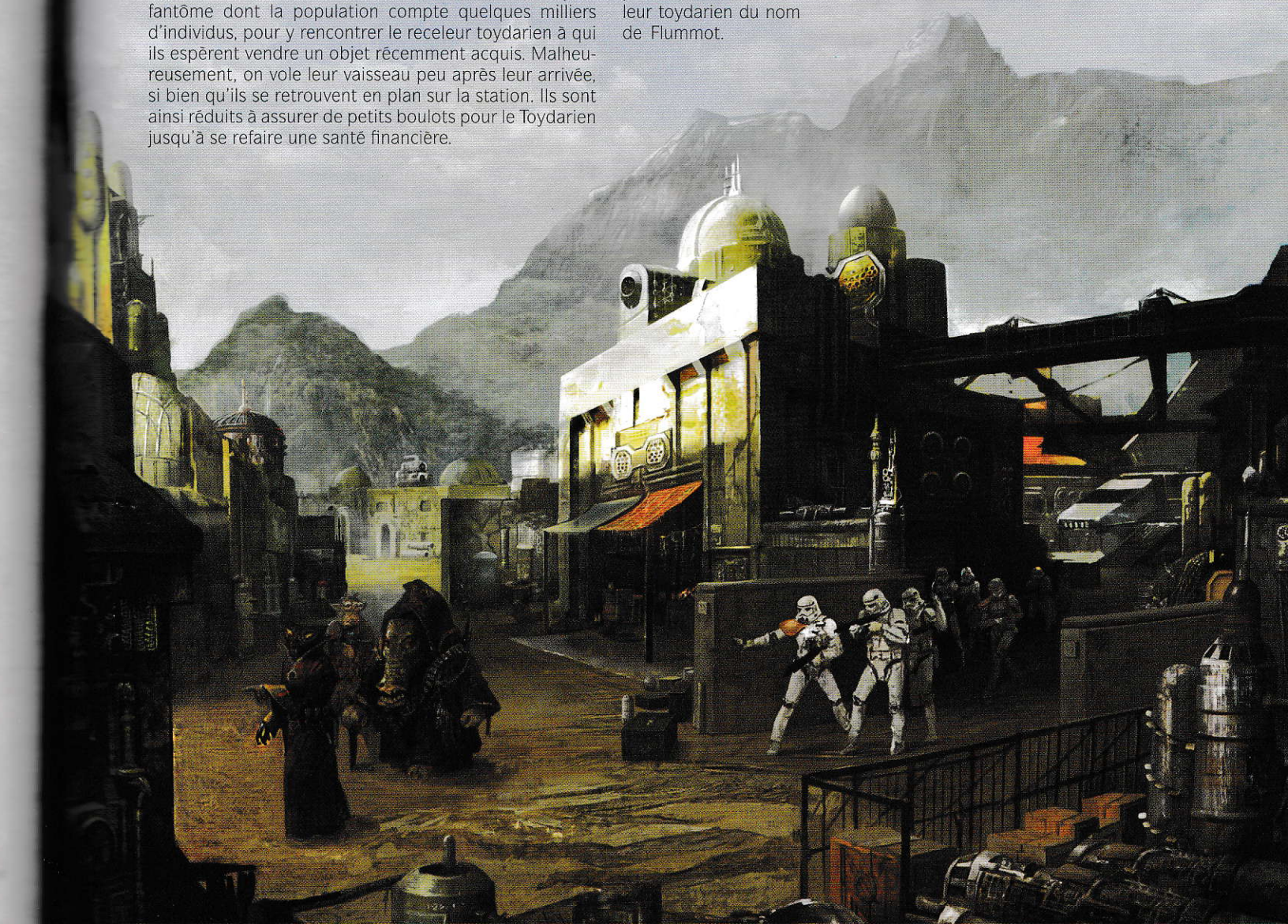
Employeur : Flummot, receleur toydarien. Les PJ peuvent entrer au service d'un chef mineur du Soleil Noir à partir de l'Épisode II.

Forces ennemies : uniquement les adversaires que le groupe se fera au cours de l'histoire.

Négociation de la rétribution : 100 crédits par membre du groupe, mais il est possible de négocier un tarif de 150 crédits. Les missions sont de plus en plus lucratives au fil de la campagne.

Objectifs de la campagne : transformer une situation calamiteuse en aubaine et changer un port fantôme moribond en foyer marchand prospère, légal ou non.

Épisode I : les PJ se présentent sur la station Gandanta pour rencontrer un receleur toydarien du nom de Flummot.







