

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

LES BARONS DE NAL HUTTA



EDGE

LE GUIDE DE L'ESPACE HUTT

STAR WARS[®]
JEU DE RÔLE

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

LE JEU DE RÔLE

LES BARONS DE NAL HUTTA

Dans l'Espace Hutt, l'avarice règne en maître, avec l'ambition personnelle comme unique limite. Les syndicats du crime dirigés par les insatiables Hutts offrent d'innombrables occasions à saisir... pour tous ceux qui n'ont pas froid aux yeux.

Les KAJIDICS HUTTS gèrent leur planète natale d'une gluante main de fer. Pour les fugitifs, les proscrits et les désespérés, cette zone constitue un ultime refuge contre la violence et les lois tyranniques de l'Empire. Néanmoins, quiconque pénètre dans ce secteur dirigé par les malfaiteurs les plus célèbres de la galaxie met le pied dans l'engrenage de leurs complots machiavéliques....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Katrina Ostrander et Max Brooke

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Gary Astleford, Ryan Brooks, Daniel Lovat Clark,
Jeff Hall, Sterling Hershey et Greg Koteles

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Christine Crabb, David Johnson et Mark Latham

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck, Crystal Nichols et Duane
Nichols, assistés d'Evan Simonet

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE

John M. Taillon

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Joel Hustak et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

David Ardila, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Alberto
Bontempi, Jon Bosco, Matt Bradbury, Caravan Studio,
JB Casacop, Stephen Chang, Anthony Devine, Jose
Mikhail Elloso, Mariusz Gandzel, Clark Huggins, Joel
Hustak, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg,
Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash,
Mike Nash, RJ Palmer, Emilio Rodriguez, Magali
Villeneuve, Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Coordinateur des tests : Zach Tewalthomas. "Scot Free"
Daniel Lovat Clark avec Bryan Bornmueller, Zoë Robinson
et Dominic Tauer. "The Librarians" Pim Mauve avec Gerlof
Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd
et Jeroen Brugman. "Death Star Contractors" Craig
Atkins avec Doug Ruff, Josh Jupp, Mark Charlesworth et
Nathan Wilkinson. "Gamers of the Apocalypse" Darryl
Veigel avec Colvin Atchinson, Sandy Veigel, George Fisher,
Joseph Phelps et Angelic Phelps. "Corellia's Finest"
Rainer Winstel avec Matthias Jelinek, Matthias Vögele,
Manuel Vögele, Erik Winstel et Timo Winstel. "Strange
Assembly" Christopher Stevenson avec Jay Earle et Mike
Cook. "GameNight" Jake Krajeski avec Lark Krajeski,
Fred et Candy Janney, Dylan Rose, Sean Nee, John
Williams, Paul Hanna, et Dan Durgin. "Ah hah, So That's
It Then!" Blake 'HTMC' Bennett avec Aaron Kaufman,
Jasper Crocker, Matt Armstrong et Will Fletcher.

TRADUCTION FRANÇAISE

Sophie « Kinder » Dabat et Dominique « Capitaine
Jenson » Lacroux, les Vauriens de Edge.

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Stéphane Bogard, Sandy Julien et Sélène Meynier avec
l'aide précieuse de Matt « Fenrir DarkWolf » Lattroy

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee et Pablo Hidalgo



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

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

ISBN : 978-84-15889-87-8

SKU : UBISWR11

Print ID : 0032NOV15FR

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
LES BARONS DE NAL HUTTA

SOMMAIRE

Plonger dans l'espace Hutt.....	5	Mondes et stations supplémentaires	90
Alors, que trouve-t-on dans ce livre ?.....	6	Chapitre III : Options de personnages	93
Chapitre I : Empires criminels	9	Nouvelles espèces	93
Histoire d'une tyrannie	10	Les Hutts.....	94
L'empire du crime	30	Les Ganks.....	94
Chapitre II : L'espace Hutt	41	Les Niktos	96
Nal Hutta	42	Les Sakiyens.....	98
Nar Shaddaa	48	Nouvelles armes	100
Varl.....	58	Nouvelles armures.....	104
Bootana Hutta.....	61	Nouveau matériel	106
Kintan	62	Nouveaux véhicules et vaisseaux.....	112
Klatooine.....	66	Chapitre IV : Rencontres modulables	119
Saki	70	Bienvenue à bord	122
Srilluur	74	Emplettes toydariennes	126
Toydaria.....	78	Une affaire qui tourne mal	129
Vodran.....	82	Une invitation qu'on ne décline pas	133
Ylesia.....	86	La route Morte	140
Station spatiale Kwenn	88		



Pourquoi les choses ne peuvent jamais être simples ?

Gorran émit un grognement d'approbation. Le Gank visa sa cible avec calme, ignorant le chaos environnant. Autour d'eux, une fumée âcre montait encore des impacts de blaster sur les cloisons et emplissait l'air de relents de métal calciné.

— Ces gars tiennent vraiment à ce que notre ami sakiyen s'en sorte, hein ? demanda Nell à son équipier avant de jeter un dernier coup d'œil derrière le mur, puis de rentrer vivement la tête pour éviter une nouvelle salve.

Gorran appuya sur la gâchette de son pistolet blâster. Le tir fit mouche et un malheureux Klatooinien sorti pour riposter s'effondra. Le Gank émit un ricanement aigre : ce son numérique amusait toujours Nell. Il suffisait au petit malfaiteur maigrichon de regarder le chasseur de primes à ses côtés pour avoir l'impression d'être invincible. Et sur Nar Shaddaa, ce sentiment était plutôt rare.

Peu à peu, le ronronnement monotone des recycleurs d'air, le grondement des vaisseaux au-dessus d'eux et l'habituel tohu-bohu de la Lune des Contrebandiers reprit, remplaçant le hurlement des blasters qui avait rempli la rue un instant plus tôt.

— La voie est libre, siffla Gorran. On devrait leur foncer dessus.

Le duo se faufila de bâtiment en bâtiment, l'arme au poing. Uniques vestiges des fortifications improvisées de leurs adversaires, des poubelles renversées et des panneaux d'affichage arrachés témoignaient de l'acharnement des combats.

Gorran tendit le bras dans un vrombissement de servomoteurs. Un scanner émergea des circuits et répandit dans l'atmosphère une myriade de particules invisibles en quête de leur cible.

— Alors ? fit Nell en donnant un coup de coude à son équipier. Si les hommes de main de Giarda trouvent Razall avant nous, on est morts !

Le clan Gorensla avait mis à prix la tête du Sakiyen, assez cher pour rembourser plus de deux fois les dettes de Gorran et Nell. De son côté, Giarda, chef incontestée des Jiramma, n'avait pas offert de récompense. Les secrets que le Sakiyen lui avait volés étaient bien trop importants pour courir le risque de faire appel à des chasseurs de primes. Gorensla, par contre, paierait une petite fortune pour se les procurer.

Les scanners de Gorran montrèrent les traces résiduelles d'énergie de la bataille qui se dissipaient déjà. Mais aucune forme de vie dans les environs.

— Je crois qu'on devrait prendre cette traverse, les traqueurs ont dû filer par là.

— C'est toi l'expert, passe devant.

Un profond malaise s'empara de Nell, trop tenace pour qu'il arrive à en faire abstraction. Il n'en fit pas part à Gorran : les enjeux étaient bien trop élevés pour se laisser arrêter par la frousse.

Ils s'arrêtèrent net au détour de l'angle suivant, devant le mur de blasters braqués sur eux. Derrière ses laïbins, un énorme gastéropode brun, allongé sur un traîneau à répulsion, étudiait ses ongles avec désinvolture.

Une voix grave et retentissante résonna dans l'allée.

— *Ça fait un bail, mes amis... Vous ne tentiez quand même pas de m'éviter, j'espère...*

Un frisson remonta le long de la colonne vertébrale de Nell lorsqu'il entendit les vocables rauques de la langue hutt. La Hutt souriait d'un air tout à fait menaçant.

— Heu... salut, G... Giarda, bégaya l'humain. On n'a évité personne. On était juste occupés. Tu sais ce que c'est, pas vrai ?

— *Occupés à chercher un certain Sakiyen, à ce que je vois.* (Giarda avait adopté un ton plus sec, sans la moindre trace de cordialité.) *La peau de ce traître m'appartient. À moi, et à moi seule ! Je ne tolérerai pas qu'il finisse entre les pattes de ces ordures de Gorensla !*

Même Gorran, d'habitude imperturbable, tressaillit.

Nell fit cogiter ses neurones à plein régime. Il y avait forcément un moyen de se tirer de ce mauvais pas, il en était sûr. Une goutte de sueur dégouлина sur sa tempe.

— Giarda, j'ai une proposition à te faire, lâcha-t-il soudain.

À travers ses lentilles impénétrables, Gorran lui lança un regard inquisiteur.

— Nous avons bien conscience de la déception qu'ont pu engendrer nos précédentes collaborations. Si tu nous autorises à traquer Razall, c'est à toi que nous le livrerons. Vivant, et à titre gracieux. Tout ce qu'on veut en échange, c'est effacer notre ardoise. Tout le monde y gagnera !

La Hutt étudia longuement l'humain, apparemment impressionnée par sa hardiesse. L'air vibrait de violence refoulée.

— *Vous avez une journée pour le retrouver. Passé ce délai, il n'y a plus de marché qui tienne.* (Les gardes du corps de la Hutt abaissèrent leurs armes.) *Allez, laissons faire les professionnels.*

Une fois qu'ils se retrouvèrent seuls, Gorran pivota vers Nell, perplexe.

— Si nous le remettons à Giarda, chuchota ce dernier, cela nous dédouanera auprès d'elle. Mais avant, rien ne nous empêche de copier ces fichiers et de les vendre aux Gorensla.

Le Gank hocha la tête en signe d'approbation.

Une fois les portes refermées derrière les deux chasseurs de primes, humain et Gank, Giarda, du haut de son trône, baissa les yeux sur l'individu enchaîné devant elle. À son rire tonitruant s'ajoutèrent bientôt les caquètements aigres de ses sbires.

— *Libérez-le.*

Quand ses menottes lui furent retirées, le Sakiyen se frotta calmement les poignets. Puis il s'inclina devant la Hutt.

— J'en conclus que tout s'est déroulé comme prévu ?

Giarda s'esclaffa de nouveau.

— *En effet, mon ami. Les Gorensla ont récupéré les fausses informations : Gorran et Nell sont à nouveau à ma merci. Et bientôt, notre clan entier saura que Giarda a démasqué un traître avant que Noako ait pu mettre la main dessus ! Somme toute, cette journée s'est avérée particulièrement rentable pour nous !*

Razall saisit un verre et porta un toast.

— À Giarda, reine de la manipulation !

Le Sakiyen vida sa boisson tandis que Giarda se rengorgeait.

« Encore un jour banal sur Nar Shaddaa, songea l'escroc. Fait de complots hutts imbriqués dans d'autres complots hutts. »

— J'imagine qu'il va falloir que je me fasse discret quelque temps, pour parachever le plan.

Razall ne sentit même pas la lame qui s'empara de sa vie.

— *Laisse-moi me charger de cela, mon cher Razall. Tu en as déjà beaucoup fait, ces derniers jours...*

PLONGER DANS L'ESPACE HUTT

Quel est votre vice ? Les paris ? Le luxe ? L'épice ou l'esthétique, peut-être ? Quel que soit votre penchant, ici, vous pouvez le satisfaire, du moment que vous êtes disposé à payer. Et moyennant un petit supplément, vous pouvez même éviter toute ingérence de l'Empire.

Nombre de contrebandiers sans scrupules s'entassent dans ces viviers d'infamie pour assouvir leurs désirs dépravés et cumuler les bénéfices. La seule chose qui puisse vous retenir de sauter sur ces occasions, c'est le prix à payer, en terme de risques autant que de crédits. Dans l'Espace Hutt, nul n'a droit à l'erreur : quiconque s'engage sur cette voie pour se remplir les poches en toute illégalité doit se demander en permanence jusqu'où il est prêt à aller au nom de cet argent soi-disant sans odeur. Au fil du temps, les meilleurs trafiquants – ou les pires, tout est question de point de vue – cessent de se poser la question. Leur âme s'enlaidit au point de ressembler à leurs maîtres ventripotents.

POUVOIR ET CUPIDITÉ

Bienvenue dans l'Espace Hutt, où les Barons de Nal Hutta règnent sur des empires du crime d'envergure galactique. Les origines des clans hutts remontent à un passé tumultueux et riche en batailles, mais après s'être combattues presque jusqu'à l'extinction, ces créatures se sont tournées vers l'extérieur et ont opté pour des affrontements plus subtils. Les lignées et les clans se sont unis pour fonder les kajidics, des conglomerats qui tirent leur nom d'une philosophie ancestrale. Leur influence s'étend du monde des paris à celui du trafic d'armes et d'épices, de la piraterie à la contrebande en passant par le commerce d'esclaves et toutes sortes d'entreprises aussi illégales qu'immorales.



LE DOMAINE DE L'INIQUITÉ

Les voyageurs chevronnés peuvent parcourir Pabol Hutta et ses hypervoies pour admirer ses innombrables merveilles et ses planètes éblouissantes, simple vernis esthétique masquant une corruption omniprésente. La plupart d'entre elles revendiquent la souveraineté de leurs territoires sur le papier, mais peu sont réellement libres dans la pratique. Beaucoup sont habitées par des espèces dont les membres subissent le joug de leurs puissants maîtres hutts depuis des millénaires. D'autres sont soumises aux kajidics par des accords commerciaux réussis, garantis par la flotte stellaire hutte dont la menace balaie toute idée de révolte.

Nal Hutta, foyer du Conseil Suprême Hutt, constitue le cœur de la politique et des complots hutts. Ses marais fétides et son industrie tentaculaire incarnent la dégénérescence typiquement associée à ces créatures. Rares sont les individus à avoir pu contempler les immenses champs de ruines de leur monde natal ou les légendaires palais de leurs mondes-trônes, en dehors des Hutts eux-mêmes et des esclaves qui y travaillent jusqu'à leur

mort. Les soldats des milices privées, artistes, intendants et autres serviteurs sont issus des déserts de Klatooiné et de Srilluur, ou des tropiques de Kintan et Vodran. Les ouvriers des usines et trafiquants du marché noir d'Ylesia et de Toydaria participent au ravitaillement des clans hutts, tandis que les guerriers de Saki jouent les chasseurs de primes et les assassins, s'accaparant les meilleurs contrats.

Aux yeux de la plupart des étrangers, l'Espace Hutt évoque surtout les gigantesques cités verticales de Nar Shaddaa, également connue sous le nom de Petite Coruscant ou de Lune des Contrebandiers. Les tours de ce satellite de Nal Hutta s'élèvent jusqu'en orbite basse, dotées à chaque étage d'une multitude de cantinas louches et de repaires de chasseurs de primes. La plupart des contrebandiers se rendent au moins une fois dans leur carrière dans cette perle des ports fantômes, que ce soit pour y trouver du travail, pour effectuer quelques réparations sur leur vaisseau ou en quête d'un refuge sûr pour se faire oublier un moment.

Qu'ils soient là pour faire fortune ou pour échapper aux autorités, la seule chose qui puisse freiner les visiteurs sous ces étoiles sans foi ni loi est leur propre morale.

ALORS, QUE TROUVE-T-ON DANS CE LIVRE ?

Cet ouvrage, **LES BARONS DE NAL HUTTA**, se présente comme un guide de la région la plus corrompue et anarchique de toute la galaxie : l'Espace Hutt. Il propose quantité de renseignements utiles tant pour les joueurs que pour les Maîtres de Jeu passionnés par les Hutts et leur royaume. La première partie fournit aux MJ toutes les informations nécessaires pour donner vie aux empires criminels hutts et décrire les clans et kajidics, comme obséquieux alliés ou comme adversaires redoutables.

Le deuxième chapitre fait office d'atlas pour les MJ en quête d'un lieu pour implanter une campagne. Il détaille une dizaine de planètes avec leur histoire, leurs sociétés, leurs points d'intérêt et diverses amorces d'intrigues, ainsi que des créatures indigènes et des défis.

Les joueurs trouveront au troisième chapitre des règles pour se frayer un chemin dans les bas-fonds miteux de la galaxie en tant que Hutts, Ganks, Niktos ou Sakiyens. Cette section comprend également des armes et amures, ainsi que de l'équipement et des véhicules et vaisseaux, tous spécifiques à chaque espèce et culture de l'Espace Hutt.

Le dernier chapitre propose cinq rencontres modulables – des ensembles d'éléments qui recensent les types de défis, personnages et scènes caractéristiques de la région. Elles sont classées selon leur longueur, d'un interlude de trente minutes à une session entière, et conçues pour nécessiter le minimum de préparation de la part du MJ. Elles peuvent être utilisées pour étoffer une partie avec de nouveaux sites excitants ou constituer une série d'aventures inédites.

CHAPITRE I : EMPIRES CRIMINELS

Cette section recoupe environ 25 000 ans d'histoire et de politique dans l'Espace Hutt, en commençant par les Guerres de Xim et en s'achevant sur la relation entre les Hutts, l'Empire et la Rébellion. En plus d'une description complète du code des kajidics et de la structure de la société hutt, les clans hutts eux-mêmes sont présentés en détail dans cette partie. Découvrez les dirigeants et membres des différentes organisations, les entreprises légales et illégales, ainsi que les principaux fiefs des puissants Desilijic, des sournois Besadii, des traditionnels Qunaalac et des Gorensla, en pleine expansion, ainsi que plusieurs lignées mineures qui ont élu domicile dans cette région.

CHAPITRE II : L'ESPACE HUTT

Le domaine hutt s'étend loin du centre politique et économique de Nal Hutta et de Nar Shaddaa, la Lune des Contrebandiers. Peu d'étrangers ont reçu l'autorisation de visiter Varl et Bootana Hutta, où la vaste flotte hutt veille sur les mondes-trônes des clans et leur planète natale en ruine. Les mondes à la solde des kajidics comprennent Kintan, Klatooine, Sriluur et Vodran, Saki, Toydaria et Ylesia. Tous revendiquent divers degrés d'indépendance, mais au final, les Hutts exercent une influence considérable sur chacun d'eux. Le long des principales hypervoies, la station spatiale Kwenn et d'innombrables autres colonies mineures prospèrent grâce au lucratif commerce d'épices, d'esclaves et d'armes.

CHAPITRE III : OPTIONS DE PERSONNAGES

Ce chapitre comprend tous les détails dont les joueurs ont besoin pour créer un personnage d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** appartenant à une espèce inédite : Hutt rusé, Gank impitoyable, Sakiyen perspicace ou l'une des cinq sous-espèces de Niktos. Il présente également de nouvelles armes et armures spécifiques à cette région, ainsi que des gadgets cybernétiques et divers équipements susceptibles d'être interdits dans l'espace impérial. Enfin, il décrit une douzaine de vaisseaux stellaires uniques tels que les esquifs d'Ubrikkian, les barges à voiles et les caravelles. Vous y trouverez aussi plusieurs véhicules conçus pour la vitesse et la discrétion auxquels les criminels, contrebandiers et chasseurs de primes avisés ne manqueront pas de s'intéresser.

CHAPITRE IV : RENCONTRES MODULABLES

Ces rencontres décrivent divers lieux bien distincts de ce secteur, de la Lune des Contrebandiers à son cœur impénétrable, la Bootana Hutta. Elles présentent des pirates de l'espace, des chasseurs de trésor, des complots hutts sadiques et autres intrigues apparemment classiques mais pleines de rebondissements imprévus. Compte tenu de leur structure modulaire, elles peuvent facilement être intégrées à une campagne et permettent au MJ d'introduire de façon fluide les thèmes des Barons de Nal Hutta dans une aventure en cours. Que le MJ décide de les utiliser en tant qu'anecdotes ponctuelles pour donner aux PJ un avant-goût de la dépravation et du pouvoir des Hutts, ou de s'en servir comme point de départ pour des histoires d'envergure, ces rencontres peuvent ajouter beaucoup de piment à n'importe quelle partie !





EMPIRES CRIMINELS

*« Si je te disais la moitié des choses que
l'on m'a dites sur Jabba le Hutt, tu me ferais
sûrement un court-circuit. »*

— C3-PO à R2-D2

Les Hutts restent les maîtres incontestables de la galaxie en matière de manigances, de fourberie et d'emprise sur la pègre. Au sein de l'Espace Hutt, il est parfois difficile de délimiter la frontière entre légal et illégal, frontière que les Hutts considèrent presque comme inexistante. En affaires, tous les coups sont permis et les réglementations sont vouées à l'interprétation et à la manipulation, à leur propre avantage et au détriment de leurs rivaux. Seul le Conseil Suprême des Hutts exerce une influence notable sur les membres de l'espèce dispersés d'un bout à l'autre de la galaxie. La société hutt est répartie en clans communément appelés kajidics, même si le terme désigne plus exactement les syndicats criminels et cartels de l'espèce, cellules dominantes de cette culture.

Ce chapitre révèle l'interaction dynamique entre les idéaux prônés par les kajidics et la société hutt. Le mode de vie de ces clans déborde les frontières des mondes et domaines de l'espèce, et influence la galaxie tout entière. Ces pages débutent par un aperçu historique de la manière dont les kajidics ont évolué pour s'adapter au reste de la galaxie. Il aborde par ailleurs en détail les plus importants de ces cartels.

Les sections intermédiaires du chapitre s'intéressent à l'influence des Hutts sur l'ensemble de la galaxie en passant en revue l'histoire et les stratégies de leurs empires criminels, ainsi que les opérations auxquels ils se livrent. Les Hutts sont notamment experts en matière de contrebande, de commerce des épices, de piraterie, d'esclavagisme et de bien d'autres activités illicites.

Enfin, le chapitre se termine par un exposé des relations complexes que les Hutts entretiennent avec l'Empire et l'Alliance Rebelle. Il examine notamment les interactions de ces factions avec l'immense région de la galaxie connue sous le nom d'Espace Hutt. L'Empire revendique sa domination sur la zone, mais son contrôle réel est bien moindre qu'il ne le prétend. Les objectifs des Rebelles et des Hutts coïncident rarement, même s'ils enfreignent tous les lois du tout-puissant Empire Galactique. Ils préfèrent éviter d'entrer en contact les uns avec les autres, mais les besoins bien réels des Rebelles en matière d'approvisionnement et la mainmise des Hutts sur le marché noir les forcent régulièrement à se côtoyer.

HISTOIRE D'UNE TYRANNIE

Les Hutts figurent parmi les espèces les plus anciennes de la galaxie. Leurs origines remontent à une époque antérieure à la République, et ils ont entamé l'exploration des systèmes stellaires voisins avant l'apparition des grandes routes hyperspatiales. La civilisation hutt existe depuis des millénaires et les premiers chapitres de leur histoire ont disparu depuis bien longtemps, les récits qui ont survécu à l'oubli tenant plus de la mythologie que des faits avérés.

La culture des premiers Hutts différait énormément de leur société actuelle. Il s'agissait d'une civilisation guerrière, au sein de laquelle les différends et les luttes de pouvoir se résolaient sur le champ de bataille, dans le cadre de combats ou de duels rituels. Les Hutts portaient l'armure et dirigeaient des droïdes de combat. Si l'on en croit les récits, ils étaient en outre très religieux et spirituels. Ils pratiquaient par exemple la divination en interprétant la durée et la fréquence des pulsations de l'étoile appelée Cœurdeieu, enfouie dans les profondeurs de l'Espace Hutt et toujours considérée comme sacrée par l'espèce aujourd'hui.

EXPANSION ET COLONISATION

Les Hutts mirent-ils au point leurs propres méthodes de voyage interstellaire ? Voilà une question dont la réponse s'est depuis longtemps perdue dans les limbes du passé. Il est probable et même plus vraisemblable qu'ils aient profité de la technologie d'une autre espèce exploratrice. Peu importe les moyens, ils ne tardèrent pas à prospecter les systèmes voisins et à entamer une ère de colonisation qui vit la création de nombreux systèmes centraux de l'Espace Hutt, base de leurs opérations pour les millénaires à venir.

Cette expansion s'accompagna inexorablement de rencontres avec d'autres espèces. L'arrogance des Hutts et leur sentiment de légitimité les poussèrent à dominer tous ceux qui ne possédaient pas les moyens de résister à leurs intrigues et à leur puissance militaire. Les civilisations les plus menaçantes pour eux furent tout bonnement annihilées, de même que les espèces perçues comme trop faibles pour servir d'esclaves ou de sbires. De nombreuses ethnies furent ainsi exterminées par leurs maîtres hutts avant de tomber dans l'oubli. Des centaines d'autres se retrouvèrent assujetties par le biais de traités et de chantages divers.

L'empire hutt a pu apparaître comme une force monolithique pour les observateurs, mais l'espèce était en réalité souvent divisée. Les machinations et les rivalités claniques demeuraient omniprésentes dans la vie politique, les campagnes militaires et les opérations de colonisation. Mais ces clans qui guerroyaient sans cesse les uns contre les autres s'alliaient souvent pour contrer une menace extérieure, l'expansion de l'Espace Hutt profitant à toute l'espèce. Quand un conflit prenait des proportions préoccupantes, les clans rivalisaient pour la suprématie en livrant des combats rituels et en procédant à des règlements de compte sur la planète Vontor.

XIM LE DESPOTE ET LES TIONAIS

Vingt-cinq mille ans avant la Bataille de Yavin, les Hutts firent la rencontre des Tionais, autre civilisation antique de la galaxie. Dirigés par le terrible Xim le Despote, les Tionais rivalisaient avec la puissance militaire des Hutts. Ces derniers, impressionnés, proposèrent aux Tionais de devenir les plus privilégiés de leurs esclaves. Xim considéra cette offre comme un affront inadmissible et entreprit d'envahir le territoire des Hutts. Le Hutt Kossak unifia les clans pour faire face à Xim, et des batailles acharnées s'engagèrent entre les deux camps.



Xim affronta les Hutts dans le cadre de deux combats rituels sur Vontor. Malgré sa défaite, il refusa de renoncer aux territoires conquis. Il continua d' étoffer ses flottes et ses armées de droïdes de guerre. Les Hutts profitèrent de la menace que représentait le Despote pour pousser toute la région à signer le Traité de Vontor, ce qui revenait à réduire les Klatooiniens, les Niktos et les Vodréens en esclavage pour une durée indéterminée en échange de la protection hutt. Ce traité a traversé les millénaires jusqu'à l'ère impériale. Grâce à leurs nouvelles armées d'esclaves, les Hutts purent vaincre Xim et mettre ses droïdes en déroute lors d'un troisième combat rituel à Vontor. Xim se retrouva prisonnier de ses adversaires, qui l'exhibèrent tel un trophée de guerre dans tout l'Espace Hutt. Selon les récits, le Despote fut ensuite séquestré dans les oubliettes de Kossak sur Varl, où il est censé avoir trouvé la mort.

Mais le conflit entre les Hutts et les Tionais ne se conclut pas pour autant. La République naissante, dont les membres venaient d'arriver par la route commerciale Perlemienne, connut quelques frictions, et même une guerre, avec les Tionais. Les Hutts perçurent cet événement comme un conflit rituel entre empires humains. Ils craignirent qu'il n'en émerge un rival encore plus fort et capable de se dresser contre eux, voire de les envahir. Ils s'en prirent donc directement aux Tionais pour prévenir cette éventualité. Ces derniers ne purent enrayer l'invasion hutt et leurs survivants rejoignirent la République, qui leur octroierait une relative sécurité.

Cette même République déjoua les attentes des Hutts vers la fin du conflit et allait continuer de les surprendre pendant des années. La culture, le comportement et l'absence de structure clanique des humains déconcertaient les Hutts. Ils ne saisissaient pas comment les lois, les idéaux et les documents pouvaient l'emporter sur les liens du sang.

LES CATACLYSMES HUTTS

Plus de 15 000 ans avant la Bataille de Yavin, les luttes intestines hutts dégénérèrent en guerre civile. Cette culture guerrière exigeait de chacun qu'il se batte sans ménagement pour la suprématie et la défense de son clan. Le conflit acharné s'étendit à tout l'Espace Hutt. De nombreuses colonies furent décimées et Varl, monde d'origine des Hutts, fut dévasté par les assauts répétés. La société hutt ne s'en releva jamais tout à fait. Cette effroyable guerre et ses terribles conséquences poussèrent les Hutts à concevoir une

nouvelle philosophie, en plus de devoir déménager vers un nouveau foyer. Varl reste un site sacré et protégé, interdit à toutes les autres espèces.

Les Hutts survivants s'établirent sur la planète Evocar du système Y'Toub. Ils se l'approprièrent et la renommèrent Nal Hutta, ou « Joyau Glorieux ». Bien entendu, ils n'hésitèrent pas à expulser les Evocii, espèce aborigène intelligente, pour les installer sur Nar Shaddaa, unique lune de la planète. Les Hutts orgueilleux affluèrent par convois stellaires en provenance des ruines de Varl et autres colonies dévastées. Leurs engins mus par de nombreux esclaves ne tardèrent pas à ravager de vastes étendues forestières. Ce monde magnifique fut rapidement transformé en bourbier nauséabond, parsemé de marécages et autres environnements davantage au goût des Hutts.

Nar Shaddaa ne resta pas longtemps un refuge pour les Evocii. Les Hutts éprouvèrent vite le besoin de s'étendre et la transformèrent en monde urbain. En quelques milliers d'années, l'endroit évolua en un important foyer commercial avant de devenir la Lune des Contrebandiers, le nom qu'elle a conservé à ce jour. Les Evocii survécurent tant bien que mal, cantonnés aux entrailles de Nar Shaddaa et oubliés de tous.



LE CONSEIL SUPRÊME HUTT

Pour éviter que les Cataclysmes ne se reproduisent, les Hutts comprirent la nécessité de réformer leur culture et d'adopter une nouvelle philosophie. Budhila Hestilic Amura créa alors le Conseil des Doyens, également connu sous le terme de Conseil Suprême Hutt, ultime arbitre de l'espèce. Les décisions du conseil s'imposèrent lors de toute revendication clanique, ce qui en fit l'autorité souveraine pour tous les Hutts ou presque. Le but était ainsi d'éviter que les rivalités ne prennent des proportions incontrôlables ou que n'éclatent de nouvelles guerres intestines. L'adhésion au conseil était strictement réservée aux Hutts des Clans Ancestraux, autrement dit issus de lignées originaires de Varl.

Pour assurer leur survie, les Hutts durent donc remplacer leurs traditions guerrières par une nouvelle philosophie. Budhila aboutit au concept de kajidic, selon lequel les Hutts rivaliseraient par l'intermédiaire d'organisations plutôt que de s'affronter ouvertement. Cette nouvelle approche s'imposa au fil du temps pour remplacer les coutumes ancestrales, reléguées au rang de mythes et légendes. Les kajidics ont fini par remplacer les clans ou à en devenir synonymes, mais il s'agissait au départ d'une philosophie à laquelle les Hutts adhérèrent des millénaires durant. Pour plus de renseignements sur les kajidics et leur impact sur la société hutt, reportez-vous à la section **Code du kajidic et société hutt**, page 16. À l'instar des kajidics, le Conseil Suprême Hutt évolua au gré des transformations politiques de l'époque.

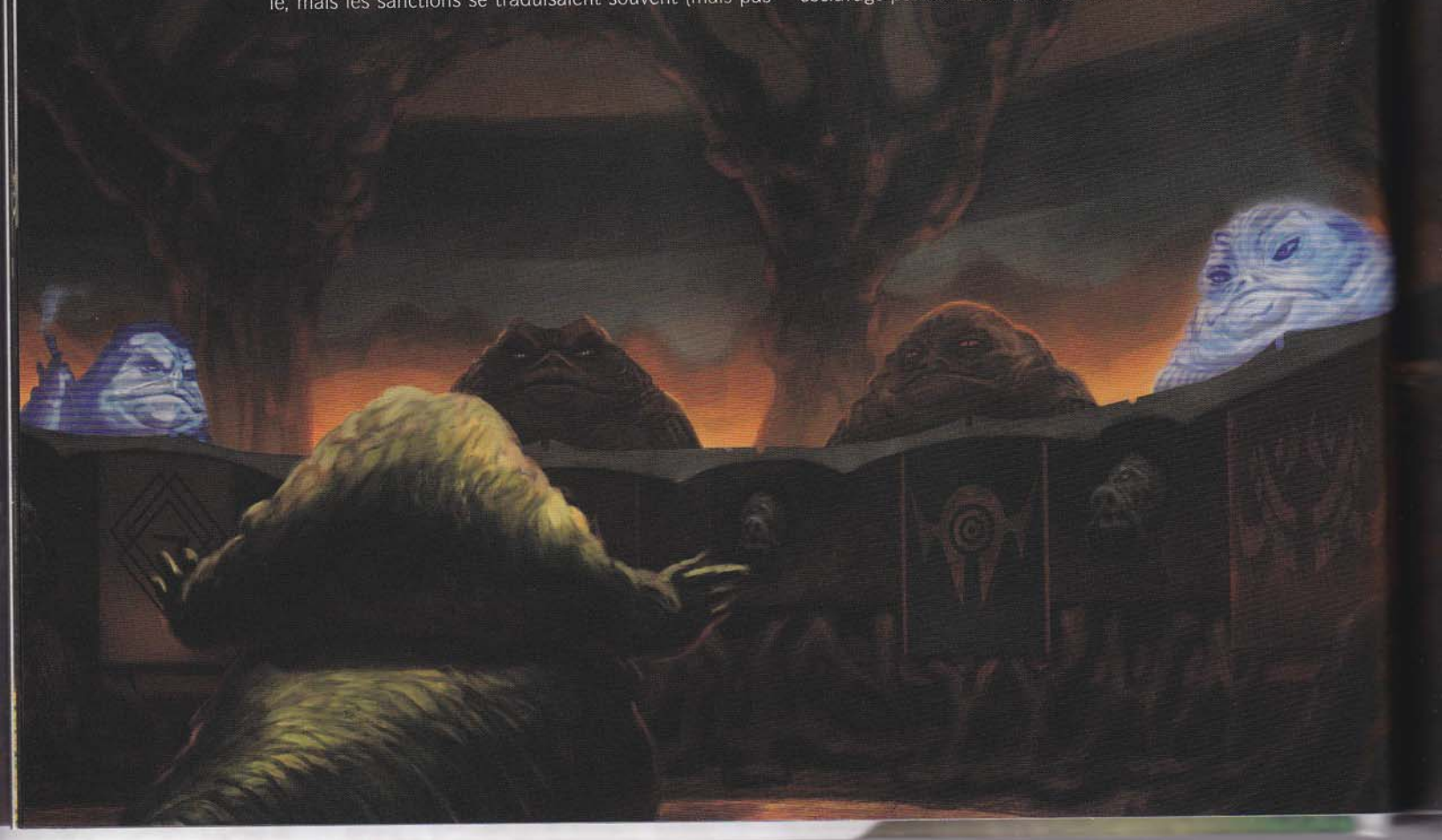
Ce même conseil promulgua en outre les premières règles commerciales hutts. Cette structure légale permit à la société de prospérer et à ses membres de mieux manigancer. Enfreindre ces lois était certes déconseillé, mais les sanctions se traduisaient souvent (mais pas

systématiquement) par des destitutions politiques et des pertes financières plutôt que par une incarcération. La justice hutt, qui se manifeste davantage par une lutte d'influence et par l'exercice de représailles que par le respect de l'équilibre ou de l'équité, est décriée par le reste de la galaxie qui l'estime injuste et corrompue.

LES HUTTS ET L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE

Pendant cette réorganisation de leur société, les Hutts ne manquèrent pas d'interagir avec la République grandissante qui s'étendait dans toute la galaxie, dans le but de mieux la cerner. Les Hutts découvrirent que la République fixait les limites de leurs frontières du côté Noyau et les contrôlait de plus en plus fermement. Pour relancer le commerce et ainsi accroître leur influence au sein de l'espace de la République, ils tracèrent la voie hyperspatiale d'Ootmian Pabol. Cette voie qui s'étend depuis le cœur de la République jusqu'à Nal Hutta s'avéra très pratique et lucrative, au point d'élever Nar Shaddaa au rang de monde marchand respecté et très fréquenté. Les traditionnelles routes tionaises qui coupaient la route commerciale Perlemienne reliaient l'Ootmian Pabol au système Sleheyron. Nar Shaddaa comme Sleheyron connurent un fabuleux essor, preuve de l'efficacité des idéaux du kajidic.

Mais l'Espace Hutt n'était pas ouvert à tous. La route hyperspatiale de Pabol Hutta, qui reliait Nal Hutta à Sleheyron, était ainsi réservée aux seuls Hutts. Cette passerelle connectait de nombreux mondes-trônes des clans et kajidics, sites isolés et fortifiés où ils se barricadaient pour mieux contrôler et étendre leurs empires. La Shag Pabol, également connue sous le nom de route des Esclaves, fut volontairement cachée aux yeux de la République, car elle donnait accès aux domaines réduits en esclavage par les Hutts du côté de la Bordure.



Des Hutts rattachés à un clan ou indépendants se sont immiscés dans la pègre, les entreprises et la politique de la République. On se souvient de l'atypique Blotus le Hutt devenu Chancelier de la République pour un brillant mandat qui s'étendit sur 275 années de bons et loyaux services, entre huit et neuf millénaires avant la Bataille de Yavin. Les Hutts agissent aussi bien dans l'ombre qu'ouvertement, sautant sur la moindre occasion d'accroître leur influence. La philosophie du kajidic ne cesse d'évoluer, et les branches des clans hutts qui en tirent leur nom (on parle des kajidics) dominant leurs activités.

COMPLEXITÉS DU CONSEIL HUTT

Au fil des siècles, le Conseil Suprême Hutt s'est adapté aux caprices politiques et criminels des clans et des kajidics. Le nombre, le pouvoir et l'influence de ses membres ont énormément varié. Même le nom du conseil n'est pas immuable. Sa structure et sa composition sont dictées par la puissance des kajidics, les intrigues et les arrangements. On observe une seule constante quasi absolue : ses membres doivent appartenir à un Clan Ancestral. Toutefois, un kajidic suffisamment influent pourrait bousculer cette tradition.

Les Hutts sont dirigés par deux organisations distinctes. Les affaires quotidiennes sont confiées au Conseil Suprême Hutt. Le second groupe, plus important par la taille, est appelé Grand Conseil Hutt. Le membre le plus influent du Conseil Suprême devient porte-parole de toute l'espèce lorsqu'il s'agit de traiter avec l'Empire.

Le **Conseil Suprême Hutt** est également connu sous le nom de Conseil des Doyens, Conseil Hutt, Conseil Supérieur des Hutts ou Grand Conseil de Nal Hutta. Il arrive que l'on s'y réfère de façon erronée sous l'appellation Grand Conseil, mais il convient pourtant de réserver cette dénomination au Grand Conseil Hutt.

Le Conseil Suprême est composé de cinq membres. Bien qu'on parle généralement des « Cinq Familles Hutts », la tendance politique peut toutefois permettre à un seul clan ou kajidic de disposer provisoirement de plus d'un siège au conseil. Par ailleurs, chez les Hutts, des mesures « provisoires » peuvent s'étendre sur des mois, des années, voire des décennies.

En général, les membres du Conseil Suprême se réunissent en personne dans la Chambre du Conseil, mais les membres peuvent s'y connecter via holonet si nécessaire. La position géographique de cette chambre varie. Durant la Guerre des Clones, on la trouvait au sein du palais de Gardulla la Hutt, membre des Besadii souvent associée ou alliée à Jabba le Hutt.

Le **Grand Conseil Hutt**, ou tout simplement Grand Conseil, rassemble les représentants de toutes les familles revendiquant le statut de clan. On compte actuellement quarante-huit kajidics figurant au Grand Conseil, qui ne se réunit qu'à la demande du Conseil Suprême Hutt. Il peut se passer des années, des décennies, voire plus d'un siècle entre deux séances du Grand Conseil. Celui-ci s'est par exemple réuni au moins deux fois dans les mois et années précédant la Bataille de Yavin, alors qu'aucune séance n'avait eu lieu pendant plus d'un siècle. Ces audiences sont le théâtre de jeux politiques et de luttes d'influence. Elles interviennent généralement lorsqu'un clan est accusé par un autre d'agir à l'encontre de l'intérêt commun des Hutts, ou d'accroître sa fortune et son pouvoir au détriment de la plupart des autres clans. Le Grand Conseil est certes influent, mais le Conseil Suprême et certains des kajidics dominants détiennent une puissance supérieure.

Le Grand Conseil se réunit dans la chambre du même nom sur Nal Hutta. Cette gigantesque salle peut accueillir tous les Hutts concernés ainsi que les assistants et esclaves qu'exige le protocole.

Chaque siège de ces deux conseils est contrôlé par un kajidic ou un clan. En fonction de la hiérarchie interne de ces clans et de l'influence des Hutts les composant, leurs représentants peuvent donc varier rapidement. Un individu à la tête d'un clan ne le représente pas forcément au conseil, car souvent, d'autres opérations plus profitables à ses yeux méritent son attention. Il peut déléguer un lieutenant ou un autre Hutt influent. Durant la Guerre des Clones, le Conseil Suprême Hutt était constitué de quatre kajidics : Desilijic, Besadii, Qunaalac et Gorensla, le premier disposant de deux sièges. Depuis ce conflit, la répartition a souvent changé au gré des déboires, fortunes et mutations diverses des kajidics face à la nouvelle donne de l'Empire. Les kajidics actuels du Conseil Suprême sont les suivants : Desilijic (deux sièges), Qunaalac, Gorensla et Vanderijar.

REVERS

Comme toutes les espèces et civilisations, les Hutts n'ont pas toujours régné sans conteste sur leur domaine. Ce n'est pourtant pas la République qui leur infligea le plus désagréable revers, mais la supernova qui engendra la nébuleuse du Roncier. L'explosion coupa la route hyperspatiale d'Ootmian Pabol, la voie très active qui menait à Nal Hutta, et faillit même la détruire. Des recherches furent menées pour la remplacer, mais aucune voie ne permettait d'effectuer le trajet aussi rapidement ou de façon si rentable.

Nar Shaddaa en subit aussitôt les conséquences : ses affaires marchandes profitaient essentiellement de sa proximité avec cet axe rapide et direct. De nombreux étrangers repartirent s'établir sur Sleheyron ou quittèrent l'Espace Hutt pour rejoindre les mondes les plus prospères de la République, comme ceux qui bordaient la prometteuse Passe Corellienne. Le déclin de Nar Shaddaa et les tendances naturelles des Hutts ouvrirent la voie au commerce illégal, à la contrebande et à d'autres activités douteuses, couvertes par les opérations plus licites de l'espèce pour assurer sa croissance et la domination de sa culture.

En constante expansion, la République revendiquait le contrôle d'une quantité croissante de systèmes proches du Noyau. Chaque nouvelle région ralliée limitait et repoussait encore les frontières de l'Espace Hutt. Mais les Hutts ne s'inquiétaient pourtant guère de cette évolution. Ils établissaient ou maintenaient leur emprise économique sur de nombreux mondes voisins de ceux affiliés à la République. L'influence de l'espèce sur ces systèmes restait souvent officieuse, mais elle permit par la suite de les ramener dans le giron de l'Espace Hutt quand la puissance de la République déclina.

L'EMPIRE

L'instauration inattendue de l'Empire Galactique et son ascension fulgurante sapèrent énormément les profits des Hutts. À l'issue de la Guerre des Clones, les Impériaux avaient ainsi une nouvelle fois fait reculer vers la Bordure les frontières de l'Espace Hutt les plus proches du Noyau. L'Empire avait annexé le Goulet Kreetan, y compris la Périphérie, dans sa traque des Séparatistes. Du côté de la Bordure, il avait aménagé de nouveaux secteurs à partir de régions de l'Espace Hutt et de l'Espace Sauvage.

Les Hutts ne pouvaient plus ignorer la puissance de l'armée impériale et durent se plier à ses règles, du moins en apparence. Officiellement, l'Espace Hutt se retrouvait sous la direction d'un Moff impérial du système Teth, autrefois situé dans l'Espace Sauvage et devenu le système central du très récent secteur Baxel. Dans les faits, l'Empire n'exerçait qu'un contrôle minimal et sa présence militaire dans l'Espace Hutt ainsi diminué s'avérait pratiquement inexistante. Mais la puissante Flotte impériale restait une menace bien réelle lorsqu'il devenait nécessaire de rafraîchir la mémoire aux Hutts.

Comme ils l'avaient fait des siècles durant, les Hutts conservèrent une grande influence sur les systèmes qu'ils venaient de perdre, l'Empire étant plus attaché aux apparences qu'à une soumission réelle. Les Hutts se contentaient donc de l'amadouer lorsqu'il était question de protéger leurs intérêts, sans hésiter à faire quelques sacrifices pour apaiser les Impériaux ou abonder dans le sens de leur politique. En outre, ils ne tardèrent pas à comprendre que comme les représentants de la République avant eux, certains officiers et Moffs de l'Empire demeuraient corruptibles, et à investir leurs crédits à bon escient.

LA GUERRE DES CLONES

Grâce à la Guerre des Clones, les Hutts eurent d'innombrables occasions d'étendre leur influence, et l'Espace Hutt du même coup. Ils se refusèrent à soutenir la République ou les Séparatistes, et tirèrent profit du conflit pour jouer sur les deux tableaux. La frontière de l'Espace Hutt côté Noyau empiéta sur l'espace de la République comme jamais. Quelques systèmes mineurs souhaitèrent se réfugier dans le giron hutt dans l'espoir de se soustraire à la guerre, mais le résultat fut rarement concluant. La puissance de l'espèce s'étendait au-delà des limites de l'Espace Hutt, surtout depuis le relâchement de l'emprise de la République sur la Bordure Extérieure.

Les Hutts gardèrent la maîtrise de leur Espace et de nombreuses hypervoies précieuses de la Bordure Extérieure. Les voies hyperspatiales normales étaient perturbées, les Séparatistes et la République se disputant le contrôle de chacun de leurs segments. Les Hutts en profitèrent pour louer leurs propres routes aux deux camps en optimisant leurs profits. La République répugnait à recourir à l'assistance hutt, sous toutes ses formes, mais les réalités de la guerre ne lui laissaient parfois pas le choix.

La situation devint critique lorsque la République voulut signer avec les Hutts un traité qui lui permettrait d'emprunter librement ces voies tout en interdisant l'accès aux Séparatistes. Ces derniers répliquèrent en essayant de discréditer la République et les Jedi. Ils firent enlever l'enfant de Jabba le Hutt et tentèrent d'incriminer les Jedi. Anakin Skywalker et sa Padawan Ahsoka Tano parvinrent à sauver le jeune Hutt et révélèrent le complot séparatiste au grand jour, permettant ainsi l'adoption du traité.

Malgré cet accord, les Hutts se laissèrent manipuler et participèrent à la tentative de prise de pouvoir sur Mandalore par le Collectif de l'Ombre. Ressurgi de l'oubli et épaulé par la Garde funeste mandalorienne, le Soleil Noir, les Pyke et d'autres alliés criminels, Dark Maul tenta un rapprochement avec les Hutts, mais il essuya un refus. Le groupe s'en prit alors au Conseil Suprême. Durant l'attaque, Oruba le Hutt, un membre du conseil, trouva la mort. Suite à cet incident, d'autres meneurs hutts se joignirent au Collectif pour participer à la prise de pouvoir. L'opération sur Mandalore se solda finalement par un échec, et les Hutts purent retourner à leurs intrigues.

Le règne de l'Empire reste néfaste pour les Hutts, même quand ils parviennent à en atténuer les effets. Les kajidics sont tour à tour ciblés en raison de leurs activités illégales. Les coups les plus durs furent sans doute les décrets prohibant l'esclavage et la perte de nombreux systèmes contrôlés par les Hutts durant la Guerre des Clones. La situation s'améliora quand l'Empire consentit à faire une exception concernant l'esclavage dans l'Espace Hutt et pour certaines de ses propres opérations en la matière, mais quelques clans se sont mal remis des restrictions de la traite d'esclaves. Reportez-vous à la page 33 pour plus de détails sur l'institution de l'esclavage dans l'Espace Hutt.

Malgré les efforts impériaux de lutte contre la contrebande d'épices, la piraterie et autres activités illégales chères aux Hutts, ces derniers ont toujours su préserver leur influence sur les marchés noirs et la pègre de toute la galaxie. Il arrive même aux Impériaux de passer des accords secrets avec certains clans hutts pour acquérir des esclaves ou des marchandises proscrites par l'Empire, et pour accroître l'influence impériale sur la politique hutt.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Deux clans particulièrement anciens et puissants luttent depuis quelques années pour obtenir la suprématie sur tous les autres : les Besadii menés par Aruk le Grand et les Desilijic, clan placé sous l'autorité de Jiliac le Hutt et soutenu par Jabba. Ces deux kajidics se livrent de nombreuses batailles économiques et parfois physiques dans la course pour le contrôle du Conseil Suprême. La production et le commerce des épices génèrent à la fois d'énormes profits et des frictions au sein des clans. La poussée récente d'activité Rebelle n'arrange rien, forçant l'Empire à démontrer sa capacité à maintenir son contrôle sur les territoires de la Bordure Extérieure. Les futurs héros Rebelles que sont Han Solo, Chewbacca et Lando Calrissian ont activement participé à des missions qui ont parfois servi les intérêts des Hutts... ou déjoué leurs plans.

La récente croissance de la production des raffineries d'épices Besadii sur Ylesia est la principale source de mésentente entre les clans. Récemment, la planète se fit connaître comme le foyer d'un groupuscule religieux dont les missionnaires recrutaient des pèlerins au service de « l'Unité ». Ces pèlerins rentraient rarement chez eux, et pour cause : l'opération n'était qu'une imposture visant à convertir ces malheureux en esclaves pour la production d'épices. Ce furent les Besadii qui bénéficièrent des ventes de drogue et de l'influence qu'elles leur permettaient d'exercer sur les prix. Ils en profitèrent aussi pour vendre en douce les plus soumis de leurs esclaves à l'Empire.

L'opération sur Ylesia empiéta sur les profits des Desilijic, qui prirent donc des mesures visant à limiter la productivité de la planète. Au départ, le kajidic se contenta d'engager des pirates pour piller les vaisseaux de contrebande ylesiens, mais il se tourna vers une approche plus radicale après les résultats décevants de ces premières tentatives.

Jiliac et Jabba fomentèrent un assassinat avec la complicité d'un sbire des Besadii aussi ambitieux qu'insatisfait. Ils persuadèrent ce dernier d'empoisonner Aruk, chef de son clan, en espérant que sa mort plongerait les Besadii dans la tourmente, car son héritier naturel était loin de faire l'unanimité.

Le plan fonctionna, jusqu'à un certain point. Aruk trouva la mort et rien ne permit de relier l'incident aux Desilijic. Mais Durga le Hutt, l'enfant d'Aruk, se révéla bien plus coriace que prévu. Il s'empressa d'asseoir sa position au sein de son kajidic en requérant l'assistance du Soleil Noir, qui élimina quelques-uns de ses rivaux. En outre, Durga, convaincu de l'assassinat de son père, dépensa sans compter pour élucider les circonstances de sa mort et débusquer les responsables.

À la même époque, les diverses opérations des Rebelles dans la Bordure Extérieure poussèrent l'Empire à réagir et à châtier les hors-la-loi pour l'exemple. Pour ce faire, les Impériaux ciblèrent publiquement les plus gros contrebandiers et producteurs d'épices de la galaxie, à savoir les Hutts. Lors d'une de ces démonstrations de force, le Moff Sam Shild du secteur Baxel ordonna l'annihilation de Nar Shaddaa par une flotte impériale, ainsi que le blocus de Nal Hutta. Ces vaisseaux, dépassés sur le plan technologique, n'étaient pas à la hauteur de la tâche, sans compter que le commandant corrompu de la flotte avait vendu le plan de bataille aux Hutts. Ceux-ci étaient prêts à sacrifier Nar Shaddaa pour apaiser le courroux impérial, mais les contrebandiers et habitants de la lune se défendirent comme des diables. Ils remportèrent la victoire, en partie parce que le commandant impérial avait reçu secrètement l'ordre de perdre la bataille : l'opération tout entière n'avait pour but que d'éliminer l'ambitieux Moff et l'officier corrompu. La flotte se retira donc à la première occasion, puis le Moff Shild et son commandant furent sanctionnés pour avoir perdu la bataille. Le premier préféra se suicider plutôt que de subir les conséquences de son échec et le second fut tout bonnement exécuté par l'Empire.

L'assaut sur Nar Shaddaa porta atteinte à tous les clans hutts à l'exception des Besadii : les impériaux avaient secrètement reçu pour directive de les épargner, et ils détenaient peu de biens sur la lune. Malheureusement pour eux, les autres Hutts découvrirent que la vente d'esclaves à l'Empire avait valu un traitement de faveur aux Besadii. Ceux-ci furent sanctionnés et condamnés à une lourde amende par le Conseil Suprême Hutt, sur l'insistance de Jabba et du clan Desilijic. Officiellement destinée à punir la vente d'esclaves à un ennemi des Hutts, l'astreinte était en réalité un moyen pour les Desilijic de grever les profits de leurs rivaux.

Les investigations poussées permirent enfin à Durga de prouver la responsabilité des Desilijic dans l'assassinat d'Aruk. Durga provoqua alors Jiliac en duel de chefs de clan, une forme de combat à mort obéissant à la Loi Ancienne, vestige des affrontements rituels que se livraient les guerriers hutts d'antan. Durga s'imposa, mais cette victoire joua finalement en faveur de Jabba le Hutt.

Jabba choisit aussitôt de soutenir une opération rebelle dédaignée par Jiliac. Les Rebelles firent irruption sur Ylesia pour libérer les esclaves, détruire les usines d'épices, récupérer les réserves déjà produites par les Besadii et repartir avec de précieuses reliques détenues jusque-là par le maître des lieux. Ils espéraient convertir les esclaves toxicomanes à leur cause et revendre les épices et les objets pour financer leur lutte contre l'Empire.

Cette incursion s'avéra extrêmement dommageable pour les Besadii. Pis encore, Durga accrut considérablement sa dette envers le Soleil Noir, contre l'avis d'autres Hutts. Les Desilijic et les Besadii se disputent encore aujourd'hui le pouvoir, mais les premiers ont largement le dessus. Jabba le Hutt, quant à lui, est devenu plus indomptable que jamais.

CODE DU KAJIDIC ET SOCIÉTÉ HUTT

On enseigne aux Hutts les idéaux du kajidic dès leur plus jeune âge, et ils y adhèrent tout au long de leur vie, qui peut s'étendre sur des siècles. C'est le secret de leur prospérité perpétuelle, de leur longévité en tant qu'espèce et de leur stabilité culturelle au cœur de cette galaxie en constante évolution. D'autres créatures pourraient certes observer des traditions de ce type, mais c'est l'intelligence des Hutts, leurs talents de manipulateurs et leur pragmatisme impitoyable qui leur permettent de respecter le kajidic en associant la brutalité du guerrier à la subtilité du diplomate. Cette approche convient à merveille à l'espérance de vie de ces créatures imbues d'elles-mêmes, à leur patience légendaire, à leur mémoire infailible concernant les affronts passés et les trahisons, ainsi qu'à leur sens aigu de la vengeance.

Littéralement, kajidic signifie « les moyens par lesquels nous prospérons ». Les Hutts le rapprochent également de leur autre célèbre adage : « Puisque quelqu'un doit en profiter, pourquoi pas nous ? » À l'issue de la guerre civile ancestrale désignée sous le terme de Cataclysmes Hutts, Budhila Hestilic Amura élaborait le concept de kajidic pour éviter aux siens de s'exterminer au cours d'une autre lutte intestine. Les Hutts se soumièrent au kajidic et en oublièrent presque leurs traditions d'autrefois, reléguées au rang de mythes.

L'idée maîtresse du kajidic consiste à permettre aux clans de se livrer une concurrence agressive mais non militaire, pour se renforcer tout en écartant les faibles. La guerre et les conquêtes sont réservées aux êtres inférieurs. Les Hutts prennent le pouvoir depuis les coulisses, en tirant les ficelles par l'intermédiaire d'organisations secrètes plutôt qu'en recourant aux forces armées.

Au fil du temps, le terme kajidic est devenu synonyme de cartel hutt. Les clans élaborèrent leurs propres kajidics, même si tous les membres d'un clan ne sont pas forcément affiliés au kajidic. À l'ère moderne, clans et kajidics sont inextricablement liés, si bien que l'on peine souvent à les distinguer. Les deux termes sont d'ailleurs bien souvent synonymes. La plupart des kajidics d'aujourd'hui sont perçus comme des familles criminelles, à la fois clans et cartels de la pègre.

Les kajidics naissent et disparaissent au fil du temps. Toutefois, seuls les plus vénérables des clans, connus sous le nom de Clans Ancestraux, peuvent figurer au sein du Conseil Suprême Hutt, ce qui leur confère un avantage certain et leur permet d'assurer leur pérennité.



La plupart des kajidics influents disposent de domaines et de propriétés dans la région de Bootana Hutta de l'Espace Hutt, où ils accumulent leurs richesses et dirigent leurs empires criminels. La région et ses routes hyperspatiales sont très bien protégées. Les étrangers à l'espèce y sont rarement acceptés, en dehors des omniprésents esclaves et autres serviteurs.

CULTURE HUTT

Pour les Hutts, rien n'est plus important que le clan (ou plus spécifiquement le kajidic). La culture est extrêmement égocentrique et la mégalomanie des Hutts reste légendaire. Ils se comparent souvent à des dieux, en raison de leur réel pouvoir de vie et de mort sur les nombreux mondes qu'ils contrôlent. Les rivalités entre Hutts et entre clans sont affreusement dangereuses. Les clans se mettent mutuellement des bâtons dans les roues à la moindre occasion par le biais d'intrigues alambiquées. Les disputes sont monnaie courante et l'espèce démontre qu'elle n'a pas totalement renoncé aux tendances violentes de ses ancêtres quand les choses s'enveniment.

L'assassinat entre Hutts est considéré comme un acte impardonnable, mais cela n'empêche pas certains ambitieux d'y recourir à l'occasion. Le clan de la victime, son kajidic, ses enfants ou ses autres parents peuvent exercer des représailles très rapidement, ou au contraire attendre des mois, voire des années pour frapper : il s'agit de se venger au moment où les effets seront les plus dévastateurs pour la fortune et le statut du coupable. Travailler pour des Hutts est perçu comme une pratique très dangereuse, car ils n'hésitent généralement pas à tuer les sbires étrangers à l'espèce, qu'il s'agisse de faire passer un message ou de nuire à un clan rival.

Les Hutts apparaissent comme les intermédiaires par excellence de la galaxie. Ils produisent peu, mais sont passés maîtres dans l'art de mettre les consommateurs en relation avec les fournisseurs. Ils savent adapter le système à leurs besoins, que ce soit par le biais de leur politique, du droit impérial ou des intrigues de la pègre galactique. Les Hutts sont certes réputés pour être des barons du crime inégalables, mais ils figurent également à la tête de nombreuses entreprises parfaitement légales, dans le but de couvrir leurs opérations moins licites et souvent bien plus lucratives.

STRUCTURES DES CLANS ET KAJIDICS

La structure sociale et politique des clans et kajidics varie selon les traditions et le contexte. La plupart des clans sont dirigés par un seul Hutt, épaulé par un congénère. Ce dernier, conseiller de confiance relative, est souvent un enfant ou un proche parent du chef, dans les cas où ils arrivent à s'entendre. Mais les liens du sang importent peu lorsqu'une occasion se présente ou que le clan se trouve menacé. Les Hutts, ambitieux et pragmatiques par nature, n'hésitent pas à prendre des mesures draconiennes pour protéger leur clan, même s'ils doivent pour cela renverser un allié ou faciliter l'éviction d'un collègue.

Quand un clan ne compte pas de membre assez dominant pour tenir seul les rênes, on les confie à un duo de Hutts ou à un comité directeur. Une telle structure est généralement provisoire, sa durée variant de quelques années à quelques décennies selon l'équilibre du pouvoir et l'ego des Hutts concernés. Ce genre de situation se présente bien souvent après la disparition d'un chef incontesté, quand ses lieutenants doivent combler le vide qu'il laisse derrière lui.

La plupart des Hutts influents engagent les services d'un majordome ou d'un assistant pour les aider à gérer leurs opérations et leurs affaires privées. Il peut s'agir d'un Hutt moins puissant, mais ils ont plus souvent recours à un représentant d'une autre espèce, dont ils pourront se débarrasser sur un coup de tête sans craindre la moindre sanction.

Ces majordomes sont généralement issus d'une espèce réduite en esclavage par les Hutts, mais pas toujours. Certains Hutts préfèrent en effet faire appel à une espèce extérieure pour ne pas donner trop de pouvoir à un simple esclave. Le majordome jouit d'une influence considérable sur l'emploi du temps et les activités de son maître, mais la moindre transgression ou opération égoïste de sa part risque de lui attirer son courroux. Un assistant qui a la tête sur les épaules peut cependant bénéficier d'un prestige et d'un pouvoir importants pendant des années, voire devenir une véritable éminence grise.

Les chefs hutts exercent un grand pouvoir économique et politique. L'appareil économique du clan et ses ressources financières sont généralement à leur entière disposition. Pour autant, tous les chefs hutts ne règnent pas en despotes. La prospérité des clans et des kajidics dépend directement de leur efficacité : quand un chef ne paraît plus capable de faire affluer les crédits, ou dilapide ceux du clan pour des entreprises personnelles ou de basses vengeance, le kajidic peut aller jusqu'à le destituer afin d'arrêter l'hémorragie. Lorsque les membres influents d'un clan se rassemblent, l'ambiance évoque autant un conseil d'entreprise qu'une réunion de parains du crime.

Les discussions d'ordre économique concernent également le Conseil Suprême. Les clans les plus prospères font souvent l'objet d'investigations. Leurs livres de comptes peuvent être examinés par le Conseil Suprême ou le Grand Conseil quand d'autres clans les soupçonnent de réaliser des profits aux dépens de l'espèce. Ces accusations sont souvent de nature politicienne, mais le Conseil Suprême peut imposer des amendes ou des sanctions, et le fait d'ailleurs régulièrement.

Les mondes et colonies placés sous le contrôle des Hutts étant innombrables, on ne sait combien la galaxie compte de clans et de kajidics. Les Hutts eux-mêmes procèdent à leurs propres recensements pour mieux cerner leurs adversaires et déterminer avec précision quels clans peuvent prétendre aux droits du Conseil Suprême, mais rien ne les oblige à partager cette information. Ils ne sont en effet soumis qu'à certaines exigences de l'Empire, comme l'acquittement des impôts.

LES DESILIJIC

Le clan Desilijic est l'un des plus puissants dans la course au Conseil Suprême. Il détient actuellement la mainmise sur la politique hutt, même s'il reste perpétuellement concurrencé par d'autres clans, notamment les Besadii. Le tristement célèbre Jabba Desilijic Tiure dirige le clan d'une poigne de fer. Certains le considèrent toutefois comme excessivement impulsif. Ses congénères le craignent pour cette raison et parce qu'il se trouve en situation dominante, et ils ne savent jamais à quoi s'attendre de sa part.

Le clan Desilijic est aussi ancien qu'influent, ses origines remontant à l'époque oubliée de Varl, bien avant les Cataclysmes Hutts. Comme la plupart de ses rivaux, son pouvoir a énormément varié au fil des siècles. Les récits et légendes dépeignent les Desilijic comme un puissant clan guerrier impliqué dans de nombreuses batailles mythiques. Ils s'imposaient sur leurs adversaires par l'espionnage, le sabotage et les manigances autant que par la force des armes. Mais comme pour tout ce qui concerne l'histoire ancienne de cette espèce, il est bien difficile de distinguer les faits réels des affabulations de conteurs désireux d'exagérer le prestige des Desilijic.

On dit que les Desilijic souffrirent affreusement lors des Cataclysmes Hutts, de nombreux autres clans s'étant ligués contre eux pour se venger d'humiliations passées. Les Desilijic figurèrent alors parmi les premiers à adopter la philosophie du kajidic, parfaitement adaptée à leur nature d'intrigants. Le clan put alors se reconstruire et établir son monde-trône sur Kor Desilijic dans la région de la Bootana Hutta. Ses membres acquièrent des propriétés sur Nal Hutta, mais c'est vraiment sur Nar Shaddaa qu'ils se sentent chez eux, au milieu de l'opulence et des intrigues politiques, après avoir subi diverses influences de tous les systèmes de la galaxie. Lorsque Nar Shaddaa devint la Lune des Contrebandiers, le clan prit réellement son essor au sein de la pègre galactique.

FICHE SIGNALÉTIQUE : CLAN DESILIJIC

- **Clan Ancestral ?** Oui.
- **Chef de clan actuel :** Jabba le Hutt
- **Autres membres influents :** Gorga le Hutt, Grubba le Hutt, Zorba le Hutt, Pazda le Hutt, Kumak le Hutt
- **Bases principales :** le palais de Jabba sur Tatooine, les Tours Desilijic sur Nar Shaddaa
- **Monde-trône :** Kor Desilijic
- **Sphères d'influence :** Nal Hutta, Nar Shaddaa, Tatooine, Teth, Kessel, Ryloth, station spatiale de Kwenn
- **Activités légales actuelles :** infrastructure de transport et de distribution, extraction minière (métaux et minéraux)
- **Activités criminelles actuelles :** contrebande d'épices, production et trafic d'épices dures, commerce d'esclaves, enlèvements, extorsion, acquisitions illégales et contraires à l'éthique

KOR DESILIJIC

Situé au cœur du territoire du clan, le monde-trône de Kor Desilijic recèle les amas de trésors et de trophées accumulés au fil des siècles. Le tout est réparti dans de gigantesques galeries souterraines, souvent sous forme de métaux précieux. Les Hutts ont dépensé sans compter pour équiper la planète entière d'innombrables mesures de sécurité.

Les très anciennes propriétés du clan offrent à ses membres des retraites idéales pour se soustraire au reste de la galaxie. Pour eux, ce monde n'est pas qu'un lieu de villégiature : il fait également office de refuge en cas de besoin. Un Hutt retranché dans son monde-trône est très difficile à dénicher. Les kajidics répugnent en effet à intervenir directement sur les mondes-trônes adverses, car ils risqueraient de s'y retrouver terriblement exposés et vulnérables. Un espion ou un assassin qui chercherait à percer les défenses de Kor Desilijic pour s'y infiltrer aurait encore plus de mal que sur les autres mondes-trônes.

Le monde lui-même est une planète terrestre constituée de vastes plaines et de marécages nichés entre de grands massifs montagneux. Les plus grands domaines s'étendent dans les vallées bourbeuses, mais quelques-uns sont situés au sommet des pics les plus impressionnants qui dominent la brume des marais.

Le palais Rasmal, demeure d'une écœurante opulence, est l'une des propriétés les plus anciennes et les plus vénérables. Il a été baptisé en l'honneur de Rasmal Desilijic Bansek, qui vainquit huit clans hutts pour s'acquerir la planète. Le palais est un enchevêtrement de bâtiments, de passages secrets, de chambres fortes cachées, de quartiers luxueux et de gigantesques salles de spectacle capables d'accueillir des centaines de Hutts du clan en même temps.

HISTOIRE RÉCENTE

Les Desilijic disposent d'un siège au Conseil Suprême Hutt depuis des décennies. Le clan en possède même deux depuis la période précédant la Guerre des Clones, ce qui lui confère une influence prodigieuse sur les décisions. En général, ils sont occupés par Jabba le Hutt et Gorga le Hutt, mais d'autres peuvent les remplacer. Ainsi, Gardulla la Hutt, bien que membre du clan Besadii, représente parfois les Desilijic en raison dans sa participation aux affaires de Jabba. Ce dernier détient une telle autorité qu'il put au nom de tous les Hutts négocier les traités avec la République durant la Guerre des Clones.

Les Desilijic se sont bien adaptés à la nouvelle donne de l'Empire Galactique, bien que l'influence des Hutts ait décliné après le renversement de la République et la prise de pouvoir officielle de l'Empire dans l'Espace Hutt. Le clan Desilijic reste l'une des premières cibles de l'Empire en matière de crime, mais il a les moyens de soudoyer les agents corrompus et de se soustraire aux enquêtes et aux arrestations les plus fâcheuses. Les Desilijic ont su se débarrasser de leurs opérations esclavagistes les plus compromettantes avant que l'Empire ne condamne officiellement l'essentiel de ces pratiques.

Le clan a essayé plusieurs revers, comme l'incarcération de son ancien chef Zorba le Hutt, père de Jabba, condamné pour extraction de gemmes illégales avant la Guerre des Clones. Comme aucun pot-de-vin n'avait permis de libérer Zorba, ce fut Jiliac le Hutt qui reprit les rênes du clan.

La rivalité entre les Desilijic et les Besadii a redoublé ces dernières années. Ces derniers ont intensifié leur trafic d'épices grâce à l'amélioration de leur complexe clandestin de production sur Ylesia. Les Desilijic ont alors engagé des pirates pour harceler les vaisseaux de contrebande ylesiens, mais ces attaques n'ont pas donné les résultats escomptés. Les Desilijic ont finalement poussé un subalterne Besadii à trahir son clan pour pouvoir en assassiner le meneur, Aruk le Hutt, victime d'un étrange poison. Malgré ce coup dur, Durga le Hutt ne perdit pas de temps pour prendre la tête des Besadii. Il finit par découvrir la responsabilité des Desilijic dans le meurtre de son père et tua Jiliac lors d'un duel à mort. Jabba répliqua en soutenant un assaut rebelle contre Ylesia. Reportez-vous à la section **Complexités du Conseil Hutt**, page 13, pour plus de détails sur les récentes querelles opposant les clans Desilijic et Besadii.

Sous la direction agressive de Jabba, le kajidic continue de se frotter aux Besadii et à Durga. Escarmouches et batailles par personnes interposées ont lieu de temps à autre, et les accords passés entre les deux clans restent fragiles. Jabba et Gorga servent encore au Conseil Suprême, où ils peuvent déjouer les plans des Besadii sur plusieurs fronts.

BARONS HUTTS DU CLAN DESILIJIC

L'influence du kajidic Desilijic s'exerce dans l'Espace Hutt, mais s'étend considérablement dans toute la pègre galactique. Jabba est certes à la tête du clan, mais des milliers d'autres Hutts gèrent des opérations pour le compte des Desilijic, en plus de toutes leurs manigances personnelles. Cette section décrit quelques barons Desilijic d'influences et de statuts divers.

JABBA DESILIJIC TIURE

D'un bout à l'autre de la galaxie, Jabba est souvent perçu comme le plus puissant et le plus redouté de tous les Hutts. Que cette réputation soit fondée ou non, sa renommée et son ego démesuré lui permettent de conclure des marchés et d'intimider les autres clans comme personne. Jabba gère son empire depuis son palais de Tatooine, mais il se rend régulièrement sur Nal Hutta et Nar Shaddaa pour les réunions du Conseil Suprême ou en cas de nécessité.



GORGA DESILIJC AARRPO

Gorga le Hutt est le neveu de Jabba. Membre du Conseil Suprême, il exerce une influence indéniable sur la politique hutt. Ce pouvoir s'avère toutefois limité dans la mesure où il reste soumis à la souveraineté de Jabba et d'autres meneurs Desilijic. On raconte qu'il cherche désespérément à attirer l'attention de Jabba, généralement en dehors de la Chambre du Conseil. Même s'il n'est pas à proprement parler un pantin aux mains des Desilijic, Gorga est politiquement le moins mordant des membres du Conseil Suprême lorsqu'il s'agit d'exprimer ses idées et opinions.

TRILOC LA HUTT

Triloc la Hutt s'est établie sur Nar Shaddaa, où elle engage des gros bras, des chasseurs de primes, des mercenaires et des pirates pour diverses opérations de son clan. Son statut ne paraît guère prestigieux dans le kajidic, mais elle fait preuve d'une grande ambition et compte bien grimper les échelons. Elle est actuellement chargée des opérations d'extorsion et d'approvisionnement. Triloc charge ses brutes de récolter les paiements qu'elle réclame aux contrebandiers et marchands indépendants de passage sur Nar Shaddaa en échange de la « protection » qu'elle leur offre. Elle contrôle également un petit réseau de pirates, de voleurs et de cambrioleurs qui s'en prennent aux vaisseaux indépendants venus apporter de précieuses cargaisons sur la lune.

LES BESADII

Le clan Besadii figure parmi les plus puissants des clans hutts. Son kajidic occupait un siège au Conseil Suprême durant la Guerre des Clones, mais peina à le conserver tout au long du conflit. Les choses ne se sont pas arrangées avec l'avènement de l'Empire puisque les Besadii n'ont pas siégé au conseil depuis des années malgré leurs efforts acharnés. Le clan doit faire face à de nombreux obstacles. Malgré sa puissance, la débâcle de l'épisode ylesien l'a rendu très impopulaire aux yeux des autres clans. L'association notoire de son chef Durga le Hutt avec le Soleil Noir a attiré les soupçons des autres clans et surtout, Jabba le Hutt et les Desilijic font tout pour contrarier le moindre plan des Besadii.

Les Besadii exerçaient déjà une influence considérable dans tout l'Espace Hutt avant les Cataclysmes Hutts. Le clan n'est pas toujours représenté au Conseil Suprême, mais il n'est jamais loin des postes importants. Quand le vent tourne ou que les Besadii connaissent une période difficile, ils parviennent chaque fois à se reconstruire avec brio, prêts à reprendre un rôle de dirigeant. Tous les Hutts sont abominablement égoïstes, mais les Besadii sont réputés pour faire passer les intérêts de leur kajidic avant ceux de tous les autres clans. Ils sont passés maîtres dans l'art de conclure des accords secrets et n'hésitent pas à trahir leurs congénères au nom du profit.

La philosophie du kajidic est parfaitement bien assimilée par les Besadii, convaincus que s'il y a un profit à faire quelque part, autant que ce soit un des leurs qui en bénéficie. Les membres du clan ne sont motivés que par une cupidité remarquable même selon les critères de l'espèce : perpétuellement avides de pouvoir, ils n'hésitent pas à jouer selon leurs propres règles quand cela les arrange. De fait, les Hutts Besadii comptèrent parmi les premiers à établir leur monde-trône et à le truffier de richesses issues de l'Espace Hutt et de toute la galaxie.

HISTOIRE RÉCENTE

Arok le Hutt occupait le siège besadii du Conseil Suprême durant la Guerre des Clones, jusqu'à ce que son clan perde cet honneur quelque quinze ans avant la Bataille de Yavin. À cette même époque, Arok disparut mystérieusement pour être remplacé par Aruk Besadii Aora. Le kajidic perdit une part importante de sa puissance et de son prestige aux yeux de ses pairs, mais le noyau dur du cartel resta solide.

Tandis que les autres clans souffraient de l'expansion et des mesures répressives de l'Empire à travers la galaxie, les Besadii limitèrent les dégâts et parvinrent même à renforcer leur pouvoir. À l'insu des autres kajidics – qui finirent néanmoins par être au courant –, ils conclurent des accords secrets avec l'Empire et engrangèrent de vastes sommes pour lui fournir des ressources qu'il ne pouvait se procurer officiellement, comme des esclaves issus d'espèces dont le droit impérial n'autorisait pas l'asservissement.





FICHE SIGNALÉTIQUE : CLAN BESADII

- **Clan Ancestral ?** Oui.
- **Chef de clan actuel :** Durga le Hutt
- **Autres membres influents :** Gardulla la Hutt, Zier le Hutt
- **Bases principales :** Nal Hutta
- **Monde-trône :** Kor Besadii
- **Sphères d'influence :** Nal Hutta, Nar Shaddaa, Ylesia, Ryloth, Socorro
- **Activités légales actuelles :** compagnies de voyage spatial bon marché, transport et stockage de marchandises, distribution d'épices
- **Activités criminelles actuelles :** production d'épices dures, trafic d'esclaves, contrebande

L'une des entreprises les plus retorses des Besadii fut incontestablement l'installation de raffineries d'épices secrètes sur Ylesia. Elles leur permirent certes d'influencer le prix des épices pendant un temps, mais les autres Hutts finirent par réagir par l'intermédiaire du Conseil Suprême. Les Desilijic orchestrèrent l'assassinat d'Aruk, déclenchant ainsi une succession d'événements dramatiques qui aboutit au duel rituel entre Durga et Jiliac, où ce dernier trouva la mort.

Les Desilijic ripostèrent en soutenant l'assaut rebelle contre Ylesia. La situation obligea Durga à faire appel au Soleil Noir, et il se retrouva fatalement redevable envers l'organisation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Complexités du Conseil Hutt**, page 13.

Craignant à juste titre la corruption de Durga par le Soleil Noir, le Conseil Suprême contrarie toutes les tentatives Besadii de retour en son sein. Destitués et boudés par les autres clans, les Besadii restent un kajidic fort, sauvé d'une certaine manière par l'ambition démesurée de Durga.

BARONS HUTTS DU CLAN BESADII

Durga le Hutt partageant son temps entre son clan et le Soleil Noir, d'autres barons doivent parfois prendre sa place. Cependant, si l'un d'entre eux s'avisait de menacer son statut au sein des Besadii, la réaction de Durga serait immédiate et implacable.

DURGA BESADII TAI

Durga le Hutt est désormais au service de deux entités : le clan Besadii et le Soleil Noir. Chacune lui offre des avantages et lui impose des restrictions qui ne concernent pas les autres barons hutts. Durga fait tout son possible pour rester un allié précieux aux yeux du Soleil Noir, et il est parvenu à asseoir son statut de dirigeant régional de l'organisation. En parallèle, il dirige toujours son clan et s'efforce d'empêcher le Soleil Noir d'y exercer trop d'influence.

ZIER LE HUTT

Zier le Hutt représente Durga quand ce dernier n'est pas disponible. Naturellement, les deux Hutts se méfient farouchement l'un de l'autre malgré leur étroite collaboration. Zier considère Durga comme un jeune arriviste indigne d'hériter de la direction des Besadii, mais il marche au pas, sachant qu'il ne fait pas le poids face au pouvoir personnel de Durga et à ses alliés du Soleil Noir. Durga adhère quant à lui à la règle qui conseille de rester encore plus proche de ses ennemis que de ses amis, et sa relation avec Zier en est la preuve parfaite. Zier demeure fidèle à ses engagements envers le clan, ne serait-ce que pour satisfaire ses alliés : il devra pouvoir compter sur l'avantage du nombre s'il veut prendre les rênes des Besadii un jour.

GARDULLA BESADII L'AÎNÉE

Gardulla la Hutt est bien une Besadii, mais sa longue collaboration avec Jabba le Hutt en fait souvent une alliée des Desilijic. Elle représenta même les intérêts de Jabba au conseil durant la Guerre des Clones. Cette relation a toutefois connu de nombreux heurts et les deux Hutts se sont maintes fois retrouvés en désaccord, voire en opposition. La rumeur prétend que Gardulla serait une espionne de talent restée fidèle aux Besadii, mais il se pourrait simplement qu'elle place ses intérêts au-dessus de tout le reste.

KOR BESADII

La planète que se sont appropriée les Besadii fut l'un des premiers mondes-trônes et correspond naturellement aux goûts hutts. Contrairement à d'autres mondes comme Nal Hutta, elle ne nécessita ni terraformation ni adaptation du paysage pour convenir aux besoins des Hutts. D'immenses marécages accueillent de gigantesques palais antiques et de luxueuses propriétés. Les Besadii disposent d'armées d'esclaves pour assurer l'entretien irréprochable de leurs domaines. À l'insu de la plupart des Hutts et de tout le reste de la galaxie, les rudes conditions auxquelles sont soumis ces esclaves entraînent

parfois des révoltes et de nombreuses tentatives d'évasion. Toutefois, rares sont ceux qui parviennent à quitter la planète vivants.

La Retraite de Gercor, l'une des propriétés les plus connues, s'étend sur une centaine d'îles au cœur d'un immense marais. Il s'agit d'un grand village luxueux qui s'écarte du modèle tentaculaire des palais habituellement érigés par les Hutts. Quelques-unes des chambres fortes du clan sont cachées dans ces bâtiments aux styles incroyablement variés, ainsi que des habitations de luxe et plusieurs salles de spectacle de premier choix.

LES QUNAALAC

Le kajidic Qunaalac contrôle un bon tiers des vaisseaux de guerre hutts qui protègent la région de Bootana Hutta. Bien qu'il soit le défenseur attitré de la Bootana Hutta et d'autres systèmes et domaines hutts de premier plan, ce clan lourdement armé n'hésite pas à se servir de sa puissance offensive pour faire pression çà et là afin de prendre l'avantage. Le siège dont les Qunaalac disposent au Conseil Suprême dépend essentiellement de cette supériorité militaire.

Prompts à proférer des menaces, les Hutts de ce clan ne sont pas entièrement libres de les mettre à exécution. Ils savent bien que les autres clans ont les moyens de répliquer par des blocus économiques dévastateurs, et que le monopole des forces armées ne leur revient pas. D'autres clans peuvent parfaitement s'unir pour se défendre contre une armée Qunaalac, même conséquente, et certains peuvent s'offrir les services d'excellents mercenaires, quand ils n'en disposent pas déjà.

Pour beaucoup de Hutts, le clan Qunaalac est le Clan Ancestral qui a le mieux préservé les traditions des guerriers d'antan. Ses propres récits historiques font état de batailles légendaires contre Xim le Despote et autres ennemis des origines. La flotte des Qunaalac s'en sortit mieux que toutes les autres durant les Cataclysmes malgré des pertes extrêmement lourdes. Peu enthousiastes vis-à-vis des idéaux du kajidic, ils n'eurent néanmoins d'autre choix que de s'y soumettre. Le clan a cependant su y insuffler son agressivité et sa philosophie martiale, même si ses membres d'aujourd'hui ressemblent davantage aux Hutts modernes qu'à leurs ancêtres guerriers.

Les navires de guerre et la structure militaire hutts diffèrent profondément de l'approche rigide de l'Empire. Les forces hutts se présentent sous la forme d'une coalition de vaisseaux stellaires orchestrée par les kajidics, chacun ayant ses modèles, ses armes et sa hiérarchie spécifiques. Chaque élément des armées d'un clan dispose d'une grande autonomie. Les vaisseaux Qunaalac sont dirigés par de puissants Hutts du clan, qui ne s'entendent pas toujours entre eux. Les querelles qui opposent les barons Qunaalac entre eux ou à des membres d'autres kajidics ne sont pas rares, mais les opérations qui nécessitent un grand nombre de vaisseaux sont généralement bien arrangées et négociées à l'avance. Quoi qu'il en soit, les Hutts ne prennent pas à la légère la protection de la Bootana Hutta : les vaisseaux de patrouille changent régulièrement d'assignation, d'itinéraire et de système stellaire afin de limiter les risques d'abus et de corruption parmi les défenseurs.

En période de tension, les patrouilles sont constituées de vaisseaux issus de plusieurs kajidics pour accroître les effectifs, mais aussi pour que chacun surveille ses rivaux. Les Qunaalac et les forces hutts ont de quoi dissuader et vaincre les plus puissantes troupes mercenaires, mais la situation ne serait plus la même s'ils devaient affronter l'Empire. Les Hutts évitent donc tout conflit militaire direct contre lui. C'est la raison pour laquelle, lorsque les Impériaux menacèrent de s'en prendre à Nar Shaddaa, les Hutts se montrèrent prêts à sacrifier la Lune des Contrebandiers et ne déployèrent aucune flotte, alors même que l'action se déroulait dans leur système d'origine, Nal Hutta.



FICHE SIGNALÉTIQUE : CLAN QUNAALAC

- **Clan Ancestral ?** Oui
- **Chef de clan actuel :** Marlo le Hutt
- **Autres membres influents :** Troonol le Hutt, Plakot la Hutt
- **Bases principales :** Nal Hutta
- **Monde-trône :** Kor Qunaalac
- **Sphères d'influence :** Nal Hutta, Nar Shaddaa, Gos Hutta, Mulatan, Sleheyron, Ryloth, Teth
- **Activités légales actuelles :** défense navale Hutt, approvisionnement, construction, industrie lourde
- **Activités criminelles actuelles :** contrefaçon, jeux d'argent, piraterie, racket organisé

HISTOIRE RÉCENTE

Marlo le Hutt dirigea le clan durant la Guerre des Clones et après, en tirant profit de son charisme naturel, de sa ruse et de la puissance militaire des Qunaalac. Même si les Hutts observaient une neutralité certaine durant le conflit, Marlo parvint à soustraire les navires de guerre de son kajidic aux griffes du Collectif de l'Ombre après avoir évité l'attaque contre le Conseil Suprême.

Depuis l'avènement de l'Empire, l'influence des Qunaalac a crû et déchu au gré des nombreux décrets impériaux sur le plan politique comme militaire, en fonction de l'habileté avec laquelle les Hutts parvenaient à s'y accommoder. La position du kajidic s'avère particulièrement délicate, dans la mesure où il doit protéger la Bootana Hutta contre les incursions impériales tout en évitant de provoquer un assaut dévastateur. Les Impériaux sauteraient en effet sur la moindre occasion de découvrir ce que les Hutts cachent exactement dans ce coin ultrasecret de la galaxie.

Les Qunaalac détiennent actuellement un siège au Conseil Suprême, où ils font valoir leurs intérêts non militaires avec l'agressivité qui les caractérise. Ils n'en sont pas pour autant solitaires ni isolés. Ils s'allient régulièrement avec d'autres Hutts, aussi bien pour servir leurs desseins que pour protéger l'Espace Hutt. Ils collaborent notamment souvent avec les Desilijic et les Gorenslas, mais se méfient au plus haut point des Besadii.

BARONS HUTTS DU CLAN QUNAALAC

Marlo le Hutt étant très impliqué dans les affaires du Conseil Suprême, il laisse les autres membres importants du kajidic se charger du reste des intrigues.

KOR QUNAALAC

Kor Qunaalac figure parmi les mondes-trônes les mieux défendus de la Bootana Hutta. La constellation et les petites nébuleuses très denses qui la cernent rendent son approche hyperspatiale très difficile pour les non-initiés. Ce n'est pas une coïncidence compte tenu de l'importance que les Qunaalac accordent à la défense. Mais ce que les Hutts gagnent en matière de protection, ils le perdent en superficie. Les vastes zones terrestres sont généralement vallonnées et humides à proximité des côtes, et plus sèches dans l'arrière-pays. Les marais et environnements de prédilection des Hutts y sont peu nombreux, ce qui a suscité la construction de barrages pour inonder les vallées et produire ainsi des paysages plus adaptés aux colons. Il faut souvent plusieurs barrages entre les collines pour engendrer ne serait-ce que quelques marais et lacs sur les propriétés des Qunaalac.

Fort Dandunc est l'un des domaines les plus connus. Bâti sur une grande colline au sommet arrondi, le site bénéficie de gigantesques douves artificielles. C'est ici que le clan cache ses coffres regorgeant de crédits, de richesses et de trophées de guerre d'un autre âge. L'endroit est protégé au sol comme dans les airs par des systèmes de défense disposés sur les collines environnantes, mais aussi dans leurs entrailles.

MARLO LE HUTT

Lors de sa longue collaboration avec le Conseil Suprême, Marlo s'est fait bien des ennemis, mais aussi de nombreux alliés solides dans l'Espace Hutt comme au-delà. Sa mémoire des détails concernant les affaires les plus complexes est prodigieuse : il se souvient d'accords passés des décennies, voire des siècles plus tôt. Il profite habilement de ce savoir accumulé pour renforcer sa position et contrarier ses adversaires en citant des clauses oubliées de tous, mais toujours applicables. La plupart du temps, Marlo réside dans l'une ou l'autre des propriétés des Qunaalac sur Nal Hutta.

TROONOL LE HUTT

Troonol est à la tête d'une petite flotte de dix navires de guerre de son clan qui patrouillent régulièrement Gos Hutta et Mulatan, ainsi que les voies menant à Elgit et Varl, et à la Bootana Hutta. Son vaisseau amiral, un croiseur lourd de classe *Cuirassé*, porte le nom d'*Agrelcu Haalta*, ce qui pourrait se traduire grossièrement par le « Défenseur Belliqueux ». Le reste de la flotte est constitué de canonnières corelliennes et autres vaisseaux dont le nombre varie selon les missions et la politique interne des Qunaalac. Troonol, autant négociateur que commandant, est toujours en pourparlers avec les autres barons de son clan pour assurer le bon fonctionnement de son armada.

PLAKOT LA HUTT

Plakot compte parmi les lieutenants les plus importants de Marlo. Elle gère bien des affaires de ce dernier en dehors

GUIDE DE L'ESPACE HUTT DE VLASO, CHAPITRE 17 : SYMBOLES DES KAJIDICS

Chaque kajidic a son propre emblème, par lequel on peut identifier ses membres et la plupart de ses propriétés. Graver quelques-uns des symboles suivants dans sa mémoire (et adapter son comportement quand des individus les affichent) permet d'éviter bien des soucis quand on évolue dans l'Espace Hutt.

Desilijic



Ce kajidic, sous l'autorité du très lunatique Jabba Desilijic Tiure, se révèle souvent bien imprévisible. Il convient de marcher sur des œufs quand on pénètre en territoire Desilijic, et d'éviter d'importuner ses représentants.

Besadii



Rival principal du kajidic Desilijic, ce clan arriviste a récemment connu une période difficile. Il entretient des liens étroits avec le syndicat du Soleil Noir, ce qui le place souvent en porte à faux vis-à-vis des autres kajidics.

Qunaalac



Très ancien et conservateur, le kajidic Qunaalac entretient sa place dans l'échiquier politique hutt grâce à sa puissante flotte et au savoir-faire des barons qui le dirigent.

Gorensla



Le kajidic Gorensla excelle dans l'art de la contrebande et son ombre plane sur de nombreux ports fantômes. Bien entendu, la plupart de ses agents ne reconnaîtront jamais qu'ils servent les Gorensla (quand ils n'ignorent pas tout simplement qui sont leurs commanditaires).

du Conseil Suprême. Elle sait parfois obtenir le soutien des rivaux de son kajidic et arrondir les angles quand le style extrêmement agressif des Qunaalac agace leurs alliés. Elle veille également sur les activités industrielles du clan, s'assurant notamment que ses usines de production et ses agences de distribution légales couvrent bien ses opérations de contrefaçon très lucratives.

LES GORENSLA

Le kajidic Gorensla est le principal représentant des Hutts sur les marchés noirs. Le clan livre chaque année des millions de tonnes de marchandise plus ou moins légale dans toute la galaxie. À la tête d'un gigantesque réseau de contrebande, les Gorensla ont surtout appris à acquérir leurs produits à proximité des points de vente et des marchés noirs visés. Cela leur permet de réduire les risques de la contrebande, voire de les éliminer. En manipulant à leur guise les réglementations impériales – et surtout la bureaucratie de l'Empire –, les Gorensla parviennent bien souvent à livrer leur marchandise en toute légalité. Leur emprise sur les marchés leur assure une place permanente au Conseil Suprême.

Cette emprise sur les marchés remonte à une époque antérieure aux Cataclysmes Hutts. Les premiers dirigeants Gorensla avaient en effet accumulé une grande fortune durant la fondation de l'Espace Hutt en vendant des armes et des provisions aux autres clans. Leurs cargos lourds traditionnels pourvus d'armes redoutables jouèrent un rôle crucial durant les conflits contre Xim le Despote et les Tionais. À l'issue des Cataclysmes, les Gorensla n'eurent aucun mal à s'adapter au nouvel ordre social imposé par la philosophie du kajidic. Le clan cerna toutefois les dangers de la politique hutt et s'empessa de développer ses opérations galactiques de manière à ce que l'essentiel de ses revenus provienne de l'extérieur de l'Espace Hutt.

La réussite du clan est directement liée à la disponibilité des transports et à l'accessibilité des routes hyperspatiales. Dans les régions où la guerre éclate, les profits peuvent momentanément chuter si les livraisons deviennent impossibles. Durant la Guerre des Clones, cependant, le contrôle exercé par les Séparatistes sur certains axes profita en fait aux Gorensla, car les autres Hutts et eux disposaient de nombreux itinéraires alternatifs pour accéder aux quatre coins de la galaxie.

Le kajidic est parvenu au fil des siècles à s'infiltrer dans de nombreux marchés noirs et ports fantômes de premier plan. Dans certains cas il détient même le monopole de l'approvisionnement, mais la plupart du temps, il n'est qu'un acteur commercial parmi tant d'autres. Les Gorensla multiplient les sociétés prête-noms et les intermédiaires pour brouiller les pistes. Certains ports fantômes n'imaginent pas entretenir le moindre lien avec les Gorensla jusqu'à ce que ceux-ci décident d'en prendre le contrôle.

HISTOIRE RÉCENTE

Les Gorensla figuraient parmi les clans les plus prospères durant la Guerre des Clones. Le kajidic vendait allègrement ses marchandises aux deux camps adverses, aux mondes neutres et aux réfugiés pris dans les feux du conflit. Toute faction impliquée était bonne à ajouter à la liste des clients. Les choses se compliquèrent douloureusement pour le clan quand Oruba le Hutt, son représentant au Conseil Suprême, fut tué lors de l'assaut du Collectif de l'Ombre contre la chambre. Après cet incident, le kajidic refusa de coopérer avec les autres Hutts qui avaient cédé aux intimidations et participèrent à l'attaque du Collectif de l'Ombre contre Mandalore. Heureusement pour les Gorensla, la dissolution du Collectif intervint peu de temps après cet épisode, ce qui permit au clan d'échapper aux représailles.

Certes, l'avènement de l'Empire commença par réduire les profits et grever les marchés des Gorensla, mais le kajidic ne tarda pas à exploiter les nouvelles perspectives qu'ouvrait la loi impériale. Avec le temps, il apprit à manipuler les nouveaux marchés aussi efficacement que ceux de naguère. Parmi ces clients inédits se trouvent les poches de résistance à l'Empire, y compris l'Alliance Rebelle à l'occasion. Le clan sert toujours ses propres intérêts et fournit volontiers quiconque ne le concurrence pas directement et ne figure pas parmi ses ennemis. Il compte sur son réseau de sociétés-écrans pour éviter que les Impériaux et les Rebelles ne découvrent les diverses entreprises où les Gorensla sont impliqués. Pour des raisons pratiques et morales, de nombreux membres de la Rébellion évitent de confier trop d'affaires aux « gangsters hutts ». Si les Impériaux remarquaient une telle collaboration, ils considéreraient les Hutts comme des sympathisants rebelles et s'empresseraient d'anéantir les marchés où ils interviennent et leurs voies de ravitaillement.



Les Gorensla occupent actuellement un siège au Conseil Suprême. Le clan est généralement représenté par son chef Bossato la Hutt, souvent alliée à Marlo le Hutt pour équilibrer ou contrer le pouvoir exercé par les Desilijic sur le conseil. Elle reste cependant ouverte aux négociations en toutes circonstances.

BARONS HUTTS DU CLAN GORENSLA

En raison de la complexité de leur réseau de contrebande, les barons Gorensla communiquent constamment et s'efforcent de maintenir une certaine stabilité dans les affaires pour que les produits circulent sans difficulté. Les rivalités internes sont inévitables et s'illustrent chaque jour, mais le clan Gorensla demeure l'un des plus stables. Ses dirigeants savent profiter de leurs réussites respectives et restent toujours en contact pour alerter les autres en cas de problème ou simplement pour pavoiser au gré de leurs triomphes.

BOSSATO LA HUTT

Bossato la Hutt, négociatrice talentueuse, s'avère par ailleurs experte en logistique de distribution. Elle maîtrise depuis bien longtemps les rouages des réseaux de transport et de soutien de son clan, qu'elle sait exploiter jusqu'au dernier crédit. Elle se distingue des autres Hutts par sa placidité relative. Celui qui suscite sa colère peut cependant s'attendre à de très fâcheuses conséquences. Bossato ferme les yeux sur les petites infractions tant que les crédits s'accumulent, mais quand les pertes atteignent un certain seuil, elle résout le problème de façon expéditive, et souvent définitive. Elle n'est pas du genre à faire assassiner les membres de son clan, mais n'hésite pas à les bannir.

KOR GORENSLA

Kor Gorensla, géante gazeuse vert sombre, se distingue des autres mondes-trônes par son anneau vert sombre, ses six lunes de taille moyenne terraformées au petit bonheur la chance, et les quinze astéroïdes imposants qui orbitent autour d'elle. Lunes et astéroïdes abritent diverses propriétés hutts et offrent ainsi une grande variété d'environnements. Les Gorensla limitent les risques en divisant leurs richesses entre divers coffres-forts répartis sur ces divers corps célestes. Les domaines les plus anciens se situent sur la plus grosse lune, baptisée Gorensla Hutta, mais au fil des siècles, d'autres propriétés tout aussi importantes ont fleuri sur les autres satellites. Les autres lunes portent les noms de Nar Silvso, Kor Nar, Nar Villoto, Gemjool et Kalijnar.

Ces propriétés regorgent de produits exotiques issus de toute la galaxie et de toutes les époques. Archéologues, anthropologues et autres érudits pourraient passer ici toute leur carrière à cataloguer ces collections sans en venir à bout. Les chambres fortes représentent également des investissements très précieux pour les Gorensla, qui y entassent des objets d'art et autres merveilles dans le but de les révéler (ou de les « redécouvrir ») des décennies ou des siècles plus tard et d'en tirer des bénéfices substantiels.



- FICHE SIGNALÉTIQUE : CLAN GORENSLA**
- **Clan Ancestral ?** Oui
 - **Chef de clan actuel :** Bossato la Hutt
 - **Autres membres influents :** Sinasu le Hutt, Loyood la Hutt
 - **Bases principales :** Nal Hutta
 - **Monde-trône :** Kor Gorensla
 - **Sphères d'influence :** Nar Shaddaa, Sleheyron, Formos, Llanic, Terminus, port-franc de Gelgelar, station Petabys
 - **Activités légales actuelles :** centres médicaux, fabrication de droïdes, livraison en gros, matériel de sécurité
 - **Activités criminelles actuelles :** contrebande, vente d'armes, vol, cybernétique illégale

SINASU LE HUTT

Sinasu le Hutt est à la tête des opérations de son clan sur Nar Shaddaa. Il est réputé pour offrir divers objets exotiques et rares en guise de pots-de-vin ou de récompenses dans le but d'arriver à ses fins. Son sens des affaires lui permet de tirer pleinement profit de partenaires commerciaux assez mineurs, ce qui n'arrange pas ses relations avec d'autres Hutts et barons du crime de Nar Shaddaa. Les guerres de territoire sont pour lui monnaie courante, aussi bien sur Nar Shaddaa qu'ailleurs. Sinasu a secrètement déclenché diverses incursions sur d'autres territoires hutts, et notamment ceux des Desilijic sur Tatooine.

LOYOOD LA HUTT

Loyood supervise de nombreuses transactions secrètes du kajidic avec l'Alliance Rebelle et d'autres groupes de résistance, en plus de gérer les principales opérations de trafic d'armes de son clan. Elle n'hésite pas à visiter personnellement les entrepôts et à inspecter certaines cargaisons avant l'envoi pour s'assurer de la conformité des documents, afin que rien ne puisse éveiller les soupçons. Comme elle se rend régulièrement dans les ports fantômes chers au kajidic, Loyood est tenue de régler les problèmes qu'elle y rencontre, surtout quand l'implication des Gorensla pourrait être révélée ou ses activités compromises.

AUTRES KAJIDICS IMPORTANTS

Parmi les dizaines de clans et kajidics dispersés dans l'Espace Hutt et la galaxie, nombreux sont ceux qui disposent d'une sphère d'influence où ils sont particulièrement importants. Au fil des siècles, les clans et les kajidics naissent et s'étiolent, et il en va de même de leur fortune et de leur pouvoir. Les kajidics qui suivent ne représentent qu'un échantillon des acteurs prépondérants de l'Espace Hutt et de la pègre galactique. L'échiquier politique, la répartition des influences et les priorités hutts sont en perpétuelle évolution, si bien que ces détails peuvent changer à tout moment. Par ailleurs, on sait que le secret demeure la clé de la réussite des kajidics ; c'est pourquoi leurs opérations les plus visibles ne sont pas forcément les plus importantes ni les plus lucratives.

ANJILIAC

Popara le Hutt dirige le clan Anjiliac, kajidic prospère et relativement stable parmi les plus puissants de Nar Shaddaa. Les Anjiliac ne peuvent prétendre remonter à la grande époque de Varl, mais ils sont malgré tout craint et respectés par les autres Hutts. Contre toute attente, ils ont écrasé les Gejalli avant de s'emparer de leurs propriétés et de leur monde-trône puis d'intégrer Vago, seul survivant de ce clan rival, en leur sein.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Non
- **Chef de clan actuel :** Popara le Hutt
- **Autres membres influents :** Vago (Gejalli) la Hutt, Zonnos le Hutt, Tirello le Hutt (Point Nadir)
- **Bases principales :** Nar Shaddaa
- **Mondes-trônes dans la Bootana Hutta :** Kor Anjiliac, Kor Gejalli
- **Sphères d'influence :** Nar Shaddaa, Point Nadir, Diyu, Ryloth, Secteur Corporatif, station spatiale de Kwen.
- **Activités légales actuelles :** spéculation de minerais rares, entreposage, transport de marchandises, distribution
- **Activités criminelles actuelles :** contrebande, esclaves (en déclin), épices « douces », racket organisé, vol

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Les Anjiliac travaillent dans la sécurité (généralement sous la forme de racket organisé par le biais de pirates, même si la menace que représentent ces derniers n'est pas toujours prise au sérieux), l'acquisition de biens (le vol) et la contrebande (couverte par leurs compagnies légales de transport). Pour leurs opérations importantes, ils recourent aux services de mercenaires, notamment ceux du très brutal clan rodien des Bomu.

Contrairement à de nombreux Hutts, y compris ceux de son propre clan, Popara réprouve le commerce des esclaves et des épices dures. Il tente actuellement de purger son kajidic de toute opération esclavagiste, mais s'oppose en cela à une partie de son clan, ce qui ralentit le processus. Pour ne rien arranger à son affaire, l'essentiel de l'activité de traite des esclaves du clan, du moins

ce qu'il en reste, se déroule sur le lointain port fantôme de Point Nadir, construit sur une comète très difficile à localiser. Popara a par conséquent bien du mal à y faire respecter sa volonté.

BAREESH

Jadis, le clan Bareesh était puissant, mais ses forces se sont étiolées au fil des siècles. Il a su conserver ses propriétés ancestrales sur Nar Shaddaa et Nal Hutta, mais peine à retrouver un semblant de pouvoir. Il y a des centaines d'années, un énorme volcan est entré en éruption sur le monde-trône de Kor Bareesh et a englouti l'essentiel du continent sous la lave et les cendres.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Oui
- **Chef de clan actuel :** Larook le Hutt
- **Autres membres influents :** Tragath le Hutt, Kinn-glan le Hutt
- **Bases principales :** Nal Hutta
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** Kor Bareesh (dévasté)
- **Sphères d'influence :** Nar Shaddaa, Sleheyron, Droxu
- **Activités légales actuelles :** transport de ferraille et de matériaux de récupération, vente d'armes
- **Activités criminelles actuelles :** trafic d'armes, vente d'armes illégales, divers trafics à grande échelle

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Ses coffres et propriétés étant en grande partie détruits ou ensevelis, et un grand nombre de ses barons morts, le kajidic Bareesh a eu toutes les peines du monde à conserver un semblant de prospérité. Les clans ennemis ont tiré profit de ce chaos pour reprendre ses opérations et ses autres domaines.

Les membres du clan sont déterminés à rendre au kajidic sa gloire passée. Leurs propriétés sur Nal Hutta leur permettent de rester dans la course politique hutt. Larook, le chef du clan, redouble d'agressivité pour s'insinuer avec les siens dans toutes les intrigues et toutes les entreprises les plus audacieuses des Hutts, ce qui a le don d'excéder les clans plus prospères. Tragath dirige des expéditions régulières sur Kor Bareesh pour exhumer les reliques et trésors enfouis dans les coffres perdus de son clan. Ces opérations font intervenir des centaines d'esclaves et d'experts, mais échouent pour la plupart en raison de l'atmosphère et des séquelles de l'éruption volcanique.

KAJIDIER

Bien qu'il soit très ancien, le clan Kajidier ne joue qu'occasionnellement un rôle important dans la société hutt. Il exerce cependant une certaine influence grâce au travail qu'il accomplit sur Gamorr, le monde d'origine des Gamorréens. Les Kajidier enrôlent en effet des mâles de l'espèce qui servent ensuite de garde et d'agents de sécurité aux délégations hutts dans tout l'Espace Hutt. Les clans gamorréens offrent généralement les services ou le contrat de servitude de certains des leurs aux Hutts en échange de crédits, de produits utiles ou d'autres services. Ils ont l'habitude de fournir les pires représentants de leur espèce aux Hutts, ce qui ne fait que renforcer leur réputation méritée de brutes sans cervelle.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Oui
- **Chef de clan actuel :** Jelpel le Hutt
- **Autres membres influents :** Belnala le Hutt
- **Bases principales :** Nal Hutta
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** aucun
- **Sphères d'influence :** Nar Shaddaa, Gamorr, Saqqar, Ulmatra, Syvris
- **Activités légales actuelles :** services de sécurité, recrutement de gardes du corps et de mercenaires, droïdes, alimentation
- **Activités criminelles actuelles :** trafic d'esclaves, vol, jeux d'argent, contrebande et production d'épices

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Les Kajidier recrutent également sur d'autres mondes et fournissent des professionnels de la sécurité et des mercenaires de qualité à quiconque a les moyens de se les offrir. Jelpel tire une grande fierté de sa capacité à mettre ses clients en relation avec le personnel idéal pour la tâche demandée. Ses nombreux contacts lui permettent en outre de lancer des opérations de cambriolage en profitant des failles de sécurité identifiées chez d'anciens commanditaires ou des clients de seconde zone, avant de revendre le butin et les renseignements au profit de son clan.

JIRAMMA

Le clan Jiramma, bien installé sur Nar Shaddaa, a su exploiter la débâcle des Séparatistes et les mondes dévastés par la Guerre des Clones. Les rivalités intestines encouragent les membres du clan à se lancer dans les entreprises les plus audacieuses. À l'issue de la Guerre des Clones, l'une de ces opérations sur Cato Neimoidia poussa Darga le Hutt à s'allier avec le nouvel Empire dans le cadre d'activités secrètes, mais le projet avorta, victime des premiers résistants. De cet épisode, les Jiramma ont gardé une attitude méfiante vis-à-vis des Rebelles et gardent encore aujourd'hui certains liens avec de puissants Impériaux. Les Rebelles qui tombent entre les griffes du clan connaissent souvent un sort des moins enviables.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Oui
- **Chef de clan actuel :** Lellel le Hutt
- **Autres membres influents :** Noako le Hutt, Darga le Hutt, Giarda la Hutt
- **Bases principales :** Nar Shaddaa
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** Kor Jiramma
- **Sphères d'influence :** Cato Neimoidia, station spatiale de Kwenn, Sleheyron
- **Activités légales actuelles :** électronique, troupes de spectacle, pierres et métaux précieux, distribution de fournitures impériales
- **Activités criminelles actuelles :** contrebande, trafic d'esclaves, arrangements secrets avec des officiels impériaux corrompus



HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Pour l'essentiel, les opérations impériales du clan Jiramma restent floues. Certaines sont effectivement approuvées par l'Empire et se déroulent ouvertement. D'autres, notamment lorsqu'il est question d'esclaves, du Sénat Impérial (aujourd'hui dissout) ou d'autres fonctionnaires publics, ne sont qu'officieusement autorisées et menées à bien de façon discrète, sous couverture impériale.

Lié de très près aux opérations impériales, le clan a pu soudoyer plus d'un officier ou intermédiaire de l'Empire, y compris quelques Moff. Les Jiramma se livrent également à des activités parfaitement illicites et clandestines pour le compte d'un grand nombre de ces mêmes fonctionnaires.