Au moment de débarquer, ils apprennent que la planète dont ils viennent est depuis peu en proie à une épidémie de fièvre sangi. On leur impose donc une quarantaine immédiate, une période d'isolement, des examens médicaux ainsi que la décontamination complète de leur appareil. Quand ils émergent enfin de la section médicale de la station, ils ont la mauvaise surprise d'apprendre que leur vaisseau a été volé. Flummot vient à la rencontre des PJ, se montre navré pour eux et leur offre du travail : il a besoin d'une expertise concernant des tableaux volés qu'il compte acheter. Il lui faut également des gros bras pour assurer la transaction. Les personnages peuvent négocier leur rémunération, puis Flummot joue les guides et leur fait brièvement visiter la station. Les vendeurs sont des agents du Soleil Noir qui prétendent avoir « découvert »

les œuvres dans l'Amas de Tion. Quelques instants après que les PJ ont authentifié les toiles, une bande de brutes au service des Hutt interrompt la négociation et Flummot est blessé. Le groupe doit le mettre à l'abri, ainsi que les tableaux, pendant que les hommes du Soleil Noir engagent le combat avec le gros des forces ennemies.

Épisode II : impressionné par l'efficacité des PJ et forcé-ment reconnaissant, Flummot propose de les présenter au patron local du Soleil Noir, un Trandosien du nom de Raken. Celui-ci est affecté à la supervision des opérations sur la station et propose au groupe de travailler pour son organisation afin de contrer la mainmise des Hutt sur le port fantôme. Si les PJ acceptent, la première mission qu'on leur confie consiste à découvrir l'identité des agresseurs et à apprendre d'où ils tenaient leurs informations. Pour cela, les personnages doivent rôder d'une cantina à l'autre en prenant bien soin de ne rien révéler de leurs intentions s'ils veulent éviter les rixes. Ils finissent par comprendre que le cube du destin de Flummot renferme une balise de localisation.

Épisode III : Raken veut profiter de la balise pour tendre un piège. Il charge donc les PJ de répandre la rumeur selon laquelle le Toydarien va conclure cette nuit un marché susceptible de bouleverser la donne locale. Le soir venu, les PJ s'équipent de matériel respiratoire et de bottes magnétiques pour porter le cube du destin de Flummot dans un petit hangar et s'y cacher. Un agent du Soleil Noir est censé pirater le sas externe de la pièce pour qu'il s'ouvre et que les assaillants se retrouvent projetés dans le vide spatial. Mais alors que les forces Hutt font irruption dans le hangar, les PJ comprennent que quelque chose cloche du côté de leur allié du Soleil Noir. Un des personnages doit le remplacer et pirater le sas.

Épisode IV : maintenant que l'équipe de sécurité des Hutt est éliminée, Raken propose aux PJ de gérer les opérations quotidiennes sur Gandanta pour le compte du Soleil Noir. Mais avant cela, il faut se rendre directement dans la salle du trône du dirigeant Hutt et le convaincre de quitter la station. Cette créature est du genre tenace, mais maintenant que presque tout son entourage de brutes a disparu, il devient possible de l'intimider. Les PJ peuvent également se rappeler que le Hutt était en charge des opérations criminelles sur la station quand leur vaisseau a disparu et exiger de le récupérer, ainsi que tout son contenu. Une fois le représentant du cartel hutt évincé, le groupe peut gérer la station pour le compte du Soleil Noir. L'organisation met d'ailleurs un petit contingent de brutes à la disposition des PJ, pour les aider à faire respecter l'ordre.

Épisode V : le Soleil Noir a commencé à se servir de Gandanta pour faire transiter une grande quantité d'armes et d'épices. Afin de bénéficier d'une couverture, l'organisation a forcé la main à quelques systèmes des environs afin qu'ils fassent passer en priorité leur commerce légal par la station. Par ailleurs, le cartel hutt a dépêché un jeune parvenu pour qu'il négocie le droit de faire passer de la contrebande par Gandanta. Enfin, des agents du Soleil Noir rapportent que deux rangers de secteur sont sur place depuis peu et ont commencé à fouiner, intrigués par l'activité soudain décuplée de la station. Les PJ doivent trouver un moyen de se débarrasser de la présence hutt, ainsi que des rangers, si possible en les montant les uns contre les autres.

Épisode VI : les PJ finissent par comprendre que le Soleil Noir les considère comme de simples pions et qu'il vaut mieux couper tout lien avec l'organisation. S'ils tentent d'embarquer sur leur vaisseau, les agents du Soleil Noir tentent aussitôt de les en empêcher. Il est désormais évident que les héros sont autant les prisonniers que les dirigeants de la station. Le groupe peut monter un plan d'évasion ou, s'il souhaite garder le contrôle de Gandanta, envisager d'autres options : les PJ peuvent entrer en contact avec les rangers de secteur et monnayer leur amnistie et leur protection en échange de leur témoignage. Ils peuvent aussi se tourner vers le cartel hutt, qui préfère assurément une Gandanta neutre à une station gérée par le Soleil Noir (cette option ne manquera toutefois pas d'engendrer de l'Obligation supplémentaire). Les PJ peuvent enfin engager des mercenaires ou recruter les brutes et voyous locaux pour lutter contre le Soleil Noir et s'approprier la station.