Par ailleurs, le clan collabore souvent avec les Vanderijar quand leurs affaires n'impliquent pas l'Empire. Comme les Hutts de cet autre clan ont le don de défier et d'agacer les Impériaux, Lelless le Hutt fait souvent appel à ses contacts corrompus pour arrondir les angles quand les Vanderijar vont un peu trop loin.

HUTTS À CARAPACE

Les Hutts à carapace font partie des clans les plus modestes. Ils sont connus pour leurs diverses entreprises technologiques légales, et pour leur implication dans de nombreuses opérations clandestines d'espionnage. Ils utilisent les informations recueillies dans le but de faire chanter les organisations et les individus concernés. Ils doivent leur nom à l'épaisse coquille cylindrique en métal fuselé qu'ils portent tous. Cette carapace renferme l'intégralité de leur corps, dont seule la tête émerge d'un col épais. L'occupant peut se retrancher à tout moment dans cette coquille pour se protéger, l'ouverture se refermant alors comme un iris. Ces carapaces métalliques sont également équipées de bras mécaniques contrôlés de l'intérieur. Un Hutt à carapace ne se déplace jamais naturellement : il préfère compter sur les répulseurs intégrés à sa coquille.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Non
- **Chef de clan actuel :** Nullada le caparaçonné
- **Autres membres influents :** Tronox le caparaçonné, Reshul le caparaçonné
- **Bases principales :** Circumtore
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** aucun
- **Sphères d'influence :** Nar Kaaga, Daalang, Affavan, station spatiale de Kwenn
- **Activités légales actuelles :** technologie à répulsion, miniaturisation, bâtiments et intérieurs de luxe, métal (traitement et recherches)
- **Activités criminelles actuelles :** vente d'informations, espionnage industriel, extorsion, mises à prix illégales

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Un Hutt à carapace ne change de coquille que quand elle n'est plus à sa taille, ce qui constitue un événement crucial de son existence. À cause du manque d'exercice, ces Hutts sont les plus imposants de l'espèce. Les plus âgés

et obèses sont équipés de crochets et de filins qui empêchent leurs bourrelets et replis adipeux de leur couvrir les yeux et le visage.

Les Hutts à carapace sont surtout actifs sur Nar Kaaga et Circumtore. On les croise rarement en dehors de leurs propres mondes, même au sein de l'Espace Hutt. Outre le port de leurs coquilles sophistiquées et leur intérêt exacerbé pour la technologie, ils se distinguent peu des autres Hutts. Reportez-vous à la page 90 pour plus de renseignements sur Circumtore.

VANDERIJAR

Les Hutts du clan Vanderijar s'adonnent sans retenue à toutes sortes d'opérations de contrebande d'un bout à l'autre de la galaxie, défiant les douanes impériales, les vaisseaux militaires et à peu près toute sorte de barrage. Sachant que les marchandises de prédilection des Vanderijar restent les armes et la technologie de défense, on comprend pourquoi l'Empire voit les activités de ce kajidic d'un mauvais œil. Les pirates financés par le clan n'ont de cesse de harceler toutes les formes de transport de marchandises dans la Bordure Médiane, ce qui irrite l'Empire au plus haut point.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Oui
- **Chef de clan actuel :** Corlir le Hutt
- **Autres membres influents :** Mennac le Hutt, Jobwah le Hutt
- **Bases principales :** Nal Hutta
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** Kor Vanderijar
- **Sphères d'influence :** Teth, Llanic, Sespe, Socorro, les Épices, Trendivar
- **Activités légales actuelles :** technologie de protection, armes exotiques, jeux d'argent, vente de swoops et de speeders d'occasion
- **Activités criminelles actuelles :** trafic d'armes, jeux d'argent illégaux, courses illégales, contrebande et piraterie

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Les forces impériales ciblent régulièrement les Vanderijar dans le cadre d'incursions douanières et de frappes militaires contre les sites du clan. L'Empire offre également des récompenses à quiconque neutralise ses vaisseaux, ses dirigeants et ses sous-fifres. Malgré cela, le kajidic collabore souvent avec les Jiramma en raison de la proximité de leurs mondes-trônes et de leur complicité historique.

Corlir le Hutt représente son clan au Conseil Suprême. Il n'a pas la langue dans sa poche, mais les audacieuses activités de contrebande de son kajidic et ses conflits avec l'Empire fragilisent sa position. Il doit faire face à des critiques de plus en plus insistantes et à de nombreux appels à la modération de la part des autres barons hutts, qui lui recommandent de s'arrêter avant que l'Empire ne soit à bout. Un incident majeur ne manquerait pas de compromettre le siège des Vanderijar au conseil.

VERMILIC

Le clan Vermilic, âgé de quelques milliers d'années, fait partie des plus récents. Il a pris l'habitude de ruer dans les brancards en ce qui concerne les traditions et les lois hutts, ce qui lui vaut des frictions régulières avec les Clans Ancestraux. Certains Vermilic parmi les plus jeunes nourrissent un tel mépris à l'égard des lois hutts en matière de commerce qu'ils ne les connaissent même pas ou les maîtrisent mal. Cela explique pourquoi ils préfèrent opérer loin des sphères d'influence habituelles de l'espèce et s'intéressent davantage aux entreprises et manigances qui sortent de l'ordinaire.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Non
- **Chef de clan actuel :** Minalod le Hutt.
- **Autres membres influents :** Icamsam le Hutt.
- **Bases principales :** le palais Flottant de Carnovia.
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** aucun
- **Sphères d'influence :** Abregado-Rae, Toydaria, Syvris, Daalang
- **Activités légales actuelles :** élevage et distribution d'anguilles carnoviennes, alimentation et stupéfiants exotiques
- **Activités criminelles actuelles :** production et distribution d'épices douces, production et distribution d'aliments falsifiés, trafic d'esclaves

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

La base des Vermilic est tout aussi inhabituelle. La planète Carnovia est connue pour ses élevages d'anguilles et sa production alimentaire, activités quelque peu terre-à-terre pour des Hutts. L'espèce est toutefois friande de ces créatures aquatiques dont l'élevage en bassin demande un énorme travail et donc de nombreux esclaves. Par conséquent, l'activité principale des Vermilic dépend d'une valeur sûre de la tradition hutt : l'esclavagisme.

Cependant, au lieu de recourir aux méthodes traditionnelles en matière de production alimentaire, les Vermilic puisent dans leur culture gastronomique de longue date pour préparer des ersatz bon marché de denrées très demandées, qu'ils distribuent ensuite en dehors de l'Espace Hutt. Minalod le Hutt orchestre des enlèvements de scientifiques issus des espèces asservies aux Hutts pour étoffer ses équipes de recherche en synthèse alimentaire. Les meilleurs triment et vivent dans les cachots subaquatiques du Palais Flottant de Minalod, situé au milieu d'un grand lac autour duquel alternent les fosses abyssales et les bassins peu profonds pour la culture des anguilles.

VOSADII

Le clan Vosadii est l'un des kojadic les plus versés dans la technologie. Il se spécialise ainsi dans l'achat et l'adaptation d'ordinateurs et de systèmes électroniques en tous genres, qu'il vend à des mondes lointains, à des troupes de mercenaires et à des corporations interstellaires de taille moyenne. En outre, les Vosadii récupèrent souvent des vaisseaux d'occasion cabossés pour les restaurer et

les revendre à des acheteurs ou à des chantiers navals de toute la Bordure Extérieure. Bien qu'ils en tirent des profits substantiels, les Vosadii n'ont jamais réussi à s'infiltrer dans les marchés plus haut de gamme, la plupart des clients potentiels se méfiant spontanément de tout ce qui est d'origine hutt.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Clan Ancestral ?** Oui
- **Chef de clan actuel :** Selross le Hutt
- **Autres membres influents :** Soergg le Hutt, Oloun le Hutt
- **Bases principales :** Techno-palais Vosadii sur Sleheyron
- **Monde-trône dans la Bootana Hutta :** Kor Vosadii
- **Sphères d'influence :** Dirha, Llanic, station spatiale de Kwenn
- **Activités légales actuelles :** transport d'épices légales, systèmes informatiques, fournitures technologiques, vente de vaisseaux d'occasion
- **Activités criminelles actuelles :** contrebande d'épices, filature de vaisseaux, corruption, trafic d'influence, vente d'informations

HISTOIRE ET ACTIVITÉS

Les Hutts du clan Vosadii profitent de leurs talents technologiques pour insérer des portes dérobées et d'autres sous-systèmes furtifs dans les produits informatiques

CRÉER UN CLAN OU KAJIDIC

Le MJ ne doit pas hésiter à concevoir ses propres clans si cela peut servir son histoire. Il pourra ainsi disposer de kajidics dont la personnalité et les liens correspondent exactement aux besoins de ses aventures. Sachant même que le Conseil Suprême n'est pas immuable, le MJ peut utiliser les aléas de la politique selon les besoins de sa campagne.

Il convient de se poser les questions suivantes lors de la création d'un clan, de manière à en définir la place dans la société hutt et au sein de la galaxie.

- S'agit-il d'un Clan Ancestral ou d'un clan plus récent ?
- Où se situent les bases et le siège du clan ?
- Dispose-t-il d'un monde-trône dans la Bootana Hutta ?
- Son chef est-il fort ? Qui sont ses rivaux internes ? Ses majordomes ?
- Qui sont les alliés et ennemis du clan, aussi bien parmi les Hutts qu'en dehors de l'espèce ?
- Quelles sont ses principales activités, légales et criminelles ?
- Quelle est la nature des relations du clan avec l'Empire et la Rébellion ?

qu'ils vendent. Les données piratées sont ensuite transmises à des droïdes messagers spécialisés et aux stations d'écoute du clan. Celui-ci les exploite ensuite pour se livrer à des délits d'initié, des opérations d'espionnage industriel ou des ventes ciblées. Parfois, il vend ces renseignements au plus offrant. Même les vaisseaux de ses clients cachent souvent des puces ou d'autres balises qui restent inactives pendant des mois, voire des années, avant d'envoyer leur premier signal.

Selross le Hutt est à la tête des Vosadii depuis le milieu de la Guerre des Clones. Il a enjoint son clan de se lancer dans le crime technologique dans le but premier

d'acquérir des données. Il se montre en outre parfaitement enclin à louer les aptitudes de son kajidic pour influencer d'autres individus, syndicats ou gouvernements. L'Empire et les Bothans sont au courant des activités d'espionnage pratiquées par les Vosadii, et Selross ne l'ignore pas. Il quitte rarement son techno-palais de Sleheyron, car sa connaissance poussée du furetage électronique et informatique a fait de lui un individu paranoïaque qui se méfie des autres membres de son clan et de l'Empire. Il porte en toutes circonstances une visière spéciale et un senseur qui balaient en permanence l'environnement, à l'affût de matériel de surveillance.

L'EMPIRE DU CRIME

Les Hutts sont bien connus pour leurs activités et entreprises criminelles. Connaissant leurs traditions ancestrales de complots, de manigances, de domination et d'esclavage, c'est un miracle que le reste de la galaxie ne les ait pas encore exterminés ou emprisonnés pour leurs innombrables crimes. Comment les Hutts ont-ils pu échapper à ce sort ? Leur réseau d'influence bien implanté, leur perfidie naturelle et leur manque total de pitié, y compris envers leurs congénères, leur confèrent un avantage certain.

La mainmise de l'espèce sur le cœur de l'Espace Hutt lui offre une base extrêmement solide et sûre, que même l'Empire ne peut prétendre contrôler efficacement. L'espèce n'est certes pas perçue comme une grande puissance militaire, mais ses forces suffisent à défendre ses mondes, et ses divers contacts dans toute la galaxie lui permettraient de contrer toute tentative d'invasion, aussi impressionnante soit-elle. Les frontières de l'Espace Hutt changent souvent, mais personne n'est jamais parvenu à en expulser les Hutts ni à les vaincre une bonne fois pour toutes.

Bien qu'ils transgressent régulièrement les lois galactiques et locales, les Hutts se soumettent à leurs propres traditions et à leur système légal. C'est pour eux le meilleur moyen de préserver leur pouvoir tout en occultant leurs véritables desseins et leurs plans machiavéliques. Les Hutts utilisent des opérations commerciales légitimes, des gouvernements et des sociétés entières pour camoufler leurs empires criminels.

Les commerçants et gouvernements qui traitent avec les Hutts ne doivent en aucun cas baisser la garde. Fidèles à leur réputation, les barons hutts ont toujours une idée derrière la tête et savent retourner la situation à leur avantage si une nouvelle perspective se profile. Il ne faut toutefois pas en conclure qu'ils cherchent systématiquement à escroquer leurs alliés et leurs partenaires commerciaux. Si l'affaire rapporte des crédits à un Hutt, ce dernier n'a aucune raison de se plaindre. Bien souvent, l'opération reste parfaitement légale... jusqu'à ce que les choses se gâtent. La fureur des Hutts est aussi légendaire que leurs machinations, et leurs partenaires ont appris à la redouter.

LES HUTTS ONT LE BRAS LONG...

Dans chaque recoin de la galaxie où l'on trouve des éléments criminels, il y a de fortes chances pour que les Hutts soient impliqués d'une manière ou d'une autre. Les membres de l'espèce cherchent à accroître leur influence personnelle et la puissance de leur kajidic, et finissent donc forcément par s'impliquer dans la pègre et à s'y faire des contacts. On ne peut généralement pas parler de réseau d'espionnage, mais les ramifications portent souvent jusque dans les coulisses des gouvernements et dans les conseils des grandes entreprises. Ces contacts sont parfois modestes et peuvent se limiter à quelques subalternes soudoyés par un Hutt, mais ils lui fournissent des informations inédites dont il saura tirer profit.

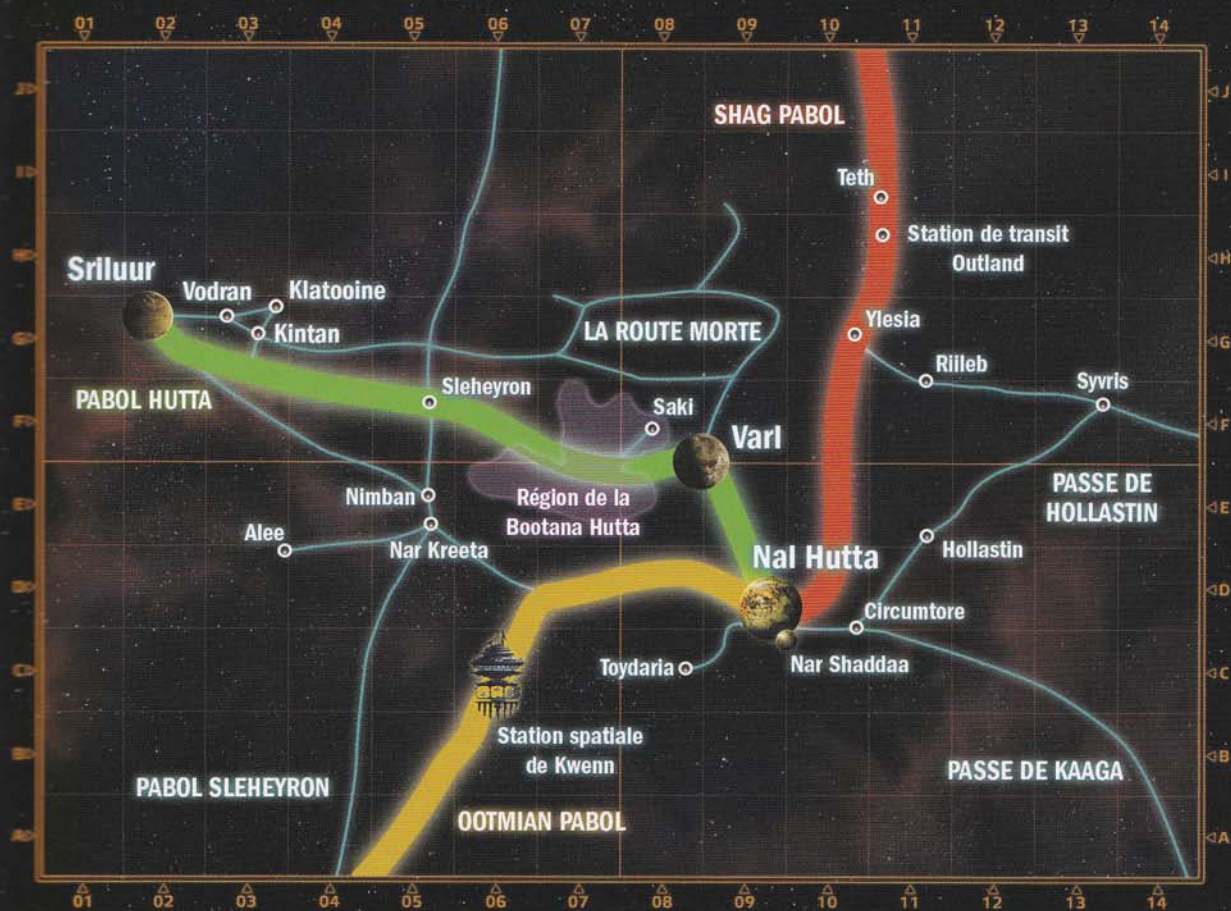
Malheureusement, ces réseaux ne permettent pas à tous les clans d'obtenir l'ensemble des informations qui y transitent au moment où ils en ont vraiment besoin. Chaque connexion louche est liée à des Hutts ou à des clans spécifiques : il suffit que l'un des membres de cette relation (informateur ou informé) disparaisse ou cesse de collaborer pour tarir le flux d'informations. Les kajidics négocient parfois la mise en commun des informations dont ils disposent, mais il est très rare qu'ils consentent à partager des secrets décisifs. Le savoir, c'est le pouvoir, et ces réseaux représentent bien souvent des années, des décennies voire des siècles d'investissements.

Les Hutts s'adonnent à tous les types d'activités criminelles, violentes ou non. La répartition des tâches est néanmoins variable. Certains individus ou clans se spécialisent dans un domaine ou préfèrent laisser à d'autres diverses basses besognes. Le rôle joué par les Hutts en matière d'esclavage, de contrebande, de commerce clandestin et autres activités constitue l'objet des sections suivantes.

ROUTES MARCHANDES

Intermédiaires les plus manipulateurs de la galaxie, les Hutts ont besoin d'hypervoies commerciales efficaces pour mettre en contact producteurs et consommateurs.





La fluidité des marchés est vitale pour la galaxie et les Hutts en dépendent plus encore que toutes les autres espèces. La plupart des kajidics recensent dans des bibliothèques exhaustives les secrets des routes hyperspatiales, officielles comme clandestines.

Les versions hutts des routes commerciales les plus connues ne se démarquent guère de celles qui figurent sur les cartes stellaires impériales. Certains clans disposent d'itinéraires légèrement différents qui leur font gagner un peu de temps au détriment de la sécurité, mais ces données sont réservées à leur propre usage et uniquement quand le temps est compté.

Au fil des millénaires, les Hutts ont financé ouvertement l'exploration de nouvelles voies commerciales quand cela leur permettait d'attirer des marchands étrangers sur un monde particulier, généralement sous leur contrôle. La plupart du temps, cependant, ces explorations sont tenues secrètes afin de conserver une longueur d'avance sur leurs rivaux. Ces voies peuvent s'ouvrir à des opérations légales, mais permettent essentiellement le transport de marchandises illicites et d'esclaves, ou servent de passerelles de contrebande. Les kajidics les protègent jalousement et seuls leurs pilotes de confiance sont autorisés à les emprunter. Quand une route est découverte par des rivaux, ceux-ci choisissent parfois de ne pas divulguer l'information quand le secret sert leurs propres intérêts. En général, le pot aux roses finit par être révélé au public

et les cartographes officiels s'empressent d'ajouter l'itinéraire aux cartes stellaires impériales. Rares sont les axes importants qui ont été cartographiés de la sorte, mais on ne compte plus les voies secondaires qui ont étoffé les catalogues impériaux de cette façon au fil des millénaires.

Il peut donc sembler paradoxal qu'aucun des cinq axes marchands principaux de la galaxie ne traverse l'Espace Hutt, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Il y a plusieurs siècles l'Ootmian Pabol reliait directement l'Ancienne République à Nal Hutta. Nar Shaddaa était un foyer commercial prospère et légitime. Mais une supernova vint couper la vieille route de manière irréversible. Le temps de la remplacer, c'est-à-dire d'établir l'Ootmian Pabol telle qu'on la connaît aujourd'hui, la plupart des négociants avaient rejoint la passé Corellienne, de plus en plus empruntée. Le commerce se développa à l'écart de l'Espace Hutt, et Nar Shaddaa devint le sinistre port fantôme que l'on connaît désormais.

Sans axe important, l'Espace Hutt est voué à l'isolement, ce qui constitue à la fois un avantage et un gros inconvénient pour les Hutts. Ils ont ainsi pu maintenir le contrôle de leurs systèmes au fil des siècles. La fabrication d'hyperdrives plus performants a réduit la durée des très longs trajets permettant d'accéder à la région, et le développement continu de secteurs plus proches de l'Espace Hutt a facilité l'accès de l'espèce aux domaines de la République, c'est-à-dire, aujourd'hui, de l'Empire.

ROUTES MARCHANDES DE L'ESPACE HUTT

L'Espace Hutt regorge de très anciennes hypervoies qui lui sont propres, la plupart bien connues de tous les clans. Ces routes très actives sillonnent toute la région. Certaines sont strictement locales, comme celles de la Bootana Hutta. D'autres relient l'Espace Hutt à des passerelles vers le reste de la galaxie.

En dehors de l'Espace Hutt, peu de places commerciales demeurent sous le contrôle total des Hutts. L'espace n'y est la plupart du temps qu'un acteur parmi d'autres, même si elle y exerce souvent un rôle essentiel. Les clans rivalisent souvent pour le contrôle d'un réseau de distribution spécifique ou pour le monopole d'un certain type de marchandise, comme les épices. Une fois qu'un Hutt ou un clan contrôle l'un des facteurs du marché, il est difficile de lui faire lâcher prise. Chaque clan protège jalousement ses acquis et dissuade ses concurrents au moyen de menaces, de pots-de-vin ou d'attaques pures et simples.

Sillonner l'Espace Hutt s'avère souvent très périlleux pour quiconque connaît mal les règles de l'espèce. Certaines régions, comme la Bootana Hutta, sont strictement réservées aux Hutts. Elles sont très bien défendues et les intrus auront de la chance s'ils survivent au premier contact. D'autres routes marchandes sont ouvertes à tous ceux qui souhaitent les emprunter, mais les voyageurs doivent s'attendre à subir divers tracasseries à cause des intrigues des Hutts.

- **Ootmian Pabol** : cette voie, qui remplace l'Ootmian d'origine, n'a jamais connu la gloire de son ancêtre de l'Ancienne République. Elle relie Nal Hutta à la station spatiale de Kwenn, à la frontière de l'Espace Hutt actuel la plus proche du Noyau. Depuis Kwenn, une voie mineure de l'Ancienne République file vers le Noyau et le système Ubrikkia.
- **Pabol Hutta** : rarement empruntée par des étrangers, cette voie passe en plein cœur de l'Espace Hutt. Elle part de Nal Hutta pour traverser Varl, la Bootana Hutta et Sleheyron avant de rejoindre la Périphérie. Des navires de guerre hutts gardent l'accès à la portion de la Bootana Hutta (entre les mondes gardiens de Mulatan et Gos Hutta), et y effectuent des patrouilles renforcées. Ce royaume interdit est hermétiquement fermé aux étrangers.
- **Shag Pabol** : cette voie, également appelée la route des Esclaves, était jadis cachée à l'Ancienne République, car elle donnait sur les domaines hutts les plus proches de la Bordure où se tramaient les opérations d'esclavage. Désormais largement connue, elle relie Nal Hutta à la route commerciale de Triellus et à Teth (monde impérial considéré comme la capitale du secteur Baxel et théoriquement de l'Espace Hutt), en passant par Ylesia et les systèmes de transit Outland.
- **Pabol Sleheyron** : cette voie traverse l'Espace Hutt de part en part, du Noyau vers la Bordure, et relie le monde marchand majeur de Sleheyron aux routes impériales. Elle donne également accès à Kessel et se termine dans le système Formos, sur la route commerciale de Triellus.

- **La route Morte** : cette voie sillonne l'Espace Hutt côté Bordure, en passant notamment par le système Elgit, étape obligatoire des marchandises pénétrant dans la Bootana Hutta. Vous trouverez page 140 la rencontre modulable « La route Morte » qui se déroule justement dans cette région.
- **Passe de Hollastin** : cette voie relie Hollastin à Circumtore et s'étend jusqu'au système Syvris situé à la lisière externe de l'Espace Hutt. Elle permet notamment les échanges avec certains systèmes reculés de l'Espace Hutt via plusieurs ports fantômes.
- **Passe de Kaaga** : relie Circumtore au monde marchand de Nar Kaaga et à la voie impériale donnant sur l'Espace Bothan. Les Hutts à carapace l'empruntent entre leurs domaines de Circumtore et de Nar Kaaga.

HYPERVOIES SECRÈTES DES HUTTS

Ces voies secrètes ont plusieurs raisons d'être. D'une manière générale, elles se révèlent plus rapides et offrent un accès plus direct entre deux systèmes donnés par rapport aux routes commerciales connues. Certaines sont toutefois utilisées parce qu'elles sont plus sûres. Les voyages y sont aussi longs, mais elles permettent d'éviter les pirates et les patrouilles impériales qui circulent sur les voies plus importantes et aux points de transfert. Un croiseur impérial d'interception ou un navire-pirate capable de pousser des astéroïdes en travers d'une hypervoeie peuvent en effet expulser des vaisseaux de l'hyperspace sans prévenir.

Au-delà de ces avantages, ces routes recèlent également leur lot de dangers. Comme elles sont moins empruntées, leurs données d'astrologation sont parfois obsolètes, source de risques importants d'un voyage à l'autre. Lorsque des personnages utilisent une route secrète, améliorez un dé de difficulté (voire plusieurs selon les conditions) des tests d'Astrologation correspondants. Non seulement les risques d'échec augmentent, mais les incidents qui surviennent ici peuvent véritablement tourner à la catastrophe (en cas de Désastre, par exemple).

On ne connaît pas le nombre total de ces routes secrètes, mais la plupart des clans étoffent régulièrement leurs listes respectives par le biais d'explorations, voire par l'achat ou le vol de données. Il est également possible qu'une route soi-disant secrète soit empruntée par plusieurs clans ou organisations à l'insu les uns des autres. Voici quelques exemples de ces voies :

- **L'Éclair de Tatooine – Nar Kaaga-Tatooine via le système Manda**. Cette voie est empruntée par le clan Desilijic pour réduire la durée des trajets entre l'Espace Hutt et ses domaines sur Tatooine. Le gain de temps oscille généralement entre douze et vingt-quatre heures.
- **La « passe-passe » Corellienne – Ryloth-Tatooine** : cette voie parallèle à l'ancienne Passe Corellienne n'apporte pas de véritable gain de temps, mais permet d'éviter les pirates et les patrouilles impériales de lutte contre la contrebande d'épices. La plupart des clans hutts concernés par ce trafic connaissent cette route et l'emploient régulièrement, même s'ils en adaptent subtilement l'itinéraire pour éviter que leurs rivaux les découvrent.

- **La route de Ryloth – Ryloth-Socorro** : itinéraire plus direct entre le monde de production d'épices de Ryloth et son réseau de distribution (par Socorro et la passe des Épices Llanic), cette voie réduit le voyage d'une durée de vingt-quatre à quarante-huit heures. Les principaux utilisateurs restent les Desilijic et les Besadii, mais quelques autres clans en détiennent aussi les données.
- **La Sy-Y – Ylesia-Syvris** : route secrète des Besadii permettant de faire transiter rapidement leurs épices entre leurs usines d'Ylesia et leurs réseaux de distribution galactique. Emprunter cette voie fait gagner entre six et trente-six heures sur le voyage.

ESCLAVAGE

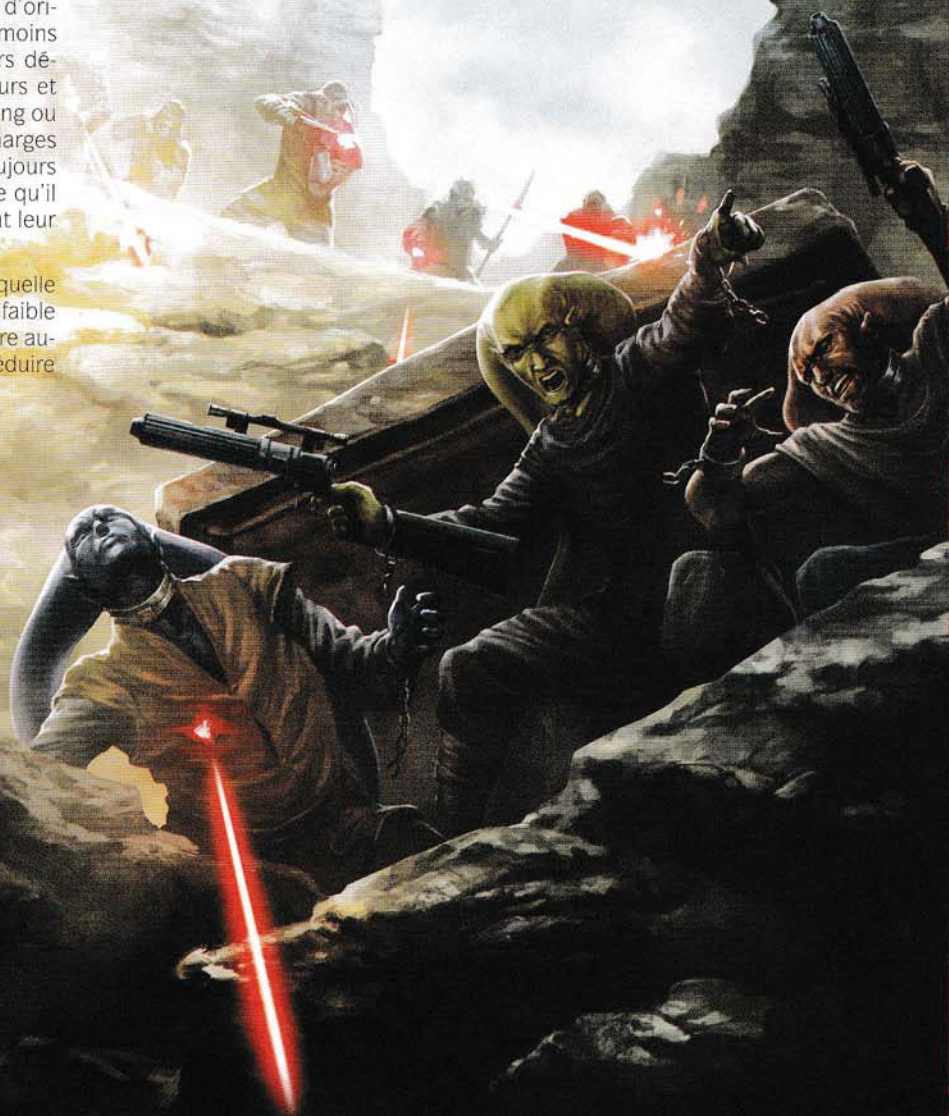
La caractéristique la plus odieuse des Hutts reste probablement leur recours à l'esclavage. Non seulement ils s'entourent eux-mêmes de malheureux qui les servent comme domestiques ou comme ouvriers, mais ils ont pris l'habitude d'assujettir systématiquement les espèces qu'ils parviennent à dominer. Certaines subissent depuis des siècles le joug des Hutts, qui ont totalement annihilé leur culture. Les espèces les plus anciennement réduites en esclavage servent souvent sans résister, la soumission faisant partie de leur culture. Certains individus enfreignent parfois les traditions, mais la plupart n'osent pas, par crainte du courroux des Hutts et des représailles contre leurs parents ou leur monde d'origine. Les esclaves d'autres espèces sont souvent moins dociles, si bien que les Hutts contrôlent tous leurs déplacements et activités en les truffant de récepteurs et d'explosifs miniatures. Si jamais l'esclave sort du rang ou ose quitter la zone à laquelle il est cantonné, les charges explosent. Ce dispositif n'est bien entendu pas toujours opérationnel, les Hutts se contentant de la menace qu'il représente, mais rares sont les esclaves qui risquent leur vie pour vérifier si leur maître est un menteur...

Les Hutts vendent des esclaves comme n'importe quelle autre marchandise. À leurs yeux, une espèce trop faible pour s'opposer à leur domination ne mérite pas d'être autonome. Il leur semble donc tout à fait légitime de réduire en esclavage ceux qu'ils parviennent à dominer.

Les Klatooiniens, les Vodrans et les Niktos figurent parmi les premières espèces asservies par les Hutts. Ceux-ci les soumièrent à leur volonté par le biais d'accords commerciaux abusifs, puis en prirent le contrôle total durant les conflits ancestraux contre Xim le Despote. Les droïdes de guerre de ce dernier ne purent résister aux gigantesques armées d'esclaves hutts. Ces espèces et d'autres servent encore les Hutts à ce jour.

Les restrictions imposées par l'Empire sur l'esclavage constituent la menace la plus sérieuse qui pèse sur la société et la culture hutt depuis des siècles, d'autant que l'influence de l'espèce sur les régions environnantes a sérieusement pâti de la Guerre des Clones. Des dérogations à ces lois furent toutefois rapidement accordées, notamment dans l'Espace Hutt et quelques autres régions sous le contrôle de l'espèce. Certains Hutts particulièrement retors se débrouillèrent même pour confier judicieusement leurs opérations d'esclavage à des rivaux... peu de temps avant qu'elles ne deviennent inexploitable.

L'esclavage a toujours cours au sein de l'Espace Hutt, où la situation n'a pas changé depuis des millénaires. Les Hutts qui possèdent des propriétés dans l'Empire à proprement parler doivent en revanche se montrer plus prudents, ou ils pourraient se voir confisquer cette main-d'œuvre bien pratique. La plupart savent tyranniser leurs esclaves pour les garder au pas et les dissuader de toute tentative de fuite.



AFFRANCHISSEMENT

Il est fort probable que les personnages joueurs se retrouvent en position de libérer un ou plusieurs esclaves des Hutts. Les circonstances peuvent énormément varier d'un esclave à l'autre, mais le MJ peut se servir des possibilités suivantes.

Le moyen le plus simple d'affranchir un esclave consiste à acheter directement sa liberté. Certains idéalistes peuvent frissonner à l'idée d'acquiescer une personne, mais cette approche a le mérite de contenter le Hutt et se révèle donc la plus sûre. Elle garantit également que l'esclave ne sera pas blessé ou tué par un explosif éventuellement dissimulé sur sa personne.

Les Hutts ne sont pas tous enclins à céder leurs esclaves, même quand les profits paraissent juteux. En cas de sauvetage ou d'évasion, le maître fera très

probablement appel aux services de chasseurs de primes ou d'autres limiers intéressés par les crédits ou le prestige. Les esclaves importants seront pourchassés sans relâche, d'autres seront vite oubliés.

Si les personnages joueurs décident de libérer un certain nombre d'esclaves ou de déclencher une révolte, ils s'exposent forcément à des représailles de la part du propriétaire. Une telle opération risque même de hérisser tout le kajidic, mais les PJ peuvent cependant espérer un soutien de la part des clans rivaux. Si les personnages libèrent des esclaves sans les payer ou fomentent une révolte, ils doivent s'attendre à être traqués jusqu'à la mort ou entraînés devant le Hutt afin de recevoir un châtiment à la mesure de leur crime... à moins qu'ils ne trouvent un autre moyen de régler cette affaire de façon définitive.

SERVITUDE SOUS CONTRAT

Contre toute attente, certaines personnes sont prêtes à troquer leur liberté contre quelques crédits en se soumettant à une existence de servitude pour une durée supposément limitée. Les Hutts accueillent ces individus consentants à bras ouverts, d'autant qu'ils parviennent à négocier leurs services pour des tarifs ridicules. Les contrats sont généralement fixés à une période allant de six mois à dix ans, mais s'accompagnent de nombreuses clauses permettant aux Hutts d'en allonger la durée ou d'imposer des amendes et des pénalités à la moindre infraction.

Ces serviteurs ne sont guère mieux traités que des esclaves. Les restrictions qui s'appliquent à leurs déplacements et activités sont spécifiées dans leur contrat. Les Hutts profitent abusivement de ces accords et prolongent l'engagement autant que possible, mais ils veillent à rétribuer les intéressés en fin de contrat pour ne pas faire fuir d'autres candidats potentiels. Il faut être véritablement désespéré pour accepter une telle servitude, mais dans cette galaxie impitoyable, il arrive que les indigents n'aient pas le choix.

SITES D'ESCLAVAGE HUTTS IMPORTANTS

Les sites et systèmes suivants jouent tous un rôle important dans les activités et la culture esclavagiste des Hutts.

- **Aylayl** : ce monde luxuriant desservi par la passe de Hollastin est abondamment exploité par les esclaves hutts pour ses gisements de minerais divers.
- **Bootana Shagplan** : ce monde situé dans la Bootana Hutta reste le marché aux esclaves le plus fermé de la région. Sont vendus ici les esclaves hutts les plus recherchés, les seuls que l'on juge dignes d'être admis dans la plus impénétrable des contrées hutts. Bootana Shagplan fait également office de chambre de compensation pour les articles de luxe à la mode dans les mondes-trônes des environs.
- **Diyu** : ce foyer industriel hutt de premier plan se repose sur la main-d'œuvre assujettie depuis des siècles. Le monde est desservi par la Shag Pabol.
- **Kintan** : monde d'origine de l'espèce des Niktos, réduite en esclavage depuis le Traité de Vontor d'autant de quelque 25 000 ans. Pour plus de détails sur cette planète impitoyable et son peuple déterminé, consultez les sections **Kintan** page 62 et **Les Niktos** page 96.
- **Klatooine** : monde d'origine des Klatooïniens, également asservis depuis le Traité de Vontor (cf. page 66 pour plus de détails sur la planète).
- **Point Nadir** : ce port fantôme situé sur une comète insaisissable est sous le contrôle du clan Anjiliac qui y effectue essentiellement ses opérations d'esclavage.
- **Rorak 4** : ce monde industriel situé sur la Shag Pabol accueille le plus grand marché d'esclaves de l'Espace Hutt. La plupart des kajidics y disposent de quartiers administratifs pour se mêler au trafic comme acheteurs, vendeurs ou les deux.
- **Rorak 5** : cette station spatiale en orbite autour de Rorak 4 accueille régulièrement des réunions importantes entre dirigeants hutts et pirates, voire des commerçants plus légitimes.
- **Ryloth** : les Hutts contrôlaient la traite des esclaves sur ce foyer de production de ryll jusqu'à l'abolition de ces pratiques par décret de l'Empire.
- **Tatooine** : les Hutts disposaient autrefois de nombreux esclaves sur Tatooine, jusqu'à l'issue de la Guerre des Clones où la galaxie se retrouva officiellement sous contrôle impérial. L'asservissement reste pourtant une dure réalité pour quelques individus malgré les restrictions.
- **Vodran** : monde d'origine des Vodrans et site du tristement célèbre Traité de Vontor qui réduisit l'espèce en esclavage il y a quelque 25 000 ans. Pour plus de détails, consultez la section sur Vodran page 82.
- **Xolu** : monde d'origine des serviles Yahk-Tosh, qui ont juré fidélité aux Hutts. Il ne s'agit pas d'esclaves à proprement parler, mais ils se soumettent au Grand Conseil Hutt et tous leurs mondes et activités demeurent sous le contrôle des Hutts.

- **Ylesia** : pendant des années, Ylesia a accueilli les principales raffineries d'épices des Besadii, qui ont suscité un important conflit avec les Desilijic. Les usines furent détruites lors d'un assaut rebelle (cf. page 86 pour plus de détails sur Ylesia).
- **Zisia** : situé sur l'hypervoeie appelée route Morte, ce monde reste la patrie des Zisiens, espèce depuis longtemps asservie par les Hutts et toujours très docile. Certains membres ont participé aux opérations des Besadii sur Ylesia.

COMMERCE D'ÉPICES

Le terme générique d'épices recouvre toute une variété de substances légales et illégales consommées pour leurs vertus médicinales ou psychoactives. Certaines sont autorisées dans des cadres bien précis, mais considérées comme illicites dans d'autres circonstances. Dans la plupart des cas, la production, le traitement, le transport, la vente et la consommation des épices sont réglementés. Tous ces facteurs contribuent à leur circulation dans les réseaux de contrebande et les marchés noirs. Chacune de ces étapes est donc très fructueuse, et les Hutts traînent partout où s'échangent les crédits, surtout quand on sort de la légalité.

Certains clans hutts participent à la production et au transport des épices. Ils se contentent cependant le plus souvent de servir d'intermédiaires en se chargeant des opérations de raffinage et de distribution. La légalité de ces activités dépend des substances concernées. Certaines épices peuvent être fournies légalement aux établissements médicaux et scientifiques. Les Hutts savent en outre que l'Empire ne surveille guère le traitement et le transport des épices dans l'Espace Hutt, même quand la loi impériale les juge illicites. En dehors de ces limites, en revanche, les Hutts doivent compter sur le syndicat du crime Pyke, sur les contrebandiers et sur d'autres méthodes clandestines pour distribuer leur marchandise.

Principaux trafiquants d'épices de la galaxie, les Hutts et leurs associés font appel à un nombre faramineux de pilotes et de passeurs. Ces individus intrépides et rusés sont motivés par l'appât du gain. Leur réputation, leur gain-pain et leur vie dépendent de leur capacité à assurer les livraisons dans les temps en évitant les ingérences de l'Empire. Les meilleurs contrebandiers pratiquent des tarifs très élevés, conscients qu'un transport mal négocié suffit parfois à ruiner une réputation. Les douaniers impériaux ne leur facilitent pas l'existence. Il est possible d'en corrompre certains, mais les plus proches des Mondes du Noyau impériaux sont généralement moins enclins à se laisser graisser la patte.

Les sanctions liées à la contrebande dépendent essentiellement du type d'épice concerné. Les formes les plus douces conduisent généralement à une nuit au poste ou à un court séjour en détention. En revanche, la contrebande de cette substance rare et coûteuse qu'est le glitterstim expose à un emprisonnement à vie et à des travaux forcés dans les terribles mines de Kessel.

Le meilleur moyen de rendre un Hutt furibond consiste à perdre un chargement d'épices, qu'il ait été intercepté par les douanes impériales ou des voleurs, ou qu'il se soit volatilisé dans une opération de fraude ou de détournement de fonds. Vu les honoraires des passeurs, les Hutts n'avalent pas facilement les échecs et les dépassements de délais. Quand une cargaison disparaît, leur réaction dépend de sa valeur, de ce qu'ils projetaient d'en faire, et en général du manque à gagner. Un petit chargement perdu suffit parfois à mettre un contrebandier dans le pétrin, surtout si les projets du Hutt dépendaient de cette livraison. Les Hutts cherchent toujours à rentrer dans leurs frais, mais quand une course avortée porte atteinte à leur réputation ou à leurs affaires, ils n'hésitent pas à engager des chasseurs de primes pour retrouver le fautif.



Les sommes engagées dans la contrebande d'épices varient du tout au tout selon les circonstances. Le type de substance, la longueur du voyage, la nature des sites de rendez-vous et les régions traversées influent sur la cotation de la course. En gros, plus la mission est risquée, plus le salaire sera important. Par conséquent, certains trajets, comme ceux qui passent par la redoutable passe de Kessel, constituent des plans de premier choix pour les plus audacieux (ou inconscients) des contrebandiers.

Les passeurs d'épices demandent généralement plusieurs milliers de crédits pour leurs services, mais il n'existe pas de calcul simple ou savant pour déterminer leurs honoraires. Globalement, les salaires les plus copieux correspondent aux plus grosses livraisons, surtout si elles sont difficiles à dissimuler. Un contrebandier peut empocher des milliers, voire des dizaines de milliers de crédits en une seule course, en particulier s'il sait marchander. La récompense doit être à la mesure des risques encourus, qui demeurent considérables. Les dangers et les profits potentiels dépendent bien entendu de l'épice concernée, certaines s'avérant plus délicates à transporter ou particulièrement compromettante si on les découvre. D'autres, plus douces, ne mettent pas le transporteur en grand danger, ce qui se traduit forcément par une rémunération plus modeste.

Certaines épices se révélant particulièrement nocives pour les consommateurs, les contrebandiers qui sont amenés à les transporter sont parfois confrontés à des dilemmes moraux. Les Hutts, quant à eux, se fichent pas mal de savoir si les substances qu'ils trafiquent peuvent tuer les clients ou provoquer chez eux une addiction irréversible. Pour la plupart d'entre eux, toute source de profits est bonne à prendre et les questions éthiques sont le lot des êtres inférieurs.

CONTREBANDE ET TRAFIC D'ARMES

Les Hutts sont à la tête de gigantesques syndicats du crime interstellaires, en concurrence avec tous les types de gouvernement de la galaxie ou presque. Ils comptent donc énormément sur les services de contrebandiers pour livrer leur marchandise plus ou moins légale dans des régions souvent hostiles. Pratiquer la contrebande pour les Hutts est très risqué, mais ils offrent des salaires qui comptent parmi les plus élevés de la galaxie. L'appât du gain l'emporte souvent sur toutes les autres préoccupations lorsqu'il s'agit de travailler pour un kajidic.

Les Hutts sont prêts à livrer à peu près n'importe quelle marchandise à condition qu'eux ou leurs clients la considèrent comme précieuse. Parmi les cargaisons les plus courantes, on trouve les épices, les armes et le matériel technologique illégal, mais aussi des œuvres d'art exotiques, des produits de luxe ou des équipements spécialisés. Il arrive parfois qu'un transporteur convoie des cargaisons plus étranges encore, comme d'énormes instruments de musique ou des espèces singulières récemment découvertes. Bien souvent, un chargement légal couvre la véritable cargaison, celle qui justifie véritablement les crédits engagés. Pour plus de détails sur le trafic de stupéfiants, reportez-vous à la section **Commerce d'épices**, page 35.

TROUVER LE MARCHÉ INVISIBLE

Il est plus ou moins difficile de localiser le marché noir ou « invisible » local en fonction du monde concerné et des circonstances. Dans les Mondes du Noyau et l'espace impérial, les marchés clandestins sont assez bien cachés. Une personne qui cherche des produits illicites doit d'abord trouver le bon contact. Les PJ peuvent tenter des tests de **Système D** ou de **Connaissance (Pègre)** pour identifier de tels individus. Les marchés noirs sont rarement implantés de manière permanente dans une zone. Parfois, un marché noir parallèle se développe au sein d'une place commerciale légale ou d'un spaioport, mais il s'agit plutôt d'exceptions.

Sur les mondes isolés ou peu régulés, il est parfois difficile de distinguer le marché noir du reste. Il suffit souvent de musarder au gré des boutiques pour tomber sur des articles a priori prohibés. En revanche, certains objets rares ou soumis à une interdiction stricte restent difficiles à dénicher, peu importe l'endroit.

Les ports fantômes restent les marchés clandestins les mieux fournis, leur fonction consistant justement à faciliter les transactions illégales. Quelques-uns se spécialisent dans un domaine, mais la plupart entretiennent un réseau qui leur permet de proposer une grande variété de produits et de services aux personnages. Pour plus de détails sur les ports fantômes et ce que l'on peut y trouver, reportez-vous à la section **Ports fantômes**, page 354 du livre de base d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

Certains clans hutts pratiquent le trafic d'armes. Ces opérations peuvent se révéler très lucratives pour les Hutts et les contrebandiers, même s'il leur faut pour cela concurrencer les plus grands armuriers de la galaxie, les Sugi. Le matériel de ce genre traité par les kajidics prend généralement la forme de petites armes, ou d'équipement spécialisé en fonction des attentes du client. L'armement est souvent plus facile à transporter et à dissimuler que d'autres cargaisons illicites, mais les points de livraison se révèlent aussi plus dangereux. En général, quand des clients cherchent à obtenir des armes, c'est pour faire la guerre ou du moins pour participer à des combats. Les contrebandiers peuvent donc s'attendre à devoir forcer des barrages ou à survoler des zones de conflit pour livrer la marchandise. Ces conditions font monter les prix, mais les passeurs risquent leur peau.

L'Alliance est probablement le client le plus évident quand on pense à la vente illégale d'armes, mais la réticence qu'éprouvent les Rebelles à traiter avec les Hutts les pousse à chercher ailleurs. De leur côté, les Hutts répugnent à vendre aux Rebelles de crainte d'éveiller l'attention de l'Empire. Pour plus de détails sur cet aspect, reportez-vous à la section **Les Hutts et l'Alliance Rebelle**, page 39.

Parmi les autres acheteurs, on compte les pirates, les mercenaires, les chasseurs de primes et les milices privées. Ces transactions se gèrent de façon assez simple et les livraisons se font généralement sans encombre, quand le client se trouve entre deux affrontements. Certains acheteurs demandent un réapprovisionnement régulier qui s'étale sur des mois, voire des années.

On peut citer le cas plus inhabituel des officiers impériaux en zone isolée, et dont les troupes sont souvent équipées de matériel obsolète ou inadapté. Les grandes familles cherchent aussi parfois à se doter d'une technologie illicite pour leurs forces de sécurité. Les entreprises et les gouvernements planétaires préfèrent généralement recourir aux filières officielles, mais certains modèles spécialisés ou non traçables ne sont parfois disponibles qu'auprès de Hutts influents.

LE MARCHÉ NOIR

La prospérité des Hutts repose en grande partie sur les marchés clandestins et la distribution de marchandises prohibées et douteuses. Ces marchés noirs, également appelés marchés invisibles, proposent à la vente des produits illégaux indisponibles autrement, et d'autres biens licites à des prix défiant toute concurrence, car non soumis aux restrictions tarifaires et commerciales conventionnelles. À certains endroits, le marché noir est matérialisé par un lieu de vente bien connu des criminels et des clients. Dans d'autres circonstances, le marché invisible ne se déniche pas aussi facilement. Il s'agit alors d'un réseau de hors-la-loi et de contrebandiers dont les stocks sont cachés, les ventes se faisant sous le manteau par le bouche-à-oreille. Il convient donc, lorsqu'on cherche un article donné, de rencontrer la bonne personne pour se faire aiguiller sans éveiller les soupçons des autorités.

Les marchés clandestins restent idéaux pour les Hutts. Ils y imposent leurs règles, tout en invoquant les lois qu'ils enfreignent eux-mêmes pour faire monter les prix. Plus le site est dangereux et le gouvernement local restrictif, plus les tarifs pratiqués seront prohibitifs.

Toutes les marchandises, légales ou illégales, sont bonnes à vendre et à acheter pour les Hutts tant qu'elles rapportent des crédits. Certains marchés proposent des esclaves à la vente, mais cette activité constitue généralement un domaine à part. En effet, même les individus qui n'ont aucun scrupule à échanger des objets illégaux se montrent souvent bien moins tolérants à l'égard des esclavagistes. Les marchés les plus prospères évitent donc qu'on les associe à de telles pratiques. Pour plus de détails sur les marchés noirs, les articles qu'on y trouve et les prix pratiqués, reportez-vous aux pages 150 et 185 du livre de base d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

JEUX D'ARGENT

L'implication des Hutts dans l'industrie parallèle des jeux d'argent reste bien moins connue que leurs autres activités criminelles, mais on ne peut ignorer la contribution de l'espèce au domaine des paris de courses, notamment celles de swoops et de modules. Des compétitions de premier plan sont organisées lors de la Fête de la Boonta sur de nombreux mondes contrôlés par les Hutts. Les paris officiels et clandestins animent l'atmosphère de ces courses. Les règles sont souvent floues et l'encadrement minimal dans le meilleur des cas. Comme pour la plupart des activités chapeautées par des Hutts, ces courses associent dangers en tous genres et beaux profits potentiels pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux.

Les tricheries sont monnaie courante durant les compétitions, et parfois même encouragées pour servir le spectacle, mais il demeure très mal vu de truquer une course. Lorsqu'un Hutt cherche à manipuler l'issue d'une épreuve, ses fourberies se cantonnent généralement aux sponsors et écuries sans concerner les organisateurs. Si les parieurs comprennent que les organisateurs d'une compétition ne jouent pas franc-jeu, ils s'en détournent rapidement. Sans eux, l'effervescence disparaît et les crédits ne suivent plus, ce qu'aucun responsable de l'événement ne souhaite.

Les casinos hutts proposent des jeux de hasard et d'adresse ayant fait l'objet d'études poussées qui visent à les rendre suffisamment profitables pour l'établissement. Les Hutts surveillent les comptes de près et réagissent au moindre signe de tricherie ou de fraude. Les coupables de détournement doivent s'attendre à un châtiment instantané et radical s'ils sont pris la main dans le sac. Parfois, un Hutt parraine un joueur dans le but de remporter un tournoi important, ou pour nuire aux opérations de jeux d'un autre nabab hutt. Pour plus de détails sur les règles des jeux de hasard, reportez-vous à la page 106 du livre de base d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.



PIRATERIE

Les Hutts entretiennent une relation ambivalente avec les pirates de l'espace. D'un côté, les crédits qu'ils donnent à des hors-la-loi pour assurer une partie du sale boulot leur rapportent indéniablement beaucoup d'argent. À l'inverse, ils apprécient beaucoup moins quand eux-mêmes deviennent la proie de ces mêmes pirates. En effet, si certains de ces bandits se montrent relativement fidèles à un clan, la plupart suivent les crédits là où ils vont.

La plupart des pirates travaillent pour les Hutts de manière indépendante. Les kajidics n'ont pas l'habitude de créer de groupes réservés à ces opérations ou de constituer de flottes de flibustiers. En général, quand ils font appel à ces brigands, les choses se font dans le secret et pour nuire à un rival. Le Conseil Suprême désapprouve officiellement ces tentatives, mais les clans y recourent régulièrement. La plupart des pirates apprennent à rester discrets quand un kajidic les emploie ; qui sait quand un rival fera appel à leurs services ?

La procédure habituelle est la suivante : les pirates reçoivent les coordonnées du raid à effectuer, les instructions quant à la manière de procéder et les objectifs. Les Hutts n'ont pas l'habitude d'en révéler plus que nécessaire pour obtenir les résultats escomptés. Parfois, ils demandent à ce que les cargaisons et objets volés leur soient livrés, mais ils laissent généralement les pirates se servir à leur guise : cela fait partie de leur rémunération. La mission peut consister à voler un chargement, à perturber les opérations de transport d'un autre Hutt, à enlever des personnes avant d'exiger une rançon, voire à combiner plusieurs de ces éléments.

Les bandits employés vont des véritables professionnels suréquipés aux gangs miteux dont les vaisseaux bringuebalants sont commandés par un capitaine incompetent. La plupart des Hutts se contentent des pirates les plus abordables parmi ceux qu'ils estiment à même d'accomplir la mission, et il faut reconnaître qu'ils ont le don de les repérer. En revanche, quand une opération demande une précision ou un savoir-faire particulier, ils n'hésitent pas à contacter des mercenaires chevronnés.

Comme on peut s'en douter, les pirates ne sont pas les derniers lorsqu'il s'agit de manquer à leur parole ou de chercher à revoir sauvagement les clauses d'un contrat quand ils pensent avoir toutes les cartes en main (et tout le butin). Certains Hutts anticipent cette pratique qu'ils estiment de bonne guerre de la part des flibustiers, et se contentent d'en intégrer les risques dans le calcul des négociations. D'autres, moins philosophes, cherchent à se venger coûte que coûte.

LES HUTTS ET L'EMPIRE

En théorie, l'Espace Hutt fait partie de l'espace impérial. Il s'agit officiellement d'une gigantesque extension du secteur Baxel dont le contrôle est confié à des Impériaux du monde de Teth dans la Bordure Extérieure. Concrètement, l'Espace Hutt reste en grande partie indépendant, géré par les Hutts sur les plans économique et politique. Les autorités politiques et militaires de l'Empire peuvent toutefois compter sur un minimum de loyauté et de collaboration de la part de l'espèce, parfaitement consciente qu'une invasion des Impériaux pourrait grandement nuire à ses opérations. Les Hutts ne veulent surtout pas attirer l'attention de l'Empereur et sont prêts à quelques sacrifices pour l'amadouer. L'Empire, quant à lui, n'ignore pas les problèmes que les Hutts pourraient causer dans la Bordure Extérieure et au sein de la pègre de toute la galaxie si leurs relations se détérioraient au-delà d'un certain point.

C'est par l'entremise avisée de concessions, de pots-de-vin et de manœuvres politiques que les Hutts restent les véritables maîtres de l'Espace Hutt. Ils respectent certains décrets impériaux tout en achetant les sénateurs et les Moffs les plus corruptibles pour que ceux-ci ferment les yeux sur d'autres aspects. Ils tolèrent les démonstrations de force de l'Empire contre certaines de leurs opérations et certains kajidics particuliers, conscients de ne pas faire le poids face à cette puissante armée.

Les Hutts multiplient les faveurs pour rester dans les bonnes grâces de l'Empire, même si eux aussi profitent directement de l'influence impériale. Les incursions des kajidics dans les filières d'approvisionnement officielles et secrètes de l'Empire leur fournissent des arguments de négociation face aux exigences impériales.

La présence des patrouilles de l'Empire dans l'Espace Hutt est extrêmement limitée. Les forces impériales préfèrent se concentrer sur les nouveaux secteurs les plus excentrés (notamment le secteur Baxel) qui ne figurent plus officiellement dans l'Espace Hutt. Les traditions et les liens ancestraux ont néanmoins la vie dure, et ces régions restent associées à l'Espace Hutt dans l'esprit de nombreux habitants de la galaxie.

L'Empire entretient avec les systèmes contrôlés ou influencés par les Hutts des relations qui varient en fonction des circonstances locales. La politique des clans et des mondes impliqués, les instructions et la personnalité des représentants diplomatiques et militaires de l'Empire, tout cela engendre des situations uniques. En voici quelques exemples :

Station spatiale de Kwenn : ce très ancien port stellaire aux dimensions confortables accueille les Destroyers stellaires impériaux et autres vaisseaux de grande taille. Il se situe en lisière interne (vers le Noyau) de l'Espace Hutt. L'Empire en contrôle certains niveaux et docks par l'intermédiaire d'un petit contingent de stormtroopers et d'autres représentants. Vous trouverez plus de détails sur ce site en page 88.



Lirra : en 2 ap. BY, l'Empire expulsa les Hutts de Lirra et de quelques autres systèmes stellaires voisins, lorsqu'une équipe de journalistes découvrit un million d'humains réduits en esclavage sur la planète. L'Empire se devait de réagir compte tenu de la position du système, en plein cœur du système Baxel, et de sa proximité par rapport au siège du pouvoir impérial. Les efforts actuels tendent à rééduquer ces humains pour les réintégrer à la société impériale.

Sriluur : monde d'origine des Weequays desservi par la passe de Sisar et situé dans la région de la Périphérie, adjacente à l'Espace Hutt moderne, Sriluur fut saisi par les forces impériales avant la bataille de Yavin. L'Empire s'en sert désormais de base de distribution pour les matières premières destinées aux chantiers navals de Kuat. L'influence persistante des Hutts et les activités des Rebelles compliquent la situation économique et politique de la région. Reportez-vous à la page 74 pour plus de détails sur Sriluur.

L'isolement et le secret propres aux mondes hutts, notamment les mondes-trônes de la Bootana Hutta, n'ont pas fini d'entretenir les tensions entre l'Empire et les Hutts. L'armée impériale a les moyens d'agir en force, mais elle s'en abstient pour éviter de se mettre toute la civilisation hutt à dos. Les étrangers ne sont normalement pas autorisés à se rendre dans la Bootana Hutta, mais les espions militaires de l'Empire et les agents du Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) entretiennent un réseau d'informateurs issus des espèces asservies et de quelques Hutts insatisfaits.

LES HUTTS ET L'ALLIANCE REBELLE

Comme la plupart des gouvernements et des civilisations finissent par le découvrir, quand on traite avec les Hutts, rien n'est tout blanc ni tout noir. Les nuances de gris constituent l'essentiel du tableau et plus on l'examine, plus elles semblent se complexifier. Quand on connaît la position de l'Alliance Rebelle vis-à-vis de la corruption, de l'esclavage, de la piraterie et de l'exploitation des faibles, on comprend pourquoi elle ne se tourne pas naturellement vers les Hutts dans sa lutte contre l'Empire. Malheureusement pour l'Alliance, elle ne peut se passer de provisions, d'armes, de vaisseaux et autres produits, ce qui l'oblige parfois à faire appel à des individus peu recommandables. Les Hutts étant omniprésents dans les milieux louches, les Rebelles finissent forcément par traiter avec eux.

Du point de vue des Hutts, toute association avec un groupe rebelle pourrait susciter l'attention de l'Empire et provoquer une réaction militaire à tout moment. Malgré ces risques, certains d'entre eux sont parfaitement disposés à grappiller quelques crédits d'un côté de la Guerre Civile Galactique comme de l'autre. Ils négocient alors par l'intermédiaire d'entreprises prête-noms ou d'autres médiateurs pour dissimuler leur association avec les Rebelles ou les Impériaux. L'Empire a en effet clairement précisé aux Hutts qu'il les tiendrait pour responsables de la présence de toute base ou forteresse rebelle découverte dans l'Espace Hutt.

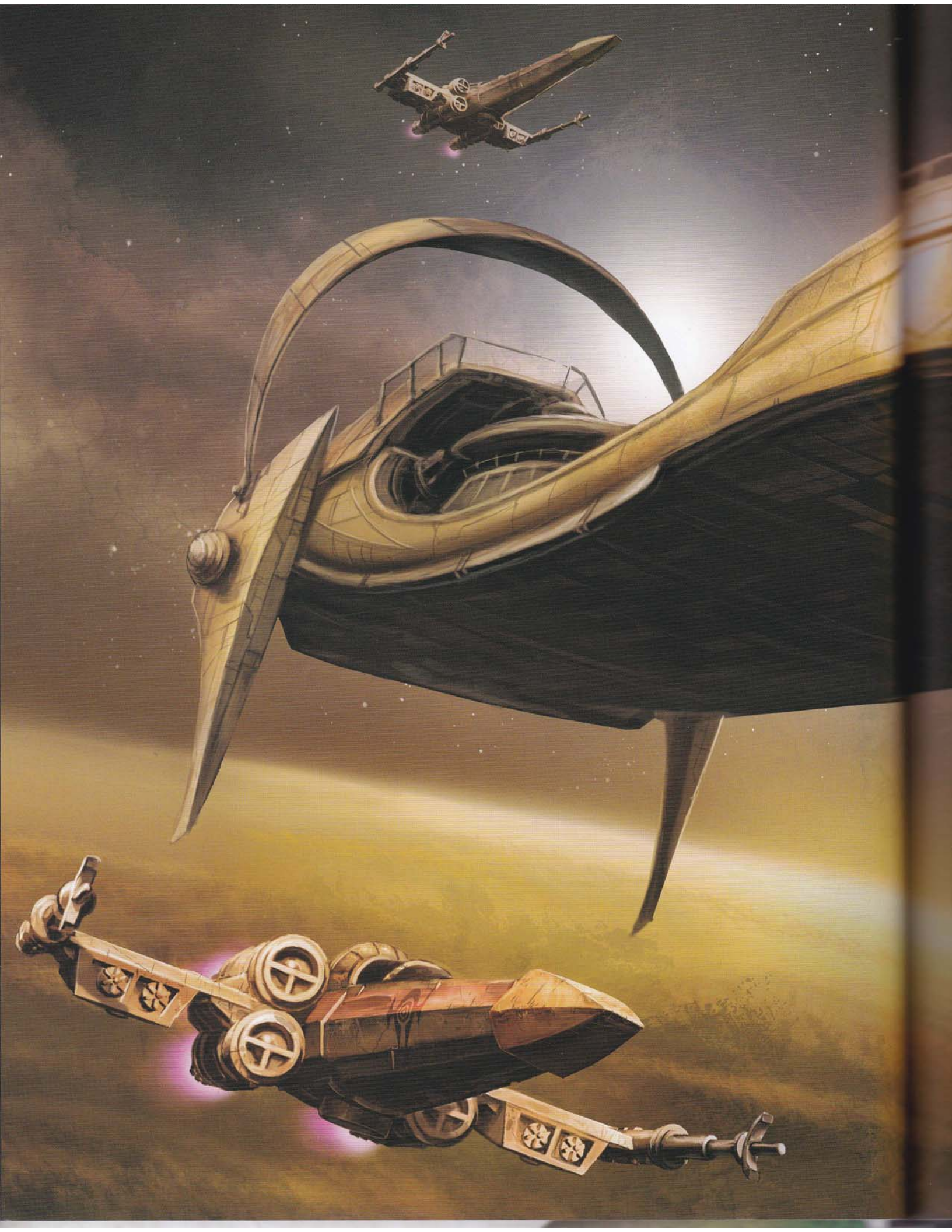
Sans le soutien des Hutts, les Rebelles ont pu constater à quel point il était difficile de développer des opérations dans l'Espace Hutt. L'Alliance, qui cherche à étendre son influence et à accroître ses effectifs, comprend bien que cette région n'est pas vraiment le site idéal pour y parvenir. Mais les choses se révèlent différentes en ce qui concerne les mondes situés à sa frontière. De nombreux groupes rebelles opèrent efficacement dans la sphère d'influence hutt, à condition de s'en tenir aux systèmes situés en périphérie.

L'une des opérations les plus décisives des débuts de la résistance se développa sur le monde-capitale du secteur Baxel. Les activistes de Teth constituaient au départ un mouvement populaire, antérieur à la création de l'Alliance Rebelle. Cette résistance, bien que trop faible pour représenter une véritable menace aux yeux de l'Empire, exploita les failles locales engendrées par les chicaneries politiques entre Hutts et Impériaux. Lorsque le Moff Orgege exigea d'être consulté pour la moindre opération militaire du secteur, la résistance de Teth profita du manque de réactivité de l'Empire pour s'en prendre directement à des cibles impériales exposées, aux convois d'approvisionnement et autres points-clés. Ces résistants refusèrent dans un premier temps de rejoindre l'Alliance Rebelle naissante, mais ils n'hésitèrent plus après la destruction de l'Étoile Noire.

Les activités rebelles firent alors un bond dans la Périphérie, région traversée par plusieurs voies marchandes et foyer d'un grand nombre d'espèces importantes. La Périphérie borde l'Espace Hutt dont elle faisait d'ailleurs autrefois partie et compte encore de nombreuses colonies hutts. Le Soleil Noir s'y révèle très influent, ce qui en fait l'ennemi de certains kajidics, mais également l'allié de quelques autres.

La station de transit Outland, système desservi par la Shag Pabol avant de rejoindre Teth, en lisière de l'Espace Hutt, fut le théâtre de bien des intrigues entre Hutts, Impériaux et Rebelles. Sa position spatiale la désigne comme lieu de convergence naturel pour les agents en tous genres. Une activité similaire se déroule à l'autre bout de l'Espace Hutt, dans la station spatiale de Kwenn.







L'ESPACE HUTT

« L'Empire peut bien croire qu'il contrôle la galaxie. Pour notre part, nous savons où se trouve le vrai pouvoir. »

— Jabba Desilijic Tiure

L'Espace Hutt est issu de l'Empire hutt d'autrefois, antérieur à la République elle-même. Bien après avoir réprimé leur soif de conquête militaire et d'expansion, les kajidics, ces syndicats du crime, règnent toujours sur d'innombrables planètes des Bordures Médiane et Extérieure. Détaché de l'Empire par sa position politique et grâce à des tractations en sous-main, cette région attire les contrebandiers, les renégats et la pire engeance de la galaxie dans ses étendues anarchiques, comme autant de mynocks sur des câbles d'alimentation.

La plupart des vaisseaux qui traversent la région font escale dans la station spatiale Kwenn, l'étape de l'hypervoie Ootmian Pabol qui donne sur l'Espace Hutt. Leur prochain arrêt a de fortes chances d'être Nal Hutta ou Nar Shaddaa, centres politique et économique de l'Espace Hutt. Varl, le monde natal dévasté des Hutts, se trouve en lisière de la Bootana Hutta, le « jardin des Hutts », où les clans dominent depuis leurs mondes-trônes respectifs. Les planètes ayant signé le traité de Vontor, à savoir Kintan, Klatooine et Vodran, ont prêté serment d'allégeance à leurs seigneurs hutts depuis des dizaines de milliers d'années. Cependant, Sriluur est aujourd'hui déchirée entre ses occupants impériaux, d'influents agents du

Soleil Noir et ses précédents maîtres, les Hutts. Toydaria conserve une forme d'indépendance, symbolisée par la perpétuation de sa propre famille royale, mais rend néanmoins des comptes aux kajidics avec qui elle est liée en affaires. La détermination de Saki et la puissance de ses cités-fortresses volantes lui permettent de résister aux ambitions politiques hutts. Ylesia panse ses plaies suite à une attaque dévastatrice de l'Alliance Rebelle et finance sa reconstruction grâce à sa production d'épice, dont la galaxie entière est friande.

Même si les frontières de l'Espace Hutt ont évolué au fil du temps, la plupart de ses mondes demeurent en esclavage depuis des millénaires. Même les planètes autonomes ont subi l'influence des Hutts dans le passé et sont toujours soumises à leur vaste réseau de suprématie économique. Même si cette région fait officiellement partie du secteur Baxel de l'Empire, gouverné par le Moff Heedra, la domination impériale n'est que théorique.

Ce chapitre décrit l'histoire, les peuples, les cultures, les éléments intéressants et les créatures indigènes des principales planètes de cette zone, avant de présenter un aperçu global de plusieurs autres destinations mineures.

NAL HUTTA

Données d'astrogation : système Y'Toub, Espace Hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 413 jours par an / 87 heures par jour

Gouvernement : Conseil Suprême Hutt

Population : 7 milliards (Hutts 43 %, Evocii 28 %, Vippits 15 %, autres 14 %)

Langues : langue hutt

Terrain : forêts, marais

Villes importantes : Bilbousa (capitale), Oedriga, Jiguuna

Sites intéressants : Palais hutts, Nar Shaddaa (lune)

Exportations : tourisme, contrebande

Importations : biens de consommation, produits de luxe, technologie

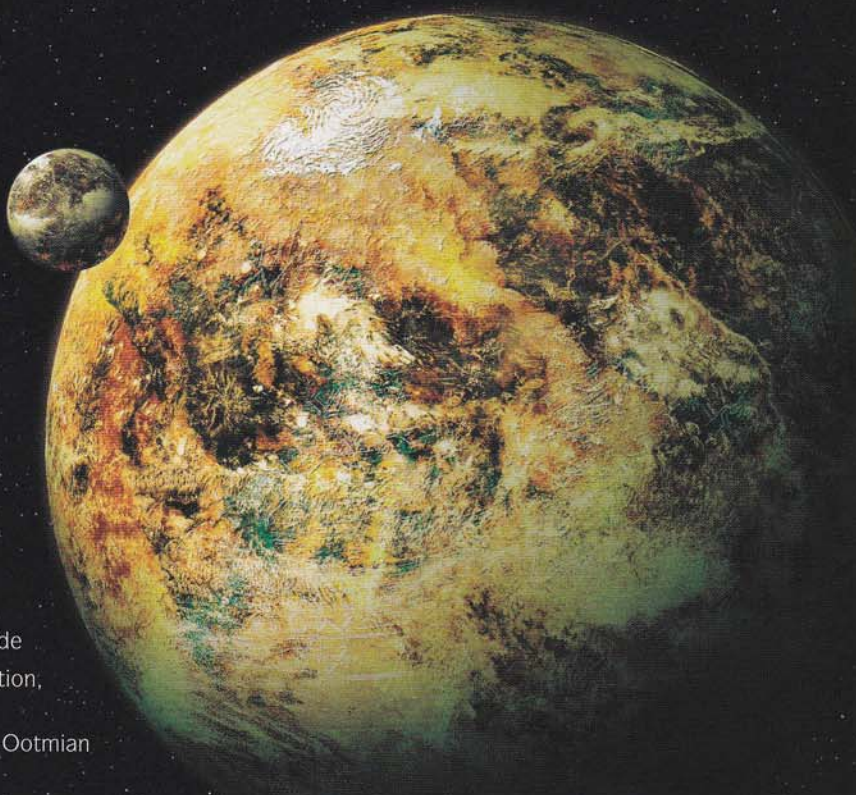
Routes marchandes : Pabol Hutta, Ootmian Pabol, Shag Pabol

Conditions particulières : aucune

Contexte : Nal Hutta est le siège du pouvoir des Hutts et leur foyer depuis des milliers d'années, suite à la chute de Varl. Ce monde de complots permanents et de jeux de domination s'épanouit grâce aux intrigues qui font partie intégrante de la vie quotidienne des Hutts et de leurs serviteurs.

Nal Hutta est recouverte de marais fétides et d'une atmosphère épaisse et moite. Son air convient parfaitement à la plupart des espèces, mais donne aux visiteurs l'impression d'inhaler du ragoût novarien. Il n'est pas rare de voir les étrangers venus conclure des marchés avec le Conseil Suprême Hutt (également appelé Conseil des Anciens) porter des respirateurs. Cette humidité étouffante ne gêne en rien les Hutts, qui se délectent de l'inconfort des espèces inférieures. Les marécages et tourbières de Nal Hutta sont répartis entre les grands kajidics mais changent souvent de maîtres.

Nal Hutta ne produit rien de valeur pour la galaxie, en dehors d'un tourisme limité et de sa contrebande. La plupart de ses ressources naturelles sont en voie d'épuisement suite à un forage intensif, ce qui contraint les Hutts à importer de nombreux matériaux en masse. Ces cargaisons transitent toutes par Nar Shaddaa avant d'être amenées à la surface de la planète. En effet, les Hutts sont paranoïques à l'extrême et surveillent tout trafic à destination de leur monde.



Sur Nal Hutta, la tension est à son comble, l'Empire s'intéresse de plus en plus à la façon dont les Hutts consolident leur base de pouvoir. Même si les forces impériales évitent en général d'interférer dans les affaires hutts, la recrudescence d'activités rebelles dans cette zone a attiré son attention, ce qui consterne au plus haut point les barons du crime. Le Conseil ne ménage donc pas sa peine pour maintenir les divers Moff's et autres officiers impériaux du secteur sous la coupe des kajidics.

LE CODE KAJIDIC

Les sociologues et érudits ont tenté d'appréhender la complexité des intrigues politiques hutts depuis des siècles, fascinés par ces strates de complots mis en oeuvre par chaque clan pour développer ou renforcer sa sphère d'influence. Une vieille légende prétend que les premiers préceptes des kajidics, établis par Budhila Hestilic Amura, sont consignés dans un ancien ouvrage, un des livres les plus rares et sacrés dissimulés par le Conseil Suprême. Nombreux sont ceux qui ont cherché à découvrir des preuves de l'existence de ce manuscrit, dans l'espoir de mieux comprendre les Hutts et de prendre l'avantage sur eux.

DES MARAIS POUR FOYER

Sur cette planète saumâtre synonyme de haine, d'infamie et de tyrannie, les impitoyables Hutts surveillent leurs fiefs depuis la sécurité et le « confort » de leurs palais boueux. La plupart de leurs visiteurs s'aperçoivent très vite qu'ils sont à peine tolérés et que l'hospitalité se réduit au délai minimal nécessaire à la conclusion de leur transaction avec les Hutts.

HISTOIRE DE NAL HUTTA

Nal Hutta n'a pas toujours été ce désert fétide que les gens imaginent. Autrefois nommée Evocar, il s'agissait alors d'une jungle paradisiaque où d'immenses forêts tropicales se nichaient entre des chaînes de montagnes majestueuses et de profonds océans bleus. Les Evocii, indigènes humanoïdes bipèdes de cette planète, subsistaient grâce à la flore locale abondante et variée.

Au début, seules quelques familles hutts vinrent s'installer sur une petite péninsule d'Evocar, mais suite aux Cataclysmes, les Hutts migrèrent ensuite en masse, expulsant les autochtones sans le moindre scrupule pour s'emparer de leur foyer. Limités par leur faible technologie, les Evocii échangèrent volontiers de vastes portions de leur monde avec les Hutts contre du matériel moderne. Très vite, les Hutts s'étaient approprié presque tout Evocar et les Evocii n'étaient plus en mesure de renverser l'équilibre des forces. Ils appelèrent alors la République à l'aide, mais à l'époque, il y a quinze mille ans, l'argent et le pouvoir étaient les seuls moteurs de la politique.

Les Hutts déportèrent la majorité des Evocii sur Nar Shaddaa, la cinquième et principale lune de Nal Hutta. Les rares à être restés sur place furent réduits en esclavage pour construire les villes et palais hutts sur les ruines de leurs jungles paradisiaques, à présent transformées en marais malodorant. Ceux qui avaient réussi à s'échapper se retranchèrent dans les profondeurs sauvages de leur planète et se regroupèrent pour harceler les conquérants responsables de la destruction de leur monde. Ces rebelles furent ensuite traqués et exterminés, ce qui cimentait le contrôle absolu des Hutts sur leur nouveau foyer. Les Evocii exilés sur Nar Shaddaa furent condamnés à bâtir la dernière génération de cités de ce satellite en plein essor. À la fin des travaux,

la plupart d'entre eux avaient succombé aux polluants qui imprégnaient l'atmosphère et le sol. Les survivants s'enfoncèrent au cœur des boyaux de Nar Shaddaa, mutant lentement en créatures blafardes et malades. Aujourd'hui, même parmi les Hutts, nombreux sont ceux qui croient les Evocii éteints, mais ils existent toujours, bien que dans un état misérable.

POPULATION ET CULTURE

Nal Hutta n'est qu'un nom parmi tant d'autres sur la liste des conquêtes hutts dans les Bordures Médiane et Extérieure. Comme il s'agit de l'espèce dominante de cette planète, on y trouve des Hutts partout, toujours à des postes de pouvoir, bien entendu. Ils adoptent autant que possible un mode de vie bourgeois et vivent selon la philosophie : « Puisque quelqu'un doit en profiter, pourquoi pas nous ? » En dehors des moins aisés, tous laissent les basses besognes à des domestiques et à des esclaves. C'est la norme hutt sur Nal Hutta. On fait parfois quelques exceptions pour les jeunes Hutts encore à la recherche de leur place dans la société, tandis qu'un déchu ou paria peut être condamné aux tâches serviles pour expier sa disgrâce. Des informations plus détaillées sur les us et coutumes des Hutts sont disponibles dans le **Chapitre I : Empires criminels**, qui commence à la page 9.

Sur Nal Hutta, les prisonniers exilés qui souhaitent perpétuer leurs traditions ancestrales ou se regrouper avec d'autres membres de leur espèce n'y parviennent pas toujours : tout dépend du degré de laxisme – ou de cruauté – de leur propriétaire. Les Hutts considèrent souvent qu'isoler les groupes d'esclaves permet de mieux les contrôler et les asservir. Néanmoins, il n'est pas inhabituel de voir un maître hutt accorder quelques faveurs et une certaine liberté – toute relative – à ses domestiques en échange de leur loyauté. Certaines familles sont plus connues pour leur sadisme que d'autres, mais les Hutts restent en général plus enclins à la fourberie et aux bassesses.



INFORMATIONS PLANÉTAIRES

Au fil des siècles, l'expansion industrielle effrénée et irréfléchie sur Nal Hutta a transformé presque tout son paysage marécageux en cloaque toxique ; en fait, le surnom de « Joyau Glorieux » ne décrit pas la planète, mais l'énorme nébuleuse radioactive, visible de nuit, qui la recouvre et inonde le ciel de nuages opalescents. Tout comme leurs palais, jardins et bains de boue, les villes de Nal Hutta impressionnent toujours les visiteurs assez hardis pour s'y aventurer.

Toutefois, la majorité de ses habitants non hutts ne profitent guère de cette opulence. Les malheureux serviteurs et esclaves de maîtres cruels qui triment au cœur de cette splendeur fongique n'apprécient pas forcément ce luxe ostentatoire, qui témoigne seulement de l'avarice des Hutts.

BILBOUSA

La principale métropole de Nal Hutta, Bilbousa, est très différente des autres capitales de la galaxie. Nal Hutta ne présente pas les mêmes paysages urbains tentaculaires que la plupart des mondes. Des complexes géants, semblables à des ruches, émergent du sol pour héberger les diverses entreprises et habitations, mais leur aspect presque organique n'est qu'une nouvelle illusion des Hutts.

Le Bou'Halec, ou « Siège du Pouvoir » en langue hutt, domine tout Bilbousa. Ce dôme monumental accueille le Conseil Suprême Hutt et fait office de centre du gouvernement pour tout l'Espace Hutt. Néanmoins, le Conseil ne s'y réunit quasiment jamais au complet par crainte de sabotage ou d'assassinat. Lors des sommets, certains de ses membres apparaissent via hologrammes, depuis une de leurs nombreuses résidences personnelles, ce qui n'entrave en rien l'avancée des dossiers. Autrefois, ce somptueux palais appartenait à Gardulla Besadii l'Aînée, représentante ponctuelle de Jabba Desilijic Tiure au Conseil. Étant donné qu'on ignore actuellement où se trouve Gardulla, le Conseil a réquisitionné son domaine pour en faire le siège officiel de ses assemblées.

Bilbousa propose une infinité de biens et de services, y compris toutes sortes de produits qui seraient considérés comme illégaux partout ailleurs. Les arrangements des Hutts avec l'Empire permettent aux opérations de contrebande de prospérer, alors même que les Impériaux répriment ces agissements dans toute la galaxie.



Même si la majorité des échanges et du commerce de la région se déroule sur Nar Shaddaa, les Hutts préfèrent surveiller de beaucoup plus près certains marchés. Les trafics d'esclaves, d'épices hautement illicites et d'armes les plus rentables (les détonateurs thermiques et autres appareils les plus difficiles à dénicher, par exemple) ont lieu sur Nal Hutta. La soi-disant justice y est aussi expéditive que sévère, et les corps de ceux qui ont tenté de voler les marchands (et donc les Hutts, ce qui est bien plus grave) ornent l'entrée en guise d'avertissement.

LES CHANTIERS NAVALS GUARJA

Cette entreprise de Nal Hutta approvisionne presque toute la flotte spatiale hutt de la région. Le très rare navire de guerre de classe *Dor'bull* est assemblé dans ce complexe tentaculaire au sud de Bilbousa, qui occupe vingt kilomètres carrés de terrain autrefois marécageux, recouvert aujourd'hui de durabéton et d'acier. Néanmoins, malgré ces aménagements, une grande portion de cette zone demeure instable et s'avère parfois inutilisable suite à des inondations et à des phénomènes de submersion spontanée.

En plus de construire la flotte hutt, les chantiers Guarja produisent bon nombre de chasseurs stellaires de moindre envergure dont ils ont copié la conception ailleurs. Le Chasseur de Têtes Z-95 fait partie des modèles préférés des ingénieurs, qui le reproduisent pour casser la concurrence. Les Hutts en ont vendu un certain nombre à la Rébellion sous le nez de l'Empire. Bien entendu, ces transactions n'ont rien d'idéologique, c'est une simple question de profit.

CRÉATURES ET DÉFIS

Les marécages crasseux et les tourbières stagnantes de Nal Hutta abritent d'innombrables espèces en dehors des Hutts. La façon dont ces derniers ont défiguré le biotope de la planète a mené bon nombre de créatures indigènes à l'extinction, mais d'autres ont évolué et sont devenues plus fortes, plus grandes et plus vicieuses.

CHEMILÉZARD ADULTE [RIVAL]

Également connus sous le nom de dragons orpali, les chemilézards sont des reptiles natifs de Nal Hutta capables d'atteindre une taille impressionnante. Un adulte moyen mesure entre dix et vingt mètres de long et vit enfoui dans les profondeurs des marécages, où il se nourrit de tous les êtres ou animaux qui se risquent dans son domaine. Au fil du temps, les chemilézards ont évolué jusqu'à pouvoir extraire les nutriments des marais pollués de la planète, ce qui leur permet de survivre dans des conditions mortelles pour de nombreuses autres créatures.



Compétences : Pugilat 3, Résistance 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 3, Salive acide (en tant que brouille, dépensez un point de Destin du côté obscur pour conférer à la morsure acérée l'attribut Incendiaire 2 jusqu'à la fin du tour du chemilézard ; il s'agit d'une brûlure chimique)

Équipement : morsure acérée (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 3)

MAJORDOME HUTT [RIVAL]

La plupart des chefs de clans hutts emploient un majordome, également appelé « maître de maison », chargé de l'intendance et du quotidien au sein de la propriété. Ce domestique organise le planning de son maître, ses rendez-vous, et peut même parler en son nom lors des affaires mineures. On trouve fréquemment des humains, des Rodiens, des Twi'leks et des Weequays à ce poste, mais un Hutt en pleine ascension sociale peut également jouer ce rôle pour un temps.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 3, Commandement 2, Connaissance (Pègre) 3, Négociation 2, Perception 2, Sang-froid 2, Système D 3, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Bénéfice du doute 1 (retire ■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Intimidant 2 (peut subir jusqu'à 2 points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition qu'il effectue, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui le prennent pour cible), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui le prennent pour cible)

Capacités : aucune

Équipement : élégante robe

JEUNE HUTT [SBIRE]

Quand un bébé hutt vient au monde, son géniteur le garde et le nourrit dans une poche interne. Les rejetons peuvent y rester une cinquantaine d'années standard avant d'en émerger. Cette période, considérée par certains comme une durée de vie entière, ne représente qu'une broutille pour une espèce dont la longévité s'étend sur un millier d'années. Une fois sortis, les petits Hutts poursuivent leur « adolescence » pendant cinquante ans.



Compétences (en groupe uniquement) : Pugilat, Résistance

Talents : Dur au mal 1 (réduit le résultat d'une blessure critique contre le Hutt de 10, jusqu'à un minimum de 1).

Capacités : Maladroit (la taille du corps d'un petit Hutt ajoute ■ à tous les tests de Pugilat, Corps à corps et Coordination qu'il effectue), Nauséabond (tant qu'ils restent à portée courte d'un petit Hutt, les personnages non hutts réduisent leur seuil de stress de 2)

Équipement : en général, aucun

HUTT ADULTE [RIVAL]

La majorité des Hutts rencontrés dans la galaxie sont des adultes, entre 91 et 844 ans. Ceux vivant sur Nal Hutta peuvent arborer une grande diversité de couleur. Un Hutt « traditionnel » est plutôt vert olive, mais de nombreux autres exhibent toute une variété de nuances, allant du violet foncé à l'orange rougeoyant, voire au bleu sombre.

Il est également commun pour les Hutts d'avoir une peau tachetée ou à motifs, souvent de teintes contrastées. Un Hutt au cuir pourpre peut par exemple afficher un dessin complexe moucheté de blanc ou de gris sur le dos. Certains Hutts se font même tatouer aux emblèmes de leur clan pour modifier davantage leur apparence.



Compétences : Athlétisme 1, Calme 1, Charme 1, Coercition 2, Connaissance (Bordure extérieure) 1, Connaissance (Pègre) 2, Corps à corps 1, Distance (armes légères) 1, Résistance 5, Sang-froid 2, Tromperie 2

Talents : Dur au mal 2 (réduit le résultat d'une blessure critique contre le Hutt de 20, jusqu'à un minimum de 1), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui le prennent pour cible), Persuasion 1 (retire ■ lors des tests de Tromperie et de Magouilles)

Capacités : Maladroit (la taille du corps d'un Hutt ajoute ■■ à tous les tests de Pugilat, Corps à corps et Coordination qu'il effectue), Pesant (un Hutt ne peut pas utiliser plus d'une manœuvre par round pour se déplacer)

Équipement : généralement aucun ; si un Hutt a besoin de quelque chose, un larkin le porte ou le fait à sa place. En revanche, un Hutt peut manier diverses armes dont la vibrohache (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguaire 3) ou des pistolets blaster de gros calibre (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, Hutts uniquement)





VÉNÉRABLE HUTT [NÉMÉSIS]

Lorsqu'un Hutt atteint l'âge vénérable de plus de 845 ans, son cuir s'est durci et rétréci sur son ossature en une carapace épaisse et rigide. Les vénérables Hutts deviennent également plus foncés, la couleur de leur peau arborant des nuances sombres et profondes. Ce sont des créatures intelligentes et sournoises, qui ne reculent devant rien pour parvenir à leurs fins.

5	1	4	5	4	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SUM DE BLESSURE	SUM DE STRESS	DÉFENSE CAC/D		
7	20	15	0	0	

Compétences : Athlétisme 1, Calme 2, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 2, Corps à corps 1, Distance (armes légères) 1, Négociation 3, Résistance 5, Sang-froid 3, Tromperie 3

Talents : Dur au mal 2 (soustrait 20 aux jets de blessure critique effectués contre le Hutt, jusqu'à un minimum de 1), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui le prennent pour cible), Persuasion 2 (retire jusqu'à ■■■ lors de tous les tests de Tromperie et de Magouilles)

Capacités : Maladroit (la corpulence d'un Hutt ajoute ■■■ à tous les tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat qu'il effectue), Pesant (un Hutt ne peut pas utiliser plus d'une manœuvre par round pour se déplacer)

Équipement : généralement aucun ; si un Hutt a besoin de quelque chose, un larbin le porte ou le fait à sa place. En revanche, un Hutt peut manier diverses armes dont la vibrohache (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3) ou le pistolet blaster de gros calibre (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, Hutts uniquement)

NAR SHADDAA

Données d'astrogation : système Y'Toub, Espace Hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 413 jours par an / 87 heures par jour

Gouvernement : Conseil Suprême Hutt

Population : 87 milliards (Divers 80 %, humains 20 %)

Langues : langue hutt, basic

Terrain : urbain

Villes importantes : Néo Vertica, Vieux Secteur Duros, Secteur Corellien, Secteur rouge

Sites intéressants : le Batteur Bourré, le Café Fusion, Néo Vertica, la Cantina Kuzbar, le Dark Melody, la Tête au Carré, le Ko Hentota, la Cantina de l'Amas, le Lady Orange

Exportations : contrebande, technologie, armes, épice, esclaves

Importations : contrebande, denrées alimentaires, médecine, technologie, esclaves

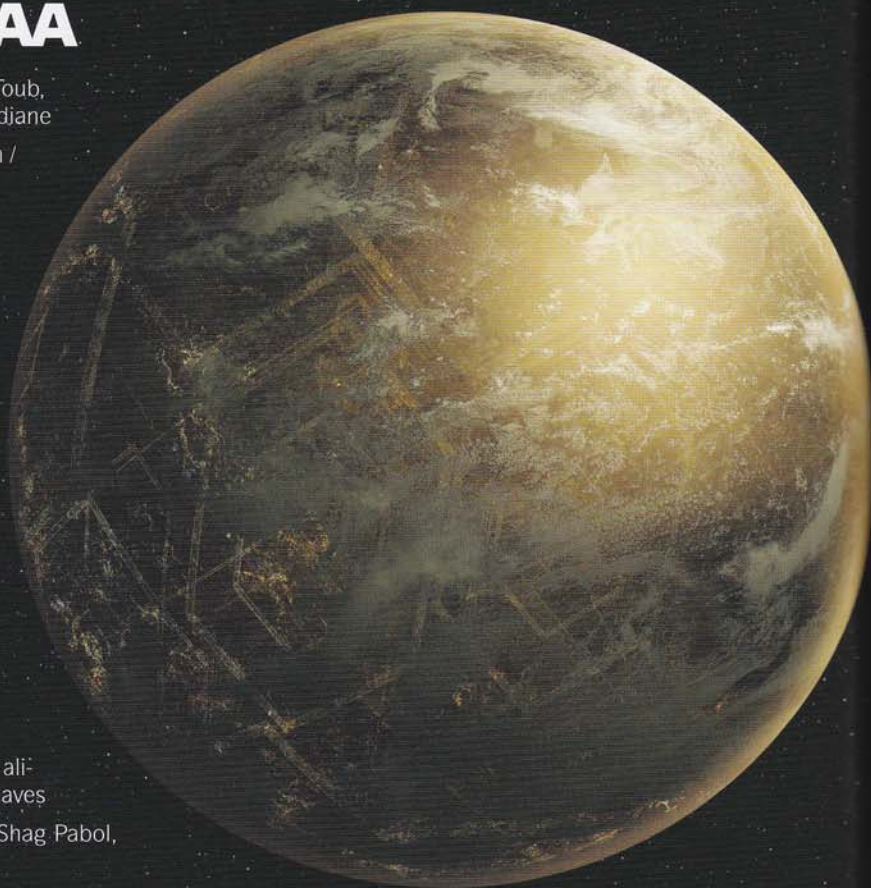
Routes marchandes : Pabol Hutta, Shag Pabol, Ootmian Pabol

Conditions particulières : Anarchie ; zone non sécurisée

Contexte : si Coruscant avait un jumeau obscur, ce serait ce satellite nommé Nar Shaddaa. La Lune des Contrebandiers est une énorme cité noyée sous le brouillard, et le cœur commercial de l'Espace Hutt. Ses jungles luxuriantes et ses océans scintillants ont depuis longtemps été dévorés par l'appétit insatiable de l'ambition hutt, et ses cieux sont envahis de vaisseaux en tous genres. Dans ses tours, rien n'est hors de portée, car comme le disent les contrebandiers : « On peut tout trouver sur Nar Shaddaa, même si certaines choses feraient mieux de rester perdues. »

Cette lune constitue une importante étape de ravitaillement en carburant pour les convois à destination de la Bordure Extérieure, ce qui garantit aux kajidics de considérables profits légaux (auxquels s'ajoutent ceux issus des trafics parallèles). La relation privilégiée qu'entretiennent les Hutts avec les Dugs de Malastare leur permet de disposer en permanence de bonnes réserves de carburant.

Même si la présence accrue des Impériaux dans certaines zones de l'Espace Hutt agace beaucoup de gens, Nar Shaddaa jouit d'une certaine liberté, depuis que les récents événements ont révélé l'ampleur de la corruption impériale. L'Empire a pris des mesures drastiques pour dissimuler la « bataille de Nar Shaddaa », mais la rumeur s'est répandue dans les milieux de la pègre, et les gens soupçonnent l'Empire de ne pas être aussi invincible qu'il le paraît.



CACHÉS PARMİ LES RÉPROUVÉS

Nar Shaddaa est le refuge idéal pour quiconque cherche à fuir les ennuis. Bannis, parias et toute une myriade d'exclus arrivent chaque jour dans ce dédale urbain en quête d'anonymat, avec pour seul but de se fondre dans la foule qui grouille quotidiennement au cœur de la cité. Un flux constant de créatures qu'on oublie aussitôt erre dans ces rues, autant de désespérés et d'opprimés qui grappillent difficilement leur subsistance dans ces traverses jonchées d'immondices. La plupart d'entre elles sont recherchées et ont adopté l'identité d'une autre âme perdue pour échapper à la capture ou à la mort. Cette personne que vous venez d'enjamber, dans un caniveau, était peut-être autrefois un valeureux guerrier, voire un chevalier Jedi, à présent caché parmi les proscrits pour éviter la grande purge.

UN REPAIRE D'INIQUITÉ

Nar Shaddaa a été surnommée la « perle noire de l'Espace Hutt », à la fois sombre et scintillante. Pour chaque contrebandier en veine on y trouve des dizaines d'esclaves miséreux, et la chance y tourne aussi vite que Nal Hutta dans le ciel de sa lune, du moins quand le brouillard s'éclaircit assez pour qu'on l'aperçoive à l'horizon.

HISTOIRE DE NAR SHADDAAA

La Lune des Contrebandiers, comme on l'appelle le plus souvent, est le plus grand des cinq satellites de Nal Hutta. Bien qu'ils l'aient à l'origine concédée aux populations d'exilés evocii, les Hutts ont très vite réannexé l'endroit lorsque le négoce s'est accru entre Nal Hutta et le reste de la galaxie. Une fois de plus, les Hutts manipulèrent les contrats signés avec les Evocii pour confisquer tous leurs biens. Les Evocii servirent même de main d'œuvre bon marché pour construire les cités en pleine expansion de Nar Shaddaa. En peu de temps, la planète entière se couvrit de strates d'entrepôts, de tours gigantesques, de zones de ravitaillement en altitude, de plates-formes d'échange et de spatioports. Illuminant le ciel de Nal Hutta, Nar Shaddaa est une balise flamboyante, brillant hommage à la puissance des Hutts.

Autrefois, Nar Shaddaa rivalisait avec Coruscant pour le titre de noyau commercial de la galaxie. Néanmoins, après l'effondrement de l'Ootmian Pabol suite à l'explosion d'une supernova, elle a perdu cette position prestigieuse : au bout d'un moment, les entreprises légales ont quitté Nar Shaddaa et cette lune est devenue un pôle de transit consacré à l'esclavage, à la contrebande d'épices et d'armes, ainsi qu'à toutes sortes de transactions aussi déplorables que louches.

Les lois se sont étioilées jusqu'à ce que la violence, la corruption et le meurtre deviennent monnaie courante. Aujourd'hui, plus on s'enfonce dans les profondeurs de la planète, moins on a de chances d'en ressortir vivant.

Les Hutts ont reconnu très vite l'utilité d'un centre d'affaires lucratif. Comme Nal Hutta n'était pas en mesure d'absorber un tel trafic (et que les Hutts ne voulaient pas voir un trop grand nombre d'étrangers débarquer chez eux), Nar Shaddaa fut choisie pour servir de plaque tournante à leur empire commercial en pleine expansion. Ce satellite était à l'époque le nouveau foyer des Evocii, mais les Hutts ne s'en souciaient guère : un peu de paperasse et de contrats, et le tour serait joué.

Durant les siècles suivants, les Hutts s'accaparèrent la totalité de Nar Shaddaa et transformèrent de nouveau les Evocii en main-d'œuvre contrainte et forcée. La lune adopta le visage d'une ville-planète tentaculaire et les crédits se mirent à affluer. Des bâtiments de plusieurs kilomètres de haut se dressèrent vers le ciel et séparèrent le monde en strates : au sommet, les riches et les puissants, et dans les abysses, les derniers Evocii.

Vivre enterrés sous les hautes tours de leur monde a ravagé les Evocii. L'atmosphère toxique et rude des niveaux inférieurs a provoqué d'insidieuses mutations chez ces créatures. Elles ne sont plus que l'ombre d'elles-mêmes, rendues pâles et malades par l'exposition à cet environnement et des générations de consanguinité. Certains considèrent aujourd'hui les Evocii comme une espèce disparue. Ce n'est pas vraiment le cas, même si dans l'état où ils se trouvent à présent, ils n'ont plus grand-chose à voir avec leurs ancêtres.



NAR SHADDAA ET L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE

Durant des millénaires, Nar Shaddaa a concurrencé Coruscant comme pôle du négoce et de l'innovation. La République accordait beaucoup d'importance à cette lune pour son rôle dans le maintien de la circulation des marchandises vers les frontières les plus éloignées de la galaxie, bien loin du Noyau. Et comme l'Espace Hutt n'était pas membre de la République, les bénéfices générés sur Nar Shaddaa représentaient un bonus appréciable pour tout le monde.

En 4 000 av. BY, une étoile proche de l'Ootmian Paboll se transforma en supernova dans le système Kyyr. Ce drame anéantit la voie dans cette zone et rendit les voyages en provenance ou à destination de ce satellite beaucoup plus périlleux. La lune perdit tout attrait commercial pour la République et ses représentants la désertèrent aussitôt.

Il ne fallut que peu de temps à Nar Shaddaa pour devenir la Lune des Contrebandiers et acquérir son statut de nouveau carrefour : celui des activités illégales et véreuses, du marché noir et du meurtre. Ce changement n'a pas perturbé les Hutts, bien au contraire, car il leur a permis de faire fortune sur le dos des désespérés et des cupides.

Au cours des années suivantes, Nar Shaddaa a été au cœur de nombreux événements importants. Lors des guerres Mandaloriennes et de la grande Guerre Civile des Jedi, elle a accueilli des milliers de réfugiés en provenance des mondes détruits par les conflits. Un peu plus tard, l'Empire Sith y a établi une académie pour former des assassins. La République et ses ennemis n'ont cessé de rivaliser de faveurs envers les kajidics hutts dans l'espoir d'accroître leur influence chez eux et d'y étendre leurs enclaves. Malgré son isolement relatif, on ne peut nier l'influence de Nar Shaddaa sur une grande partie de l'Histoire.

LE PROGRÈS PAR LA SOUFFRANCE

En dépit de son activité criminelle considérable, Nar Shaddaa est aussi connue pour être la source d'un grand nombre d'incroyables innovations techniques, car les corporations tirent avantage du laxisme de ses lois pour tester leurs prototypes à risques selon des méthodes qui seraient prohibées partout ailleurs. Les technologies développées sur Nar Shaddaa comprennent des hyperdrives améliorés, des boucliers perfectionnés, des torpilles à protons et bien d'autres encore. Même si des centaines, voire des milliers d'individus ont perdu la vie pour mettre au point ces inventions, l'argent et le progrès passent toujours en premier sur Nar Shaddaa, et les normes de sécurité ne sont pas près d'être modifiées.

LA LUNE DES CONTREBANDIERS AUJOURD'HUI

La rumeur prétend que lorsque les habitants de Nar Shaddaa apprirent la chute de la République et l'avènement de l'Empire, ils firent la fête pendant un mois. Pas par enthousiasme politique, mais parce que le nouveau gouvernement allait se focaliser sur lui-même, et pas sur l'extérieur, laissant ainsi encore plus de marge de manœuvre aux contrebandiers.

L'Empire ne s'en est pris qu'une seule fois à Nar Shaddaa, en l'an 4 av. BY, quand un corps expéditionnaire fut envoyé effectuer une démonstration de force dans le secteur Baxel en rasant la lune. De plus en plus préoccupé par l'activité rebelle à travers la galaxie, l'Empereur avait ordonné des mesures de répression contre les dissidents. Le Moff Sarn Shild reçut pour mission de soumettre l'Espace Hutt, et il savait que Nar Shaddaa était la plaque tournante des activités illégales. Très inquiets des conséquences économiques potentielles de cette attaque, les dirigeants hutts se réunirent sur Nal Hutta pour envisager les options qui s'offraient à eux. Au final, une flotte hétéroclite de contrebandiers et de pirates fut assemblée pour contrer l'assaut impérial. Suite à l'absence de vaisseaux lourds tels que des destroyers stellaires de classe Impériale, les troupes ennemies furent vaincues et depuis, l'Empire laisse les Hutts tranquilles. L'échec de la bataille de Nar Shaddaa a représenté un embarras majeur pour l'Empire et révéla l'ampleur de la corruption qui sévit dans ses rangs.

POPULATION ET CULTURE

Au final, Nar Shaddaa est un spatioport qui ne dort jamais, brassant en permanence un flux constant de produits, de voyageurs et de bénéfices dans un cycle infini de commerce illégal et douteux. C'est un creuset où les nombreuses races de la galaxie peuvent se mêler, faire affaire et tirer profit les uns des autres, les Hutts prélevant chaque fois la part qui leur revient « de droit ».

La plupart des kajidics ont des bureaux dans tous les ports et les marchés de Nar Shaddaa, mais le Conseil Suprême n'y exerce pas de réel pouvoir : les kajidics gèrent eux-mêmes leurs territoires respectifs, même s'il existe plusieurs zones d'ombre où leurs ramifications ne s'étendent pas. De surcroît, les syndicats du crime hutts ont cédé le cœur de la ville aux contrebandiers, qui considèrent cette planète comme leur foyer d'adoption.

Nar Shaddaa a autant de visages qu'une lune a de phases, des cultures et des philosophies uniques. Pour chaque individu, la lune incarne une réalité différente : un sanctuaire pour les pirates, un refuge isolé pour les proscrits, et une gigantesque prison pour les plus nombreux. En toute logique, chaque secteur de la ville immense abrite une société distincte, mais en réalité, un quartier peut accueillir des dizaines de cultures différentes au fil du temps.

Sur Nar Shaddaa, la structure sociale n'est pas difficile à décrypter : les cités sont verticales et chacune d'elles est construite sur la précédente, avec une technologie plus efficace. Les plus hautes tours hébergent les complexes d'habitations et les casinos huppés, tandis que les niveaux inférieurs abritent la lie de la société. Au sommet des étages intermédiaires, le Secteur Corellien est le sombre jumeau de Coronet City, sur Corellia : dans ce vivier de contrebande et de crimes, le penchant corellien pour les paris les plus téméraires suscite fréquemment de violentes altercations. Juste au-dessous, le Vieux Quartier Duros accueille des proscrits qui hantent les bouges mal famés, à l'affût des maigres restes que laissent des visiteurs plus fortunés. La Basse-fosse constitue la plus misérable de ces zones, peuplée de créatures difformes qui grouillent dans les ténèbres sans jamais avoir connu la caresse du soleil diffus ou le souffle vivifiant de la brise.

INFORMATION PLANÉTAIRE

Depuis la nuit des temps, les turbulences de la Lune des Contrebandiers attirent les voyageurs de toute la galaxie. Certains viennent pour voir de leurs propres yeux tout ce qu'on leur a raconté. D'autres s'y rendent en quête d'argent facile et rapide, dans l'espoir d'exploiter à leur profit ces lieux de perdition. Quelques-uns encore pensent y régler de vieux comptes, sachant que nul ne s'émeut lorsqu'un passant se retrouve du mauvais côté d'un blaster. Quoi qu'ils cherchent sur Nar Shaddaa, les voyageurs finissent toujours par le trouver.

LE SECTEUR CORELLIEN

Baptisé d'après la région spatiale du même nom (avec laquelle il faut éviter de le confondre), le « Secteur Corellien » est un district bien fréquenté et composé de

tours. Outre sa multitude de boîtes de nuit branchées, de restaurants et de casinos, cet endroit comporte également de nombreuses zones marchandes publiques et quelques entrepôts très mal surveillés qu'utilisent les contrebandiers pour dissimuler leurs cargaisons illicites. Dans ce quartier, le jeu règne en maître : des tripots légaux ou clandestins ouvrent et ferment chaque jour. Ils proposent les jeux les plus populaires et rentables, du sabacc au binspo en passant par le compmatch et autres divertissements bien plus exotiques, comme les paris sur les courses de modules de Malastare et de Tatooine. Un bouge local, les Puits-sanglants, est spécialisé dans la projection holographique de combats d'arène se déroulant à travers toute la galaxie. Les affrontements de rancors sur Nar Kreetta y sont particulièrement appréciés.



Même si ce secteur est essentiellement contrôlé par les Hutts et les humains descendants de Corelliens, une myriade de races y cohabitent jour et nuit. Les logements y sont très accessibles et nombre de visiteurs profitent de ses établissements bon marché. Le niveau 88 est une destination très prisée pour travailler comme pour se détendre. Les machineries qui s'y trouvent nécessitent la présence de quantité d'ouvriers capables de réparer des vaisseaux en tous genres.

Comme presque partout sur Nar Shaddaa, le crime est si présent que beaucoup de gens le considèrent comme partie intégrante du quotidien. Ce quartier est particulièrement populaire auprès des chasseurs de primes, car beaucoup de ses établissements les accueillent sans sourciller et affichent les contrats du moment. Le Contrôle du port Corellien, chargé de la sécurité dans ce secteur, a tendance à fermer les yeux sur les délits mineurs et peut même encourager les exécutions mandatées si cela favorise les affaires.

LE CAFÉ FUSION

Ce débit de boissons populaire et délabré est réputé pour un cocktail nommé le Coup de Soleils de Tatooine, un breuvage amer et sirupeux dont la plupart des autochtones raffolent. Il accueille essentiellement une clientèle de chasseurs de primes qui l'utilisent souvent comme lieu de réunion. Une demi-douzaine de tueurs ganks y traînent en permanence pour organiser leur prochaine traque.