RAKEN

Bien qu'on ne sache pas vraiment pour quel Vigo travaille Raken, son affiliation et son efficacité ne font aucun doute. Ce Trandosien d'imposante stature se montre calme et posé, traits peu courants pour son espèce. Il est particulièrement rusé et applique les instructions de ses maîtres avec une détermination implacable, parfaitement dénuée de morale. C'est aussi un combattant brutal, formé par les meilleurs professeurs disponibles.

GÈNE INDIGÈNE

Les PJ sont dépêchés pour observer une espèce aborigène récemment découverte afin de déterminer si elle mérite les droits que le Département Impérial des Études

Xénodétiques accorde aux êtres doués d'intelligence. Ces êtres, bien que primitifs, présentent sans conteste une forme de conscience et les PJ vont se découvrir avec eux plus d'affinités que les colons qui les ont découverts de prime abord. Cela dit, la colonie a tout intérêt à ce que l'espèce soit considérée comme semi-intelligente seulement, de manière à pouvoir exploiter les riches gisements d'aurodium de la planète. Tandis que les PJ se rapprochent des indigènes, le gouverneur de la colonie s'apprête à résoudre la question par la violence. Le groupe se retrouve alors pris entre le marteau et l'enclume.

Site potentiel : toute planète accueillant à la fois des colons et une espèce primitive ou semi-intelligente fait l'affaire, mais des mondes comme Dandelo, Dantooine, Gigor, Maridun, Malastare, Nelvaan et Sludren sont tout désignés.

Employeur : le Département Impérial des Études Xénodétiques (appelé sous la République Bureau de Xénologie).

Forces ennemies : colons et faune locale.

Négociation de la rétribution : 3 000 crédits par PJ, 4 000 en cas de négociations réussies.

Objectifs de la campagne : déterminer le niveau d'intelligence de l'espèce aborigène découverte par les colons et évaluer sa capacité à s'intégrer dans la société galactique.

Épisode I : un porte-parole du Département Impérial des Études Xénodétiques (DIEX) contacte les PJ pour leur proposer la mission. Une fois les négociations financières achevées, les PJ sont transportés en navette sur la colonie. Le gouverneur Danisher accueille le groupe et lui livre ce qu'il sait de l'espèce. Il explique également pourquoi les premières reconnaissances n'avaient pas détecté cette présence et leur indique la position géographique des spécimens découverts. Les PJ peuvent alors se familiariser avec la colonie, rassembler des provisions et engager un guide pour les escorter jusqu'au territoire aborigène.

Épisode II : le groupe sillonne les broussailles et s'informe sur la faune et la flore locales, ce qui peut lui donner de premiers indices sur la culture et les habitudes des indigènes. La manière dont le guide transmet ses astuces de survie doit contraster plus tard avec l'approche observée chez les autochtones. Il méprise ces derniers, qu'il considère comme des sauvages, étayant son propos de quelques anecdotes personnelles, mais surtout d'histoires qu'on lui a racontées. Après quelques jours de voyage, les PJ arrivent au sommet d'une colline dominant le village aborigène. Si le groupe ne dispose pas de droide de protocole, le guide peut servir d'interprète, mais son vocabulaire très limité ajoute ■ aux tests de compétences sociales correspondants. Les PJ doivent convaincre les guerriers qui chevauchent vers eux pour les défier qu'ils viennent en paix et souhaitent rencontrer leur dirigeant. En cas de réussite, le guide prend congé et les PJ sont conduits devant le chef de la tribu (il est assisté d'un aborigène qui baragouine quelques mots de basic). Les PJ doivent assurer le chef et ses conseillers qu'ils ne constituent pas une menace, puis obtenir leur accord pour rester quelque temps afin de les observer dans leur quotidien.

Épisode III : les PJ passent une semaine à étudier les indigènes, à prendre des notes et à leur faire passer quelques tests fournis par le DIX pour évaluer leur niveau d'intelligence. À l'issue de cette période, tous les membres du groupe ont droit à un **test de Connaissance (Éducation) Moyen (◆ ◆)** ou à un **test de Connaissance (Xénologie) Facile (◆)** pour déterminer s'ils ont acquis les rudiments de la langue aborigène. Ceux qui essuient un échec subissent de ■ à ■ ■ ■ ■ aux tests de compétences sociales quand ils ne disposent pas d'un interprète, mais sont tout de même capables d'échanger quelques mots. Le groupe est invité à se joindre à une chasse organisée par les indigènes. Le gibier peut être une créature gigantesque et féroce, furtive et rusée, ou juste très vive. Quoi qu'il en soit, la traque n'est pas de tout repos pour le groupe. Les PJ qui se distinguent lors de cette chasse renforcent leurs liens avec la tribu.

Épisode IV : le groupe fait ses adieux à la tribu et retourne à la colonie pour y rendre son rapport. Lors d'un dîner protocolaire, le gouverneur Danisher interroge les PJ sur leurs recherches. Il leur révèle alors que de très riches gisements d'aurodium ont été découverts récemment sur les terres des aborigènes. Il compte bien exploiter cette manne au maximum, ce qui devrait pousser les PJ à tenter de le convaincre de négocier un accord avec les natifs. Danisher cherche plutôt à persuader le groupe de classer les indigènes parmi les créatures semi-intelligentes seulement. Il est vain de faire appel à ses bons sentiments, mais jouer sur sa cupidité et son intérêt personnel peut s'avérer fructueux.