Les personnes recherchées ont de toute évidence intérêt à éviter cet établissement si elles ne veulent pas voir fondre sur elles plusieurs dizaines de professionnels patentés. En revanche, quiconque désire engager des tueurs à gages ou de simples gros bras a des chances d'y trouver son bonheur.

Uralak, un humanoïde bourru et taciturne, dirige le bar et assure le maintien de l'ordre à l'intérieur... ou du moins fait tout son possible pour limiter le nombre de meurtres. Uralak a hérité ce troquet d'un vieux chasseur de têtes uniquement connu sous le nom du Borgne. Ce dernier a tenu

UTILISER LE CAFÉ FUSION

Le café Fusion est un lieu vital pour les personnages Chasseurs de primes en quête de missions durant leur séjour sur Nar Shaddaa. Le MJ doit préparer une liste de contrats qu'ils verront affichés à l'intérieur du troquet. La plupart de ces boulots émanent des Hutts, mais ils ne sont pas les seuls à utiliser cet endroit pour recruter les meilleurs professionnels du coin.

Les PJ dotés de l'obligation Prime feraient mieux de se méfier lors de leur visite dans ce débit de boissons, car les habitués ont tendance à sauter sur la moindre occasion de se faire de l'argent facile. Des déguisements ou tout autre moyen de dissimuler son identité peuvent devenir nécessaires si un groupe peu désireux d'attirer l'attention doit se rendre sur place.

UTILISER LE Puits DE SCORIES

Contrairement à d'autres sites du Secteur Corellien, le Puits de scories n'est pas très accueillant pour les étrangers. Les nouveaux arrivants doivent faire profil bas dans les parages, sous peine de faire partie des innombrables victimes qu'on retrouve dans ses ruelles voisines. Si les PJ ont une Obligation envers les Hutts, l'endroit est d'autant plus dangereux. Le MJ doit veiller à s'en souvenir quand ses joueurs déclenchent leurs Obligations. Quant aux PJ qui entretiennent des liens avec le Soleil Noir ou ont des Obligations envers cette organisation, ils peuvent se servir du Puits comme base d'opérations sur Nar Shaddaa.

le café Fusion pendant près de quatre-vingts ans avant de passer la main, de récupérer ses armes et de reprendre le chemin de la Bordure pour une ultime mission. Uralak prétend que son prédécesseur traque toujours cette proie qui lui échappe depuis des décennies. Que ce détail soit vrai ou non, Uralak raconte cette légende à quiconque lui laisse un bon pourboire.

LE Puits DE SCORIES

L'autre repaire favori des chasseurs de primes est le Puits de scories, un troquet turbulent situé dans l'un des plus bas niveaux du Secteur Corellien. Le Puits, comme on le surnomme, est le théâtre d'au moins un meurtre par jour et aucun membre de la Patrouille portuaire Corellienne n'a mis les pieds à l'intérieur pour raison officielle depuis des années.

Odrell Vorbaal, un Pau'an, en est propriétaire depuis une éternité, même s'il préfère travailler dans l'ombre et se reposer sur Salix, son tenancier bothan, pour s'en occuper au quotidien. Cette organisation permet à Odrell de se consacrer à sa véritable entreprise : le trafic d'épice. Ce Pau'an est l'un des principaux revendeurs de glitterstim de Nar Shaddaa, et son bar sert de couverture à ses opérations. Le Puits est très apprécié des chasseurs de primes, car les « clients » endettés d'Odrell représentent pour eux une rente régulière.

Odrell a fait beaucoup d'efforts pour ne pas attirer l'attention des Hutts sur son petit manège, car ces derniers détiennent eux-mêmes d'énormes trafics de drogue et éliminent souvent toute concurrence. Les Hutts cherchent depuis longtemps la source de ces cargaisons de plus en plus conséquentes de glitterstim qui parviennent dans les rues de Nar Shaddaa, mais jusqu'à présent, ils n'ont pas réussi à remonter jusqu'à Odrell.

Ce mystère tient en grande partie à la puissance dissimulée derrière Odrell : le Soleil Noir. Cet empire du crime utilise depuis longtemps des agents distants comme Odrell pour étendre ses opérations dans l'Espace Hutt. Si les Hutts devaient découvrir qui empiète sur leur territoire, cela déclencherait une véritable guerre ouverte entre eux et le Soleil Noir.

LE LADY ORANGE

Connu pour ses clients enclins à tirer d'abord et à s'excuser après, le Lady Orange est une cantina miteuse située dans les bas-fonds humides du Secteur Corellien. Fréquenté par les trafiquants et consommateurs de létadone, ce bouge fait partie de ceux que tout individu respectable préfère éviter.

Un Aquale mal embouché du nom de Hopper s'occupe du bar et s'efforce de tenir les ennuis à distance du Lady, même s'il n'en est pas propriétaire. Cet endroit appartient en fait au kajidic Besadii, qui s'en sert comme plate-forme de vente pour bon nombre de ses produits illicites. Comme les cantinas sont soumises à très peu d'interventions des forces de l'ordre, les Besadii utilisent également cet établissement délabré comme principal lieu de « recrutement » pour leurs réseaux d'esclavage. Les gens du coin savent très bien qu'il est plus prudent de ne pas poser de questions quand quelqu'un disparaît au Lady Orange.

UTILISER LE LADY ORANGE

Le Lady Orange est un lieu vital pour le MJ désireux de lancer des enquêtes et autres aventures. Les PJ peuvent partir en quête d'un ami disparu ou d'un associé aperçu là-bas pour la dernière fois, à moins qu'ils ne tentent d'en apprendre davantage sur le réseau Besadii, s'ils travaillent pour un kajidic rival, voire pour les Desilijic, le clan de Jabba. Un proche d'un des PJ peut avoir subi des revers de fortune et sombré dans la létadone au Lady, ce qui nécessiterait également une intervention. Pour le MJ souhaitant aborder le côté sombre de Nar Shaddaa et les thèmes de la drogue, des trafics et des enlèvements, les possibilités sont infinies.

LE VIEUX SECTEUR DUROS

À l'époque de l'Ancienne République, ce secteur n'a rien perçu du flot de richesses qui irriguait le reste de Nar Shaddaa. Il s'agissait d'un quartier pauvre habité par des Duros, des réfugiés de guerre et autres exclus, y compris les Evocii. Tous ont été entraînés dans les machinations de l'ancien Empire Sith et des légendaires Chevaliers Jedi, mais ont finalement réussi à s'élever au-dessus de leur condition et à faire de leur foyer un endroit dont ils pouvaient être fiers.

Au cours des décennies ayant précédé la Guerre des Clones, le Secteur Duros était considéré comme un havre cosmopolite au sein de la Bordure Extérieure. Financé par les Neimoidiens de la Fédération du Commerce, il accueillait les nantis désireux de dépenser leurs crédits dans des produits de luxe. Boutiques haut de gamme, casinos et restaurants ont émergé un peu partout dans cette zone, tandis que la Fédération du Commerce protégeait ses clients en faisant patrouiller ses droïdes de bataille à travers tout le quartier. Amadoués par les taxes exorbitantes qu'ils extorquaient aux Neimoidiens, les Hutts ont laissé ce système perdurer. Tant que les différentes parties y trouvaient leur compte, les affaires ont fleuri.

Avec l'avènement de l'Empire et la nationalisation de la Fédération du Commerce, le Secteur Duros a très vite sombré dans le même état que le reste des enclaves séparatistes. Les magasins ont fermé, la sécurité est devenue inexistante et en moins d'un an, plus des trois quarts de ce lieu étaient cédés aux marginaux, aux réprouvés et aux exclus qui en ont fait leur fief. Sa population est en majorité composée d'immigrants Duros et d'exilés, même si l'on y croise plusieurs autres espèces. La colère gronde parfois parmi ces peuples de laissés-pour-compte et il arrive qu'un meneur charismatique émerge pour attiser la flamme de la révolte.



La Ménagerie des Espèces Exotiques de Duros, jadis fleuron de l'industrie touristique de Nar Shaddaa, a été abandonnée durant l'exode. Très vite, les dangereux prédateurs qui y étaient confinés se sont échappés et ont commencé à s'en prendre aux sans foyer du secteur. Aujourd'hui, l'endroit est connu sous le nom de Vieux Secteur Duros, ruine hantée par des créatures féroces qui rôdent à chaque coin de rue.

De nos jours, les Hutts organisent des safaris dans le Vieux Secteur Duros, contre espèces sonnantes et trebuchantes, bien entendu. Traquer les créatures évadées de la Ménagerie qui errent dans ces bas-fonds est devenu un loisir excitant pour quiconque possède les moyens de participer à ces excursions assez régulières.

Un certain nombre de tunnels relie le Vieux Secteur Duros au Secteur Corellien, y compris un passage secret tristement célèbre, vestige d'une époque meilleure. Aujourd'hui, cette entrée clandestine et d'autres similaires sont utilisées pour le convoi de marchandises illicites, à l'abri du regard des Hutts.

CHASSES DANS LES TÉNÈBRES

Les parties de chasse dans le Vieux Secteur Duros sont organisées par la famille Ootana du clan Hu'un. Ces spécialistes des animaux exotiques proposent des expéditions sportives à travers tout l'Espace Hutt pour capturer et tuer de telles créatures. Comme personne ne gère ce quartier de Nar Shaddaa, ses bâtiments et entrepôts ne comportent plus aucune source d'énergie fiable, ce qui maintient la zone dans des ténèbres presque perpétuelles et pimente un peu la traque. Les Ootana imposent des clauses très strictes aux contrats de leurs clients, notamment pour se dédouaner de toute responsabilité en cas de mort ou de blessure. Ce genre de précautions ne semble pas rebuter les amateurs, car leur liste d'attente court sur plusieurs années.

LE SECTEUR ROUGE

Sur un monde réputé pour ses entreprises illicites, il suffit qu'un secteur se consacre entièrement aux activités louches pour gagner une réputation galactique. Le Secteur Rouge de Nar Shaddaa s'est spécialisé dans les modifications corporelles, les implants, les drogues illégales et autres activités encore plus inhabituelles. Les entrepreneurs profitent du sens de l'éthique « souple » des habitants de cette lune pour se remplir les poches. Les esclavagistes et trafiquants d'épices opèrent à côté des boutiques de bio-mod et de plaisirs charnels, ce qui a valu à cet endroit sa réputation bien méritée de lieu où tout est permis.

Dans cette partie de la ville, la sécurité est limitée à sa rue centrale connue sous le nom d'Avenue des Songes. Cette artère draine de nombreux voyageurs désireux de visiter la légendaire Nar Shaddaa sans pour autant souhaiter s'aventurer trop loin des sentiers battus.

SE FABRIQUER UN MEILLEUR CORPS

La bio-modification est une spécialité du Secteur Rouge. Des individus en provenance des quatre coins de la galaxie viennent ici pour obtenir des membres bioniques, des implants de combat, des senseurs et bien d'autres améliorations. La plupart des produits en vente sont illégaux dans l'Empire, ce qui attire un type particulier de clientèle.

Ces améliorations disponibles ne sont pas seulement destinées aux personnes désireuses de transformer leur corps : beaucoup espèrent s'offrir les services des « animateurs » altérés qui travaillent dans cette zone, pour découvrir et expérimenter des plaisirs qu'ils ne trouveront nulle part ailleurs.

Les propriétaires du coin avertissent tout le monde qu'en dehors de l'Avenue des Songes, le secteur n'est pas surveillé et que quiconque s'attire des ennuis a intérêt à être capable de s'en tirer seul, car personne ne viendra à son aide. Bien entendu, la témérité l'emporte sur la raison chez certains touristes, entraînant la recrudescence de l'activité criminelle dans cette zone.

L'ARRACHE-CŒUR

Foyer des professionnels spécialisés dans l'art de la tentation, l'Arrache-cœur était jadis une simple cantina mitée loin de l'artère principale du secteur Rouge, avant d'être ressuscité par une Twi'lek pleine d'initiative nommée Narissa. Aujourd'hui connu comme l'un des meilleurs restaurants de tout Nar Shaddaa, ce bistro propose toutes sortes de gâteries à ses habitués : nourriture, boissons, compagnie, distractions, épices... On y trouve presque tout si on y met le prix.

Cette cantina a recruté les plus grands chefs et n'accepte que les alcools de la plus haute qualité derrière son comptoir. Les serveurs et « hôtes » présents pour veiller au plaisir des clients sont toujours les spécimens les plus séduisants de leur espèce. Des membres d'innombrables races travaillent pour Narissa dans divers domaines, et possèdent chacun des talents tout aussi variés. Tous les désirs peuvent être assouvis à l'Arrache-cœur, si l'on sait vers qui se tourner.

En plus de toutes les tentations qu'il offre, cet établissement a récemment conclu un marché clandestin avec un kajidic pour vendre un stupéfiant rare du nom de Typhon. Cette version extrêmement addictive de glitstim a été altérée avec un virus issu des ruines de Varl, le foyer originel des Hutts. Mika Anjiliac Chiera, un jeune Hutt désireux d'étendre son négoce pourtant déjà lucratif, a concocté cette mixture spécifique en l'an 19 av. BY.

Ces dernières années, l'approvisionnement en Typhon a diminué, rendant l'épice encore plus prisée des consommateurs. Son prix a considérablement augmenté dans l'Espace Hutt, et le clan Anjiliac cherche désespérément à accroître son stock. Malheureusement, seuls Mika et son homme de confiance, un Esral'sa'Nikto nommé Orgamon,

UTILISER L'ARRACHE-CŒUR

L'Arrache-cœur est un établissement huppé que les PJ peuvent visiter pour une multitude de raisons. Les personnages peuvent avoir reçu pour mission de retrouver un partenaire d'affaires dévoyé, ou un proche disparu dans cette zone. Un Hutt ou un autre PNJ envers lequel les PJ sont endettés souhaite peut-être s'offrir le plaisir d'une boisson ou d'un mets rare proposé par la cantina. Les PJ peuvent également enquêter sur le trafic de Typhon, dont la source connue remonte à ce restaurant. Comme cette drogue est hautement addictive et que ses effets à long terme comprennent d'incôntrolables accès de rage et de violence, le Conseil Suprême Hutt a décrété un arrêt total de sa production, sans toutefois réussir à faire cesser les ventes.

Pour des PJ ayant une Obligation envers le Conseil ou des familles de l'organisation, enquêter sur les trafiquants de Typhon et leurs chaînes d'approvisionnement peut constituer une aventure passionnante au cœur de ce secteur. Certains Hutts peuvent vouloir mettre la main sur Mika Anjiliac Chiera, et charger les PJ de découvrir sa cachette.

en connaissent la recette. Personne n'a vu Mika depuis de nombreuses années et la plupart des gens croient qu'il se cache de sa famille. Jusqu'à présent, Orgamon a réussi à éviter de croiser le chemin des Anjiliac et utilise une multitude d'intermédiaires pour fournir les quantités limitées de drogue qu'il peut à l'Arrache-cœur.

LA CANTINA DE L'AMAS

Également très populaire auprès des spatonautes et des criminels, l'Amas n'a pourtant rien de remarquable au premier abord. Le client lambda pourrait le comparer à des centaines d'autres bars de la galaxie, et il ne serait pas loin de la vérité. L'Amas conserve sa façade banale et sa nature basique afin de cacher sa véritable nature : il s'agit d'un refuge secret de l'Alliance Rebelle sur Nar Shaddaa.

Comme les Hutts ne s'accrochent à aucun enjeu direct dans le conflit opposant l'Empire et la Rébellion, ils n'ont jamais vraiment tenté d'empêcher l'Alliance d'utiliser Nar Shaddaa pour ses opérations. Néanmoins, si l'activité des combattants de la liberté attirait un peu trop l'attention impériale, la situation pourrait changer brusquement.

UTILISER LA CANTINA DE L'AMAS

Le MJ peut utiliser les relations entre l'Amas et l'Alliance pour lancer bon nombre d'aventures. Les PJ peuvent recevoir pour mission de ravitailler la cantina en armes ou en matériel pour les Rebelles, voire escorter quelqu'un pour y rencontrer un contact. L'Amas est un excellent point de départ pour impliquer les PJ dans la Rébellion, si ceux-ci et le MJ souhaitent poursuivre dans cette voie.

BASSE-FOSSE

Dans toute cette ville qui s'étend sur une lune entière, Basse-fosse est la zone la plus mal famée, si ignoble que même les chasseurs de primes et les contrebandiers les plus téméraires l'évitent coûte que coûte. À des kilomètres sous les plus grandes baies d'accostage et les cantinas, ce lieu est le foyer des mutants, des criminels en fuite et des prédateurs mortels, entre autres périls.

Basse-fosse est née au fil des millénaires, suite à l'expansion verticale constante des cités de Nar Shaddaa. Les niveaux inférieurs des tours ont sans cesse été désaffectés pour servir de logement aux moins fortunés et de dépotoir pour les déchets toxiques produits par les étages supérieurs. Bien que cette pratique soit déjà répandue dans les oecuménopoles comme Taris et Coruscant, l'absence de lois et de régulation sur Nar Shaddaa a fait de ce lieu un environnement plus sordide encore que ses équivalents sur d'autres mondes.

Basse-fosse est divisée en plusieurs districts que l'on désigne par leurs coordonnées sur une grille. Les habitants de Nar Shaddaa boudent cependant les appellations officielles des quartiers et leur préfèrent leurs surnoms locaux.

Par exemple, la zone 340-NJ correspond à une enclave située sous le Secteur Corellien, mais la plupart des autochtones l'appellent tout simplement Fumesang. En effet, un halo écarlate la nimbe en permanence, généré par une énorme usine de la corporation Arealleath qui se situe juste au-dessus, dans les étages médians. Ses émanations pleuvent sur cette partie de Basse-fosse et s'insinuent dans les machines vétustes de recyclage de l'air, produisant un brouillard couleur rouille qui imprègne l'atmosphère, tache les vêtements et colle à la peau de ceux qui respirent cette atmosphère caustique.

Les autres districts à retenir sont les Valves, Ville-morte, les Ombreuses et les Terrains de chasse.

LES VALVES

Sur Nar Shaddaa, la demande en air et en eau purs est telle que d'innombrables usines, dont celle des Valves, ont été implantées pour assainir l'atmosphère et filtrer les multitudes de produits toxiques qui s'y répandent. Une grande partie de Basse-fosse est consacrée au recyclage, même si au fil des ans, la baisse de rendement a fait dramatiquement chuter la qualité de vie dans les zones les plus pauvres.

L'ancienneté des Valves leur permet de maintenir une efficacité d'environ 60 %, même si les corporations chargées de l'entretenir ont depuis longtemps fait faillite et doivent aujourd'hui des sommes astronomiques au Clan Bancaire. Totalement automatisées, les machines poursuivent néanmoins leur tâche au quotidien, mais nul ne sait pour combien de temps. Si les Valves devaient un jour tomber en panne, Nar Shaddaa subirait un véritable désastre écologique. Pour le moment, les Hutts ne semblent pas s'en inquiéter : le complexe fonctionne depuis des millénaires et ils sont persuadés qu'il durera encore autant.

VILLE-MORTE

Dans un monde où la mort est un négoce aussi lucratif que le jeu, l'existence d'un lieu pour se débarrasser des cadavres est cruciale. Même si la crémation est la méthode la plus répandue, les religions de certaines espèces l'interdisent. Les grands mausolées de Ville-morte servent donc à accueillir pour l'éternité les défunts non incinérés de Nar Shaddaa.

Les bâtiments de Ville-morte ressemblent à d'énormes entrepôts comportant des milliers de sarcophages individuels, hermétiquement scellés de façon à empêcher les éléments de dégrader les dépouilles et leur garantissant une parfaite conservation.

L'endroit est géré par des droïdes. Ils sont également chargés de sa surveillance, compte tenu de la quantité de pilliers avides de découvrir un trésor inhumé avec un cadavre. Même si ce système fonctionne très bien la plupart du temps, un certain nombre de sépultures sont toutefois profanées chaque mois. Heureusement, la majorité des tombes abritent des miséreux et ne contiennent pas grand-chose. Néanmoins, un explorateur peut parfois trouver une babiole de valeur, ce qui attire les charognards les plus désespérés à Ville-morte.

LES OMBREUSES

Même si les coupures d'électricité sont fréquentes à Basse-fosse, les Ombreuses détiennent un record peu enviable : l'endroit ne dispose plus d'énergie depuis des décennies. Cette zone située dans le Secteur Rouge est depuis longtemps devenue le refuge des accros à la létadone et des criminels, et la panne de courant permanente en a fait un cloaque encore plus dangereux.

De nos jours, les Ombreuses sont un no man's land barbare au sein de l'espace urbain, abritant des gangs de psychopathes et des cannibales dégénérés. L'absence d'énergie oblige les occupants à vivre dans un état techno-primitif et à chasser les rats à dents de sabre dans les ruines d'appartements autrefois luxueux, en s'éclairant à la torche et en maniant des arcs et des lances.

L'emplacement de cet endroit préoccupe les Hutts. En effet, pour s'assurer que ses habitants n'interfèrent pas avec le commerce lucratif du Secteur Rouge, les maîtres de Nar Shaddaa en ont scellé la plupart des accès et posté des sentinelles à l'entrée des autres. Bien sûr, même si quelqu'un souhaitait visiter les Ombreuses, il devrait pour ce faire descendre des centaines de mètres de gaines de turbolifts hors service.

NÉO VERTICA

La « ville » de Néo Vertica est une vaste section de Nar Shaddaa qui s'est révoltée contre la domination des Hutts il y a trois siècles et demi, et a depuis établi son propre gouvernement. À l'époque, cette insurrection a plutôt amusé le Conseil Suprême, qui a envoyé plusieurs milices pour l'écraser rapidement et en humilier les instigateurs.

Après une semaine d'affrontements sanglants, les Hutts ont dû autoriser Néo Vertica à conserver sa souveraineté, en échange d'une taxe mensuelle « pour l'usage du sol ». Afin d'endiguer le massacre, les dirigeants de Néo Vertica ont ratifié ce traité.

En dépit de leur apparente défaite, les Hutts considèrent cette conclusion comme un compromis acceptable (malgré la perte d'un nombre conséquent de soldats durant les combats). L'autonomie de Néo Vertica leur permet de se désintéresser de l'état de cette zone, tout en touchant chaque mois une somme exorbitante : moins de responsabilités pour plus de crédits. De son côté, Néo Vertica s'en sort, même si cet arrangement grève lourdement ses perspectives économiques.

LES CHANTIERS NAVALS IMPÉRIAUX

L'Empire vient tout récemment d'assembler un chantier naval spécialisé dans la fabrication de chasseurs TIE dans l'orbite de Nar Shaddaa. Cette structure a été installée là pour renforcer la présence impériale dans le secteur Baxel et dans l'Espace Hutt en général. Tout d'abord, les Hutts ont férocelement protesté contre cette initiative, puis ils se sont ravisés en constatant qu'ils pouvaient tourner cette situation à leur avantage en vendant des matériaux de construction à l'Empire deux fois plus cher. Aujourd'hui, ce complexe est source de contrats juteux pour Nar Shaddaa et permet aux Hutts de tirer profit du besoin d'approvisionnement constant de la machine de guerre impériale.

L'Alliance garde un œil sur cette usine depuis qu'elle est opérationnelle, mais ne dispose pas de moyens suffisants pour l'attaquer. Jusqu'à présent, toutes les tentatives de détournement des cargaisons à destination du chantier ont échoué. Les Rebelles savent que s'ils perturbent les bénéfices des Hutts en sabotant les entreprises impériales, ils s'attireront les foudres de leurs deux ennemis. Ils ne peuvent pas courir ce genre de risque, car leurs ressources sont déjà trop disséminées et les relations avec les Hutts très délicates.

CRÉATURES ET DÉFIS

Nar Shaddaa s'étendant sur toute une lune, ses habitants appartiennent à une multitude d'espèces. Des visiteurs de toute la galaxie s'y rendent pour faire affaire et il n'est pas rare d'apercevoir dans ses rues en altitude des créatures que l'on n'a jamais vues nulle part ailleurs. En plus des espèces intelligentes, de féroces prédateurs hantent également ses tréfonds obscurs. Certains de ces monstres se sont évadés des collections privées des Hutts, tandis que d'autres ont été amenées là en toute illégalité ou ont joué les passagers clandestins dans les cales des nombreux vaisseaux qui font halte sur Nar Shaddaa.

CHASSEUR GANK [RIVAL]

Les Ganks sont des bipèdes belliqueux et féroces utilisés entre autres par les Hutts comme chasseurs de primes, mercenaires et assassins. Même si l'on ne sait pas grand-chose de leurs origines, leur réputation de tueurs de sang-froid est fermement établie à travers toute la galaxie. Couverts des pieds à la tête d'une armure de guerre, ils se déplacent rarement seuls et préfèrent travailler en meute. Quant à savoir ce à quoi ressemble un Gank sous son équipement, il faudrait leur poser la question... une entreprise plutôt téméraire. Presque tous améliorent leur corps à l'aide d'implants cybernétiques, pour mieux mener à bien leurs dangereuses missions.



Compétences : Athlétisme 1, Calme 1, Coercition 2, Corps à corps 1, Discrétion 1, Distance (armes lourdes) 3, Vigilance 2

Talents : Réaction éclair 1 (peut subir un point de stress pour ajouter ✨ à tout test de Vigilance ou de Calme pour déterminer l'ordre d'initiative)

Capacités : Communications cybernétiques (grâce à leurs implants cybernétiques, les Ganks peuvent communiquer silencieusement entre eux)

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure de combat lourde (+1 défense, +2 encaissement), diverses améliorations cybernétiques (bonus inclus dans le profil)

Capacités : Perception olfactive (ajoute □ à tous les tests de Survie effectués pour traquer une proie, et ajoute ■ à tous les tests de Discrétion ennemis effectués contre les vrblthers)

Équipement : griffes dévastatrices (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Briseur, Renversement)

EVOCII [SBIRE]

Les Evocii sont des humanoïdes primitifs chassés de leur planète d'origine, Evocar (renommée depuis Nal Hutta), par les Hutts, approximativement en 15 000 av. BY. Transférés sur Nar Shaddaa, ils ont été réduits en esclavage pour construire les villes de la Lune des Contrebandiers. Les rares Evocii à avoir survécu à ce rude labeur et à l'atmosphère contaminée de Nar Shaddaa se sont réfugiés dans les niveaux inférieurs du satellite, où des siècles de pollution et de consanguinité ont transformé leurs descendants en une race malade et ravagée.



Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Survie, Vigilance

Talents : aucun

Équipement : arbalète de fortune (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée moyenne ; Mauvaise qualité, Sanguinaire 1), vêtements épais (+1 encaissement)

VRBLTHERS [SBIRE]

Les vrblthers sont des prédateurs bipèdes et carnivores identifiables à leurs mains et à leurs pieds pourvus de griffes puissantes, à leur longue queue et à leur cuir épais dont la couleur peut varier du noir au vert foncé en passant par le brun. Originaires de Varl, ils ont été amenés sur Nar Shaddaa par les Hutts durant leur émigration sur Evocar, qui allait être rebaptisée Nal Hutta. Les Hutts en gardent toujours comme animaux de compagnie, et des meutes sauvages ont fait des zones inférieures de Nar Shaddaa leur terrain de chasse.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Discrétion, Pugilat, Résistance, Survie

Talents : aucun

VARL

Données d'astrogation : système Ardos, Espace Hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 378 jours par an / 29 heures par jour

Gouvernement : Conseil Suprême Hutt

Population : 176 000
(Klatooiniens 39 %, Niktos 21 %, Twi'leks 17 %, autres 23 %)

Langues : langue hutt

Terrain : cratères non respirables (anciennes décharges polluées)

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : dômes aériens, hypothétiques sites de forages

Exportations : aucune

Importations : aucune

Routes marchandes : aucune

Conditions particulières : planète étroitement gardée, aucune atmosphère respirable

Contexte : foyer originel des Hutts, Varl a été ravagée il y a plus de vingt mille ans par une supernova ou par les conflits dévastateurs que les Hutts ont surnommés les Cataclysmes. Cette planète est alors devenue totalement stérile et ses habitants ont été contraints d'émigrer sur Evocar pour ressusciter leur empire.

Les Cataclysmes ont entièrement consumé l'atmosphère respirable de ce monde, détruisant la totalité de sa faune et sa flore. Depuis son orbite, Varl offre aux regards un paysage désolé, tavelé de cratères et de débris. Les seules traces de vie sont les quelques dômes éparpillés sur le continent sud.

De taille plutôt réduite (à peine quelques kilomètres de diamètre), ces constructions sont recouvertes de matériaux réfléchissants dans le but d'empêcher les vaisseaux qui les survolent de voir au travers et même de scanner les dômes. À l'intérieur, une myriade d'esclaves de toutes espèces travaillent nuit et jour, mais leur objectif n'est pas connu. Leurs maîtres hutts eux-mêmes ne laissent filtrer aucun indice sur ce sujet.

Varl est totalement proscrit aux étrangers. Les Hutts maintiennent des patrouilles renforcées le long de toutes les routes hyperspatiales menant à leur planète natale. La flotte de guerre hutt, que presque personne n'a eu l'occasion de contempler au complet, en interdit l'accès, maintenant à distance tout navire dépourvu des plus hautes accréditations du Conseil Suprême. De toute évidence, quelle que soit la nature des éléments cachés sur Varl, ils sont d'une importance cruciale pour les Hutts.



Les autorisations de transit émises par le Conseil sont rares, et ne sont accordées qu'aux personnes travaillant sous l'égide d'une famille hutt. Ce détail, ajouté à l'existence des dômes, laisse penser qu'il existerait un mystérieux trésor sur Varl et que les Hutts se servent de ces complexes pour tenter de se l'approprier. Bien sûr, s'introduire clandestinement sur Varl serait excessivement dangereux et les Hutts ont pris toutes les précautions possibles et imaginables pour protéger ce monde ancien et le secret mystérieux qu'il renferme.

LE CŒURDIEU

Située dans l'est galactique de Varl, le Cœur dieu est une étoile considérée comme sacrée par les premiers Hutts. Pendant des milliers d'années, les Hutts ont étudié les impulsions et les cycles de l'étoile en pensant qu'ils prédisaient l'avenir. On raconte que le Cœur dieu mena les Hutts de Varl à Nal Hutta, renforçant leur croyance dans ses propriétés surnaturelles. À ce jour, certains membres de l'espèce pensent encore que cette étoile est la clef de l'ambitieuse destinée des Hutts.

LES VESTIGES DE LA DESTRUCTION

Ancien foyer de l'espèce hutt, Varl était jadis une planète luxuriante couverte de forêts et d'océans, bien avant l'avènement des Hutts qui en firent un désert toxique. Durant des dizaines de milliers d'années, les Hutts ont exploité leur terre et l'ont dépouillée de ses ressources naturelles jusqu'à en faire un marais fétide.

La destruction de Varl est entourée de légendes, de mythes et de très peu de faits historiques. Les Hutts eux-mêmes prétendent que leur système stellaire était gouverné par ses deux étoiles, Ardos et Evona, qu'ils considéraient comme des dieux. Evona fut attirée par un trou noir et anéantie. Bouleversées, les autres planètes du système sortirent de leur trajectoire pour se percuter, créant un nuage d'astéroïdes qui s'abattit sur Varl. Ardos ne put supporter tant d'atrocités. Transformé en naine blanche, il répandit sur Varl une vague de gaz qui calcina la planète et la rendit invivable. Les Hutts perdirent leur foi en son statut de divinité omnipotente. Selon eux, leur survie prouve même leur supériorité sur les dieux, ce qui en dit long sur leur ego.

Il est néanmoins bien plus crédible de considérer que les Hutts ont eux-mêmes détruit leur propre monde durant une série de conflits interclaniques brutaux connus sous le nom de Cataclysmes. Ces guerres civiles ont empiré jusqu'à ce que les belligérants recourent à des armes de destruction massive qui ont annihilé les villes de Varl et sa biosphère, forçant les Hutt à fuir sur Evocar.

Après la migration des Hutts sur Nal Hutta, tout accès à Varl fut interdit pour des raisons encore inconnues. Malgré tout, on a pu observer une multitude de races d'esclaves construisant de volumineux dômes à sa

LE CŒUR D'EVONA

La légende du Cœur d'Evona est célèbre parmi les spationautes et autres explorateurs : elle raconte qu'au moment où l'étoile Evona fut détruite, la déesse hutt lança son cœur dans le vide avant d'être engloutie par les ténèbres du trou noir. Transformé en énorme cristal censé posséder un pouvoir inimaginable, l'organe divin est tombé sur Varl dans une flamboyante boule de feu. L'explosion gigantesque a anéanti la plus grande partie du continent du sud et le Cœur d'Evona s'est enfoncé dans les profondeurs de Varl. Beaucoup pensent que les Hutts cherchent toujours à retrouver cette relique, une quête qui expliquerait la présence des milliers de malheureux qui travaillent encore sur la planète désolée.

surface. La raison qui a poussé les Hutts à autoriser un tel chantier mystifie les scientifiques : les anciens habitants de Varl ont fait des efforts phénoménaux pour empêcher quiconque d'accéder à leur planète morte. Certains en déduisent qu'un objet d'une immense valeur est dissimulé sur Varl et que les Hutt se servent de ces complexes pour tenter de l'exhumer.

Varl revêt une énorme d'importance dans la mythologie des Hutts en tant que berceau de leur peuple. Un grand nombre de récits des origines hutts et de légendes religieuses attribuent des pouvoirs presque surnaturels à ce monde, mais la plupart n'y voient que des mythes et des hyperboles. Comme souvent, les Hutts ne prêtent aucune attention aux spéculations des races qu'ils considèrent comme inférieures et ne discutent pas non plus de leurs convictions avec elles. Le peu que l'on sait de ces croyances provient de textes rares découverts au cœur des archives Bandarran il y a des millénaires.

INFORMATION PLANÉTAIRE

Au moins une partie des dômes éparpillés à la surface de Varl abritent des opérations de forage destinées à exploiter les rares ressources de la planète. Une veine d'aurodium profondément enfouie au cœur de Varl a été découverte quelques siècles plus tôt, et elle représenterait des milliards de crédits. Ce minerai se révèle particulièrement précieux dans des endroits éloignés comme la Bordure Extérieure, où les crédits impériaux ne sont pas acceptés partout.

Les Hutts savaient que l'aurodium serait très difficile à extraire et ont dû s'assurer de la fiabilité des mineurs. Le Conseil Suprême espère en tirer un bénéfice inimaginable et si la rumeur parvenait à des concurrents comme le Soleil Noir, nul ne sait ce qui en résulterait.

Un Desilijic nommé Lorgatt organise ces opérations de forage et rend directement des comptes au Conseil Suprême. Lorgatt a supervisé la construction des dômes et

le choix de l'équipement, avant de sélectionner lui-même tous les travailleurs sous ses ordres. La majorité des ouvriers sont des Klatooiniens et des Niktos, tandis que quelques membres d'autres espèces intelligentes sont affectées à des postes de moindre responsabilité. Lorgatt gère ce chantier de main de maître, mais selon son propre planning. Politicien de talent, il sait formuler de façon très spécifique chaque compte-rendu qu'il envoie au Conseil Suprême, essentiellement pour cacher les détournements de minerai réalisés pour accroître sa réserve personnelle, dissimulée au cœur de la Bordure Extérieure.

LA CEINTURE DE YEV'ANAHA

Une énorme ceinture d'astéroïdes entoure Varl, constituée des vestiges des lunes de la planète, de vaisseaux

détruits et de bien d'autres débris. Les navires de patrouille hutts l'utilisent pour camoufler leur présence tout en protégeant leur monde natal. Une multitude de réseaux de senseurs et de droïdes surveillent la zone, avant d'envoyer les données recueillies au vaisseau mère de la force de guerre de Varl, le *Potala Um Var* (« Vigilance éternelle » en langue hutt). Ce bâtiment est commandé par Ulal, un des rares Hutts qui soit à l'aise dans l'espace. Ulal garde l'accès à Varl depuis environ cinq siècles et considère son rôle de protecteur du foyer ancestral des Hutts comme un devoir sacré.

Une équipe d'explorateurs téméraires souhaitant se rendre sur Varl devrait se frayer un chemin à travers la ceinture de Yev'anaha et ses défenses, entreprise aussi risquée que violer un tombeau oublié ou un ancien temple. Pour des aventuriers rodés aux voyages stellaires, le simple projet de rallier Varl pourrait déjà constituer une rencontre périlleuse et excitante (voire une session de jeu complète), car ils devront éviter les dangers naturels des astéroïdes, les vaisseaux de patrouille et les pièges sournois disposés par des Hutts avides.

À LA SURFACE

La surface craquelée de Varl n'a rien de remarquable en dehors des opérations de forage qui ponctuent par endroits ses vastes continents stériles. Néanmoins, ses étendues dévastées recèlent encore des objets de valeur, sans même parler de l'aurodium qu'on y extrait. Les créatures qui ont survécu, comme les araignées photoniques, notoirement redoutables, peuvent attirer un groupe qui cherche à capturer un animal exotique. De plus, certains trésors datant d'avant les Cataclysmes ont eux aussi traversé les siècles et suscitent l'intérêt des collectionneurs de curiosités à travers toute la galaxie, principalement des Hutts.

CRÉATURES ET DÉFIS

Il ne reste sur Varl que ce qui a survécu au Cataclysme et les créatures capables de s'adapter à cet environnement hostile qu'on y a récemment transplanté. Les voyageurs croisent rarement des formes de vie hors des opérations de forage et quand cela se produit, ils ont plutôt tendance à le regretter. Néanmoins, il se trouve toujours des chasseurs, biologistes et archivistes désireux de partir en quête de ces créatures pour une raison ou une autre. Les plus sages engagent des professionnels pour explorer ce monde désolé et récupérer des échantillons de sa faune et de sa flore redoutables. Que les PJ soient amenés à rencontrer ces êtres par curiosité, par avarice, ou par malchance, ils fourniront des adversaires redoutables aux aventuriers les plus aguerris.

ARAIGNÉE PHOTONIQUE [SBIRE]

Mesurant environ trois mètres de diamètre, cet arachnide vit profondément enfoui dans le sous-sol de Varl. Cette forme de vie cristalline ne respire pas et n'a pas besoin d'atmosphère pour survivre. Elle subsiste grâce aux veines d'aurodium des tréfonds de la planète. De ce fait, quiconque participe au forage de cet inestimable minéral risque de tomber tôt ou tard sur ces créatures... et les plus malchanceux pourraient même les rencontrer de trop près.

3	2	1	4	4	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 4		SEUIL DE BLESSURE 7		DÉFENSE LAC/ID 0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Pugilat, Résistance, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : Cristalline (n'a pas besoin de respirer et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines), Explosion photonique (en tant qu'action une fois par rencontre, l'araignée photonique peut déclencher une impulsion lumineuse à partir de son corps ; toutes les cibles à portée courte sont désorientées pendant deux rounds), Gabarit 2

Équipement : pattes tranchantes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Sanguinaire 2)

LES ÉGARÉS [RIVAL]

Tous les Hutts n'ont pas quitté Varl quand ce monde a semblé condamné. Certains Hutts mineurs, piégés au cœur de ses bas-fonds souterrains, se sont retrouvés coupés des routes d'évacuation et n'ont pas pu s'enfuir. Ces créatures ont traversé les millénaires pour devenir les Égarés. Ces êtres albinos et sauvages survivent dans des poches d'air emprisonnées en profondeur, en dévorant des mineurs qui travaillent sur Varl. Ils conservent une grande partie de la ruse de leur race d'origine, même si leur capacité à raisonner a disparu au fil du temps.

4	2	1	3	2	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 5		SEUIL DE BLESSURE 16		DÉFENSE LAC/ID 0 0	

Compétences : Coercition 2, Pugilat 2, Résistance 5, Sang-froid 2, Vigilance 2

Talents : Dur au mal 3 (réduit le résultat d'une blessure critique contre un Égaré de 30, jusqu'à un minimum de 1)

Capacités : Maladroit (la taille du corps d'un Égaré ajoute ■■■ à tous les tests de Pugilat, Corps à corps et Coordination), Pesant (un Égaré ne peut pas utiliser plus d'une manœuvre par tour pour se déplacer)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact), morsure infectieuse (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Sanguinaire 4)



BOOTANA HUTTA

Connue sous le nom de Jardin des Hutts, la Bootana Hutta est une zone de l'Espace Hutt englobant vingt et un mondes. Sans affiliation directe avec l'Espace Hutt lui-même, ces planètes ne dépendent pas officiellement du Conseil Suprême : elles sont ou ont été les mondes-trônes de nombreuses familles hutts importantes ou à la grandeur passée. Les rumeurs mentionnant d'immenses trésors, des reliques de jadis et des merveilles technologiques resurgissent fréquemment dès que l'on mentionne Bootana Hutta.

L'hypervoie Pabol Hutta traverse cette zone et constitue son unique route hyperspatiale viable. Le monde de Mulatan sert de porte d'entrée au sous-secteur et assure la défense de ces planètes. Quantité de vaisseaux de guerre hutts entourent Mulatan en permanence.

LES PERSONNAGES JOUEURS DANS LA BOOTANA HUTTA

En raison de son isolement et de ses secrets liés au passé, la Bootana Hutta peut s'avérer très attrayante pour de nombreux groupes de PJ. Le MJ est encouragé à utiliser cette région comme environnement pour ses aventures : la zone est délibérément « ouverte » pour lui permettre de l'exploiter à sa guise. Certaines des rencontres modulables du **Chapitre IV** peuvent également fournir des pistes pour explorer cette région fascinante de l'Espace Hutt.

Les personnes qui font le voyage de Nal Hutta vers la Bootana Hutta doivent au préalable traverser le système de Gos Hutta, composé de trois mondes verdoyants et de plusieurs stations orbitales. Comme sur Mulatan, les vaisseaux de guerre hutts sont monnaie courante dans Gos Hutta, pour conseiller à tous ceux qui n'ont rien à faire ici de ne pas s'attarder. Par le passé, de nombreux chefs de kajidics ont parfois profité de ces stations spatiales pour rencontrer des étrangers en transit dans la région.

Des marais luxuriants de Kor Besadii au monde industriel bourdonnant d'activité de Saki, on trouve toutes sortes de planètes dans la Bootana Hutta. Certaines d'entre elles, comme Nar Chunna, sont avant tout des avant-postes commerciaux ; on prétend que toutes sortes d'artefacts inestimables y sont disponibles. D'autres, comme Pybus et Cyax, sont considérées comme taboues par les Hutts, qui les évitent pour des raisons mystérieuses.

Dans la Bootana Hutta, la violence directe est rare. Les divers kajidics qui possèdent des palais dans cette région essaient de réprimer leurs rivalités claniques à l'intérieur de ses frontières. Les Hutts préfèrent profiter des jeux de hasard et des combats de gladiateurs organisés sur des mondes comme Groth, ou participer à des safaris cruels et sadiques sur Langoona, une planète dont ils chassent l'espèce indigène, pourtant en voie d'extinction.

KINTAN

Données d'astrogation : système Kintan, Espace Hutt (amas de Si'klaata), Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 412 jours par an / 32 heures par jour

Gouvernement : Conseil Suprême Hutt

Population : 12 millions (Niktos 99 %, Hutts 1 %)

Langues : langue hutt, nikto

Terrain : grandes étendues rocheuses, archipels, marais, forêts, champs de magma

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : Canyon du Désespoir, chaîne de la Lune Ardente, la forteresse Kh'aris, l'archipel Gluss'elta, les Terres sans Fin

Exportations : aucune

Importations : technologie

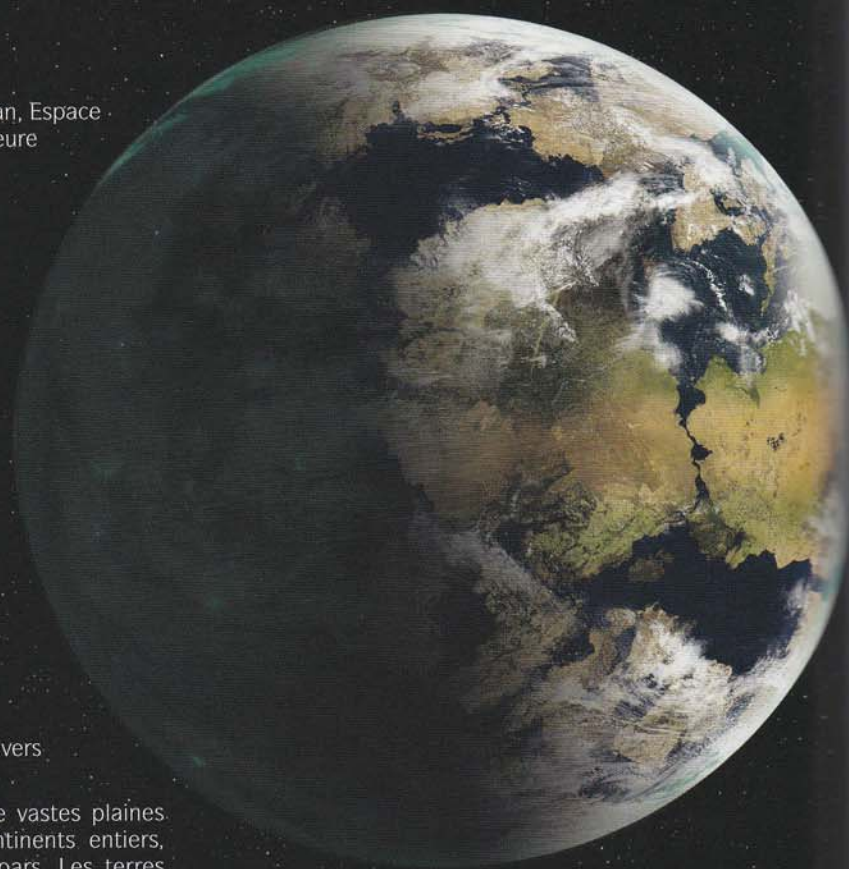
Routes marchandes : Pabol Hutta

Conditions particulières : méfiance envers les étrangers

Contexte : Kintan est une planète de vastes plaines en friche qui s'étendent sur des continents entiers, d'océans tumultueux et d'archipels épars. Les terres désolées prédominent, battues de vents violents et composées d'immenses zones de broussailles que parsèment des éperons de pierre et de sable aiguisés comme des rasoirs. Ces régions rarement habitables sont bordées de mers glacées et turbulentes où grouillent des prédateurs mortels. Les affleurements rocheux qui constituent les îles Gluss'elta (ainsi que des milliers d'autres émergences plus petites) hébergent des repaires de pirates, des refuges secrets de criminels et une multitude de lieux de perdition.

La brutalité de Kintan n'a d'égale que la beauté sauvage de son paysage. Des formations naturelles fabuleuses, comme les monts de la Lune Ardente et la Rivière de Feu, ont attiré les artistes et conteurs de toute la galaxie, désireux d'immortaliser ces scènes stupéfiantes et de les transmettre aux générations futures.

Les autochtones de Kintan, les Niktos, sont particulièrement violents et belliqueux. Malgré leur sang chaud, leurs cinq sous-espèces servent les Hutts depuis des milliers d'années. Beaucoup de Niktos envoyés hors monde préfèrent cette vie de servitude, car elle leur permet d'échapper au dur labeur et aux rigueurs qui les attendent sur Kintan. D'autres au contraire espèrent vivement que leurs proches se révolteront un jour contre leurs maîtres. Les effectifs militaires des Hutts comptent énormément de Niktos. Les Hutts écraseraient toute rébellion aussi brutalement que rapidement, et il est donc assez rare d'entendre un Nikto dire ouvertement du mal d'eux. Mais les braises couvent sous la cendre et peut-être qu'un jour, le feu de la liberté reprendra.



LA RAGE DE M'DWESHUU

La supernova M'dweshuu a énormément influencé Kintan et sa population. Les radiations émises à cette occasion ont modelé jusqu'à l'évolution des Niktos et d'autres créatures vivant sur cette planète. Beaucoup de scientifiques attribuent la fureur innée des Niktos à ses effets et ont même donné un nom à leurs penchants pour la violence : la « rage de M'dweshuu ». Les érudits croient que cette brutalité, causée par les radiations qui ont altéré le cerveau des Niktos, a contribué il y a bien longtemps à la naissance du sanglant culte de M'dweshuu. Aujourd'hui encore, toute évocation de cette secte génère une peur irrépressible chez les habitants de Kintan et certains craignent qu'elle se répande un jour hors de la planète et à travers la galaxie. Comme sa réputation a commencé à circuler au-delà de Kintan, le nombre de Niktos libres recherchés a augmenté, en particulier dans les zones de la Périphérie. Les Niktos libres croient que les Hutts ont répandu ce genre de discours alarmistes dans le but de garantir la soumission éternelle de leur espèce.

MARQUÉ PAR LE CHANGEMENT

Dix mille ans plus tôt, ce monde a assisté à l'explosion d'une supernova dans le système voisin de M'dweshuu. Les vagues de radiations brûlantes émises par l'étoile mourante ont eu un effet radical sur toutes les formes de vie de la planète. La race dominante, les Niktos, a subi une série accélérée de mutations qui l'ont séparée en cinq sous-espèces distinctes. Chacune d'elles s'est adaptée aux conditions de vie de l'un des uniques et impitoyables écosystèmes de Kintan, où elles s'épanouissent encore à ce jour. Tandis que de nombreux Niktos vénéraient la supernova, d'autres ont créé le violent

culte de M'dweshuu, dont les adeptes croient que seuls des sacrifices sanglants peuvent apaiser la fureur de l'astre dévastateur. Ce groupe a pris le pouvoir et plongé la planète dans une série de guerres civiles. Malgré la fin des conflits, les Niktos se sont trouvés engagés pour l'éternité envers les Hutts suite au traité de Vontor. Néanmoins, le culte a ressuscité de ses cendres, boutant les Hutts hors de Kintan il y a un millier d'années. Les Hutts sont revenus réprimer la révolte grâce à leur puissance de feu supérieure, et contrôlent la planète depuis cette époque.

INFORMATION PLANÉTAIRE

Le rude écosystème de Kintan ne laisse que deux options élémentaires à ses habitants : s'adapter ou mourir. Par conséquent, des Terres sans Fin jusqu'à la chaîne de la Lune Ardente et à la mer Gluss'el'ta, la population de Kintan est très bien acclimatée à cet environnement impitoyable. Les explorateurs, quant à eux, ont tout intérêt à se munir de tout l'équipement nécessaire pour survivre aux régions qu'ils envisagent de visiter.

LES TERRES SANS FIN

Les Terres sans Fin occupent la majorité du plus grand continent de Kintan. Ces plaines désolées et usées par les vents couvrent des dizaines de milliers de kilomètres carrés. Des tribus nomades de Niktos parcourent cette région, se nourrissant des bêtes insaisissables qui y vivent. Les Niktos y forment de petites communautés temporaires durant la saison des tempêtes, quand les bourrasques cinglent sans pitié le sable et les roches.

Les Niktos des Terres sans Fin comptent sur leur nombre pour survivre et récupèrent des matériaux pour ériger des fortifications qui résistent à la puissance des bourrasques. À l'abri de ces murs, les Niktos se servent de bois et de pierre, des matériaux rares transportés avec difficulté sur de grandes distances, pour construire des structures qui remplaceront les tentes de peau où ils dorment d'habitude. Ces communautés perdurent trois ou quatre mois avant de se disséminer à nouveau dans les plaines.

LA FORTERESSE KH'ARIS

Construite sur une énorme arche naturelle de roche au cœur des plaines, ce bastion a été fondé par Kh'aris Fenn, un Twi'lek exilé de Ryloth pour ses crimes abominables. On raconte que ce criminel était étroitement lié au comte Dooku durant la Guerre des Clones et que la Confédération des Systèmes Indépendants a utilisé la forteresse comme avant-poste. Cette structure imposante a été abandonnée il y a des décennies et la plupart des Niktos la croient maudite.

LE CANYON DU DÉSESPOIR

Un flot constant de lave issu des volcans de la Lune Ardente coule dans ce ravin monumental creusé par la Rivière de Feu au travers de la Terre sans Fin, et en modifie constamment la morphologie et la taille. L'attraction naturelle des marées de Kintan affecte également ce cours bouillonnant, creusant puis remplissant la faille à intervalles réguliers.

Au fil des millénaires, une partie de la lave a formé sur les parois du canyon des concrétions cristallines qui peuvent être récoltées puis vendues pour usage industriel. L'activité sismique les pulvérise naturellement, et les vents brûlants qui ravagent l'intérieur du ravin créent des tempêtes de particules capables d'écorcher jusqu'aux os quiconque se retrouverait piégé dedans.

LA CHAÎNE DE LA LUNE ARDENTE

La frontière occidentale de la mer Gluss'el'ta est formée par cette chaîne de montagnes issue d'un groupe de sept volcans en activité qui crachent en permanence de la lave et des cendres dans le Canyon du Désespoir. Certains Niktos vénèrent ces monts qu'ils considèrent comme la main d'Ultan'eqiq, le dieu du feu, tendue vers le ciel et répandant son pouvoir sur la terre. Des légendes parlent de grandes bêtes féroces qui vivent au cœur des volcans, mais personne n'en a vu l'ombre d'une seule ces derniers temps.

LA RIVIÈRE DE FEU

Dévalant les flancs des monts de la Lune Ardente, la Rivière de Feu est le flot de lave qui coule dans et à travers les Terres sans Fin, creusant et modifiant sans cesse le Canyon du Désespoir. Cette « rivière » d'un kilomètre de large est alimentée par les sept volcans et traverse les plaines avant de se déverser dans le bassin de la Flamme tortueuse, un immense cratère qui plonge jusqu'au cœur de la planète.

L'ARCHIPEL GLUSS'ELTA

Domaine des Niktos Pâles, l'archipel Gluss'elta couvre plus de quatre mille kilomètres carrés de la mer du même nom. Douze grandes îles et une multitude d'îlots rocheux mineurs forment cet ensemble et servent de foyer à des chasseurs de primes, à des contrebandiers et à bien d'autres pirates qui utilisent son terrain rude et escarpé pour échapper aux regards inquisiteurs.

L'île principale, l'aride et rocheuse Glussa, se trouve près de la côte occidentale des monts de la Lune Ardente et comporte plusieurs petits villages de pêcheurs. Même si elle ne semble pas sortir de l'ordinaire, Glussa dissimule plusieurs secrets dans ses fonds sous-marins : un complexe tentaculaire, situé à plusieurs kilomètres de profondeur, a été creusé dans son soubassement et abrite les Niktos Numol'elrul, la sixième tribu perdue des Niktos. Aux yeux des autres habitants de Kintan, cette communauté n'est qu'une légende, mais la rumeur court qu'elle s'est développée sous les flots depuis des milliers d'années. Les Numol'elruls constituent une sous-espèce à la peau vert foncé dont les bras, jambes et extrémités sont couverts d'écailles bleu-vert. Les Numols, comme ils préfèrent se surnommer, peuvent respirer sous l'eau, mais sont également capables de survivre en surface pour une courte durée.

La tribu perdue a coupé tout contact avec le reste de l'espèce il y a cinq mille ans, lorsque ses membres se sont tournés vers la vie aquatique après avoir décidé que les méthodes des Hutts et la politique des Niktos ne pouvaient rien leur apporter de bon.

CRÉATURES ET DÉFIS

Pour une planète en permanence bombardée de particules radioactives issues de la supernova M'dweshuu, Kintan peut se targuer d'abriter une diversité de formes de vie stupéfiante, plus dangereuses et féroces les unes que les autres.

FAUCHEUX DE KINTAN [RIVAL]

Désormais éteinte sur son monde d'origine, cette énorme bête semi-intelligente a été élevée durant des siècles hors planète. Aujourd'hui, on en trouve un peu partout dans la galaxie, souvent en tant que sentinelles pour les barons du crime hutts. Leur incroyable capacité de régénération et l'épaisse masse de graisse et de cuir qui les recouvre font des faucheurs de formidables adversaires. Leur nom est devenu célèbre : c'est ainsi qu'on a baptisé une pièce du jeu de dejarik que l'on a l'habitude de sacrifier pour bénéficier d'occasions à long terme (dans le cadre d'un coup bien connu surnommé le « gambit du faucheur de Kintan »).

5	2	1	2	2	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAUSSEMENT 6		SEUIL DE BLESSURE 18		DEFENSE CALC/D 0 0	

Compétences : Corps à corps 2, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Dur au mal 5 (réduit le résultat d'une blessure critique contre le faucheur de Kintan de 50, jusqu'à un minimum de 1)

Capacités : Coup téméraire (au prix d'une brouille, une fois par round, le MJ peut relancer un test de Pugilat ou de Corps à corps du faucheur de Kintan ; dans ce cas, le faucheur de Kintan perd les bénéfices de ses talents Adversité et Dur au mal jusqu'au début de son tour suivant), Dur à cuire (le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour permettre au faucheur de Kintan de guérir 5 points de blessure)

Équipement : massue primitive (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 1, Mauvaise qualité, Renversement)



NERVI NIKTO [RIVAL]

Les Niktos, des humanoïdes reptiliens, représentent la race dominante de Kintan. Quand l'étoile mourante M'dweshuu s'est transformée en supernova des millénaires plus tôt, la planète a été submergée par d'énormes vagues de radiations qui ont tué la plupart des formes de vie indigènes. Les Niktos ont fait partie des rares créatures à survivre à ce cataclysme, même si la catastrophe naturelle a accéléré leur taux de mutation jusqu'à développer cinq sous-espèces distinctes, chacune d'elles étant adaptée à une région précise de Kintan. Les sous-espèces niktos partagent des caractéristiques communes, notamment un cuir épais, parfois couvert d'épines ou de cornes, et des membranes qui protègent leurs yeux du rude climat de Kintan.

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

Compétences : Athlétisme 1, Corps à corps 1, Perception 1, Pugilat 1, Résistance 1, Survie 1

Talents : aucun

Capacités : Chaque sous-espèce nikto (cf. page 96 pour plus de détails) possède une capacité spéciale qui lui est propre, telle que listée ci-dessous :

Esral'sa'Niktos (Niktos des Montagnes) : ajoute 1 rang en Survie et le talent Baroudeur-né (une fois par session, un Nikto des Montagnes peut relancer un test de Résistance ou de Survie).

Gluss'sa'Niktos (Niktos Pâles) : ajoute 1 rang en Athlétisme. Un Nikto Pâle ne souffre d'aucun malus lorsqu'il se déplace sous l'eau et peut retenir sa respiration durant un nombre de rounds égal à deux fois son niveau de Vigueur avant de commencer à se noyer).

Kadas'sa'Niktos (Niktos Verts) : ajoute 1 rang en Coordination. Un Nikto Vert peut ajouter ☐ à tous les tests effectués pour grimper. De plus, il possède des griffes qui infligent des dégâts lors des attaques à mains nues (Griffes : Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact).

Kajain'sa'Niktos (Niktos Rouges) : ajoute 1 rang en Résistance. Quand il effectue des tests de compétences, un Nikto Rouge retire ☐ dû à des conditions climatiques arides ou chaudes.

M'shento'su'Niktos (Niktos du Sud) : ajoute 1 rang en Perception. Un Nikto du Sud peut ajouter ☐ à tous les tests de Perception et de Vigilance pour détecter des sons.

Équipement : lance à phacobète (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Parade 1, Renversement), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

ADEPTE MORGUKAI [NÉMÉSIS]

Les Morgukaïs formaient un ordre constitué de Kajain'sa'Niktos mâles. Ils se transmettaient ses traditions de père en fils et pratiquaient une forme spécialisée d'arts martiaux qui en faisait de dangereux adversaires, même pour un Chevalier Jedi. Les Morgukaïs employaient tout un arsenal ésotérique, ainsi que des armures façonnées en minéral de cortosis pour résister à l'arme favorite des Jedi, le sabre laser. Bien qu'on les croie généralement disparus comme les Jedi qu'ils traquaient autrefois, la rumeur prétend que quelques Morgukaïs ont survécu et s'entraînent toujours en secret.

4	3	2	2	3	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 6	SEUIL DE BLESSURE 18	SEUIL DE STRESS 15	DEFENSE CAC/D 1 1		

Compétences : Athlétisme 2, Calme 1, Corps à corps 3, Pugilat 2, Perception 1, Résistance 1, Sang-froid 1, Survie 2, Tromperie 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Coup mortel 2 (ajoute +20 aux jets de blessure critique contre les adversaires)

Capacités : Kajain'sa'Nikto (quand il effectue des tests de compétences, un Nikto Rouge retire

☐ dû à des conditions climatiques arides ou chaudes)

Équipement : bâton en cortosis (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 1 ; portée au contact ; Brèche 1, Cortosis, Parade 1), armure en cortosis (+1 défense, +2 encaissement ; Cortosis)



KLATOOINE

Données d'astrogation : système Klatooine, Espace Hutt (amas de Si'klaata), Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 286 jours par an / 26 heures par jour

Gouvernement : oligarchie (dominée par les Hutts)

Population : 9 millions (Klatooiniens 99 %, autres 1 %)

Langues : langue hutt, autrefois le klatooïzien

Terrain : déserts arides, savanes

Villes importantes : Treema (capitale)

Sites intéressants : désert de Derelkóos, la Fontaine des Anciens

Exportations : main-d'œuvre

Importations : technologie, articles de luxe

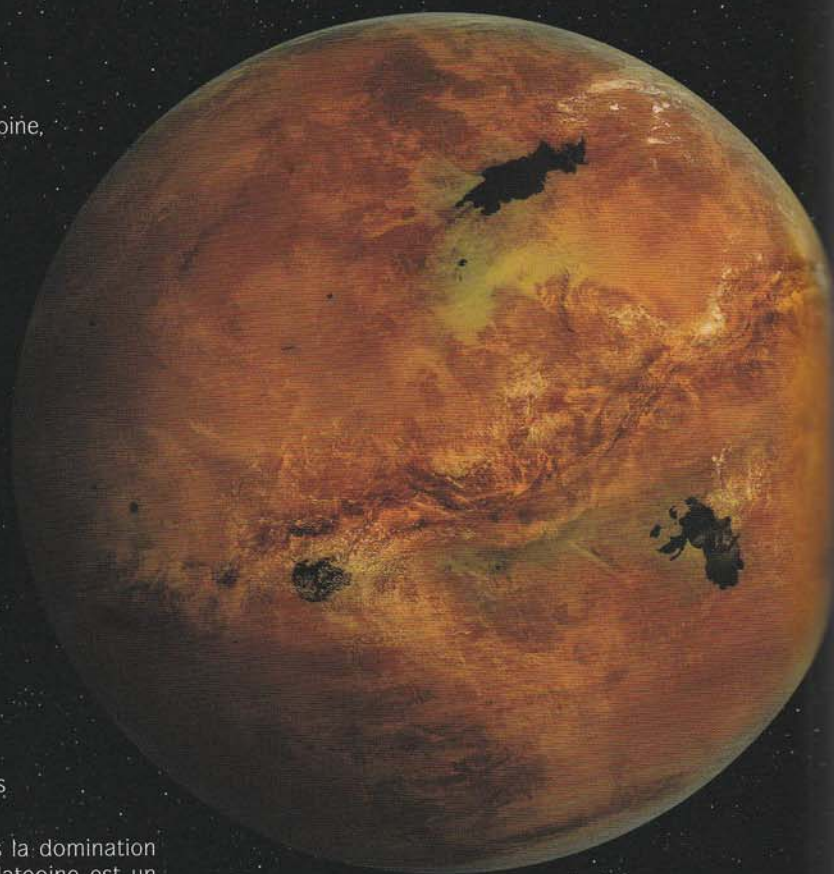
Routes marchandes : Pabol Hutta

Conditions particulières : températures extrêmes

Contexte : autre planète tombée sous la domination des Hutts après le traité de Vontor. Klatooine est un monde aride couvert de déserts et de savanes. La société klatooïzienne est fondée sur les traditions et la sagesse des aînés.

Le quotidien des Klatooïziens tourne autour de leurs traditions et tout changement est inimaginable. Les Klatooïziens pensent avoir été créés et placés sur leur monde il y a bien longtemps par une race d'Anciens. Quand les Hutts sont arrivés sur Klatooine, les indigènes les ont pris pour ces mêmes Anciens revenus les guider. Ils vénèrent les Hutts comme des divinités et sont persuadés que leur durée de vie étendue prouve leur sagesse et leur puissance.

Les Hutts laissent la gestion du quotidien aux Doyens klatooïziens, mais les décisions concernant les sujets qui dépassent la planète sont soumises à la juridiction hutt. Les Hutts utilisent diverses institutions, telles que la Guilde Commerciale, pour maintenir leur emprise gluante sur Klatooine. Le Conseil des Doyens régule toutes les affaires de son peuple sur la planète et accorde peu de droits aux plus jeunes membres de l'espèce. Comme la culture des Klatooïziens interdit toute remise en question des décisions du Conseil des Doyens, ce cénacle restreint garde un pouvoir absolu sur son monde, et seuls les Hutts peuvent outrepasser ses décisions.



RICHE EN MERVEILLES

Même si, en dehors de sa population, Klatooine comporte peu de richesses, elle peut se targuer de posséder plusieurs formations naturelles sans égales dans ce secteur de la galaxie. Les Klatooïziens ont pris des mesures très strictes pour protéger ces merveilles et ont accepté à contre-cœur que les Hutts les exploitent comme attractions touristiques.

Klatooine est également connue pour le pak'pah, un fruit qui ne pousse que sur cette planète et que l'on considère comme un mets de choix dans tout l'Espace Hutt. De nombreuses tentatives ont été faites pour cultiver le pak'pah sur d'autres mondes, mais en vain. Apparemment, le wintrium présent dans le sol de Klatooine pourrait être la clef des conditions uniques nécessaires à sa croissance.

Le wintrium lui-même est un matériau précieux que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans la galaxie. Quand il est froid, il est plus dur que du transparent et l'on prétend qu'il possède des propriétés similaires à celles du cortosis. Néanmoins, étant sacré aux yeux du peuple klatooïzien, sa prospection est interdite sous peine de mort.

AU SERVICE DES HUTTS

Crée il y a environ cinq mille ans, la Guilde Commerciale avait à l'origine pour but de permettre aux Klatooïniens de travailler hors de leur planète. En pratique, elle a juste servi aux Hutts à développer de nouvelles méthodes pour soumettre les Klatooïniens désireux d'échapper à leur servitude. Les « contrats » qu'on proposait à ceux qui rejoignaient la guilde dissimulaient en réalité une véritable forme d'esclavage volontaire.

La Guilde offrait des cargos à ses employés en échange de leur engagement à travailler pour elle durant un nombre d'années prédéfini. Les termes de la convention ne sont néanmoins jamais à l'avantage du pilote :

la Guilde a la désagréable habitude de les modifier régulièrement, de manière à s'attacher quasiment à vie les vaisseaux et leur équipage.

Au cours des derniers mois, la guilde a permis à une dizaine de ses véhicules de convoier des armes et des fournitures pour le compte de l'Alliance, sous couvert d'autres entreprises hutts quasi légitimes, sur lesquelles les officiers impériaux du secteur ferment généralement les yeux. Les Rebelles ont payé ces cargaisons au prix fort, épuisant presque certaines de leurs sources de revenus vitales, mais diminuer le risque d'attirer l'attention impériale en valait la peine.

INFORMATION PLANÉTAIRE

La plupart des visiteurs de Klatooïne sont en affaires avec les Hutts ou la Guilde Commerciale. Néanmoins, il se trouve toujours des contrebandiers et des pirates pour tirer parti de l'isolement tout relatif de cette planète pour disparaître un moment du radar de leurs ennemis. De petits syndicats du crime montent couramment de brèves opérations de forage illégales ou de traite d'esclaves non agréées, mais il s'agit souvent de manœuvres politiques hutts, un kajidic cherchant alors à miner les intérêts d'un autre sur Klatooïne.

TREEMA

Sur Klatooïne, le seul spatioport digne de ce nom est celui de Treema, devenu de ce fait la capitale de cette planète, même si ce n'est pas son centre politique officiel. La cité se déploie autour d'une ancienne forteresse bâtie au sommet d'une mesa, dans le nord du désert de Derelkoos. Elle s'étire ensuite à travers les plaines, où les bidonvilles laissent progressivement place à des faubourgs de tentes servant à loger les tribus de Klatooïniens nomades qui font halte à Treema pour vendre et acheter des denrées.

Sous le bastion se trouve un véritable dédale de tunnels et de grottes, dont une grande partie mène de la cime de la montagne aux postes d'amarrage et aux aires d'atterrissage des vaisseaux, qui s'étendent à partir des flancs de la falaise. Quelques compagnies de commerce, y compris la Guilde Commerciale, possèdent des bureaux dans des alcôves souterraines, tandis que la caverne centrale abrite un ersatz de marché, sombre grotte où étalages et boutiques proposent des plats indigènes et quelques produits d'importation.

Klatooïne est dotée d'une technologie primitive comparée au reste de la galaxie, ce qui génère une forte demande pour des équipements ordinaires comme des vaporateurs à humidité, des droïdes médicaux et des véhicules à répulseurs.

LE DÉSERT DE DERELKOOS

Le plus grand désert de la planète s'étire sur des centaines de milliers de kilomètres carrés. Ses dunes en perpétuel mouvement sont d'une teinte rouge orangé foncée et étincellent de cristaux réduits en poussière par les éléments. Même si cet environnement est impitoyable, les Klatooïniens s'y sont adaptés et ont appris à y vivre. Cette vaste étendue abrite des tribus klatooïniennes depuis des millénaires. On y trouve également la Fontaine des Anciens, l'un des lieux les plus sacrés pour les Klatooïniens.

Il ne pousse pas grand-chose dans le désert. Les Klatooïniens qui y vivent voyagent énormément en quête de nourriture et d'eau. Les tribus qui arpentent les dunes consacrent beaucoup de temps à la méditation et à la contemplation, afin de communier avec leurs ancêtres. Leurs membres élèvent des troupeaux de voraxx, de grosses bêtes à la toison épaisse et emmêlée, proches des banthas, pour la consommation ou la monte. Ces créatures sont particulièrement importantes pour les Klatooïniens, car sans elles, le désert de Derelkoos serait invivable.

Beaucoup de jeunes Klatooïniens sont vendus en esclavage très tôt, aux alentours de leur dixième cycle. Les Hutts, qui ne veulent que les plus forts pour servir de guerriers et de miliciens, ont poussé les anciens à soumettre les enfants les plus prometteurs à l'Errance, une période de survie en solitaire dans le désert, avant de les recruter aux postes choisis. Ceux qui réussissent cette épreuve difficile sont envoyés hors planète afin de travailler pour les Hutts dans divers domaines.

LA FONTAINE DES ANCIENS

Situé au cœur du désert de Derelkoos, ce site était autrefois le centre politique et religieux du peuple klatooïninien, même si aujourd'hui il ne s'agit plus que d'une apparence.

La fontaine ressemble à un panache d'eau qui aurait gelé en plein air, et même par les plus blasés des voyageurs stellaires la considèrent comme un spectacle d'une rare beauté. En réalité, elle est constituée de wintrium liquide qui s'échappe d'une fissure dans le lit rocheux et durcit en refroidissant. Depuis 10 000 ans, ce matériau se solidifie en adoptant très lentement les formes les plus diverses. En raison de cette morphologie en perpétuelle mutation, les Klatooiniens vénèrent la fontaine qu'ils considèrent comme une connexion vivante avec les Anciens.

Le Conseil des Doyens règne depuis un palais construit tout près de la fontaine. Afin de préserver la tradition, il a décrété que l'environnement du site devait demeurer tel que les Anciens l'avaient créé. De ce fait, aucune technologie moderne n'est autorisée à moins d'un kilomètre du site.

Les touristes viennent admirer la fontaine depuis toute la galaxie et beaucoup la considèrent comme une des merveilles de l'univers connu. Les scientifiques contestent cette affirmation et en parlent comme d'une belle formation naturelle due au hasard. Le peuple klatooinien apprécie le commerce généré par les voyageurs, mais maintient un périmètre de sécurité très strict autour de ce site ; les hors-monde ne peuvent s'approcher à moins d'un kilomètre de peur que leur présence ne souille la mémoire des Anciens. La seule exception à cette règle s'applique à ceux qui se rendent au palais du Conseil des Doyens. Les laissez-passer sont néanmoins rares et quiconque en bénéficie doit scrupuleusement adhérer aux restrictions imposées aux visiteurs non klatooiniens par le Conseil et ses agents.

LE WINTRIUM

Le wintrium liquide, composant de la Fontaine des Anciens, n'existe que sur Klatooine. Quand le liquide refroidit dans l'air du désert, il crée une structure en apparence similaire au verre, mais plus dure que le transparacier. Ce matériau continue à durcir avec le temps et les vieux dépôts de wintrium sont quasiment indestructibles. L'extraction de ce minéral est totalement interdite sur Klatooine et quiconque est surpris en train de tenter de s'emparer du « sang des Anciens », comme le nomment les Klatooiniens, subit un châtiment exemplaire.

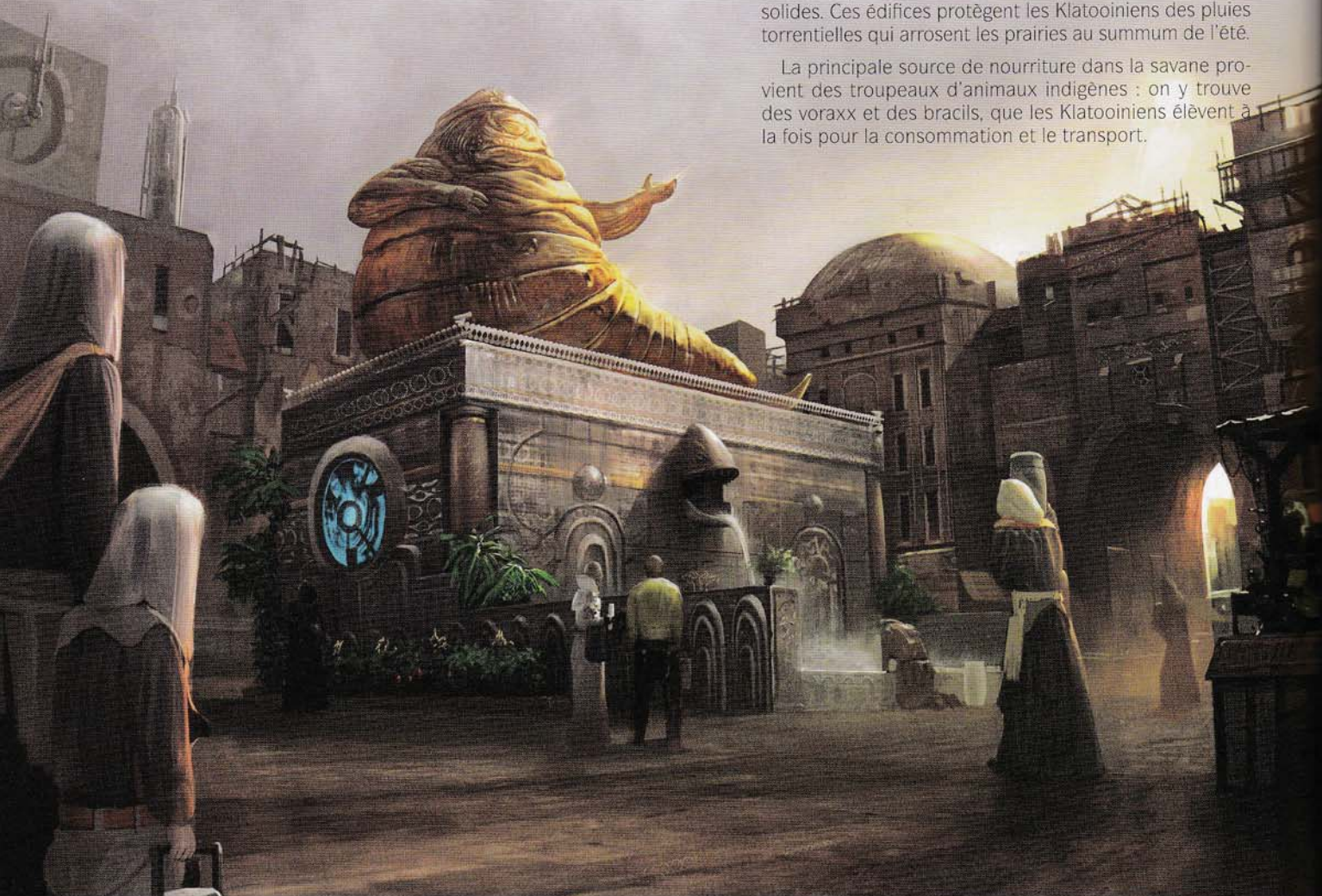
Aux temps anciens, les Sith venaient sur Klatooine dans l'espoir de récupérer du wintrium pour façonner des armures résistant aux sabres laser. Les Sith ont maintes fois affronté les Klatooiniens, qui sont devenus leurs ennemis jurés.

LA SAVANE FERELAKK

Les plaines herbeuses de l'hémisphère sud de Klatooine disposent d'un climat bien plus tempéré que celui de Derelkoos. Les Klatooiniens qui y ont élu domicile sont bien plus nombreux, même si la Fontaine des Anciens confère une certaine importance au désert.

Les tribus klatooiniennes de la savane vivent dans des cités de plus de 5 000 habitants. Les maisons et boutiques sont construites à l'aide d'une sorte de substance boueuse qui durcit sous le soleil et forme des abris très solides. Ces édifices protègent les Klatooiniens des pluies torrentielles qui arrosent les prairies au summum de l'été.

La principale source de nourriture dans la savane provient des troupeaux d'animaux indigènes : on y trouve des voraxx et des bracils, que les Klatooiniens élèvent à la fois pour la consommation et le transport.



CRÉATURES ET DÉFIS

Les formes de vie sont bien plus rares sur Klatooine que sur nombre d'autres planètes. Le climat difficile et la quantité limitée de sources de nourriture favorisent la survie des plus robustes. Les créatures qui peuplent ce monde, y compris ses habitants intelligents, les Klatooiniens, sont donc frustes et résistantes.

Durant plus de 25 000 ans, les humanoïdes klatooiniens, la race dominante, ont servi les Hutts comme assassins, soldats et esclaves. Cette longue servitude, mue par la foi des klatooiniens en la nature divine des Hutts et en la sagesse de leurs propres doyens, en a fait une population en général obéissante et patiente, mais féroce déterminée à accomplir les objectifs de ses maîtres. Les adaptations des Klatooiniens, qui leur ont permis de survivre sur leur monde inhospitalier, en font des serfs et des miliciens idéaux pour les Hutts.

Les Klatooiniens ont toujours pensé que la force venait avec l'âge. Le Conseil des Doyens exploite cette croyance pour garantir leur docilité et leur loyauté, mais beaucoup de jeunes Klatooiniens commencent à remettre en question leur servitude et le rôle qu'y joue le Conseil depuis le traité de Vontor.

Les Klatooiniens mesurent entre 1,60 m et 2 m de haut. Leur peau rugueuse peut varier d'une teinte verte à marron foncé, et ils sont dotés de faciès canins et aplatis, avec des bajoues prononcées sous leurs yeux sombres et un front haut.

SBIRE KLATOOINIEN [SBIRE]

Beaucoup de Klatooiniens commencent leur servitude très jeunes, souvent à partir de dix ans, et nombreux sont ceux qui finissent par manier des blasters au nom des kajidics hutts.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes légères), Perception, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements épais (+1 encaissement)

DOYEN KLATOOINIEN [NÉMÉSIS]

Le Conseil des Doyens contrôle toutes les affaires internes sur Klatooine. Ses membres sont sélectionnés en fonction de leur âge et de leur expérience, ainsi que d'après leur performance durant une série de débats destinés à vérifier leurs connaissances des légendes et traditions klatooiniennes. Ils sont élus à vie. Le Conseil des Doyens a

également pour mission de protéger les sites sacrés de Klatooine, dont la Fontaine des Anciens, et ses membres maîtrisent donc à la perfection la langue klatooiniennne.



Compétences : Calme 2, Charme 1, Coercition 2, Commandement 3, Connaissance (Culture) 4, Corps à corps 1, Négociation 2, Sang-froid 3, Tromperie 2, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bénéfice du doute 2 (retire ■■ à tous ses tests de Coercition et de Tromperie), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui le prennent pour cible), Sens de la rhétorique (le doyen peut dépenser une action pour effectuer un **test de Commandement Moyen** (◆◆). Chaque ☆ permet à un allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress. Chaque ♣ permet à un allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress supplémentaire)

Capacités : Bénédiction des Anciens (une fois par session et au prix d'une brouille, le doyen peut éliminer 4 points de blessure d'un allié à portée courte)

Équipement : shamshir de cérémonie (Corps à corps : dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact; Perforant 1, Sanguinaire 1)

GRENOUILLE HARGNEUSE KLATOOINIENNE [SBIRE]

Considérés comme un mets de choix par les Hutts, ces batraciens sont ramassés dans leur habitat naturel de torrents et de grottes par les plus jeunes Klatooiniens, puis vendus hors planète. Prises séparément, elles ne constituent pas réellement une menace, mais compte tenu de leur agressivité, une fois en groupes conséquents, elles peuvent donner du fil à retordre.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Discrétion, Survie

Talents : aucun

Capacités : Amphibie (les grenouilles hargneuses klatooiniennes peuvent respirer sous l'eau sans malus, et ne souffrent d'aucun malus de déplacement lorsqu'elles évoluent dans l'eau), Gabarit 0

Équipement : aucun

SAKI

Données d'astrogation : système Saki, Espace Hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 582 jours par an / 20 heures par jour

Gouvernement : méritocratie clanique

Population : 1,2 milliard (Sakiyens 99 %, autres 1 %)

Langues : sakiyen, langue hutt, basic

Terrain : forêts, jungles, lacs, savanes

Villes importantes : Kæhaxa (capitale), Villecrête

Sites intéressants : Grand Pavillon de la crête Rotoksa, combe des Chasseurs, port Iepatap

Exportations : technologie, véhicules

Importations : équipement industriel, matériaux bruts, faune sauvage

Routes marchandes : Pabol Hutta, hypervoies à destination de Sakidopa, Sakiduba et Sakifwanna

Conditions particulières : forte gravité

Contexte : La géante rouge Saki-Prime se situe à l'une des extrémités de la Bootana Hutta, le centre du pouvoir de l'Empire Hutt. Malgré les radiations intenses qui émanent de l'étoile mourante, la luxuriante planète Saki s'épanouit, protégée par sa dense ionosphère. Les plus grands prédateurs de ses jungles tropicales humides sont les Sakiyens, peuple fier et solitaire qui considère son foyer comme une immense réserve où il peut perfectionner ses techniques de chasse.

Malgré sa position au cœur de l'Espace Hutt, cette planète demeure vierge de toute occupation hutt. Au fil des âges, diverses puissances galactiques, y compris l'Empire Sith et l'Hégémonie de Tion, ont vainement tenté de se l'approprier. Les astucieux Sakiyens ont repoussé ces envahisseurs et empêché la réduction en esclavage d'espèces entières grâce à une tactique d'adaptabilité, de mobilité et de guérilla efficace. Il y a plusieurs millénaires, durant un de ces conflits, les Sakiyens se sont emparés de l'équipement à répulseurs de leurs adversaires et l'ont maîtrisé puis reproduit.

De nos jours, la technologique à répulseur sakiyenne fait partie des plus avancées de la galaxie. Elle est devenue la première source de revenus de la planète. Le constructeur Ubrikkian Industries achète la plupart des moteurs à répulseur de Saki et utilise ces modèles compacts et élégants pour équiper tous les appareils, des traîneaux personnels jusqu'aux barges à voiles.



PERMIS DE TUER

De nombreux Sakiyens mettent leur don inné pour la traque et la violence au service de la Guilde des Assassins, parente éloignée et sanglante de la Guilde des Chasseurs de Primes, plus répandue. Cette organisation criminelle s'est dispersée lorsqu'une de ses cibles a éliminé la majeure partie de son état-major en guise de représailles, mais elle se rebâtit peu à peu à la suite de la dévastatrice Guerre Civile Galactique.

Les nouvelles recrues commencent en tant qu'apprentis, et reçoivent le statut de compagnons après leur premier assassinat. Les plus doués constituent le Cercle d'Élite et ont le privilège de distribuer les contrats aux autres membres. On raconte que le grand maître des assassins recevrait le titre de Doyen – ou Doyenne – à vie, jusqu'à ce qu'un autre tueur ambitieux et talentueux réussisse à l'abattre.

PRÉDATEURS NÉS

Même si beaucoup de Sakiens suivent la voie traditionnelle des farouches chasseurs primitifs, des millions d'ingénieurs, de scientifiques et d'hommes d'affaires de l'espèce vivent et travaillent dans une coûteuse ville flottante au sein de laquelle ils conçoivent des moteurs à répulseur ou négocient des contrats avec des corporations galactiques. Des représentants officiels hors-monde tentent constamment de séduire ces chercheurs et spécialistes pour les embaucher, mais sans rencontrer beaucoup de succès. En dépit de leurs efforts répétés pour conquérir les Sakiens, que ce soit de façon militaire ou économique, les Hutts ont découvert que Saki résistait à toute forme de domination.

POPULATION ET CULTURE

Rares sont les espèces de la galaxie capables de rivaliser avec l'instinct aiguisé des prédateurs sakiens. Les autochtones de Saki vivent pour le frisson de la chasse. Leur société met à l'honneur les individus qui ont fait la preuve de leurs talents de pistage ou de leur force physique au combat. Les Sakiens sont organisés en clans qu'ils nomment

meutes, où chaque membre doit à la fois préserver son *monthraël*, ou honneur personnel, et contribuer à l'*yithraël*, l'honneur collectif (cf. **L'honneur sakiyen**, page 99, pour plus d'informations). Pour accumuler l'honneur, il faut accomplir un exploit, comme abattre un rass avec une arme blanche ou une flèche bien placée. Au contraire, se montrer moins rusé qu'une proie ou être vaincu en duel constitue un échec déshonorant. Les meilleurs pisteurs et guerriers deviennent souvent des chefs de meute. Parmi eux, les plus puissants sont intégrés au cercle de chasseurs qui prennent les décisions collectives concernant tous les sujets planétaires et galactiques.

Tous les Sakiens n'ont pas l'occasion d'accumuler l'honneur pour eux-mêmes ou pour leur clan : les Sakiens au teint clair, une sous-espèce plutôt rare, sont considérés comme une aberration. Incapables de se fondre dans l'environnement de la jungle durant les traques, ils s'avèrent également trop visibles de nuit. Les individus victimes de cette anomalie génétique sont considérés comme inférieurs à leurs cousins à la peau sombre et bannis de la société sakiyenne. Ces exclus vivent parmi les bêtes et doivent se battre pour survivre.

INFORMATION PLANÉTAIRE

Les jungles luxuriantes de Saki recouvrent presque chaque mètre carré de terre de la planète. Respectueux de leurs terrains de chasse, les Sakiens n'ont déboisé que de faibles zones de forêts pour développer une poignée de centres urbains.

KÆHAXA

La gigantesque cité de duracier baptisée Kæhaxa qui flotte en altitude au-dessus du paysage de Saki offre un contraste surprenant avec les riches tons bleus et verts de l'immense jungle qu'elle survole. La métropole sakiyenne mesure huit kilomètres de large. Elle est couronnée d'une multitude de gratte-ciel aux formes nouvelles qui surplombent une série de girouettes suspendues. Kæhaxa tient lieu de capitale à toute la planète, car elle abrite son principal spatioport et ses plus importants centres d'affaires et d'industrie.

Presque tous les ingénieurs et scientifiques sakiens considèrent Kæhaxa comme leur foyer, car c'est dans cette cité flottante qu'ils conçoivent la plupart des moteurs à répulseur les plus compacts et efficaces de l'univers. La grande majorité des étrangers qui visitent Saki se ruent à Kæhaxa pour acquérir l'exclusivité des dernières innovations au nom des méga-corporations galactiques comme Aratech, Ikas-Adno, Mobquet et Ubrikkian. Au lieu de rester stationnaire, Kæhaxa emprunte une trajectoire erratique à travers la planète pour ravitailler les villages isolés et les expéditions de chasse sans les obliger à interrompre leurs traques ou leurs autres activités.

En dépit de l'immensité de Kæhaxa, sa configuration et sa mobilité la rendent difficile à localiser pour qui-conque ne dispose pas de coordonnées d'accès à jour. De grosses bouches d'aération brassent des milliers de tonnes d'air glacé pour réduire la signature thermique de la ville. Quand elle survole un océan, ses puissants rayons tracteurs puisent de l'eau fraîche pour que ses réacteurs à fusion restent à une température de fonctionnement stables. Des tuyaux d'échappement éjectent une vapeur ionisée dans le ciel et créent ainsi une masse nuageuse qui, ajoutée à l'ionosphère déjà épaisse de la planète, brouille les senseurs et les scanners visuels des vaisseaux en orbite. Ce système contribue à dissimuler la cité depuis l'espace : en dépit des invasions répétées qu'a subies Saki, Kæhaxa n'a jamais souffert de bombardements aériens et n'est jamais tombée aux mains de l'ennemi. La modeste force militaire de Saki, cantonnée à Kæhaxa, écrase les rares adversaires qui parviennent à la localiser.

VILLECRÊTE

Nichée parmi les sommets vertigineux et enneigés de la chaîne de montagnes Rotoksa se trouve une cité tout entière consacrée à la passion de la chasse qui est le propre des Sakiens.

Le Grand Pavillon de Chasse Rotoksa est une structure de pierre et de bois si énorme qu'on peut à juste titre la considérer comme une ville. C'est là que se reposent les Sakiens entre deux excursions organisées pour traquer les créatures les plus féroces de la galaxie et accumuler l'honneur. Les meilleurs meneurs et combattants

fréquentent le Pavillon où ils savent pouvoir trouver des conseils, ainsi qu'une atmosphère de camaraderie et de compétition. Là, ils peuvent échanger des anecdotes de chasse, prendre des décisions communautaires, fabriquer du matériel de chasse exceptionnel et apprécier le son de la traditionnelle flûte de pierre.

Le Grand Pavillon et la ville qui l'entoure dominent une immense vallée de plus d'une centaine de kilomètres de long nommée la combe des Chasseurs. Ses gestionnaires importent des créatures des quatre coins de la galaxie qu'ils introduisent dans cette vaste réserve de chasse. Un bouclier à particules s'étire sur toute la zone et empêche les animaux de s'échapper. Les valeureux chasseurs sakiyens viennent y confronter leur force, leur talent et leur ingéniosité à ceux des bêtes les plus redoutables de l'univers. Certains Sakiyens en profitent également pour se traquer entre eux afin de peaufiner leurs techniques ou pour régler des questions d'honneur lors de duels sanglants.

Au fil des millénaires, des équipements rustiques et modernes ont été construits sur la crête voisine du Grand Pavillon. Ces lieux hébergent les aspirants qui n'ont pas encore mérité d'entrer dans le complexe officiel. Ce site baptisé Villecrête comprend des dizaines de boutiques vendant des armures, des provisions et des armes, ainsi que des tavernes et des débits de boisson pour accueillir quiconque espère devenir un jour un célèbre chasseur. De nombreux habitants de Villecrête passent leur vie entière à tenter de devenir membres du Grand Pavillon.

LES COLONIES SAKIYENNES

Les Sakiyens ont tendance à être considérés comme nombrilistes, voire xénophobes, car ils ne quittent que rarement leur foyer. Néanmoins, Saki, également nommée Sakiya (ce qui signifie « Première Saki ») n'est pas la seule à être peuplée par des Sakiyens. Sakidopa (« Deuxième Saki ») et Sakiduba (« Troisième Saki ») sont accessibles grâce à des routes hyperspatiales secrètes proches de Saki. Sakifwanna (« Quatrième Saki ») se situe quant à elle le long du couloir Elgit-M'Hanna. Chaque colonie du Collectif Sakiyen sert un but spécifique.

Jadis, les Sakiyens traquèrent certaines espèces de leur monde natal jusqu'à l'extinction. Pour remédier à ce problème, Sakifwanna fut transformée en planète-nurserie où des bergers sakiyens élèvent du bétail pour repeupler les réserves de chasse en fonction des besoins. Sakidopa et Sakiduba sont devenues des colonies minières pour approvisionner les florissantes fabriques de répulseurs de Saki. Sakiduba fournit le gros des matériaux bruts nécessaires à la production des moteurs, tandis que ses fonderies créent des composants qui sont ensuite expédiés à Kæhaxa, sur Saki, pour y être assemblés. Sur Sakidopa, les Sakiyens extraient un élément exotique, le graxitium, dont ils se servent pour fabriquer les circuits des répulseurs. Les scientifiques et techniciens sakiyens utilisent un procédé secret pour enrichir le graxitium dans une usine près d'un pulsar de la Route Morte nommé le Cœur dieu.

La place de Villecrête est surmontée d'une haute tour : il s'agit du quartier général de la branche sakiyenne de la Guilde des Chasseurs de Primes. Grâce à un réseau de senseurs et à des droïdes à holocaméras disséminés à travers toute la combe, cette organisation suit les progrès des chasseurs dans la réserve et enregistre leurs accomplissements.

Ceux qui les impressionnent se voient offrir une place dans la guilde et on leur confie l'élimination de cibles prestigieuses, par l'intermédiaire de contrats galactiques lucratifs. Ceux qui font perdre du temps à la guilde, en revanche, risquent de s'attirer ses foudres, car les membres de cette élite ne sont pas vraiment réputés pour leur tolérance à l'égard des incompetents.

PORT IEPATAP

Sur la côte nord de la mer Kaasban se trouve une petite crique. Là, au cœur d'une jungle touffue, se niche un bidonville tentaculaire baptisé Port Iepatap. Des milliers de Sakiyens exilés et déshonorés y vivent dans des cahutes branlantes constituées de débris et de déchets, luttant pour survivre dans la forêt tropicale inhospitalière. Port Iepatap est un cloaque malsain dont les habitants succombent souvent aux maladies et à la famine. Les résidents en bonne santé fouillent les ordures en quête de nourriture et traquent du petit gibier dans les environs, même si les proies y sont de plus en plus rares.

De nombreux bannis doivent leur vie à la générosité apparente de la Guilde galactique des Assassins, qui a implanté une succursale dans la baie. Elle y affrète des vaisseaux pour chasser d'immenses créatures marines dans les eaux profondes et les propose ensuite aux opprimés affamés en échange de créances et de faveurs. Les villageois endettés à l'extrême sont contraints de se battre à mort dans des arènes de gladiateurs, tandis que la guilde diffuse ces combats à travers toute la galaxie via des canaux illicites et prend des paris sur leur issue. On promet aux vainqueurs qu'on les fera sortir de la planète, mais la guilde honore rarement ses engagements. En général, elle pousse les gladiateurs à continuer à se battre en faisant monter les enjeux jusqu'à ce qu'ils se fassent tuer, et même ceux qui parviennent à quitter la planète servent généralement de chair à canon lors de missions-suicide.

Ce système implacable convient parfaitement aux Sakiyens qui occupent le sommet de l'échelle sociale, et de nombreux réprouvés sont prêts à tout pour une meilleure vie. Certains Sakiyens que l'on trouve dans la Bordure Extérieure font partie des chanceux qui ont réussi à échapper aux cruelles attentions de Port Iepatap. La plupart des habitants du bidonville préfèrent ne plus jamais y mettre les pieds, mais quelques rares survivants s'efforcent d'y retourner envers et contre tout, dans le but d'aider des proches ou des amis à s'évader, ou pour se venger de la Guilde des Assassins et de ses sbires.

CRÉATURES ET DÉFIS

Les Sakiyens glorifient la force et la ruse des grands chasseurs. Ni la civilisation ni l'industrie ne viennent empiéter sur la forêt vierge sakiyenne, afin de permettre aux bêtes sauvages de proliférer. Ce gibier a l'honneur d'être traqué par les guerriers sakiyens. Certaines créatures ayant massacré de nombreux Sakiyens sont considérées comme des adversaires de valeur et on les tient en haute estime.

RASS [NÉMÉSIS]

Même les plus valeureux chasseurs sakiyens ont raison de craindre et de respecter le puissant rass. Sous son épais manteau de longue fourrure noire, ce mastodonte musculeux peut éviscérer la plupart des êtres intelligents d'un simple revers de ses griffes dentelées. Son échine hérissée de piquants acérés empêche de l'attaquer de flanc. Même s'il rôde à quatre pattes dans les denses forêts sakiyennes, le rass culmine à une impressionnante hauteur de quatre mètres quand il se dresse sur ses pattes arrière pour combattre.

Les rass nichent dans des zones déboisées par le feu où ils peuvent repérer les menaces de loin tout en se fondant dans les ténèbres touffues de la jungle calcinée. Les Sakiyens considèrent le duel à mort contre un rass comme le summum d'une démonstration de force et de talent, et traquent souvent ces monstres jusque dans leur repaire pour les affronter. Traditionnellement, les Sakiyens utilisent les os noircis de leur premier rass tué pour confectionner la poignée de leur coutelas, et ils chérissent cette lame comme leur bien le plus précieux.



Compétences : Perception 3, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Cuir barbelé (quand le rass est touché lors d'une attaque au corps à corps, le MJ peut dépenser   pour infliger 1 point de blessure à l'attaquant sans tenir compte de son encaissement), Gabarit 2

Équipement : crocs redoutables (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Sanguinaire 2), griffes acérées (Pugilat ; dégâts 9 ; critique 5 ; portée courte ; Briseur, Renversement)

CHASSEUR DE PRIMES SAKIYEN [RIVAL]

Les chasseurs de primes sakiyens rivalisent avec les traqueurs ganks et les mercenaires rodiens lorsqu'il s'agit de traquer des créatures intelligentes. Grâce à leurs sens exacerbés, leurs instincts féroces et leur technologie de répulseurs supérieure, ils disposent de tout un arsenal où puiser pour ramener une proie, morte ou vive.



Compétences : Athlétisme 1, Coordination 1, Discrétion 1, Distance (Armes légères) 2, Perception 1, Survie 2, Vigilance 1

Talents : Pisteuse chevronné 2 (retire   aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces ; réduit de moitié le temps nécessaire pour retrouver une cible), Vivacité (ne subit pas les malus habituels pour se déplacer en terrain difficile)

Capacités : aucune

Équipement : fusil à répulseur SakTek D-29 (Artillerie ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée moyenne ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Renversement), combinaison furtive sakiyenne (+1 encaissement, ajoute   à tous les tests de Discrétion), menottes

POISSON SKUIR [RIVAL]

Dans les profondeurs sombres et glacées des océans de Saki rôde l'horrible skuir. Ce prédateur marin aussi massif que féroce possède un corps luisant et une puissante queue en éventail dont il se sert pour se propulser. Rapide et dangereux, il est également doté d'une mâchoire aux crocs acérés et de quatre longs appendices ventraux aux extrémités aiguisées comme des rasoirs qu'il peut darder pour capturer sa proie. Ces caractéristiques font de lui l'un des monstres les plus effrayants des mers sakiyennes.

Le skuir mesure en général cinq mètres de long, mais des spécimens bien plus volumineux vivent dans les profondeurs glacées. Les vaisseaux harponneurs de Saki chassent les adultes pour leur chair, mais ces créatures redoutables prennent en échange la vie de nombreux marins. Le folklore prétend même qu'un skuir albinos nommé Oloss Yvæ serait si gigantesque qu'il pourrait couler des navires entiers et avaler leurs équipages dans leur intégralité. La plupart des exilés albinos de Port lepatap considèrent ce monstre mythique comme un symbole, vivante incarnation de la vengeance qu'ils brûlent d'assouvir contre leurs persécuteurs.



Compétences : Athlétisme 2, Pugilat 2, Résistance 2, Survie 1

Talents : aucun

Capacités : Créature aquatique (le skuir peut respirer sous l'eau sans malus et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau, mais ne peut ni se déplacer ni survivre sur la terre ferme), Gabarit 2

Équipement : pinces rasoir (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée courte ; Enchevêtrement 1, Perforant 4), dents acérées (Pugilat ; dégâts 11 ; critique 2 ; portée au contact ; Sanguinaire 3)

SRILUUR

Données d'astrogation : système Sriluur, secteur Tharin (Périphérie), Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 295 jours par an / 22 heures par jour

Gouvernement : gouverneur impérial

Population : 460 000 (Weequays 82 %, Houks 8 %, autres 10 %)

Langues : sriluurien, houki, langue hutte, basic

Terrain : déserts, canyons, océans acides, champs d'obsidienne, montagnes volcaniques

Villes importantes : Al-Campur (capitale), Dnalvec, Meirm City

Sites intéressants : Quay'kizac, côte de Cuivre, canyon des Os de Cristal, plaine de Cueva

Exportations : mercenaires, minerais, gemmes

Importations : biens de consommation, eau

Routes marchandes : passe de Sisar, corridor de Salin

Conditions particulières : aucune

Contexte : dans les profondeurs du Goulet de Kreetan se trouve l'un des ports les plus mal famés de la Bordure Extérieure. Le monde désertique de Sriluur est un environnement rude et impitoyable que l'on peut à peine qualifier de planète habitable. Son hémisphère nord est grêlé de montagnes volcaniques, de coulées de lave, de lacs caustiques et d'activité météoritique. Au sud, le sol est beaucoup plus stable mais affiche néanmoins les signes d'un passé tectonique violent. Des canyons rocheux tailladent les vastes étendues arides et des forêts de crêtes d'obsidienne dentelées se dressent vers le ciel. Ce paysage cruel et funeste est le foyer des Weequays.

Il y a bien longtemps, les Hutts sont arrivés sur Sriluur pour exploiter ses farouches guerriers et ses généreux dépôts de minerais. Les gisements lucratifs et les gemmes ont également attiré les prospecteurs houks qui ont établi des colonies dans la zone équatoriale de la planète pour extraire du cuivre des steppes et écumer les métaux en fusion des flots de lave. Cette intrusion a créé des tensions, qui ont dégénéré jusqu'à exploser avec les conflits Houk-Weequays une décennie plus tôt. Cet accès de violence a abouti à une incursion de l'Empire pour mettre un terme à de nouvelles hostilités, conduisant à l'annexion de Sriluur, qui se débat encore aujourd'hui sous contrôle impérial.

LES DISCIPLES DE QUAY

Uoici le mythe originel des Weequays tels qu'ils le racontent :

« Au commencement étaient Sri'quay'va le Père et Si'quay la Mère, qui régnaient sur les cieux, en parfait équilibre mutuel. Mais le Père chercha à rompre cette harmonie et créa une cour d'adorateurs pour témoigner de sa gloire. Abandonnée à sa solitude, Si'quay insuffla vie à des enfants afin qu'ils l'aiment à leur tour. Le plus puissant d'entre eux était le grand guerrier Luur. Jaloux des prouesses de Luur, Sri'quay'va donna naissance à Quay'va, la prêtresse guerrière dotée du pouvoir du feu.

Quay'va défia Luur, et ils s'engagèrent dans un combat mortel. La bataille dura une éternité, mais

Quay'va porta au final un coup fatal à son adversaire. L'ichor qui suppurait de la blessure de Luur se transforma en os de cristal noircis. Dans son agonie, Luur en appela aux cieux et le grand dieu Quay, le plus brave des autres enfants de Si'Quay, répondit au cri de détresse de son frère.

Quay reprit le combat contre Quay'va. Il ne retint pas ses coups et, ayant pris l'avantage, il bannit Quay'va dans les terres du nord. Grâce à l'aide de ses frères et sœur, Raquor le dieu de la nuit, Uuru la déesse de l'eau, Am-Shak le dieu de la foudre et Ruul, la déesse de la vie, jumelle de Luur, le grand dieu de la lune Quay veille sur la prison éternelle de Quay'va. »

LA SURVIE DU PLUS FORT

Sriluur est un monde qui ne ménage pas ses visiteurs, car son climat comme ses habitants peuvent se montrer extrêmement inhospitaliers. Il est difficile d'y survivre, mais les Weequays et les Houks y sont parvenus, et les deux espèces ont lutté sans pitié pour le contrôle de leur monde.

POPULATIONS ET CULTURES

Les premiers habitants de Sriluur sont les frustes et superstitieux Weequays, alias « disciples de Quay ». Ces indigènes coriaces occupent une poignée de campements éparpillés dans tout l'hémisphère sud. Ils vivent en communautés tribales, chacune d'elles honorant diverses divinités de leur panthéon. Le maître de ces dieux est Quay qui, selon leur folklore, a sauvé les Weequays de la destructrice déesse du feu, Cueva.

Quand les premiers Hutts sont arrivés sur Sriluur, les clans de Weequays ont commercé avec eux, échangeant des pierres précieuses, des métaux et des guerriers contre de l'eau potable et des appareils technologiques. Les mercenaires, ouvriers et conscrits weequays sont

TRADUCTION, TRAHISON

De nombreux noms du mythe originel weequay ont été mal interprétés lors de leur premier recensement par l'équipe de Reconnaissance Astronomique de la République. Quay'va, la preneuse de vie, a été déformée en Cueva. La prononciation des noms a été altérée et le créateur des Weequays, Sri'Luur, est devenu Sriluur. Sri'quay'va, le Père, a totalement perdu son identité lorsque les éclaireurs ont catalogué le nom de l'étoile pour le faire correspondre à celui de la planète natale des Weequays.

les principales sources de main-d'œuvre pour les Hutts bien que l'Empire occupe la planète. À l'heure actuelle, des millions de Weequays vivent hors de leur monde au service des Hutts, comme pirates ou en quête de leur propre destinée.

À mesure que les Impériaux renforcent leur emprise sur Sriluur, des groupes de résistance weequay se développent un peu partout pour les harceler. Des pirates weequays attaquent et pillent régulièrement les convois impériaux, tant pour en tirer un profit que pour les priver de ravitaillement. L'Empire a réagi par des frappes punitives contre les supposés repaires illégaux des plaines de Cueva, ce qui n'a servi qu'à endurcir la résolution des hors-la-loi.

INFORMATION PLANÉTAIRE

La majeure partie de Sriluur est un immense désert, mais la vie a néanmoins réussi à y prospérer. Au milieu des sables brûlants, des lacs corrosifs et des alcôves de pierre, de modestes communautés grouillent d'activité.

AL-CAMPUR

Al-Campur est la capitale de Sriluur et ses habitants considèrent Am-Shak, le dieu weequay de la foudre, comme leur saint patron. Cette ville pleine de monuments de grès et d'édifices incrustés d'obsidienne attire toute sorte d'êtres intelligents. Al-Campur est construite en cercles concentriques autour du monastère de Shak, où les dévots d'Am-Shak pratiquaient autrefois des sacrifices. Aujourd'hui, ses prêtres consultent la pierre thal mystique pour communiquer avec lui et prédire le climat. L'Empire a mis fin aux sacrifices rituels après avoir envahi la planète et les moines prétendent que l'absence d'offrandes dignes de ce nom a provoqué l'augmentation des pluies acides le long de la plaine inférieure de Cueva.

En face du monastère se trouve un bâtiment complexe jadis utilisé par le Conseil des Doyens weequay pour résoudre les disputes tribales. Aujourd'hui, le gouverneur impérial Newen Streeg s'en sert de quartier général, d'où il coordonne les patrouilles le long de la passe de Sisar. Dans la cour principale, Streeg exécute régulièrement des civils weequays en guise d'exemple.



En dépit de l'oppressive présence impériale dans la capitale, Al-Campur abrite une considérable activité criminelle. La famille hutte Desilijic a conservé ses entreprises illégales sur place malgré les tentatives impériales pour supprimer le crime organisé. L'incapacité apparente de l'Empire à étouffer la contrebande a incité le Vigo Sprax du Soleil Noir à organiser des réseaux de trafic d'armes et d'épices, de produits illicites et d'extorsion de fonds à Al-Campur. La rumeur prétend également qu'une cellule de recrutement rebelle opère au sein de la cité.