Épisode V : selon la manière dont s'est déroulé le précédent épisode, le gouverneur Danisher et son armée de colons peuvent tenter de prendre les PJ de vitesse alors qu'ils retournent au village, ou être en train de camper à quelques kilomètres de celui-ci en les attendant. Quand les personnages se présentent de nouveau chez les indigènes, ils sont reçus comme des traîtres, car les éclaireurs de la tribu ont repéré l'armée des colons. Le groupe doit convaincre le chef et ses conseillers qu'ils ont tout intérêt à fuir ou à trouver un accord avec le gouverneur pour le laisser extraire l'aurodium. Le chef se montre plutôt raisonnable, mais le conseil des anciens estime pouvoir vaincre les colons. Il revient aux PJ de tout faire pour éviter une guerre qui ne manquerait pas de décimer les indigènes.

LE GOUVERNEUR FILLEN DANISHER

Cet impitoyable vétéran de plusieurs opérations de colonisation corporatistes fut nommé à son poste de gouverneur grâce aux bons offices du grand amiral Grant. Danisher a servi sous ses ordres comme officier de liaison de l'armée impériale avant d'effectuer des missions comme chef de projet pour la Compagnie Impériale des Mines. À ce poste, il coordonna des opérations d'extraction à ciel ouvert dans divers mondes de la galaxie. C'est un homme rusé, intelligent et stoïque qui n'hésite pas à éliminer des innocents si cela sert ses desseins.

LE PRIX DE LA SÉRÉNITÉ

Les PJ sont engagés par le Conseil Impérial de la Colonisation (CIC) pour évaluer les problèmes d'une colonie en

difficulté et essayer de la remettre sur les rails. D'après les colons, la terre n'est pas arable et la population affamée succombe aux maladies. Du fait de l'absence de production, il est impossible de commercer avec qui que ce soit. Les PJ disposent d'un mois pour inverser la tendance, sans quoi le CIC devra évacuer la colonie.

Site potentiel : un monde récemment colonisé de l'Espace Sauvage ou des Régions Inconnues est idéal.

Employeur : le Conseil Impérial de la Colonisation.

Forces ennemies : faune locale.

Négociation de la rétribution : 5 000 crédits par PJ, 6 000 au maximum en cas de négociation réussie.

Objectifs de la campagne : remettre la colonie sur la voie de la survie et du développement.

Épisode I : un représentant du Conseil Impérial de la Colonisation (CIC) contacte les PJ pour leur proposer la mission. Une fois la rémunération négociée, le groupe embarque à bord d'une navette en direction de la colonie moribonde. Les aventuriers trouvent des rues vides et silencieuses. Le docteur est mort d'une insuffisance rénale, tandis que la plupart des colons souffrent de divers maux engendrés par la famine. Les PJ croisent un garçon appelé Jek, manifestement en meilleure forme que le reste de la population. Il leur explique que les cultures n'ont jamais pris, puis que l'épidémie a frappé. Les personnages disposent de fournitures du CIC et peuvent s'atteler immédiatement à trouver un traitement à la maladie. Si le groupe compte un Médecin ou un Érudite, celui-ci devrait pouvoir briller en produisant un sérum de synthèse ou un vaccin à partir d'échantillons recueillis sur les colons et la faune indigène.

Épisode II : en l'espace d'une semaine, la plupart des colons ont retrouvé leurs forces et supplient le groupe de demander l'intervention d'un vaisseau d'évacuation pour les ramener chez eux. Les PJ doivent convaincre cette population isolée de surmonter ses craintes afin de résoudre ensemble le problème de l'alimentation. Le groupe doit rassembler des échantillons de graines qui ne veulent pas germer. Cependant, malgré l'assistance des colons, les PJ n'en trouvent aucun : ils découvrent qu'une colonie d'insectes proche des fourmis a volé et dévoré toutes les semences. Les personnages peuvent trouver une solution chimique ou physique à cet obstacle, envisager le déplacement de la colonie, ou même se rendre compte qu'une espèce animale testée lors de l'épisode précédent peut éradiquer les insectes. Quelle que soit la méthode employée, les premières pousses apparaissent une semaine après la découverte de la solution.

Épisode III : avec ces nouvelles ressources, l'optimisme fait son retour dans la colonie. Cependant, sans échanges commerciaux, les habitants ne peuvent espérer survivre bien longtemps. Les PJ doivent identifier les atouts qui pourraient rendre ce monde précieux pour le reste du secteur, puis aider les colons à les exploiter. Si l'entreprise est un succès, le groupe peut contacter le CIC afin qu'il révèle l'existence de ces produits désormais disponibles sur le marché galactique. La mission est considérée comme accomplie dès que les premiers négociants interstellaires posent le pied sur la planète.