DNALVEC

À trente kilomètres des campements coloniaux houks, à la frontière des plaines de Cueva, Dnalvec est le plus grand port de Sriluur. Les trois spatioports de classe stellaire de Dnalvec sont toujours bondés de cargos houks chargés de cuivre, d'aurodium et de mullinine. Suite aux restrictions portant sur l'extraction d'hollinium, que l'Empire s'approprie pour la construction de turbolasers, Dnalvec est devenu un refuge pour les contrebandiers qui cherchent à faire passer cet élément super-lourd sous le nez des douaniers impériaux. Quant aux pilotes honnêtes, ils se bousculent pour importer de l'eau potable issue de la planète voisine Sedri et repartir avec des soutes pleines de cuivre.

Dnalvec héberge plus de trois mille combattants et dresseurs de raquor'daans (loups noirs) à l'intérieur du complexe de la milice. Ce redoutable groupe de guerriers weequays, vestige des Conflits Houk-Weequay, monte la garde contre les Houks et autres étrangers. Il protège également les abords du campement contre les abondantes bêtes sauvages, comme les redoutables troupeaux de kashams.

MEIRM CITY

Située sur le littoral est de la mer de Meirm, également nommé Côte de Cuivre, Meirm City est un centre industriel et religieux florissant. La cité entière est nappée d'un brouillard vert épais émanant des sables cuivrés qui s'oxydent sur la plage. Même si le cuivre pulvérisé abonde sur la grève, le ramasser sur place nécessite un équipement trop coûteux pour en tirer un profit. Les colons houks préfèrent donc forer les montagnes étagées au nord de la ville pour remplir leurs quotas, tandis que les Weequays excavent avec précaution les mesas sacrées au sud pour acquitter leur tribut envers les Hutts.

La rivalité séculaire entre les Houks et les Weequays nécessitant leur séparation, un canal divise la cité en deux districts ; les cheminées des raffineries houks vomissent de la fumée au nord pendant qu'au sud, les huttes de torchis et les pavillons des artisans weequays débordent d'armures de bronzium, de sculptures et de vibroarmes. Ce fossé limite les rixes, mais les heurts demeurent fréquents et parfois sanglants. Le siège secret du Soleil Noir se trouve à la ferrallerie Gricul, un centre de réparation connu du quartier houk, qui attise les braises des Conflits Houk-Weequay en vendant des armes aux deux parties et en suscitant sournoisement des échauffourées impromptues.

QUAY KIZAC

Le site religieux le plus important des Weequays se trouve caché au cœur d'un canyon labyrinthique. La zigurat Quay'kizac est une ville-temple dédiée au culte du dieu de la lune Quay. Durant le mois de l'Abondance, des missionnaires organisent un pèlerinage éreintant à travers des kilomètres de terres hostiles, où des milliers de dévots sont purifiés par le vent et le sable avant d'entrer dans le temple. Au cœur du mausolée, quand la lune Quay parvient à son zénith, ils vénèrent une grande pierre thal noire et polie, dressée sur un autel à ciel ouvert, dans l'espoir que la divinité entende leurs prières.

Le sacrifice que ce voyage à Quay'kizac représente n'est pas toujours symbolique ; les rigueurs du périple se révèlent souvent fatales pour de nombreux pèlerins. L'itinéraire qu'ils suivent traverse le redoutable canyon de la Tentation, baptisé d'après une ancienne fable. Ce site présente bien des périls : des chemins tortueux qui se terminent en cul-de-sac, des ponts de terre étroits couverts de graviers glissants, ainsi qu'un lac dont l'onde claire est le terrain de chasse des terribles bandigos, de dangereuses et voraces créatures considérées comme les serviteurs de la déesse des eaux, Uuru.

LES ÎLES CUPRIC

Cet archipel situé près de la région polaire sud de Sriluur comporte la majeure partie des terres agricoles de Sriluur et fournit l'essentiel de ses réserves de nourriture. Sa fertilité provient de ses troupeaux d'aro'ruuls, des quadrupèdes massifs dont les plumes de plusieurs mètres de long exsudent une phéromone de croissance une fois l'animal apprivoisé.

Durant les Conflits Houk-Weequay, les Houks vindicatifs lancèrent une attaque-surprise contre les îles Cupric et ravagèrent d'immenses zones de terres cultivables. Des produits chimiques toxiques empoisonnèrent le sol, rendant la moitié de cette région inexploitable. Depuis, l'Empire maintient une garnison aquatique à proximité et a instauré la loi martiale sur l'archipel. Les distributions de nourriture sont sévèrement rationnées, mais des rumeurs prétendent que la terre a achevé sa convalescence il y a déjà quelque temps.

CRÉATURES ET DÉFIS

Même si la légende prétend qu'ils sont l'incarnation du grand dieu Quay, les Weequays ne sont pas les seuls êtres vivants de Sriluur. En dehors des Houks, d'autres créatures indigènes, comme le loup noir, hantent également le désert. D'après le folklore weequay, elles représentent différentes divinités du panthéon local.

BRUTE HOUK [RIVAL]

Les Houks sont de grands humanoïdes puissants dotés d'une peau mouchetée bleu-violet et d'yeux jaunes. Leur crâne est orné d'une crête caractéristique et leurs bajoues pendantes sont en général plus claires que le reste de leur corps. Mesurant plus de deux mètres de haut et pesant environ 150 kg, ils manifestent un caractère souvent agressif. Un Houk est un adversaire redoutable même pour un Wookiee.



Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps 3, Discrétion 1, Pugilat 3, Résistance 2, Tromperie 1

Talents : aucun

Capacités : Force brute (ajoute  à tous les tests en lien avec la compétence Vigueur)

Équipement : poings (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 1, Renversement), matraque (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2)

RAQUOR'DAAN (LOUPS NOIRS) [RIVAL]

Prédateurs nocturnes des étendues sauvages sriiuiennes, ces loups noirs sont considérés comme les plus cruels serviteurs du dieu de la nuit, Raquor. Ces terribles quadrupèdes mesurent 1,50 m de haut et possèdent une fourrure noire et dense, ainsi qu'une longue queue dotée d'un aiguillon. Leur dos est couvert d'un cuir épais. Leurs griffes dentelées peuvent aussi bien déchirer la chair de leurs proies que percer la pierre pour escalader les flancs de canyon et chasser les bandigos. Lorsque ces prédateurs silencieux hantent les plaines désertiques durant la nuit, seuls leurs yeux jaunes et menaçants luisent à la lumière de la lune.



Compétences : Discrétion 2, Perception 1, Pugilat 3, Survie 3, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Harcèlement (lorsque cette créature est au contact avec une cible, ses alliés ajoutent  à tous les tests de combats effectués contre cette dernière)

Équipement : griffes acérées (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 1, Perforant 1), dard venimeux (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Perforant 1)

DRESSEUR DE RAQUOR'DAAN [RIVAL]

Les miliciens weequays dotés d'une affinité avec les loups noirs perpétuent une tradition honorable et séculaire, en s'entraînant et en se battant aux côtés de leur propre raquor'daan. Les guerriers qui apprivoisent un raquor'daan sauvage sont tenus en très haute estime, même s'ils restent rares. La légende prétend que ces créatures sont les enfants du dieu de la nuit, Raquor, et tuer un raquor'daan femelle pour s'emparer de son louveteau est un sacrilège.



Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Perception 1, Résistance 3, Survie 3

Talents : aucun

Capacités : Communication phéromonale (un Weequay peut communiquer avec d'autres Weequays grâce à ses phéromones s'ils sont à portée courte les uns des autres)

Équipement : vibroglaive de dresseur (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 2, Perforant 3), carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant).



TOYDARIA

Données d'astrogation : système Toydaria, Espace Hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 1184 jours par an / 21 heures par jour

Gouvernement : monarchie féodale

Population : 11 millions
(Toydarians 79 %, Hutts 18 %, autres 3 %)

Langues : toydarien, langue hutt, basic

Terrain : marais, lacs

Villes importantes : Toydor

Sites intéressants : District commerçant de Toydor, Palais Royal, Église de Toydaria

Exportations : biens de consommation, main-d'œuvre

Importations : biens de consommation, technologie

Routes marchandes : Shag Pabol

Conditions particulières : restrictions de vol atmosphériques

Contexte : Toydaria est une planète marécageuse putride qui sert de source alimentaire et de centre de loisirs aux Hutts. Ses marais parfumés grouillent de champignons et de spores que les indigènes recueillent pour se nourrir. Toydaria abrite quantité de créatures dangereuses, mais aucune d'elles n'est aussi rusée que les Toydarians eux-mêmes. Depuis des millénaires, ce monde situé sur l'hypervoe Shag Pabol a fourni aux gangsters hutts beaucoup d'artisans talentueux et de directeurs commerciaux astucieux.

De nombreux natifs toydarians préfèrent mener un mode de vie pastoral et accomplissent leur devoir envers leur roi et les Hutts en toute simplicité. Une poignée de zones urbaines est disséminée sur Toydaria, mais tout trafic aérien est interdit en dehors des secteurs autorisés pour permettre aux Toydarians de voler en toute liberté. En dépit de ces lois, les caravelles hutts planent souvent au-dessus des cités et des lacs de boue au mépris de toute régulation officielle, mais les habitants ont appris à éviter ces vaisseaux de plaisance. Cette restriction isolerait totalement les villages éloignés s'il n'existait pas un système complexe de rails légers qui permet aux citoyens de traverser très vite de grandes distances.

Toydaria héberge également une importante flotte des douanes impériales composée des vestiges du corps expéditionnaire de l'amiral Gréelanx, vaincue sur Nar Shaddaa, et à laquelle s'ajoutent quelques renforts. Cette unité de riposte éclair est doublée d'un avant-poste de détection à la pointe du progrès, qui empêche toute entreprise illicite de déborder hors de l'Espace Hutt.



LE COMMERCE D'ÉPICES TOYDARIEN

Dans le marais situé près de l'avant-poste impérial de la zone Oktos se trouve une épaisse mangrove où pousse le gabaki gris. Cette moisissure sauvage est un dépresseur léger, souvent brûlé comme de l'encens ou mélangé au tabac. Peu de gens savent que le gabaki noir, bien plus rare croît aussi à proximité : il s'agit de l'ingrédient-clé du neutropixie, une narco-épice particulièrement puissante.

Ces champignons poussent à partir des excréments du shaoryn, une créature des marécages assez rare, également appelée feu follet des marais. Les producteurs d'épices ont fait poster des agents dans les villages toydarians proches des terrains de chasse connus des shaoryns, afin de protéger ces animaux. Ils ont disposé des holoprojecteurs d'images terrifiantes dans les environs, pour renforcer la croyance locale selon laquelle les marais seraient hantés. Depuis que l'Empire occupe les marécages du sud, les rencontres fortuites avec des shaoryns se sont multipliées, car les créatures se nourrissent des stormtroopers malchanceux qu'ils croisent. De ce fait, la population de shaoryns a grimpé en flèche, au point d'empiéter sur les communautés des toydarians. Les contrebandiers chargés de la collecte de gabaki noir rivalisent pour revendiquer le plus gros coup de filet.

LE POUVOIR DU COMMERCE

La culture des Toydarians ventripotents valorise la perspicacité en affaires, et ces commerçants rusés s'en servent même pour négocier avec les Hutts. Grâce à l'habileté de leurs marchands, les Toydarians ont évité d'être réduits en esclavage comme tant d'autres espèces vivant dans le voisinage des Hutts, et sont relativement indépendants des kajidics.

POPULATIONS ET CULTURES

Toydaria est connue à travers toute la galaxie pour ses comptables, trafiquants et financiers talentueux, et nombre de ces individus ont fait fortune au service des kajidics hutts. Les Toydarians demeurés sur leur monde natal ont plutôt tendance à se contenter d'une vie modeste de pêcheurs et de fermiers, vivant dans les villages aériens perchés dans les arbres. Entre deux saisons de crue, ils pêchent et rassemblent des mets de choix à haute teneur en protéines pour leur seigneur.

La plupart des récoltes toydariennes sont exportées en tant que tribut pour les Hutts. Les moussons dévastatrices et la présence de dangereuses spores qui ravagent les cultures limitent les réserves de nourriture ; les Toydarians ont donc pris l'habitude de se battre pour les restes. Le risque constant de famine provoque parfois des conflits entre serfs, voire entre vassaux toydarians. Quand la mission de régler ces querelles échoit au roi Maalva, celui-ci permet à ses sujets de les résoudre à leur façon, quand il ne suscite pas lui-même des différends en secret pour renforcer son propre pouvoir.

Suite au meurtre du roi Katuunko par un assassin Sith durant la Guerre des Clones, de nombreux citoyens de Toydaria en sont venus à se méfier de tous les utilisateurs de la Force. À la fin du conflit, les rumeurs de trahison de la part des Jedi ont aggravé leurs inquiétudes, et Toydaria a retiré tout soutien à la République.

INFORMATION PLANÉTAIRE

La majeure partie de Toydaria demeure vierge de toute influence technologique. De petits hameaux sont éparpillés un peu partout, composés de huttes de branchages et d'adobes nichées dans les arbres tortueux des marécages. Ces édifices surélevés protègent les villageois toydarians contre les fréquentes inondations et les prédateurs des marais, et on les retrouve donc un peu partout sur la planète. Néanmoins, certains sites se démarquent sur cette toile de fond fangeuse.

TOYDOR

Dominant de haut les marais et les bancs de boue toydarians, les tours de Toydor pointent majestueusement vers le ciel. Toydor est la plus grande des rares zones métropolitaines ayant accueilli à bras ouverts la haute technologie sur Toydaria. Cette balise qui scintille au-dessus des marécages fait office de capitale planétaire et abrite le Palais Royal, ainsi que le célèbre district commerçant de Toydor. Des plateformes d'atterrissage à répulseurs encerclent la ville pour accueillir les appareils aériens soigneusement aiguillés, et un vaste réseau de rails légers s'étend depuis son cœur dans toutes les directions.

La flèche centrale culminante de cette ville circulaire héberge la monarchie de Toydaria. Des agents des kajidics hutts, des représentants officiels et d'autres nobles venus de toute la galaxie déambulent dans ses couloirs, jouissant durant leur séjour du confort des luxueux bains de boue et des traitements aux algues dispensés dans les spas. À l'intérieur du palais, dignitaires et

diplomates se voient accorder l'accès à la cour du trône et sont divertis le temps de signer des contrats avec le souverain. Durant leurs visites, les invités ont le privilège de pouvoir admirer les magnifiques jardins à répulseurs et la collection privée de sculptures lumineuses signées Volette que possède le roi.

La base en anneau du complexe royal est une vaste terrasse publique à l'air libre. Cette zone, baignée par les parfums musqués de l'atmosphère toydarienne, est le district commerçant de Toydor. Chaque jour, des milliers de visiteurs s'y rendent pour acheter des biens ou des services, légaux comme illégaux. Plusieurs magnats des convois toydarians et propriétaires de franchises galactiques possèdent des locaux dans cet immense centre du négoce. Entre les vitrines de permabéton tachées de mousse se nichent les kiosques d'innombrables vendeurs d'algues de luxe, de poissons et de champignons. On peut trouver toutes sortes d'équipements le long des rangées des rues marchandes et tout y est négociable.

L'AVANT-POSTE DE LA ZONE IMPÉRIALE OKTOS

Nichée au plus profond des marais de Toydaria, au milieu des lacs de boue et des vers agrippeurs, se trouve une garnison impériale fortifiée qui renforce l'avant-poste de détection de Shag Pabol. Les marécages environnants grouillent d'éclaireurs impériaux qui guettent tout espion ou saboteur toydarian potentiel. Les senseurs de l'avant-poste font partie des plus perfectionnés de la région : leurs hyperintercepteurs de signaux peuvent repérer

tout déplacement en vitesse-lumière jusqu'à Tol Amn, Irith et Nal Hutta, et ils captent les transmissions hyperspatiales jusque dans la Bootana Hutta. Néanmoins, cet équipement de détection est sujet aux pannes, ce qui contraint les vaisseaux de patrouille navale à faire des heures supplémentaires.

CRÉATURES ET DÉFIS

Les marécages grouillent de milliers d'espèces différentes de plantes et d'animaux, parmi lesquels comptent bien entendu les Toydarians eux-mêmes.

FERMIER TOYDARIAN [SBIRE]

La plupart des Toydarians sont des fermiers ordinaires. Ils cultivent ou ramassent les végétaux des marécages, paient leur dîme au souverain et, en général, font de leur mieux pour éviter d'attirer l'attention des autorités, qu'elles soient locales, hutts ou impériales. Les marais de leur monde natal peuvent être extrêmement dangereux, mais les fermiers les connaissent comme leur poche. Sous le règne impitoyable du roi Maalva, ils se méfient des étrangers, mais il est possible de les convaincre d'aider les voyageurs qui leur font bonne impression.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Négociation, Survie

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 0, Sustentation (les Toydarians n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire quand ils se déplacent en terrain difficile)

Équipement : outil agricole (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 6 ; portée au contact ; Désorientation 1)

MARCHAND TOYDARIAN [RIVAL]

En dépit des idées reçues, tous les Toydarians ne sont pas des marchands. Néanmoins, comme la plupart des membres d'espèces intelligentes, nombre de Toydarians gagnent leur pain grâce au commerce sur Toydaria, ainsi qu'à travers toute la galaxie.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Négociation 2, Perception 3, Système D 2, Tromperie 3

Talents : Négociateur-né (une fois par session, permet de relancer un test de Calme ou de Négociation), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, de Coercition ou de Tromperie qui le prennent pour cible)

Capacités : Gabarit 0, Sustentation (les Toydarians n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire quand ils se déplacent en terrain difficile)

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), dés du destin pipés, tablette de données

ROI MAALVA [NÉMÉSIS]

Neveu de feu Sa Majesté Katuunko, Maalva lui a succédé après son assassinat durant la Guerre des Clones. Maalva ne manifeste pas le même tempérament modéré que son oncle. Au contraire, il est acariâtre, rusé, fanfaron et tatillon. Il est toutefois parvenu à conserver son trône grâce à son astuce politique et en recrutant des vassaux ambitieux qui lui ont prêté serment de loyauté. Plutôt que d'utiliser son pouvoir pour aider son peuple, Maalva se remplit les poches et reproche la pauvreté de sa planète à l'Empire, aux Hutts, et à un mauvais jet de Dés du destin.

Le roi Maalva tolère les Impériaux sur ordre de ses suzerains hutts, mais il a également tiré personnellement parti de leur présence. À l'insu de ses sujets et de ses conseillers, le souverain organise régulièrement l'enlèvement de villageois des campements les plus éloignés pour les vendre comme esclaves à l'Empire. En retour, Maalva est grassement payé et les vaisseaux arborant son sceau sont exemptés de toute inspection douanière.



Compétences : Charme 3, Coercition 4, Commandement 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 2, Négociation 4, Sang-froid 4, Système D 3, Tromperie 4

Talents : Bénéfice du doute 2 (retire ■■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, de Coercition ou de Tromperie qui le prennent pour cible), Répartie caustique (en tant qu'action, peut effectuer un **test de Coercition de difficulté moyenne** (◆◆) ; chaque ☆ inflige 1 point de stress à une cible à courte portée ; chaque ♣ inflige 1 point de stress supplémentaire à la cible affectée. Toutes les cibles affectées ajoutent ■ à tous leurs tests pendant 4 rounds)

Capacités : Gabarit 0, Sustentation (le roi Maalva n'a pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire quand il se déplace en terrain difficile)

Équipement : épée de cérémonie (Corps à corps ; dégâts 2 ; critique 3 ; portée au contact), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense), bon crypté de 50 000 crédits, couronne royale

GARDE ROYAL TOYDARIAN [RIVAL]

L'assassinat du souverain Katuunko a instauré une atmosphère de superstition et de peur au sein de la noblesse toydarienne. Craignant des représailles après la Proclamation de l'Ordre Nouveau, la garde royale a formé une brigade d'élite chargée de démasquer et d'éliminer tout utilisateur de la Force. Les membres portent un équipement spécial, tel que des cimenterres doublées de cortosis, et s'entraînent pour résister à l'influence

mystique des utilisateurs de la Force. Bien sûr, comme la plupart des citoyens de la galaxie, ils n'ont en fait qu'une compréhension limitée des capacités et pouvoirs de la Force.

2	4	2	2	3	3
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SOUFLE DE BLESSURE	DEFENSE CAC/ID			
4	12	0 0			

Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 2, Perception 2, Sang-froid 4, Vigilance 3

Talents : Garde du corps (une fois par round, subit 1 point de stress pour protéger un personnage au contact. Jusqu'au début du tour suivant, améliore 1 dé de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.)

Capacités : Gabarit 0, Sustentation (le garde royal toydarian n'a pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire quand il se déplace en terrain difficile)

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), épée en cortosis (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Briseur, Cortosis, Sanguinaire 1), électroviseur (retire ■ imposé par la portée longue ou un mauvais éclairage), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure matelassée (+ 2 encaissement)



VODRAN

Données d'astrogation : système Vodran,
Espace Hutt, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 399 jours par an /
18 heures par jour

Gouvernement : Conseil
Suprême Hutt

Population : 320 millions
(Vodrans 95 %, autres 5 %)

Langues : langue hutt

Terrain : marais, jungle

Villes importantes : Bunku
Nagara, Thruncan, Dekaar

Sites intéressants : Jatoon Sach'a,
Aruk'kulli, Kudor

Exportations : mercenaires, esclaves

Importations : armes, textiles

Routes marchandes : Éperon d'Ac'fren
dans la passe de Sisar

Conditions particulières : aucune

Contexte : Vodran, planète fétide pleine de marais saumâtres, de jungles impénétrables et d'océans chauds et peu profonds, se situe dans l'amas de Si'klaata. Il s'agit d'un lieu déplaisant, qui ne présente que deux caractéristiques remarquables : les Vodrans reptiliens et les charognards détritivores connus sous le nom de dianogas. Comme tous les mondes habités de cette région, Vodran est un bastion du pouvoir hutt que les grands kajidics dirigent d'une main de fer. Son climat, considéré comme inconfortable et malsain par beaucoup d'humains et d'autres espèces, est très apprécié des Hutts qui se délectent des paysages détrempés et de l'humidité oppressante.

Les terres émergées de Vodran sont presque entièrement saturées d'eau. C'est un monde recouvert de marais boueux, de marécages et de tourbières, et dont les zones sèches sont recouvertes d'inextricables jungles. On trouve ici le végétal prédominant le plus colossal de la flore vodranienne, le manglier. Ses énormes racines aériennes le soulèvent au-dessus des eaux stagnantes comme autant de gigantesques tentacules emmêlés. Capables de rivaliser en taille avec les plus petits wroshyrs de Kashyyyk, les mangliers de Vodran peuvent approcher deux-cents mètres de haut.

Les Vodrans, l'espèce intelligente dominante de ce monde, vivaient jadis dans les frondaisons des arbres géants de la planète. Ovipares, ces humanoïdes reptiliens dotés d'une peau tannée brun-vert et de protubérances hérissées ont évolué en une race de chasseurs et de guerriers, organisés en groupes pour se protéger mutuellement contre les prédateurs les plus vicieux. Les Vodrans ont développé il y a longtemps les armes et outils nécessaires pour traquer les dianogas et les poissons spiculaires qui rôdent dans les parages.



Malgré ses dianogas, Vodran est depuis longtemps un monde important de l'Espace Hutt, et l'une des clefs de voûte du pouvoir hutt. Les Vodrans ont prêté serment d'allégeance aux Hutts en même temps que les Niktos et Klatooiniens lors du traité de Vondor, aux environs de 25 000 av. BY. Depuis, ces farouches guerriers servent loyalement leurs maîtres.

LES ÉBOUEURS DE LA GALAXIE

A lors qu'il n'est pas rare de croiser des Vodrans dans l'Espace Hutt, voire dans les systèmes de la Bordure Extérieure, le reste de la galaxie connaît bien mieux une deuxième race native de Vodran : les dianogas. Généralement considérés comme des parasites, ces monstrueux céphalopodes ont réussi à se répandre un peu partout par l'intermédiaire des broyeurs d'ordures des vaisseaux stellaires, infestant presque toutes les planètes habitées et les stations spatiales. Ces créatures se contentent généralement de dévorer les déchets des autres espèces, mais elles peuvent atteindre une taille conséquente et devenir une véritable menace pour les créatures intelligentes dont elles consomment les détrit.

UNE HISTOIRE D'ASSERVISSEMENT

On a depuis longtemps oublié l'histoire primitive de Vodran, mais son premier contact avec le reste de la galaxie s'est produit au cours des conflits dévastateurs entre les Hutts et le conquérant tional Xim le Despote, il y a plus de vingt-cinq millénaires. Lorsque les forces des empires rivaux s'affrontèrent dans les cieux de cette planète, ses habitants contemplèrent avec une stupeur révérencieuse les éclairs des lasers et les monstrueuses explosions qui éclairaient la nuit, convaincus que leurs divinités s'affrontaient. Quand Dojundo le Hutt, lieutenant de l'irréductible seigneur de guerre Kossak le Hutt, descendit à la surface de Vodran, les autochtones lui témoignèrent le respect dû à un dieu. Peu après, les Vodrans s'allièrent aux Hutts en même temps que les Klatooiniens, les Niktos et les Weequays, et ils aidèrent leurs nouveaux suzerains à vaincre les armées de Xim durant la Troisième Bataille de Vontor. Émerveillés par la « magie des étoiles » et l'apparente bienveillance des Hutts, Kl'ieutu Mutela, le plus grand héros de Vodran, fit de son espèce l'esclave éternelle des Hutts.

Après le traité de Vontor, l'histoire de Vodran n'est plus qu'asservissement volontaire et abus. Les indigènes abandonnèrent très vite leur propre culture et leur langue pour adopter celles de leurs nouveaux maîtres. Au fil des millénaires, les Hutts sacrifièrent des dizaines de millions de Vodrans à leur quête éternelle de pouvoir et de richesse. Même si les cinq familles du Conseil Suprême Hutt règnent presque sans partage sur la planète, chaque kajidic peut se targuer d'avoir quelques Vodrans à son service, et on en trouve dans tout l'Espace Hutt. Peu de Vodrans s'aventurent en dehors de ce secteur, mais il arrive que les Hutts louent leurs domestiques, ou même qu'ils les vendent comme esclaves à d'autres potentats criminels ou planétaires, au prix fort bien entendu.

Au cours de leur longue histoire, les Vodrans n'ont jamais envisagé de se révolter ou de mettre fin à leur servitude. Durant la Guerre des Clones, les Séparatistes ont tenté d'engager des mercenaires vodrans à plusieurs reprises, mais ont essuyé le refus des Hutts, qui désiraient manifester une apparence de neutralité. Des agents de la Confédération des Systèmes Indépendants ont essayé avec maladresse de faire éclater une rébellion sur Vodran

pour la rallier au parti Séparatiste, mais leur projet a tourné à la débâcle et les cadavres des aspirants insurrectionnistes ont fini dans l'estomac des dianogas.

POPULATION ET CULTURE

Les Vodrans considèrent les Hutts comme des dieux incarnés et leur témoignent une indéfectible loyauté depuis des dizaines de milliers d'années. La plupart d'entre eux les vénèrent tant qu'ils croient que leur espèce a vu le jour au moment où le premier Hutt a touché le sol de leur planète. À de rares exceptions près, les Vodrans vivent pour servir leurs suzerains venus de l'espace, et leur société tout entière est dédiée à cet objectif. Les Vodrans admirent sincèrement leurs maîtres voraces et tentent de les copier dans la plupart des domaines. Généralement actifs et frugaux, ils ne vont cependant pas jusqu'à imiter les mœurs dépravées et l'indolence des Hutts.

La population vodran est divisée en clans coopératifs nommés kajidics, comme ceux des Hutts, qui supervisent et gouvernent chacune des régions de leur monde. Soumis aux kajidics hutts, et donc au Conseil Suprême hutt, les seigneurs de ces tribus n'ont en réalité ni autorité ni autonomie. De plus, au lieu d'en vouloir aux Hutts, la grande majorité des Vodrans considèrent leur association avec eux comme bénéfique et acceptent avec joie leur condition servile. La plupart accordent peu d'importance à l'identité personnelle et agissent avant tout en fonction de « la valeur du plus grand nombre », une philosophie qui place le bien-être et la survie de l'espèce avant ceux de l'individu. La vie quotidienne s'articule autour de la position de chacun au sein d'une couvée (la famille proche vodrane) et d'une communauté. Cette philosophie désintéressée a aidé les Vodrans à survivre sur leur monde natal hostile, leur permettant de chasser et de défendre leurs campements, mais elle en a également fait un peuple d'esclaves idéaux pour les tyranniques Hutts.

Même si la plupart des Vodrans acceptent ce statu quo et n'envisagent même pas une autre forme d'existence, quelques membres isolés de l'espèce développent parfois d'étranges particularités comportementales, ainsi qu'un ego qui les met au ban de leur société.

INFORMATION PLANÉTAIRE

Même si Vodran ne comporte pas beaucoup d'écosystèmes différents, sa surface marécageuse est parsemée de villes et de campements érigés sur les terres drainées et boisées, ou nichés dans les branches des mangliers.

De magnifiques tours de pierre, de ferrobéton et de duracier s'élèvent par endroits au-dessus de la dense canopée verte, construites par les Vodrans pour leurs maîtres hutts.

BUNKU NAGARA

Cœur économique, culturel et spirituel de Vodran, Bunku Nagara, ou « Cité des Palais » en langue hutt, n'a pas volé son nom : une multitude de domaines somptueux et d'édifices immenses émergent de la jungle, vision hutt du paradis bâtie en pierre et en métaux précieux. Presque chaque kajidic d'importance possède une résidence à l'intérieur des murs de Bunku Nagara. Un diction hutt bien connu prétend même qu'on mesure la fortune d'un clan à la taille de son palais à Bunku Nagara.

Un monumental complexe de pylônes et de tours coniques s'élève majestueusement au centre de cette vaste cité, dominant les bâtiments environnants. Le Vatta Hutta, ou Temple des Hutts, est le véritable cœur de la ville et du culte que les Vodrans vouent à leurs maîtres. Prétendument construit à l'endroit même où Dojundo le Hutt posa le pied sur Vodran et où Kossak aurait acquis le statut divin selon la légende, ce sanctuaire colossal est voué au culte des dieux vivants que sont les Hutts.

THRUNCAN

Jadis l'une des plus grandes villes de Vodran, Thruncan en était la capitale administrative, foyer de millions de Vodrans et siège du gouverneur impérial. Aujourd'hui, cette métropole autrefois prospère n'est plus qu'une ruine où quelques milliers de survivants fouillent les cendres et les débris comme des charognards. Thruncan n'a pas succombé à une catastrophe naturelle, mais doit son sort funeste à « l'Insurrection de Thruncan », un soulèvement populaire dirigé non contre les Hutts, mais contre l'oppression de l'Empire.

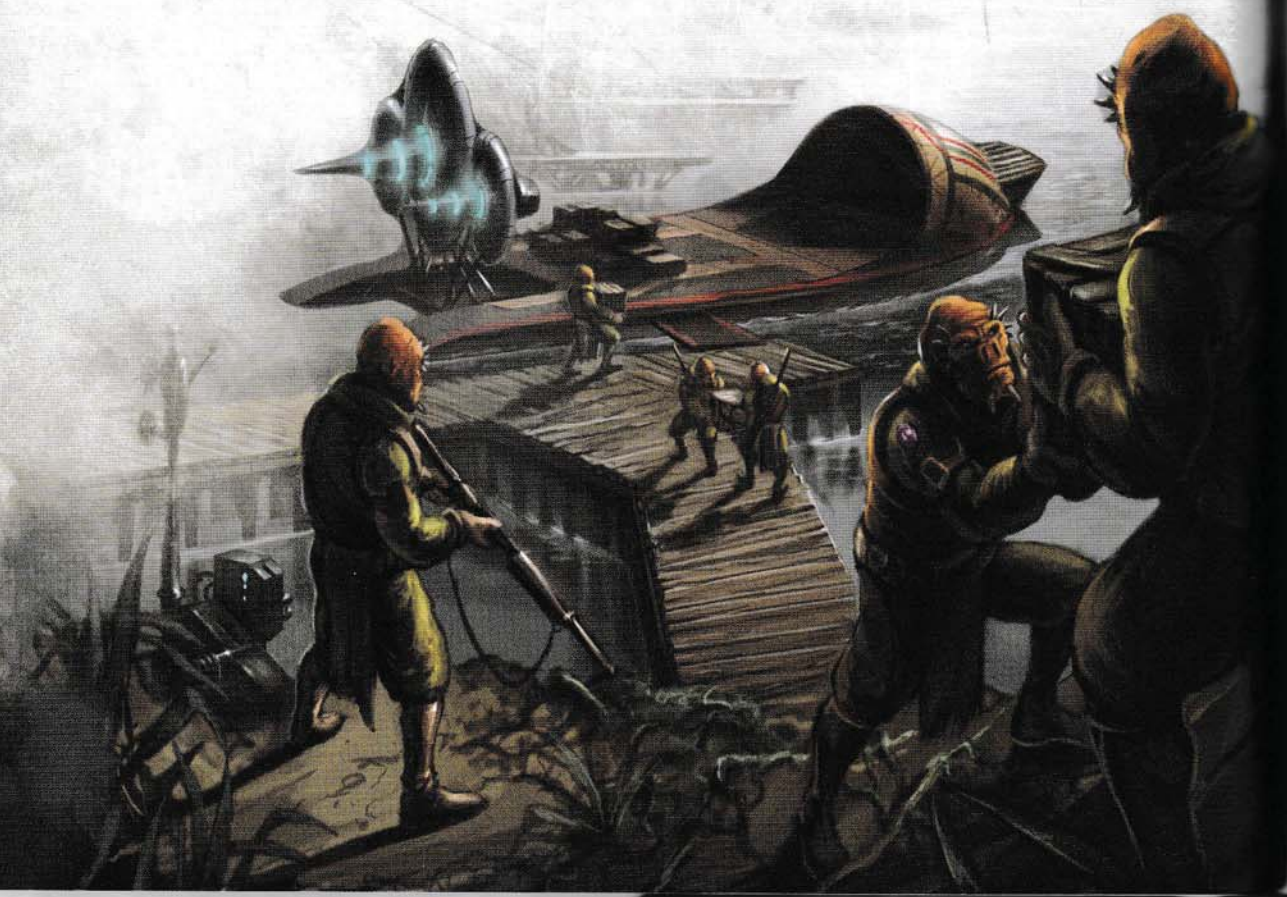
Quand l'Empire décida un moment de s'impliquer plus activement dans les affaires de l'Espace Hutt et de freiner le trafic d'armes et d'épices dans la Bordure Extérieure, le gouverneur de Vodran émit une série de décrets qui entraient en conflit direct avec vingt-cinq mille ans de tradition. La population d'habitude servile de la planète commença à protester, peut-être encouragée par des Hutts désireux de saper l'influence impériale sur Vodran. Très vite, une rébellion pure et dure éclata dans les rues de Thruncan avant de gagner les agglomérations voisines. La garnison modeste de la ville, qui comprenait un bataillon de stormtroopers, fut entièrement décimée, et le corps du gouverneur fut traîné dans les rues.

La réaction impériale se révéla aussi brutale que rapide : un escadron de vaisseaux de guerre apparut au-dessus de Vodran et, ignorant les appels des Hutts, elle bombardra durant trois jours les cités dissidentes. Cet assaut tua des millions de Vodrans et n'épargna que les palais de Bunku Nagara. Quand les tirs cessèrent, toutes ces villes étaient en ruine et l'Empire avait rappelé aux Hutts qu'eux non plus n'étaient pas intouchables. Même si les Hutts ont été officiellement considérés comme irréprochables dans ce drame terrible, les retombées de l'Insurrection de Thruncan ont poussé une très petite minorité de Vodrans à remettre en question l'autorité de leurs suzerains.

JATOON SACH'A

Cette vaste région de l'hémisphère sud de Vodran, dont le nom signifie « Marais profond » en langue hutt, est un endroit sinistre et obscur où seuls les plus téméraires osent s'aventurer. Dans ce marais profond, immense étendue sauvage envahie d'énormes arbres anciens et de végétation pourrissante, rôdent certains des prédateurs les plus redoutables de la galaxie. La lumière du soleil ne parvient à en dissiper les ténèbres que par intermittence.

D'innombrables légendes circulent au sujet du lugubre Jatoon Sach'a. Les chasseurs qui s'y risquent, du moins ceux qui en reviennent, parlent de monstres tapis dans l'ombre, comme la Noga Mak'tu, la légendaire « Mère des Dianogas », qui serait dix fois plus grande que le plus grand de ses rejetons. Même si certains considèrent ces histoires comme des sornettes, des chasseurs téméraires ont cherché la Noga Mak'tu dans l'espoir de toucher les récompenses fabuleuses que certains Hutts offrent pour sa capture ; peu d'entre eux en sont revenus vivants.



LES MONTS ARUK'KULLI

Cette chaîne de pics escarpés divise quasiment en deux l'hémisphère nord de la planète. Aruk'kulli est quasiment la seule bande de terre sèche de Vodran. Son climat varie en fonction de la latitude ; les régions du sud, proches de l'équateur, sont chaudes et pluvieuses, tandis que celles du nord sont plus froides et arides, et leurs cimes couvertes d'un manteau de neige. La jungle monte à l'assaut de ses versants abrupts et quelques marais noirs et solitaires s'étendent dans les vallées entre les pitons. Des dizaines de cônes volcaniques, essentiellement situés dans le nord, entrent en éruption assez régulièrement.

En haut des sommets et des plateaux d'Aruk'kulli, plusieurs familles hutts riches et puissantes possèdent des résidences secondaires qui vont des repaires secrets aux retraites fortifiées en passant par les sanctuaires luxueux. La rumeur parle de groupes isolés de Vodrans dans les montagnes et les combes primitives. Leur langage et leur mode de vie n'auraient pas évolué depuis des dizaines de milliers d'années.

CRÉATURES ET DÉFIS

Vodran abrite de nombreuses créatures dangereuses qui vivent dans ses marais, ses tourbières et ses bayous.

PETIT DIANOGA [RIVAL]

Ces créatures commencent leur vie en tant que larves microscopiques se nourrissant de plancton et de minuscules détritiques. Grâce à cette manne abondante, ces organismes embryonnaires se développent vite jusqu'à parvenir à un stade juvénile plus massif, consommant de plus grosses sources de nutriments. Un jeune peut mesurer entre un et quatre mètres de long avant d'atteindre l'âge adulte.



Compétences : Discrétion 2, Perception 1, Pugilat 2, Survie 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Amphibie (un dianoga peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau), Constriction (même s'il reste moins puissant qu'un adulte, un petit dianoga peut ceinturer un adversaire avec plusieurs tentacules tout en continuant à attaquer avec les autres ; toute victime immobilisée subit 2 points de stress et 1 point de blessure au début de son tour. Un adversaire immobilisé sous l'eau risque de se noyer ; cf. page 214 et 215 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** pour plus d'informations sur l'asphyxie et la noyade)

Équipement : tentacules (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Enchevêtrement 3, Renversement)

GRAND DIANOGA [NÉMÉSIS]

Même si les dianogas adultes mesurent environ cinq ou six mètres de long, ils continuent leur croissance durant toute leur vie et peuvent devenir bien plus grands s'ils ont accès à une source de nourriture constante. Dans les profondeurs des marais de Vodran, ainsi que dans les égouts et les décharges de ses métropoles et de ses vaisseaux, les dianogas peuvent atteindre les dix mètres, voire plus.



Compétences : Discrétion 5, Perception 2, Pugilat 3, Survie 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : Amphibie (les dianogas peuvent respirer sous l'eau sans malus, et ne souffrent d'aucun malus de déplacement lorsqu'ils évoluent dans l'eau), Poigne écrasante (doté de nombreux tentacules, un dianoga peut agripper un adversaire malheureux tout en continuant d'attaquer ; toute victime immobilisée subit 2 points de stress et 1 point de blessure au début de son tour. Le dianoga étant une créature amphibie, un adversaire immobilisé sous l'eau risque de se noyer – voir page 214 et 215 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** pour plus d'informations sur l'asphyxie et la noyade)

Équipement : tentacules (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Enchevêtrement 4, Renversement)

NERVI VODRAN [RIVAL]

Les Vodrans reptiliens sont coriaces et dans l'ensemble, dévoués à leurs maîtres hutts. Même si certains résistent à cette servitude, la plupart des Vodrans sont fiers de servir leurs suzerains qu'ils considèrent comme des dieux.



Compétences : Athlétisme 1, Corps à corps 1, Distance (armes lourdes) 2, Perception 1, Survie 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Loyauté (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests sociaux visant ce personnage s'ils entrent en conflit avec sa loyauté ou interfèrent avec son devoir envers ses maîtres hutts)

Équipement : fusil de chasse vodran (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée longue ; Encombrant 2), uniforme de nervi (+1 encaissement)

YLESIA

Données d'astrogation : système Cha Raaba;
Espace Hutt, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 624 jours par an /
10 heures par jour

Gouvernement : Conseil Suprême Hutt

Population : 190 millions
(humains 55 %, Rodiens, Ttwi'lek's
et Niktos 25 %, T'lанда Til 1,5 %,
Hutts 0,5 %, autres 18 %)

Langues : langue hutt, basic

Terrain : plaines, montagnes,
forêts pluvieuses

Villes importantes : Colonie 1,
Colonie 2, Colonie 3

Sites intéressants : Autel des
Promesses, Montagne des Exaltés,
Zoma Guwanga

Exportations : épices raffinées, bois
de nala

Importations : épices non raffinées, esclaves

Routes marchandes : Shag Pabol

Conditions particulières : aucune

Contexte : Même si la plupart des drogués n'en savent rien ou s'en moquent, il y a de fortes chances que le glitterstim ou le ryll qu'ils consomment aient été raffinés et traités sur Ylesia. Cette planète est l'un des principaux centres de transformation de drogue de la galaxie et importe de grandes quantités d'épices brutes de Kessel et de Ryloth pour en faire des produits utilisables et les expédier sur les marchés de tout l'univers.

Ylesia est gouvernée par la famille hutt Besadii, qui la dirige avec ses alliés du Soleil Noir. Il s'agit d'un monde en grande partie tempéré, dont les mers chaudes et peu

profondes sont parsemées de milliers de minuscules îles éparpillées autour de trois petits continents. La majeure partie de la population d'Ylesia vit sur celui de l'est, près de l'équateur, dans une bande tropicale dominée par des forêts pluvieuses et des savanes herbeuses.

UN MONDE ASSERVI

La population d'Ylesia présente une exceptionnelle diversité, essentiellement à cause des « pèlerins » qui s'y rendent par la Shag Pabol. Bien que ce monde soit contrôlé par le clan Besadii, les Hutts constituent moins de 1 % de sa population. Depuis l'élimination du culte de l'Unité, certains des T'lанда Til survivants sont revenus dans le système Y'Toub, tandis que d'autres ont préféré demeurer sur Ylesia et fonder ce qu'ils ont nommé les « antres d'Exaltation » où les toxicomanes peuvent obtenir leur dose. Beaucoup d'esclaves-pèlerins ont été libérés durant les raids rebelles, mais ils étaient trop nombreux pour être tous exfiltrés et, en dépit de la révélation des véritables objectifs de cette secte, une grande partie

d'entre eux est toujours dépendante de l'Exaltation. Ironiquement, alors que la planète est presque entièrement consacrée à la production de ryll et de glitterstim, l'addiction la plus populaire sur Ylesia est issue de l'Exaltation transmise par les T'lанда Til. Les esclaves et les serfs sous contrat composent environ la moitié de la population totale d'Ylesia, même si, depuis la destruction de la secte de l'Unité, ils ont abandonné leurs dernières illusions de liberté. Aujourd'hui, les mercenaires des Besadii et les esclaves-guerriers niktos travaillent aux côtés de milliers de fantassins et agents du Soleil Noir pour entretenir l'ordre et maintenir les ouvriers d'épice dans leur servitude.

UN PARADIS ILLUSOIRE

Les malheureux qui cédaient aux sirènes de l'utopie spirituelle d'Ylesia se retrouvaient pris au piège des machinations des Hutts et des T'landa Til. Sous son vernis ascétique, ils ne découvraient qu'une existence éprouvante et sombre à tous égards.

DE FAUSSES PROMESSES

Longtemps associée aux drogues illégales et narcotiques, Ylesia produit de l'épice depuis plusieurs millénaires. Plusieurs années après la fin de la Guerre des Clones, Aruk Besadii Aora conçut un stratagème complexe et audacieux pour s'accaparer le monopole galactique de ce trafic. Après avoir acheté la planète entière, ce baron du crime hutt engagea des centaines de T'landa Til, de grands quadrupèdes intelligents qui avaient évolué sur Varl en même temps que les Hutts. Aruk avait appris que les vibrations vocales subsoniques utilisées par les mâles pour séduire leurs femelles, combinées aux vagues de sensations agréables qu'ils transmettaient grâce à leur capacité télépathique, avaient un effet euphorisant sur de nombreuses autres espèces. Il créa donc une nouvelle religion de toutes pièces, l'infâme culte de l'Unicité, dont les T'landa Til seraient les prêtres. Grâce à l'envoi de « missionnaires » à travers toute la galaxie, il attira des dizaines de milliers de pèlerins sur Ylesia pour participer à la cérémonie de l'Exultation. Le « don » des prêtres t'landa til leur permit de subjuguer une armée d'esclaves volontaires qui devinrent très vite dépendants de ces cérémonies. Les T'landa Til mirent leurs fidèles au travail dans les usines de traitement d'épice, prétendant que ce rude labeur leur ouvrirait la voie de l'illumination.

Le succès d'Aruk lui valut des ennemis au sein des autres clans hutts, notamment au sein du kajidic Desilijic. Craignant que les opérations d'Aruk sur Ylesia n'attirent un peu trop l'attention de l'Empire, Jiliac Desilijic Tiron et son neveu Jabba complotèrent pour éliminer leur rival Besadii une bonne fois pour toutes. Le rejeton et potentiel héritier d'Aruk, Durga Besadii Tai, était alors jeune et inexpérimenté, mais grâce à son alliance

CHARLATAN T'LANDA TIL [RIVAL]

Originaires de Varl, les T'landa Til sont de gros quadrupèdes intelligents, cousins éloignés des Hutts. Les T'landa Til possèdent des pattes courtes et massives semblables à des troncs, une queue fine en fouet et deux bras grêles. Loin d'être aussi puissants et aussi riches que les Hutts, nombre de T'landa Til les servent dans différents domaines.

4	2	2	2	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 6		SEUIL DE BLESSURE 20		DEFENSE CAC/ID 0/0	

Compétences : Charme 3, Pugilat 1, Tromperie 3

Talents : Antitoxine 2 (ajoute ■■ à tous les tests pour résister aux poisons, venins et autres toxines, ou pour s'en remettre ; réduit la durée de leurs effets de 2 rounds, jusqu'à un minimum de 1)

Capacités : Vibration bourdonnante (en tant qu'action, peut effectuer un **test opposé de Charme contre le Sang-froid** d'une cible située jusqu'à portée moyenne pour la désorienter durant un nombre de rounds égal au nombre de ✨ obtenus ; peut également dépenser ☹☹☹ ou ☹ pour étourdir sa cible pour 1 round à la place)

avec le syndicat du crime du Soleil Noir, il fut en mesure de consolider rapidement sa position après la disparition de son prédécesseur.

Néanmoins, même les alliés de Durga au sein du Soleil Noir n'ont pu empêcher le raid à grande échelle organisé par la Rébellion sur Ylesia. Cet assaut a interrompu la majeure partie de la production d'épice à l'échelle de la planète, et a coûté des milliards de crédits aux Besadii. Pire encore, les esclaves-pèlerins ont été délivrés et le culte de l'Unicité entièrement anéanti. Au cours des années qui ont suivi cette débâcle, le clan hutt Besadii a reconstruit son organisation sur Ylesia, même si ses opérations actuelles n'arrivent pas à la cheville de celles des précédentes décennies.



STATION SPATIALE KWENN

Données d'astrogation : système Kwenn, Espace Hutt, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 323 jours par an / 27 heures par jour

Gouvernement : Conseil d'administration

Population : 324 000 (humains 44 %, Hutts 3 %, autres 53 %) et entre 50 000 et 200 000 pilotes, touristes et résidents temporaires

Langues : basic, langue hutt

Terrain : urbain, docks, laboratoires, tours luxueuses

Villes importantes : Kwenn Central, Hauts de Mirrsteel

Sites intéressants : cale sèche, auberge Tallifax

Exportations : contrebande, divertissements, produits manufacturés, vaisseaux, technologie, tourisme

Importations : biens de consommation, produits industriels, matériaux bruts, eau

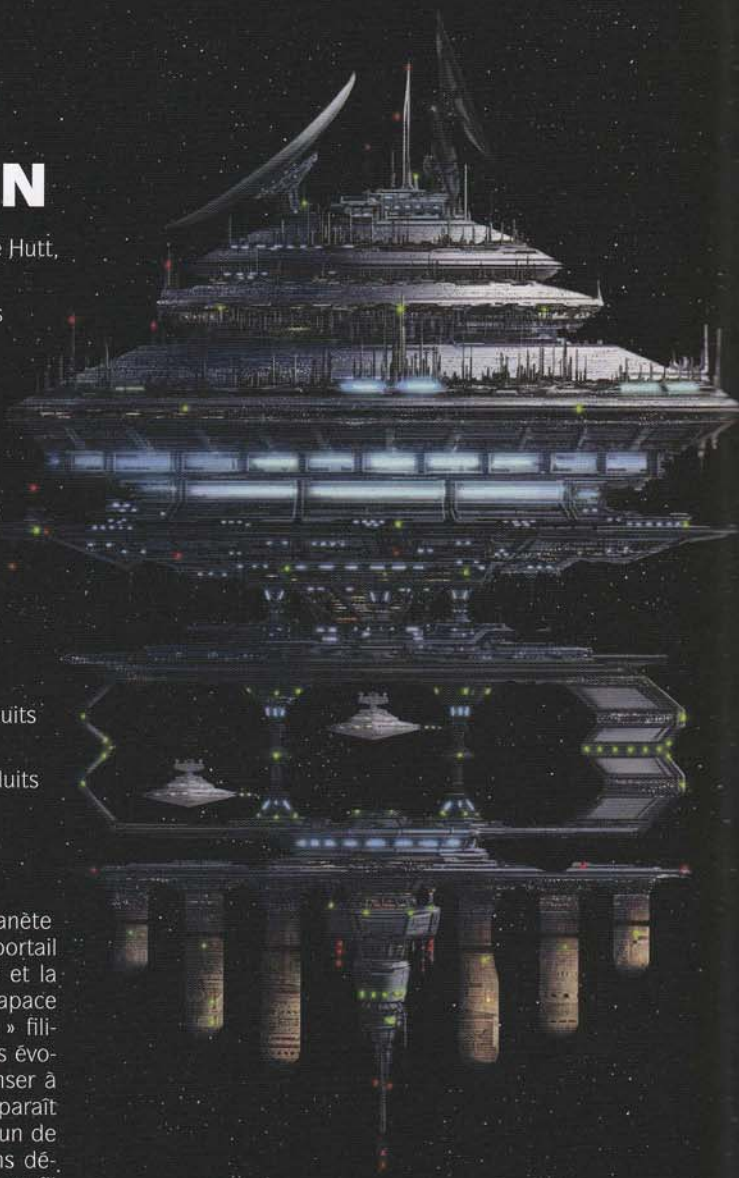
Routes marchandes : Ootmian Pabol

Conditions particulières : aucune

Contexte : en orbite géosynchrone autour de la planète homonyme, la station spatiale Kwenn sert de portail entre la Bordure Médiane contrôlée par l'Empire et la zone sans foi ni loi de l'Espace Hutt. Avec sa carapace couleur bronze marbrée de patine, ses « pattes » filiformes qui abritent ses cales sèches et ses flèches évoquant des yeux pédonculés, cette station fait penser à un crabe-araignée despayrien, d'autant qu'elle paraît ramper frénétiquement autour de Kwenn comme un de ces prédateurs autour d'un escargot éboueur sans défense. Cet ancien complexe a changé d'apparence au fil des constructions et des démolitions de sections, mais il demeure le dépôt d'approvisionnement le plus emprunté de l'Ootmian Pabol depuis des millénaires.

Mesurant trois kilomètres de circonférence, la station constitue la dernière étape des convois et navires de guerre à destination de l'Espace Hutt. Elle propose des cales sèches pour la réparation des vaisseaux, des entrepôts de stockage et d'expédition pour des centaines de sociétés, et un centre de loisirs pour les plus riches. C'est également un port fantôme connu des contrebandiers qui transitent entre l'Espace Hutt et la Bordure Médiane.

Récemment, la station Kwenn a été vendue par le clan Besadii après sa débâcle financière sur Ylesia. Même si elle appartient actuellement au trust Kwenn, plusieurs syndicats du crime rivalisent pour s'emparer de cet accès à l'Espace Hutt. Le Syndicat Tenloss a tenté de s'approprier la majorité des parts en se servant de sociétés factices et d'acheteurs anonymes, tandis que les Anjiliac ont eu recours aux pots-de-vin et au chantage contre les membres du conseil d'administration.



LES « CALES SÈCHES »

Les formes de radoub de la station Kwenn sont capables d'héberger et de réparer plusieurs vaisseaux capitaux à la fois. Les destroyers stellaires impériaux y sont souvent amarrés entre deux patrouilles, tout comme des croiseurs et des paquebots de luxe. La compagnie Ubrikkian entretient d'ailleurs une vaste zone de mouillage pour son département de recherche et développement, mais l'ingénieur en chef de ce pôle technique autonome est dans la poche du clan Desilijic, qui en détourne l'usage pour s'en servir comme port fantôme. Il n'est donc pas rare d'y voir des mercenaires gamorréens ou weequays monter la garde aux points d'entrées.