EMPLOIS POUR COLONS

De nombreux Colons ont occupé des postes à temps plein au cours de leur vie. Certains arrivent même à conserver leur travail entre deux aventures. La plupart sont salariés et disposent de contrats : cette sécurité de l'emploi est enviable par les temps qui courent. Plus la colonie est isolée, plus un employeur a tendance à vouloir rémunérer un travailleur partiellement en nature ou en services, ce qui ne diminue pas la valeur du contrat pour autant.

Au moment de négocier un contrat de travail, reportez-vous à la **Table 3-6 : Grille salariale des Colons** dans laquelle figure une large palette d'emplois adaptés à cette carrière. Le MJ ne doit pas hésiter à ajuster ces valeurs selon des facteurs comme les dangers de l'environnement, la disponibilité de l'employé et les moyens de l'employeur : il ne s'agit que d'indications pour aider le MJ à fixer une paye cohérente. En outre, bien que ces emplois concernent surtout les Colons, ils restent accessibles à n'importe quel PJ tant que l'intrigue le permet.

Les emplois présentés dans le tableau peuvent être rémunérés de manières différentes. Certains le sont à la toute fin de la mission, tandis que d'autres donnent droit à un salaire mensuel ou même quotidien. Dans tous les cas, le MJ doit garder à l'esprit que le PJ est obligé de consacrer du temps à occuper son poste pour mériter ses crédits. Si la paye est mensuelle, le PJ doit passer l'essentiel du mois à la tâche. S'il s'agit de l'accomplissement d'une mission spécifique (négocier un contrat, pratiquer une opération chirurgicale, etc.), le PJ doit exécuter la tâche selon des clauses spécifiques.

Bien sûr, ce n'est pas en cumulant les emplois à plein temps autour de la table que l'on obtient des aventures haletantes. Si les PJ souhaitent néanmoins bénéficier de cette sécurité, le MJ peut gérer la question de plusieurs manières. Le plus simple consiste à considérer que les personnages occupent leur poste pendant les « temps morts » de la campagne, tandis que les séances de jeu correspondent aux quelques jours mensuels qu'ils consacrent à leur vie d'aventuriers.

L'autre approche nécessite d'intégrer les emplois des PJ dans la trame de l'histoire. Cela n'est pas toujours possible, mais certains métiers se prêtent particulièrement bien à l'écriture de bonnes intrigues. Les personnages qui occupent les postes de maire, de shérif ou de médecin d'un petit bourg peuvent être impliqués dans sa gestion et sa protection, ce qui a toutes les chances de donner lieu à d'intéressantes péripéties. Attaque de bandits, tempête dévastatrice, négociation avec la garnison impériale locale, incursion de prédateurs, etc., ont toutes les chances d'occuper les PJ à temps plein. On ne compte plus les séries policières, médicales et autres qui recourent avec bonheur à la formule consistant à glisser juste ce qu'il faut d'extraordinaire dans le quotidien professionnel des personnages centraux.

AUTRE RÉCOMPENSES

Dans le cadre de leur emploi, les Colons peuvent se voir confier du matériel. La plupart du temps, cet équipement appartient à l'employeur et doit être restitué en fin de contrat. En cas de casse, le coût du matériel est généralement déduit du salaire du Colon, étalé sur plusieurs versements. Les travailleurs indépendants doivent généralement apporter leurs propres outils, le manque de préparation en la matière se répercutant souvent sur la paye.

Le matériel avancé que le Colon ne peut raisonnablement pas acquérir par ses propres moyens peut s'obtenir par le biais de points d'Obligation supplémentaires. Le Marshal qui officie comme shérif d'un bourg dispose d'un cachot, d'une réserve d'armes et d'un parc de speeders. Il choisit comment user de ces ressources, mais il est bien censé s'en servir pour assurer la protection de la communauté. Les Obligations Responsabilité et Obligé sont toutes indiquées dans ces circonstances, mais doivent être modulées avec soin par rapport aux ressources obtenues. L'idée reste valable pour un Diplôme qui investit l'hôtel de ville en tant que maire, un Érudite qui se retrouve à la tête de la bibliothèque ou un Médecin qu'on charge de gérer l'hôpital.

LES MONDES DU NOYAU, LA BORDURE EXTÉRIEURE ET LE COÛT DE LA VIE

Les salaires proposés dans la **Table 3-6** restent approximatifs et peu détaillés pour plus de simplicité. Certains groupes peuvent vouloir les modifier pour les adapter à d'autres facteurs. Par exemple, les rétributions sont souvent plus élevées dans les Mondes du Noyau, mais on jouit d'une liberté bien supérieure quand on travaille dans la Bordure Extérieure. Il convient également de prendre en compte le coût de la vie et de ne pas oublier qu'une partie des revenus des PJ sera forcément consacrée à l'alimentation, au logement et à d'autres dépenses incompressibles.

Un MJ qui souhaite prendre en compte la localisation des personnages dans la galaxie peut le faire en se reportant à la **Table 3-6** et en augmentant de 20% le salaire d'un personnage qui travaille dans les Mondes du Noyau. Pour un PJ qui occupe un poste dans la Bordure Extérieure ou une planète isolée, il suffit de diminuer le montant de 20%.

Si le MJ veut prendre en compte le coût de la vie et les dépenses obligatoires, il peut également retirer 25 % du salaire, ce qui correspond aux frais engagés par les PJ pour se nourrir, se loger, etc. Cette approche est plus pratique que de noter et de calculer chaque dépense des personnages, mais si l'un d'entre eux mène un train de vie princier ou frugal, le MJ est censé ajuster la réduction de son salaire en conséquence.

TABLE 3-6 GRILLE SALARIALE DES COLONS

Emploi	Description	Durée	Salaire (en crédits)
Shérif de bourgade	Policier qui protège un petit bourg avec une poignée d'adjoints.	Salaire mensuel	2 000-3 000
Commissaire de police	Policier qui protège une petite ville, avec des dizaines voire des centaines d'hommes sous ses ordres.	Salaire mensuel	3 000-5 000
Shérif-adjoint	Policier subalterne dans un bourg ou une ville plus importante.	Salaire mensuel	750-1 200
Détective	Détective qui officie dans une gendarmerie ou un commissariat.	Salaire mensuel	2 000-2 500
Détective privé	Enquêteur privé dans le cadre d'une seule affaire, généralement non criminelle. Les détectives privés enquêtent souvent sur des dossiers d'infidélité conjugale, d'espionnage industriel ou de scandale politique.	Paye quotidienne	75-200
Mécanicien	Mécanicien qui travaille dans un commerce modeste de réparation de véhicules et d'objets.	Salaire mensuel	1 000-2 000
Médecin local	Médecin qui traite les blessures et les maux d'une petite communauté.	Une visite	100-300
Médecin diplômé	Médecin qui travaille dans un hôpital ou un autre établissement professionnel. En général, le personnage doit avoir 3 rangs en Médecine pour prétendre à ce salaire.	Salaire mensuel	2 000-4 000
Équipe chirurgicale	Mener une opération chirurgicale complexe au sein d'un hôpital, telle que la pose d'une prothèse cybernétique ou le traitement d'un traumatisme sévère. En général, le groupe doit cumuler au moins 4 rangs en Médecine pour prétendre à ce salaire.	Opération unique, rémunération de groupe	5 000 (sans compter le matériel)
Spectacle unique	Spectacle donné le temps d'une soirée par des jongleurs, acrobates, musiciens, marionnettistes, comédiens, humoristes ou autres artistes.	Une seule fois, rémunération de groupe	500-750
Groupe de cantina	Musique d'ambiance jouée dans une cantina ou un restaurant dans le cadre d'un contrat prolongé.	Salaire hebdomadaire, rémunération de groupe	1 000-1 500
Groupe ou spectacle en tournée	Musique originale jouée sur scène par un groupe itinérant. La rétribution dépend presque exclusivement de la célébrité et de la demande, mais le talent entre également en compte. Cette catégorie s'adapte à d'autres types de spectacle. En général, le groupe doit cumuler au moins 5 rangs en Charme et/ou Calme pour prétendre à ce salaire.	Une seule fois, rémunération de groupe	2 000-25 000
Artiste de rue	Pourboires reçus par des jongleurs, acrobates, musiciens, marionnettistes, comédiens, humoristes et autres artistes.	Une journée de pourboires	25-75
Conférencier	Professeur qui traite d'un sujet précis dans une institution d'enseignement supérieur.	Salaire mensuel	1 500-3 000
Expertise dans un domaine	Travail d'expert, de consultant ou de spécialiste d'un sujet donné. En général, le personnage doit avoir 3 rangs dans la compétence de Connaissance demandée pour être considéré comme un expert sur la question.	Mission unique	750-5 000
Chercheur	Chercheur qui mène des travaux sur un sujet donné ou développe de nouvelles technologies. Cela peut aller d'un domaine académique à l'élaboration d'un nouveau produit au sein d'un laboratoire industriel. En général, le personnage doit avoir 3 rangs dans la compétence de Connaissance demandée pour être considéré comme un chercheur.	Salaire mensuel	2 000-8 000
Médiateur	Médiation dans le cadre d'un différend, ou arbitrage légal d'un désaccord entre deux individus ou entreprises. La résolution de ce genre d'affaire réclame parfois plusieurs jours, voire des semaines et doit être validée par les deux camps. En général, le personnage doit avoir 2 rangs en Négociation pour travailler comme médiateur.	Un différend	2 000-5 000
Équipe de négociation	Médiation d'un grave différend entre deux corporations ou gouvernements. La résolution de ce genre d'affaire réclame parfois plusieurs semaines, voire des mois et doit être validée par les deux camps. En général, le groupe doit cumuler au moins 3 rangs en Négociation pour prétendre à ce salaire.	Un différend	4 000-20 000
Maire ou membre du conseil	Meneur politique d'une petite communauté. Le maire est généralement tenu d'assurer un certain nombre de tâches administratives.	Salaire mensuel	2 000-3 000
Employé	Employé de bureau ou vendeur.	Salaire mensuel	1 000-1 500
Mineur	Ouvrier de la mine spécialisé.	Salaire mensuel	1 000-2 000
Ouvrier de ranch	Ouvrier de ranch qualifié pour mener et soigner les troupeaux. En général, le personnage doit avoir 2 rangs en Survie pour travailler comme ouvrier de ranch.	Salaire mensuel	1 500-2 000
Simple manœuvre	Travail manuel non qualifié.	Salaire mensuel	500-750

De nombreuses colonies ne roulent pas sur l'or, mais disposent d'autres formes de richesses, et notamment de terres. Une communauté naissante peut essayer de marchander via cette « monnaie » si elle se retrouve en difficulté. Pour la colonie, le don de terre ne coûte rien, ce qui lui permet d'obtenir gratuitement des services ou des biens. De plus, un professionnel qui devient propriétaire voudra souvent demeurer sur place pour faire fructifier son bien. La colonie gagne ainsi sur tous les tableaux : elle voit son économie s'améliorer et sa population active compétente se renforcer, le tout sans dépenser le moindre crédit.

Les habitants des colonies sont extrêmement demandeurs de biens manufacturés. De nombreux marchands indépendants font escale sur les planètes isolées et y échantent du matériel technologique comme des pièces

de droïdes, des engins à répulsion, des datapads, des fournitures médicales ou des holovids contre des minéraux précieux, des produits textiles, de la nourriture ou des œuvres d'art sur lesquels ils feront un coquet bénéfice ailleurs.

Entre eux, les Colons pratiquent souvent l'échange de bons procédés, parfois à crédit. L'avocat qui aide un fermier injustement accusé de meurtre ne doit pas s'attendre à se remplir les poches, mais il peut généralement compter sur le plus beau morceau de shaak lors du prochain festin organisé par son protégé, ou aura la bonne surprise de trouver sa clôture repeinte à neuf un de ces jours. En multipliant ainsi les faveurs et les services, les Colons assurent leur propre intégration dans la communauté et démontrent que la richesse d'une colonie réside dans sa population et non dans ses coffres.

CRÉER DE NOUVEAUX TYPES DE COLONS

La carrière de Colon est probablement celle qui regroupe la plus grande diversité d'individus à travers la galaxie. De ce fait, les joueurs ne doivent pas hésiter à puiser dans plusieurs spécialités pour créer des personnages qui assurent une profession spécifique ou qui disposent d'un background particulier. En combinant de manière inventive certaines spécialités (y compris en dehors de la carrière de Colon), un joueur peut créer autant de déclinaisons intéressantes qu'il le souhaite.

Les exemples donnés ci-après ne sont que des variations obtenues en associant des spécialités. Ces « nouveaux types » de Colons ne disposent d'aucune règle spécifique ; c'est avant tout l'interprétation des joueurs qui les rend uniques (et les historiques, Motivations et Obligations choisis).

Avocat : les avocats recherchent des affaires et plaident les cas qui leur sont confiés. On les trouve aussi bien dans les petits bourgs des confins de l'Empire que dans les hautes tours de justice du Noyau. Généralement, ils commencent le jeu comme Diplomate et choisissent les talents Irrésistible et Bénéfice du doute. Par la suite il peut être intéressant pour eux de se pencher sur la spécialité Érudit afin de bénéficier des talents Détermination et Chercheur.

Greffeur : certains médecins se spécialisent dans la pose de membres cybernétiques. Les greffeurs débutent comme Médecins, en se concentrant sur les talents Expert en Médecine et Médecin-né, avant d'y adjoindre Tech hors-la-loi pour les talents Customisation et Inventeur.

Ingénieur : les ingénieurs conçoivent de nouvelles technologies et améliorent celles qui existent. Pour ce faire, ils travaillent plus souvent un datapad en main que dans un atelier. Les ingénieurs commencent comme Érudits pour obtenir les talents Connaissances spécialisées, Érudit reconnu et Chercheur, puis se tournent vers Tech hors-la-loi pour les talents Customisation et Inventeur.

Scientifique de terrain : certaines recherches scientifiques ne se mènent pas dans un laboratoire aux conditions idéales, mais bien dans la nature, où l'on peut mettre la théorie et les hypothèses à l'épreuve de la réalité. Les scientifiques de terrain commencent comme Érudit et acquièrent les talents Chercheur, Connaissances spécialisées et Stabilité avant d'y ajouter la spécialité Expert en survie pour obtenir les talents Subsistance, Pisteur chevronné et Baroudeur.

Détective privé : les détectives privés exploitent leurs talents uniques pour résoudre des affaires criminelles et soutenir la loi, mais pas toujours dans son respect le plus strict. Un tel personnage peut commencer le jeu comme Marshal et acheter les talents Méchant flic, Dégourdi et On me la fait pas, puis y adjoindre la spécialité de Voleur pour les talents Systèmes de sécurité et Filature.

Agent secret : les renseignements acquis par la ruse et le subterfuge font le quotidien de l'agent secret. Celui-ci peut débuter comme Érudit, pour obtenir les talents Stabilité et Accompli, avant de s'intéresser à la spécialité de Voleur et prendre Systèmes de sécurité, Quelconque et Expert en Discrétion.

Analyste : les analystes militaires ou corporatistes dépouillent les données pour identifier les tendances et prédire l'évolution des marchés ou des conflits. L'analyste commence généralement le jeu comme Érudit, avec les talents Érudit-né et Chercheur, puis s'intéresse à la spécialité de Slicer pour obtenir les talents Systèmes de sécurité, Craqueur de code et Génie de l'informatique.

Scientifique de laboratoire : les chimistes, physiciens, biologistes et métallurgistes passent tous des milliers d'heures en laboratoire dans l'espoir de faire une découverte susceptible de leur apporter la gloire et des montagues de crédits. Le scientifique de laboratoire débute le plus souvent comme Érudit, afin d'obtenir les talents



Connaissances spécialisées, **Érudit reconnu** et **Chercheur**, avant d'ajouter **Slicer** et d'acheter **Génie de l'informatique** et **Programmeur-né**.

Prestidigitateur : la dextérité, l'art de détourner l'attention et le sens du spectacle sont les clés de ce métier. Les prestidigitateurs commencent souvent en tant qu'**Artistes**, et prennent les talents **Beau parleur** et **Athlète-né** avant de se tourner vers la spécialité de **Vaurien** pour bénéficier de **Compartiment caché**, **Charme-né** et **Persuasion**.

Shérif : le shérif peut déléguer une part de son autorité pour assurer la protection et la sécurité de bourgades des frontières de l'Empire. Il commence généralement le jeu comme **Marshal** et s'intéresse aux talents **Bon flic**, **Arme en main** et **On me la fait pas**, avant de se tourner vers la spécialité de **Soldat à louer** pour bénéficier d'**Autorité naturelle** et d'**Officier supérieur**.

Ranger de secteur : représentant de la justice dont la juridiction s'avère pratiquement illimitée, le ranger de secteur peut traquer les malfaiteurs du Noyau jusque dans l'Espace Sauvage et au-delà. Le Ranger débute souvent comme **Marshal**, pour obtenir les talents **Dégourdi**, **Bon flic** et **Arme en main**, avant d'acheter la spécialité **Éclaireur** pour bénéficier de **Désorientation**, **Raccourci** et **Coup éclair**.

Chef de tribu : avant le développement des civilisations urbaines et après leur chute, les êtres doués de conscience se rassemblent en communautés tribales. Pour que ces clans fonctionnent, une autorité forte et avisée est nécessaire. Les Chefs tribaux débute le jeu comme **Diplomates**, et se tournent vers les talents **Irrésistible**, **Sens de la Rhétorique** et **Sens de la Rhétorique (amélioré)** avant de se pencher sur la carrière de **Soldat à louer**, afin de bénéficier d'**Autorité naturelle** et d'**Officier supérieur**.





**REJOIGNEZ LA
RÉBELLION !**

STAR WARS
**L'ÈRE DE LA
RÉBELLION**

LE JEU DE RÔLE

EDGE 

EDGEENT.COM

© & ™ Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Fantasy Flight Games
et le logo de FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc.

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

LE JEU DE RÔLE

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

Aux frontières de la galaxie, tout est possible. Le regard illuminé par la vision d'horizons nouveaux, les colons entreprennent de bâtir des sociétés à la force de leurs bras, mus par une persévérance sans bornes et un inébranlable espoir. Mais même dans la Bordure, les bouleversements qui agitent la galaxie peuvent atteindre les colons et les forcer à user de leurs talents pour d'autres objectifs...

Fondez de nouvelles civilisations dans les régions inexplorées de la Bordure Extérieure avec **HORIZONS LOINTAINS**. Ce supplément du jeu de rôle **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** présente de nouvelles options aux personnages Colons, ainsi qu'à tous ceux qui cherchent à démarrer une nouvelle vie. Construisez une base d'opérations personnelle, faites-vous un nom dans le business du divertissement ou faites régner la justice grâce à votre poigne de fer et à votre regard d'acier.

Cet ouvrage contient :

- De nouvelles options de création de personnage, parmi lesquelles des motivations, des obligations, des espèces et des spécialités inédites.
- De nouvelles capacités emblématiques permettant aux Colons d'exceller dans leur métier.
- De l'équipement et des véhicules utiles à toute entreprise florissante.
- Des conseils permettant au maître du jeu de mettre à l'épreuve les joueurs grâce à des rencontres sociales intéressantes et d'intégrer les Colons dans des campagnes à grande échelle.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Disney



HORIZONS LOINTAINS
SKU : UBISWR10
ISBN : 978-84-15889-85-4
PRIX : 32.95 €

EDGEENT.COM

starwars.com



9 788415 889854