L'ENTRÉE DE LA PERDITION

La station Kwenn est un havre pour les spationautes et abrite des milliers de créatures intelligentes qui satisfont aux besoins des voyageurs intergalactiques. Des paquebots de luxe aux vaisseaux esclavagistes, des destroyers impériaux aux frégates pirates, des croiseurs d'entreprise aux transporteurs indépendants, tous les navires font halte ici pour se réapprovisionner avant d'entrer dans l'Espace Hutt ou d'en sortir.

POPULATION ET CULTURE

Une multitude de formes de vie sont représentées à bord de la station Kwenn. Les techniciens et ingénieurs occupent les entrepôts, les garages et les formes de radoub. Les stands de marchands et de nourriture s'agglutinent dans les corridors et les baies d'amarrage de convois reconverties de Kwenn Central, à côté des

bidonvilles où grouillent les mendiants et les voleurs. Ubrikkian Industries, Incom Corporation et Golan Arms possèdent tous trois des sièges dans les tours de chrome des Hauts de Mirrsteel, ainsi que des laboratoires de recherche et de développement secrets sur place. Même les xénoarchéologues explorent cet endroit, en quête de ses véritables origines. Presque tout ce qui se passe sur la station Kwenn profite au Soleil Noir ou aux kajidics hutts. Les nervis du clan Anjiliac soutirent de l'argent aux propriétaires d'échoppes en échange de leur protection tandis que les espions du Soleil Noir vendent des documents internes et des secrets d'entreprises aux plus offrants. Cette rivalité pousse les agents du Soleil Noir et les mercenaires des Anjiliac à s'engager dans une guerre froide qui donne lieu à des échauffourées dans les couloirs de la station lorsqu'ils décident de tester les limites de leurs territoires respectifs.

DONNÉES SUR LA STATION

La station Kwenn est divisée en trois sections clairement définies : Kwenn Central, qui compose le cœur du complexe, les Hauts de Mirrsteel, juste au-dessus, et les cales sèches tout en bas.

KWENN CENTRAL

Au cœur de la coque en forme de coquillage de la station Kwenn se nichent une multitude de hangars, d'aménagements pour cargos et de quartiers résidentiels. Sa carapace extérieure est criblée de baies d'amarrage, de postes de réapprovisionnement en carburant, de pôles de réparation, de garages illégaux et d'autres équipements destinés à accueillir les navires. À l'intérieur de cette section se trouve un dédale de boutiques, de bars, d'hôtels et de casinos qui occupent quasiment chaque centimètre carré de l'espace habitable. Les couloirs jonchés de pièces détachées et de monceaux de débris disparaissent sous une épaisse couche de graisse et de liquide de refroidissement séché. Central est dans un état de délabrement permanent. De nombreux turbolifts fonctionnent mal, voire pas du tout. Les machines d'épuration de l'air qui auraient dû être remplacées depuis longtemps peinent à évacuer la puanteur des masses négligées qui imprègne l'atmosphère chaude et rance.

La station Kwenn a été déclarée territoire neutre entre les Hutts et l'Empire, et un pont entier sert à maintenir cette paix précaire. Ce statut lui permet d'héberger des dizaines de ports fantômes dissimulés, utilisés par les contrebandiers pour transporter leurs cargaisons illicites. Ces équipements sont cachés dans des conduits d'ordures, des canalisations et des conduits de ventilation des profondeurs de Kwenn Central. Certains xénoarchéologues pensent que cette construction date d'avant le conflit entre les Hutts et Xim le Despot, ce qui a incité les universités galactiques à envoyer des expéditions pour en étudier la structure intérieure. D'ailleurs, une rumeur prétend qu'une forme de xénotechnologie est à l'œuvre dans ses entrailles.

L'AUBERGE TALLIFAX

L'auberge Tallifax fait partie des installations incontournables de Kwenn Central depuis plusieurs décennies. Cet établissement, qui retransmet des matchs et propose également des chambres, a changé de mains à plusieurs reprises au fil des ans. Il appartient actuellement au célèbre pilier de smashball Mallsam O'ne, le numéro un des Cuirassés Corelliens. Ce joueur a cessé de bousculer partenaires et adversaires pour servir des boissons et raconter des anecdotes de ses jours de gloire à une clientèle composée de fans. Les contrebandiers et pilotes de cargos viennent de partout se détendre et soutenir leurs couleurs, mais les Cuirassés Corelliens ont largement les faveurs des habitués, et les manifestations de soutien aux autres équipes suscitent des réactions violentes.

LES HAUTS DE MIRRSTEEL

D'opulentes tours couronnent la station, loin au-dessus de la coque bulbeuse de Kwenn Central, dans une zone nommée les Hauts de Mirrsteel. Les célébrités, les barons hutts et toutes sortes d'individus au portefeuille bien garni se sont offert des appartements-terrasses somptueux dans ces pylônes d'argent étincelant et de transparacier qui scintillent sous les étoiles. C'est aussi là qu'est mort le fameux hurleur de jatz, Jos Irrmo.

Mirrsteel offre également un quartier récréatif extravagant qui comprend des casinos, des opéras, des spas et des centres de loisirs. Les boutiques des plus talentueux couturiers de la galaxie y vendent des tenues à la pointe de la mode. Les filiales de concessionnaires huppés proposent des véhicules luxueux aux nantis et autres flambeurs, et plusieurs cantinas *chuba* dans le plus pur style hutt y accueillent chaque nuit des récitals de poésie gamorréenne. « Qu'il est court le règne des spectres de demain », le célèbre opéra encensé par la critique, est à l'affiche chaque soir au Grand Opéra de Mirrsteel, situé dans la tour Centre Ouest.

MONDES ET STATIONS SUPPLÉMENTAIRES

L'immense zone dominée par les Hutts contient des centaines de mondes habités, ainsi que d'innombrables petites colonies, des bases pirates cachées, des repaires secrets et des stations spatiales isolées. Cette partie décrit plusieurs sites importants que les personnages joueurs peuvent visiter (ou dont ils voudront peut-être s'échapper) au cours de leurs voyages à travers l'Espace Hutt.

ALEE

Situé le long de l'éperon Ilosien, entre Bimmisaari et Ilos Minor, Alee est un monde en majorité agraire, berceau d'une espèce de gastéropodes intelligents appelés Vippits. Ces êtres à l'apparence étrange se déplacent sur un pied abdominal musclé qui sécrète un mucus lubrifiant pour faciliter leur progression. Leur corps charnu est protégé par des écailles turquoise et iridescentes. Même si l'agriculture prédomine sur Alee, ses habitants sont réputés pour leur intellect affuté, malgré un certain manque d'imagination. Un nombre surprenant de Vippits délaissent donc leur vocation agricole au bénéfice d'une carrière légale. Les Vippits ont acquis une réputation bien méritée d'avocats et de juristes exceptionnels, et la plupart des Hutts en gardent toujours au moins un à leur service pour s'occuper des troubles légaux que génèrent leurs activités professionnelles « légitimes ». En plus de ces créatures, bon nombre d'Ilosiens vivent sur Alee où on les emploie comme ouvriers agricoles.

CIRCUMTORE

Ce planétoïde artificiel en forme d'anneau a été construit dans un but inconnu par une espèce mystérieuse que l'on pense éteinte depuis longtemps. Circumtore se situe à la jonction de plusieurs hypervoies commerciales importantes qui traversent l'Espace Hutt. Des centaines, voire des milliers de petits convois et cargos légers passent chaque jour par ce terminal stellaire complexe, et une quantité phénoménale d'épice et de biens de contrebande y change régulièrement de mains.

Depuis plusieurs siècles, Circumtore est sous la domination des voraces Hutts à carapace. Même s'ils ne posent guère de questions concernant les produits qui alimentent leurs marchés – du moins tant qu'ils touchent leur part –, la sécurité demeure assez stricte sur Circumtore. Contrairement à ce qui se passe sur la plupart des autres ports et planètes de l'Espace Hutt, les armes sont interdites sur Circumtore suite à une triste affaire qui date de quelques années. Le célèbre Boba Fett, venu mettre la main sur un individu recherché avec plusieurs autres chasseurs de primes, a provoqué un incident qui a entraîné la mort d'un Hutt à carapace et de dizaines de mercenaires. Depuis lors, les mesures de vigilance sur Circumtore ont été considérablement durcies, ce qui en fait ironiquement l'un des lieux les plus sûrs de toute la région pour acheter et vendre des biens au marché noir.

NIMBAN

Jadis membre de la République Galactique disposant de représentants au sénat, Nimban est devenue célèbre il y a plusieurs siècles quand elle s'est séparée de la République et a demandé à rejoindre l'Espace Hutt. Les Nimbanels sont connus pour leurs raisonnements tortueux et leur capacité à gérer des montagnes de papiers et autres systèmes d'informations retors, ce qui les rend précieux au sein des institutions tentaculaires comme le ministère impérial des Finances, le Bureau des taxes impériales et le Bureau officiel des Services Stellaires. D'autres grandes organisations en quête de comptables, de logisticiens et d'administrateurs ont également recours à leurs talents, par exemple l'Autorité du Secteur Corporatif et les kajidics hutts, pour qui ils trafiquent les livres de comptes avec adresse, dissimulant des revenus occultes derrière une masse complexe de nombres. Grâce au chaos économique consécutif à la Guerre des Clones et à l'effondrement de la Fédération du Commerce, les entrepreneurs et investisseurs nimbanels ont pu acheter assez de parts pour contrôler plusieurs conglomérats importants, comme la firme de conception de vaisseaux Hœursch-Kessel Motors et le fabricant de droïdes Delban Faxicorp. Ils ont imposé leur modus operandi à ces compagnies en difficulté, aujourd'hui basées sur Nimban.

Le penchant des Nimbanels pour les jeux de l'esprit résulte de leur adaptation à l'étrange écosystème de leur monde natal, où l'extraction des portions comestibles de certains végétaux, comme la fleur casse-tête et le boyy'lo, nécessite une certaine réflexion de la part des herbivores intelligents. Cette approche intellectuelle des problèmes a même remplacé la violence chez les Nimbanels, qui préfèrent s'engager dans des compétitions nommées *muhndees*, où les rivaux s'affrontent à coups d'énigmes de logique compliquées et de puzzles mathématiques pour déterminer le vainqueur. Bien que profitables et efficaces, les méthodes des Nimbanels peuvent néanmoins s'avérer frustrantes pour les autres races qui n'ont pas la patience de répondre à leurs normes rigoureuses ou de remplir chaque formulaire en trois exemplaires.

NAR KREETA

Située à la jonction des hypervoies Pabol Kreeta et Pabol Sleheyron, près de la pointe des saillants de Boz Pity dans la région du Goulet Kreetan, Nar Kreeta est à la fois une colonie minière et un centre de commerce majeur. Ce monde rocheux et aride est constitué d'énormes montagnes, de profonds canyons et d'océans alcalins chauds.

Nar Kreeta a été annexée par les Hutts il y a plusieurs milliers d'années et plusieurs grandes compagnies de forage y opèrent sous charte octroyée par la Guilde Minière. Même si les Hutts s'accaparent une bonne part

des bénéfiques, le sol de cette planète contient une véritable fortune. On en extrait régulièrement d'immenses quantités de diatium et de kiirtium, ainsi que des minerais rares comme l'iridium, le tydirium, le vanadium et l'yttrium, sans compter d'autres minéraux plus communs. Nar Kreetta sert également de point de transit pour les produits et esclaves à destination de la Bordure Médiane ou qui en viennent, ce qui fait de ce système un lieu de prédilection pour les pirates.

STATION DE TRANSIT OUTLAND

Cette grande station spatiale située sur l'hypervoeie Shag Pabol, à la frontière de l'Espace Hutt, est une halte populaire pour les vaisseaux arrivant du secteur Baxel ou qui en sortent. D'abord sous le contrôle des Hutts, elle a fini par appartenir à l'infomarchande toydarienne Rozatta, associée et amie du tristement célèbre chasseur de primes Jango Fett, qui s'y est souvent rendu durant les années précédant la Guerre des Clones. Quand le Mandalorien Montross, un concurrent de Jango Fett, a tenté d'éliminer ce dernier, il a torturé et assassiné Rozatta, puis placé des charges thermiques autour de sa station dans l'espoir de tuer son rival. Outland a failli être complètement détruite, mais Jango Fett s'en est tiré.

À la fin de la Guerre des Clones, Outland a été réparée et réaménagée par le clan hutt Besadii et plusieurs kajidics alliés dans le but d'étendre leur monopole sur le trafic d'épice. Même si Outland est officiellement un dépôt de carburant, il s'agit en réalité d'une chambre de compensation pour les contrebandiers transportant du glitterstim et du ryll bruts le long de l'hypervoeie Triellus – également surnommée « l'autoroute hutt » – ainsi que d'autres drogues, des armes et des esclaves à destination de la Bordure Extérieure.

Cette station qui orbite autour d'un astéroïde stérile est divisée en plusieurs districts. Les zones d'amarrage spacieuses sont capables de prendre en charge quantité de petits et moyens cargos, et elles sont équipées de plusieurs kilomètres de tapis roulants et d'une horde de droïdes qui effectuent le transfert des cargaisons et des navires. Le quartier des loisirs offre des dizaines de cantinas et de tapcafés, plusieurs fumeries d'épice, des salles de sabacc, des arènes de gladiateurs et une multitude d'établissements miteux. Dans l'Allée des Marchands, des centaines de vendeurs bradent leurs denrées – légales ou non – dans les vitrines et sur les étalages, tandis que les commerçants et négociants concluent toutes sortes d'affaires.

RIILEB

Ce monde chaud et humide constitué d'océans profonds et de milliers d'archipels marécageux abrite une espèce intelligente d'humanoïdes insectiformes qui a réussi à rester indépendante des Hutts malgré sa situation au cœur de l'Espace Hutt. Bien que les Riilebs possèdent peu de technologie militaire de pointe, ils sont parvenus à déjouer plusieurs tentatives d'asservissement de

leur foyer. L'autonomie de Riileb vis-à-vis des Hutts fait parfois de cette planète un refuge pour quiconque s'est mis ces créatures à dos et a besoin de disparaître pour quelque temps.

SLEHEYRON

Cette plaque tournante de l'esclavage est tombée sous la domination des Hutts bien avant l'avènement de la République. Il y a plusieurs millénaires, la lutte pour le contrôle de Sleheyron a été l'une des étincelles qui ont mis le feu aux poudres entre les Hutts et Xim le Despote. Aujourd'hui, la planète ne présente plus aucune trace de ce conflit de jadis. Plus grosse pépinière économique juste après Nar Shaddaa, Sleheyron est le centre de la traite d'esclaves de la région, en grande partie grâce à sa situation au croisement des voies commerciales de Pabol Hutta et Pabol Sleheyron, à mi-chemin entre la Bootana Hutta et l'amas de Si'klaata. Des sommes inimaginables ont circulé dans ces marchés, où des dizaines de milliers de malheureux sont achetés et vendus chaque jour.

En dehors de ses tristement célèbres marchés aux esclaves, ce monde hautement technologique est également un pôle majeur du traitement du gaz Tibana, qui vient de régions parfois aussi lointaines que Genarius et Bepin. Des centaines d'usines, exploitées par des millions de droïdes et d'esclaves, raffinent ce précieux gaz qui servira dans les armes et les navires de toute la galaxie.

Sleheyron est hautement stratifiée, avec quelques petits districts bien entretenus qui dépassent comme des îles au milieu d'une mer de bidonvilles sinistres et de zones industrielles nimbées de smog. Nombre d'énormes cargos remplis de gaz Tibana, de convoyeurs chargés d'esclaves et de vaisseaux de contrebandiers plus modestes transitent en permanence dans les spatioports de Sleheyron. En dépit des efforts ostentatoires des Hutts pour la refréner, la piraterie foisonne dans le système Sleheyron, en grande partie parce que les Hutts eux-mêmes en sont les instigateurs secrets.

TETH

Cette planète occupe une position contradictoire et nébuleuse dans la région. Cette « Capitale » impériale officielle du secteur Baxel contenant l'Espace Hutt est située juste à l'extérieur de ce dernier si l'on en croit les estimations du Conseil Suprême Hutt. Ce monde couvert de jungles, de plaines et de mesas est aussi marqué par le progrès suite à des siècles de colonisation humaine.

La relation entre l'Empire et les Hutts est complexe, et Teth reflète cette réalité. La machine politique, nourrie de leurs ambitions parfois contradictoires, peut broyer des carrières et des vies, y compris celles des individus les plus haut placés.





OPTIONS DE PERSONNAGES

« Dans l'Espace Hutt, tout s'achète. Mais le prix à payer en fait reculer plus d'un. »

– Naraa Chimu, tueur à gages sakiyen

L'Espace Hutt offre une multitude de possibilités aux baroudeurs, aventuriers et voyous désireux de se faire un nom dans le milieu de la pègre. Cette région permet aux joueurs d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** d'explorer la li-sière mal famée de la galaxie. Dans ces bas-fonds qui s'étendent sur plus de dix mille années-lumière, tout peut être acheté, vendu ou volé, et le crime rapporte gros. Qu'ils soient chasseurs de primes niktos, mercenaires ganks, assassins sakiyens ou même Hutts, les individus

ambitieux, inventifs et sans scrupules découvriront que, dans cette zone sous contrôle des kajidics, leurs talents valent cher.

Dans ce chapitre, vous trouverez les informations nécessaires pour incarner quatre nouvelles espèces, ainsi que des détails sur des armes, armures, équipements, véhicules et vaisseaux spécifiques à ces mondes dominés par les Hutts.

NOUVELLES ESPÈCES

Les planètes de l'Espace Hutt fourmillent d'espèces intelligentes, dont la plupart servent les cruels suzerains de Nal Hutta. Tout le monde est au courant de l'association des Vodrans, Niktos, Klatooiniens et Weequays avec les Hutts, mais ce ne sont pas les seuls que contrôlent les barons du crime de la galaxie.

Cette section propose des règles de création détaillée de personnages hutts et de trois espèces différentes de cette région, dans le but de permettre aux PJ d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** de mener une existence de vauriens et d'aventuriers au service des **BARONS DE NAL HUTTA**... ou en rébellion contre eux, à moins qu'ils n'aient décidé de fonder leur propre empire criminel.

LES HUTTS

Les Hutts sont de volumineux gastéropodes jouissant d'une longévité extrême et dotés d'une force physique et mentale remarquable. Semblables à d'énormes limaces et dépourvus de jambes, ils ne peuvent se déplacer qu'avec lenteur une fois leur croissance achevée. Même si les Hutts les plus célèbres ont souvent été des bandits et des barons du crime, ils sont présents dans presque toutes les professions. Les règles suivantes décrivent la conception d'un jeune adulte Hutt d'un siècle ou deux.

Physiologie : au fil du temps, les Hutts continuent à grandir et, s'ils font fortune, à gagner en corpulence. Comme ils peuvent vivre plus d'un millier d'années, les plus âgés – et les plus puissants – atteignent une taille impressionnante. Un Hutt jeune et vigoureux possède un torse flexible et musclé d'environ deux ou trois mètres de long, surmonté d'une large tête dotée de gros yeux globuleux et d'une bouche gigantesque. Par rapport au reste de son corps, ses bras paraissent courts et boudinés, même s'ils possèdent une force indéniable.

Société : l'organisation hutt est fondée sur une politique clanique, et l'on attend des membres d'une famille qu'ils cherchent à améliorer le statut du clan tout entier. La loyauté compte autant que le prestige et le moindre affront doit être vengé. L'extrême longévité des Hutts les incite à la patience et ils n'ont aucun mal à aborder la plupart des sujets sur le long terme. Comme la plupart d'entre eux n'accordent pas beaucoup d'importance à la vie ou à la liberté des autres espèces, considérées comme « inférieures », ils en maintiennent plusieurs dans une condition de servitude quasi totale. Heureusement, certains individus constituent les proverbiales exceptions qui confirment la règle.

La plupart des clans hutts gèrent des organisations nommées kajidics. Pour quelqu'un de l'extérieur, ce terme est presque synonyme de clan, voire d'empire du crime.

PROMOTION PERSONNELLE

Pour un jeune Hutt désireux de réussir dans la vie – et dans la galaxie –, la longévité de sa race est à la fois un avantage et une malédiction : d'un côté, elle l'autorise à prendre le temps de concevoir et d'accomplir ses plans, mais de l'autre, elle signifie que tous les postes importants de son clan sont occupés par des Hutts plus âgés qui mettront peut-être un millénaire à décéder et à laisser leur place aux nouveaux.

Les Hutts ont certes tendance à être patients, mais il y a des limites. Privé de toute occasion de monter en grade parmi les siens, un Hutt peut tout aussi bien s'établir à son compte. Certains tournent alors une bonne fois pour toutes le dos à leur lignée, mais la plupart d'entre eux cherchent juste une occasion de faire leurs preuves vis-à-vis de leurs aînés. Quand aucune position prometteuse n'existe au sein d'un kajidic, un Hutt ambitieux peut finir par décider d'en créer une. Et une fois cette étape accomplie, eh bien, quoi de plus naturel qu'il s'y installe ?

En effet, la plupart de ces entreprises trempent dans la traite d'esclaves, le trafic d'épice et différentes formes de banditisme interstellaire ; la réputation de gangsters impitoyables des Hutts est à cet égard grandement méritée. Un Hutt qui ne rejoint pas le kajidic familial est un proscrit. Il n'a pas de réelle place dans sa société natale et ses semblables ne le comprennent pas vraiment.

Monde d'origine : même s'ils sont originaires de Varl, les Hutts se sont depuis bien longtemps emparés d'une autre planète, Nal Hutta, dont le nom signifie « Joyau Glorieux » en langue hutt. La majeure partie de Nal Hutta est un no man's land pollué et marécageux, dont personne hormis un Hutt ne voudrait, mais sa cinquième lune, Nar Shaddaa, abrite un spatioport et un centre d'affaires très important.

Langue : la langue hutt, parfois appelée hutt ou huttois, est pratiquée à travers toute la galaxie. C'est l'un des principaux idiomes commerciaux dont l'universalité rivalise avec le basic, surtout dans la Bordure Extérieure et l'Espace Hutt. Les Hutts sont parfaitement capables d'apprendre à parler le basic, voire n'importe quel langage, mais la plupart choisissent ne pas le faire (ou le prétendent) afin de se distinguer. De nombreux Hutts préfèrent utiliser des traducteurs, qu'il s'agisse de droïdes ou de « serveurs », pour dominer leur interlocuteur.

La vie dans la Bordure : une fois adultes, les riches Hutts évitent tout travail physique pour des questions de statut, mais les plus jeunes membres de leur race, impatients de faire leurs preuves, font parfois d'excellents guerriers en raison de leur force physique considérable. Négociateurs et comploteurs nés, ce sont de redoutables marchands, politiciens et criminels. Les obligations des personnages hutts impliquent soit les liens envers leur clan d'origine, soit les raisons qui les ont poussés à couper les ponts.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 13 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 11 + Volonté
- **Expérience de départ** : 70 XP
- **Capacité spéciale** : les Hutts entament le jeu avec 1 rang dans le talent Endurance et 1 rang dans le talent Perspicace. Ils disposent également de 1 rang en Coercition ou en Sang-froid. Néanmoins, ils ne peuvent pas dépasser le rang 2 en Coercition ou en Sang-froid durant la création du personnage.
- **Pesant** : un Hutt ne peut jamais utiliser plus d'une manœuvre pour se déplacer par round.

LES GANKS

Certains des tueurs les plus redoutés et sanguinaires de l'Espace Hutt font partie de cette mystérieuse race de mercenaires. Vêtus de la tête aux pieds d'armures sophistiquées, ces paramilitaires se montrent rarement aux non-Ganks tête nue ou sans équipement. Ils travaillent comme chasseurs de primes, assassins et gardes du corps pour les Hutts et toute autre créature en mesure



Sakiyenne

Nikto

Gank

Hutt

d'aligner les crédits pour s'offrir leurs services, et disposée à souscrire à leurs méthodes. Ils se sont forgé une réputation de brutes sans précédent plusieurs millénaires plus tôt, lors des tristement célèbres Massacres Ganks, durant lesquels ils ont décimé l'intégralité des Porporites pour préserver les intérêts des Neimoidiens dans le trafic de ryll. Depuis, les Ganks ont consolidé leur position de plus dangereux mercenaires de la pègre galactique.

Physiologie : sous leurs armures et implants cybernétiques, ces bipèdes carnivores sont dotés d'une carrure puissante et d'une fourrure allant du jaune doré à un mélange de brun foncé et de rouge, ainsi que de faciès grimaçants et d'yeux de fouine qui leur confèrent un air de prédateurs menaçants. Agressifs et belliqueux, les Ganks sont connus pour leur caractère emporté et leur absence de scrupules, même s'ils se protègent féroceement entre eux. La cybernétique représente un élément crucial de leur société, car elle fait partie intégrante de leur corps, chaque Gank possédant au moins plusieurs implants ou prothèses.

Société : leur culture militariste et guerrière est organisée de façon stricte en meutes familiales, que l'on surnomme parfois des « nuées ». Même si les étrangers ne le remarquent pas forcément au premier abord, les Ganks obéissent à une hiérarchie stricte entre eux, avec à leur tête des « alphas » – en général les vétérans les plus expérimentés. Les Ganks n'agissent pas souvent de façon

indépendante, préférant former de petits groupes avec d'autres membres de leur espèce. Ils sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade et des tactiques d'escouade, agissant avec le même genre d'efficacité redoutable que des unités d'élite. Lorsqu'ils se retrouvent obligés de travailler avec d'autres espèces moins disciplinées, ils sont très vite frustrés par leur manque de méthodologie.

Les Ganks ont tendance à s'emparer de « trophées » sur leurs adversaires, habitude qui leur a valu la réputation de voleurs en plus d'assassins. Effectivement, la plupart d'entre eux dépouillent les corps de leurs victimes pour prouver le nombre et la qualité des ennemis abattus. Même parmi les Ganks qui ne mènent pas une vie de crimes et de violence, la prise de trophées fait partie des traditions.

Monde d'origine : nul ne sait d'où viennent les Ganks. On soupçonne que leur planète natale est située dans la Bootana Hutta ou peut-être cachée dans les denses nuages radioactifs de la nébuleuse d'Oktos, mais on les trouve le plus souvent dans les cités verticales de Nar Shaddaa, au service des Hutts.

Langue : même si les Ganks possèdent leur propre langage, personne ne l'a jamais entendu, car ils ne l'utilisent pas en public. Ils préfèrent communiquer en silence entre eux grâce à leurs comlinks cybernétiques, mais nombre d'entre eux maîtrisent des rudiments de basic et s'expriment souvent couramment en langue hutt.

UNE RACE DE CYBORGS

Peu de races de la galaxie utilisent la cybernétique de façon aussi banalisée pour transformer leur physique que les Ganks. Par exemple, nul n'a jamais vu de Gank adulte dépourvu du moindre implant et en général, ils en possèdent plusieurs. Les raisons qui les poussent à altérer leur physiologie de la sorte demeurent un mystère, comme beaucoup d'autres aspects de cette espèce, mais il s'agit là d'un atout indéniable dans leur profession de mercenaires.

Dans leur société, la quantité de cybernétique est un indicateur de prestige, et les vétérans auréolés de victoires sont parfois plus proches de machines que d'organismes de chair et d'os. Les Ganks très modifiés sont des adversaires dangereux, tant leur force, leur vitesse et leurs réflexes ont été dopés. Leur obsession peut même arriver à un stade où ils acceptent sans hésiter des contrats rémunérés en implants high-tech et en membres artificiels plutôt qu'en or ou en crédits. Cette dépendance présente néanmoins un inconvénient particulièrement notable : les Ganks sont bien plus affectés par les armes à ionisation, qui peuvent court-circuiter les parties cybernétiques de leurs corps et se révèlent plus déconcertantes pour eux que les armes conventionnelles. Ils évitent généralement d'utiliser les blasters et grenades à ionisation.

La vie dans la Bordure : les Ganks vivent en lisière de la Bordure, et leur apparition quelque part est toujours de mauvais augure. Les Hutts ont l'habitude de recruter de petites armées de Ganks lorsqu'ils ont besoin de mercenaires professionnels, en plus d'escouades spécialisées pour des contrats ponctuels. Même si la plupart des Ganks restent en général liés de près à leur nuée, un individu peut parfois se détourner de la sienne et devenir un chasseur solitaire. Cela se produit le plus souvent quand l'unique survivant d'un groupe refuse d'en intégrer un autre. Ces marginaux sont souvent obsédés par l'idée de venger la mort de leurs compagnons et peuvent passer des années à traquer et à abattre les responsables.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 110 XP
- **Capacité spéciale** : les Ganks entament le jeu avec 1 rang de Coercition ou de Vigilance. Néanmoins, ils ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans ces compétences durant la création du personnage.
- **Cyborg** : tous les Ganks sont des cyborgs, et chacun d'eux possède plusieurs implants cybernétiques différents. Un Gank entame le jeu avec au maximum deux équipements cybernétiques (tels que ceux décrits à la page 174 du Livre de règles d'AUX CONFINS DE L'EMPIRE ou à la page 106 de celui-ci), pour un

total de 5 000 crédits. Si un joueur choisit une Obligation supplémentaire lui permettant d'obtenir des crédits pour la création de son personnage, il peut cumuler cette somme à son budget de base pour acquérir des implants. La limite d'implants des Ganks est égale à 3 plus leur Vigueur.

LES NIKTOS

Les Niktos de Kintan, farouches et dénués d'humour, sont peut-être les esclaves les plus connus des Hutts. À leur service depuis des millénaires, même s'ils ne sont pas toujours d'une loyauté à toute épreuve, leurs cinq sous-espèces aussi robustes que stoïques sont très répandues à travers tout l'Espace Hutt et les territoires de la Bordure Extérieure.

Physiologie : ces humanoïdes reptiliens au cuir épais font à peu près la taille d'un homme moyen et ont été forgés par leur environnement impitoyable : bombardés depuis des milliers d'années par les radiations gamma de l'étoile magnétique toute proche M'dweshuu, les êtres vivants de Kintan ont dû s'adapter pour éviter de succomber. La fréquence des mutations des Niktos a accéléré leur évolution, altérant leur génome mille fois plus vite que la normale. Suite au mauvais développement de leur musculature mimétique, leurs visages sont assez inexpressifs et leurs yeux protégés par une fine membrane transparente. Ces faciès figés et ces regards fixes incitent souvent les gens à sous-estimer leur intelligence.

Société : la culture nikto a également été conditionnée par Kintan. Les Niktos ont appris à s'allier pour survivre aux dangereux prédateurs de leur planète, dont les vicieux dragons épineux, les énormes trogleines et les féroces phacobètes. Ils ont découvert les vertus de l'entraide à force de dompter leur redoutable écosystème. Les tensions raciales entre les cinq branches de Niktos ont provoqué plusieurs guerres dévastatrices jusqu'au traité de Vontor, où les Hutts ont imposé une paix générale.

Même si plusieurs tabous tenaces empêchent tout croisement entre les diverses sous-espèces, il arrive de voir des sang-mêlé, qui en général affichent les caractéristiques d'un seul parent, les vrais hybrides restant rares.

L'existence de nombreux Niktos est rude en dépit de la « bienveillance » des Hutts, et la majorité d'entre eux triment au service de ces suzerains durs et cruels. Peu de Niktos sont des meneurs nés et leur servitude est juste un mode de vie : pour la plupart, un suzerain Hutt moins sadique qu'un Seigneur Noir des Sith suffit amplement à leur bonheur. Malgré tout, un désir sous-jacent de liberté que des millénaires de soumission n'ont pas suffi à éradiquer entièrement couve toujours chez les Niktos. De temps en temps, l'un d'entre eux s'enfuit ou achète sa liberté, mais même un esclave émancipé doit rester vigilant, sous peine de retomber entre les griffes d'un autre Hutt.

Monde d'origine : les Niktos viennent de Kintan, dans l'amas de Si'klaata, une planète aux climats et paysages variés allant d'immenses déserts et de toundras arides à des montagnes boisées et des archipels tropicaux. Les radiations de M'dweshuu ont imprégné toute la planète et provoqué d'étranges mutations dans ses écosystèmes. Même si le niveau de rayonnement n'est pas mortel (du moins à court terme), Kintan n'en demeure pas moins un

environnement aussi dangereux que violent. Pour plus d'informations, consultez la page 62 du **Chapitre II : L'Espace Hutt**.

Langue : contrairement aux Klatooiniens et aux Vodrans, les Niktos n'ont pas abandonné leur idiome d'origine. La plupart d'entre eux le pratiquent au même titre que le hutt. Beaucoup de Niktos parlent quelques rudiments de basic, même si la mobilité limitée de leur bouche les rend un peu difficiles à comprendre.

La vie dans la Bordure : en raison de leur soumission aux Hutts, la plupart des Niktos oscillent entre illégalité et immoralité, et accomplissent généralement le sale boulot à la place de leurs maîtres. Même si beaucoup de Niktos servent de gardes du corps ou d'hommes de main aux Hutts, d'autres font office de pilotes, de mécaniciens ou de techniciens. L'Obligation de départ d'un Nikto est le plus souvent due à un Hutt, qu'il s'agisse spécifiquement d'un Devoir envers un kajidic spécifique, d'une Dette pour avoir acquis sa liberté ou d'une Prime offerte pour le rattraper après une évasion.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 11 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : chaque sous-espèce nikto possède ses propres capacités spéciales, qui figurent ci-dessous.

KAJAIN'SA'NIKTOS (NIKTOS ROUGES)

Originaires des plaines désolées des Terres sans Fin, les Niktos Rouges se sont adaptés à cet environnement aride. Cette sous-espèce bien connue est dotée d'une peau allant de l'orange clair au rouge, et de petites excroissances osseuses sur le front et au menton. Les narines de ses représentants sont doublées d'une membrane semi-perméable qui leur évite d'inhaler du sable. Des protections similaires recouvrent les tubes respiratoires de chaque côté de leur cou et limitent la déperdition d'humidité. Elles leur permettent en outre de survivre jusqu'à une semaine sans eau fraîche.

Capacité spéciale : les Ka'jain'sa'Niktos entament le jeu avec 1 rang en Résistance. Néanmoins, ils ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans cette compétence durant la création du personnage. Lorsqu'ils effectuent des tests de compétences, les Niktos Rouges peuvent retirer un ■ dū à des conditions climatiques arides ou chaudes.

KADAS'SA'NIKTOS (NIKTOS VERTS)

Originaires des forêts et régions côtières tempérées de Kintan, les Kadas'sa'Niktos possèdent une peau écaillée verte et une crête de protubérances osseuses terminée par de petites cornes autour des yeux et du menton. Les Kadas'sa'Niktos sont dotés d'un nez proéminent à la sensibilité exacerbée et de longues griffes adaptées à l'escalade.

Capacité spéciale : les Kadas'sa'Niktos entament le jeu avec 1 rang en Coordination. Néanmoins, ils ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans cette compétence durant

CINQ SOUS-ESPÈCES

Les rudes conditions de vie de Kintan ont contribué au développement de cinq sous-espèces distinctes de Niktos, isolées et adaptées à des environnements distincts. Même si chaque branche manifeste diverses différences morphologiques et physiologiques mineures, toutes sont génétiquement compatibles.

la création du personnage. Ils bénéficient également de ■ à tous les tests d'Athlétisme destinés à escalader des arbres et toute surface que leurs griffes peuvent percer.

Griffes : quand un Nikto Vert effectue des tests de Pugilat pour blesser un adversaire, il inflige +1 point de dégâts et a une valeur de critique de 3.

ESRAL'SA'NIKTOS (NIKTOS DES MONTAGNES)

Les Esral'sa'Niktos gris-bleu, ou Niktos des montagnes, ont évolué dans l'arrière-pays montagneux de Kintan. Des appendices sur les joues, ressemblant à des nageoires, leur donnent une excellente ouïe et servent à réguler la chaleur, deux atouts précieux dans un environnement comme le leur.

Capacité spéciale : les Esral'sa'Niktos entament le jeu avec 1 rang en Survie, mais ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans cette compétence durant la création du personnage. Ils gagnent également le talent Baroudeur-né (une fois par partie, un Nikto des montagnes peut relancer 1 test de Résistance ou de Survie).

GLUSS'SA'NIKTOS (NIKTOS PÂLES)

Natifs des îles rocheuses Gluss'elta, les Gluss'sa'Niktos, ou Niktos Pâles, possèdent une peau gris-blanc, de minuscules cornes autour des yeux et de petits ailerons faciaux. Ayant évolué au bord des océans de Kintan, ces marins et nageurs nés sont dotés de doigts et d'orteils légèrement palmés pour mieux se propulser dans l'eau.

Capacité spéciale : les Gluss'sa'Niktos entament le jeu avec 1 rang en Athlétisme, mais ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans cette compétence durant la création du personnage.

Nageur : un Nikto Pâle ne subit aucun malus pour se déplacer dans l'eau et peut retenir sa respiration un nombre de rounds égal à deux fois sa Vigueur avant de commencer à se noyer.

M'SHENTO'SU'NIKTOS (NIKTOS DU SUD)

Les Niktos du Sud sont dotés d'une peau crème, blanche, jaune ou orange, et ne possèdent ni cornes ni nageoires faciales, contrairement à leurs autres congénères. À la place, ils ont développé de longs tubes à respiratoires à l'arrière du cou. Ceux-ci facilitent la respiration et permettent également aux Niktos du sud de percevoir les ultrasons.

Capacité spéciale : les M'shento'su'Niktos entament le jeu avec 1 rang en Perception, mais ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans cette compétence durant la création du personnage. Les Niktos du Sud bénéficient également de ■ à tous les tests de Perception et de Vigilance effectués pour détecter des bruits.

LES SAKIYENS

Peu de prédateurs de la galaxie peuvent rivaliser avec les Sakiyens : seuls les Gands leur font concurrence comme traqueurs, et ils sont aussi bons chasseurs que les Trandosiens et les Defels. En tant que tueurs, ils n'ont pas d'égal. Heureusement pour le reste de la galaxie, ils ne s'intéressent guère à tout ce qui se trouve au-delà de leur propre système stellaire et quittent rarement leur monde d'origine.

Même s'ils semblent plus adaptés à une vie sur la terre ferme en raison de leurs prouesses de chasse, nombre de Sakiyens ont abandonné leurs campements forestiers pour vivre dans de majestueuses cités à répulseurs. Là, leurs plus brillants chercheurs ne cessent de développer et d'améliorer la technologie de répulseurs qu'ils exportent à travers tout l'univers et qui leur a permis de résister jusqu'à présent à de multiples tentatives de conquête.

Les Sakiyens sont des chasseurs de primes et des assassins réputés ; ceux qui quittent leur monde natal, Saki, sont donc très demandés au sein des kajidics hutts. Néanmoins, les relations entre les fiers Sakiyens et les Hutts ne sont pas des plus cordiales, car ces derniers préféreraient de loin les dominer et s'emparer de leur planète.

Physiologie : même s'ils sont proches des humains en apparence, les Sakiyens forment une espèce à part, dont l'évolution présente des similitudes, mais s'en distingue à bien des égards. Parmi les plus visibles figurent leurs volumineux crânes chauves bilobés et leurs oreilles pointues. Leur peau est très réfléchissante, comme du métal poli, et peut aller du noir d'encre ou du gris sombre à différentes nuances de rouge, de bleu ou de pourpre ; il existe également des Sakiyens clairs et des albinos. Leur cerveau mesure quasiment le double de celui d'un homme et, très développé, peut traiter d'immenses quantités d'informations sensorielles.

De plus, les Sakiyens sont dotés de sens extraordinaires : ils peuvent voir le spectre infrarouge et possèdent une ouïe et un odorat exceptionnels. La rumeur prétend que certains de leurs chasseurs traquent leur proie rien qu'au flair.

Société : la société sakiyenne obéit à de complexes relations familiales et claniques. Les clans sakiyens, parfois surnommés « meutes », composent le socle des communautés et chacun de leurs membres se soucie avant tout de protéger et de défendre les siens. De ce fait, les Sakiyens ont tendance à se montrer territoriaux et méfiants vis-à-vis des étrangers, et en particulier



envers les autres espèces. Ces grandes tribus homogènes et isolées sont dirigées par des chefs qui exercent leur autorité à tous les niveaux. La carnation d'un Sakiyen permet la plupart du temps d'identifier son clan. La plupart des groupes n'entretiennent aucun préjugé relatif à la couleur de peau excepté à l'encontre de ceux qui affichent un teint trop clair, généralement considérés comme des aberrations par leurs congénères, y compris par leurs proches. Cette anomalie a poussé la plupart des Sakiyens albinos ou au teint pâle à quitter la planète pour tenter leur chance ailleurs.

Prédateurs dans l'âme, les Sakiyens adorent la chasse, qu'ils voient comme le test décisif permettant d'estimer la valeur d'un individu. Ils se considèrent à juste titre comme les chasseurs ultimes et perçoivent souvent les autres espèces comme des proies ruminantes, à peine dignes de la plus infime marque de respect. Les Sakiyens sont également connus pour leur manque total d'humour et leurs capacités intellectuelles et analytiques supérieures ; d'ailleurs, ils n'apprécient guère qu'on leur démontre qu'ils peuvent se tromper.

Monde d'origine : située en bordure de la Bootana Hutta, au cœur de l'Espace Hutt, Saki est un monde tropical aux grands océans et aux forêts humides luxuriantes, que la remarquable technologie à répulseurs des Sakiyens a préservés. Au lieu de déboiser leurs territoires de chasse, ils ont préféré s'élever vers le ciel grâce à de volumineuses cités et forteresses flottantes. Pour plus d'informations sur Saki, rendez-vous à la page 70 du **Chapitre II : l'Espace Hutt**.

Langue : bien que soumis à la domination économique des Hutts, les Sakiyens ont conservé leur identité culturelle et leur langue natale. Néanmoins, la plupart d'entre eux parlent aussi couramment le hutt et maîtrisent au moins des notions de basique.

La vie dans la Bordure : grâce à leur intelligence et à leurs sens quasiment surnaturels, les Sakiyens sont des prédateurs nés qui excellent à la traque. La plupart de ceux qui écumant la galaxie deviennent souvent chasseurs de primes et assassins, toujours par goût du sport. Leur caractéristique absence d'empathie envers leurs proies, considérées comme des espèces « inférieures », peut mener de nombreux mercenaires Sakiyens à accepter des contrats qui répugneraient à d'autres, et leur honneur les pousse à tenir leurs engagements à n'importe quel prix.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 8 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 80 XP
- **Capacité spéciale** : les Sakiyens entament le jeu avec 1 rang en Perception ou en Vigilance, mais ne peuvent pas dépasser le rang 2 dans ces compétences durant la création du personnage. Ils commencent également avec 1 rang dans le talent Pisteur chevronné.

L'HONNEUR SAKIYEN

Les Sakiyens prennent l'honneur très au sérieux. Ils le divisent en deux catégories, le *monthrael*, celui de l'individu, et le *yithrael*, celui du groupe. Le premier dépend uniquement d'actes personnels : si un Sakiyen fait preuve de lâcheté ou échoue à protéger sa famille, il ne pourra laver son *monthrael* que par ses propres actions. Mourir sans s'être racheté est l'une des plus grandes tragédies qui puissent frapper un Sakiyen.

À l'opposé, le *yithrael* représente l'honneur d'une meute ou d'un clan. La déchéance personnelle d'un individu peut couvrir de honte l'ensemble de sa communauté, mais si le *monthrael* ne peut être lavé que par son détenteur, le *yithrael*, lui, peut être blanchi par ses enfants et descendants. Bien souvent, cela

nécessite de faire couler le sang : les duels et vendettas sont monnaie courante, et peuvent se transmettre sur plusieurs générations.

Au sein d'un peuple aussi agressif et orgueilleux, la moindre offense et le plus infime désaccord peuvent dégénérer en violences et en massacres. Heureusement, des rituels honorifiques formalisés particulièrement stricts permettent aux Sakiyens de contenir leurs élans belliqueux. Leur code de conduite presque inviolable les empêche d'agir trop impulsivement de peur d'encourir un blâme. Cela dit, les Sakiyens considèrent généralement les autres espèces comme dépourvues d'honneur, et ces règles de conduite s'appliquent donc rarement à leurs relations avec des humains ou d'autres créatures.

NOUVELLES ARMES

Il y a mille et une façons de périr dans l'Espace Hutt : voyager dans cette région anarchique sans armes est aussi peu recommandé que de nourrir un rancor. Heureusement, ce ne sont pas les moyens de se défendre qui manquent dans le royaume des Hutts. Des petits mais puissants blasters hutts aux étranges fusils à répulseurs sakiyens en passant par les exotiques projecteurs d'acide et de gaz empoisonnés et les bâtons en cortosis des Morgukaïs, on trouve toutes sortes d'instruments de mort au marché noir dans l'Espace Hutt.

ARMES ÉNERGÉTIQUES

Selon les statistiques, il y a plus de blasters par habitant de l'Espace Hutt que n'importe où ailleurs. Comme presque tout le monde en possède, la puissance de feu est primordiale. Heureusement, dans une galaxie débordant d'armes, le choix est infini, du moins pour qui-conque peut aligner les crédits.

BLASTER BOONTA

Baptisés en hommage au légendaire héros Boonta le Hutt, qui en aurait possédé un, ces blasters de poche caractéristiques ressemblent en général à des bijoux tape-à-l'œil et ostentatoires. Créées sur mesure selon les goûts personnels des Hutts, ces armes clinquantes sont toutefois assez puissantes pour assurer la protection de leur usager, si tant est qu'un tueur à gages parvienne à neutraliser ses gardes du corps. Certaines sont d'incalculables héritages de famille transmis de génération en génération.

Ajoutez ■ aux tests de Perception pour trouver un blaster Boonta sur le corps de son porteur. Retirez ■ des tests de Tromperie de son porteur lorsqu'il tente de faire passer cette arme pour un ornement inoffensif.



BLASTER À ONDE D'IMPULSION ATA GREFF-TIMMS

Cette arme antique était à la pointe de la technologie il y a plusieurs millénaires, avant l'essor des blasters modernes. Basé sur le même principe qu'un blaster, le Greff-Timms émet un bref rayon d'énergie concentrée qui, hélas, a tendance à se dissiper assez vite, ce qui limite sa portée efficace. Son effet moléculaire déstabilisant se rapproche de celui d'un disrupteur et inflige de cruelles blessures. Même si on le considère en général comme archaïque, certains baroudeurs et criminels l'apprécient toujours pour sa déplaisante capacité à mutiler ses victimes.

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE PCA ARAKYD

Ce fusil semi-automatique PCA (pour Particules Chargées et Accélérées) est une carabine blaster à portée moyenne dotée d'un énorme champ de tir. Conçue avant la Guerre des Clones pour les combats urbains et rapprochés, cette arme ne s'est pas révélée assez puissante pour une utilisation standard et a fini par n'équiper que les commandos et autres unités spécialisées. Néanmoins, le marché privé l'a adoptée, particulièrement les criminels, pour sa capacité à arroser une petite zone de particules chargées mortelles. Sa popularité chez les mercenaires trandosiens et les tueurs ganks lui a valu le surnom de « hachoir trandosien » ou de « broyeur de Nar Shaddaa ».

LANCE-BLASTER WEEQUAY

Conçus pour les immenses déserts de sable blanc de Sriluur, ces blasters inhabituels sont dotés de canons d'une longueur exceptionnelle (quasiment deux mètres). Même si ce ne sont pas les plus puissants sur le marché, leur portée très longue en fait des armes idéales pour chasser ou se battre dans de vastes plaines désertes où l'ennemi peut être repéré à grande distance. Bien que relativement encombrantes, de nombreux Weequays les plébiscitent pour leur capacité à pouvoir toucher toute cible à portée de vue.

FUSIL À RÉPULSEUR SAKTEK D-29

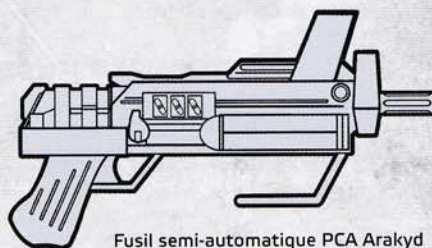
Fabriquée par la corporation sakiyenne SakTek, cette arme inhabituelle utilise un générateur à répulsion pour émettre une onde de concussion. Grâce à la même technologie que les rayons tracteurs, le D-29 tire une vague invisible d'énergie électromagnétique qui repousse violemment sa cible, la renverse, la désoriente et l'assomme sans lui causer de blessure grave.

TABLE 3-1 : ARMES À DISTANCE

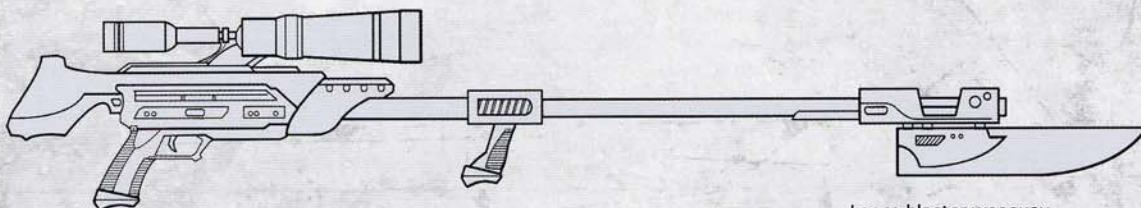
Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster à onde d'impulsion ATA Greff-Timms	Distance (armes légères)	5	3	Courte	2	2	(I) 750	6	Sanguinaire 3
Blaster Boonta	Distance (armes légères)	6	3	Courte	1	1	1 000	8	Réglae étourdissant
Fusil à répulseur SakTek D-29	Artillerie	8	4	Moyenne	3	3	1 550	7	Désorientation 3, Réglae étourdissant, Renversement
Fusil semi-automatique PCA Arakyd	Distance (armes lourdes)	7	3	Moyenne	3	1	1 000	6	Automatique, Réglae étourdissant
Lance-blaster weequay	Distance (armes lourdes)	8	3	Extrême	5	2	850	6	Encombrant 2, Précis 1
Armes à percussion									
Fusil de chasse vodran	Distance (armes lourdes)	7	4	Longue	4	2	800	7	Encombrant 2
Pistolet « dissuasif » KD-30 de Kelvarek	Distance (armes légères)	4	5	Courte	2	0	350	6	Perforant 2, Sanguinaire 1
Pistolet furtif 2VX de l'armurerie Prax Arms	Distance (armes légères)	1	5	Courte	0	0	300	5	Munitions limitées 3
Explosifs et autres armes									
Grenade à gaz toxique	Distance (armes légères)	–	–	Courte	1	0	50	5	Munitions limitées 1, Souffle 2
Projecteur d'acide Tenloss L70	Distance (armes lourdes)	6	2	Courte	4	1	1 250	7	Incendiaire 3, Sanguinaire 1, Souffle 6



Blaster à onde d'impulsion
ATA Greff-Timms



Fusil semi-automatique PCA Arakyd



Lance-blaster weequay

ARMES À PERCUSSION

Même si les armes à percussion sont en général considérées comme des reliques dépassées et réservées à des sauvages arriérés, elles sont toujours utilisées par les nombreuses peuplades qui subissent l'hégémonie hutt. Toutes ne sont pas des vestiges d'un âge primitif : plusieurs fabricants proposent des armes modernes à projectiles aussi dangereuses qu'un blaster.

PISTOLET « DISSUASIF » KD-30 DE KELVAREK CONSOLIDATED ARMS

Cette arme à percussion particulièrement vicieuse projette des munitions spéciales remplies d'un acide qui ronge l'armure, la chair et les os. Interdit dans de nombreux secteurs « civilisés » de la galaxie, il est pourtant étonnamment courant dans l'Espace Hutt.

Le contenu de ses balles continue à provoquer des dégâts au fil du temps : une cible touchée par une cartouche de KD-30 subit une blessure (qui ignore l'encaissement) au début de chacun de ses tours pour les deux rounds suivants.

PISTOLET FURTIF 2VX DE PRAX ARMS

Ce pistolet miniature de chez Prax est l'une des armes les plus petites et faciles à dissimuler de toute la galaxie. Le 2VX tient au creux d'une paume humaine, ce qui le rend en théorie indétectable pour l'observateur lambda. Même si ses dards ne sont pas mortels en eux-mêmes, les produits contenus à l'intérieur peuvent l'être.

Chaque munition peut contenir une dose de neurotoxine, d'anesthésique, de neuroparalysant (cf. page 173 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) ou de tout autre poison (tels que ceux décrits à la page 109), au gré du MJ. Chaque fois qu'une cible est touchée (qu'elle subisse ou non des blessures), elle subit en plus les effets du poison.

Ajoutez ■■ aux tests de Perception pour découvrir un Pistolet furtif 2VX sur le corps de son porteur.

FUSIL DE CHASSE VODRAN

Ces fusils, en général fabriqués à la main dans des échoppes vodranes, se retrouvent souvent entre les mains des meilleurs chasseurs de dianogas (ou parfois dans l'estomac de ces créatures). Sans être très complexes, ces armes sont assez puissantes pour venir à bout de la plupart des prédateurs qui hantent les marais de Vodran. Les chasseurs astucieux ont l'habitude d'installer un leurre dans les branches inférieures d'un manglier et d'attendre que les pédoncules oculaires d'un dianoga émergent des eaux boueuses pour les crever d'un tir précis, avant de se rapprocher pour achever la bête aveuglée.

EXPLOSIFS ET AUTRES ARMES

Même si les blasters sont omniprésents à travers tout l'Espace Hutt, de nombreux mercenaires, chasseurs de primes et autres malfrats préfèrent compléter leur arsenal avec un équipement moins conventionnel.

PROJECTEUR D'ACIDE TENLOSS L70

Cette arme terrifiante émet un rayon d'acide xénobotanique capable de dissoudre à peu près n'importe quel matériau. Les composants inertes sont contenus dans deux réservoirs séparés à l'intérieur du L70 et n'entrent en contact que lors d'un tir. Pour des raisons évidentes, cette monstruosité est interdite dans la plupart des systèmes stellaires.

Le Tenloss L70 fonctionne comme un lance-flammes en aspergeant sa cible avec précision. Quand l'attribut Incendiaire est activé, son utilisateur peut l'appliquer à n'importe quel personnage touché par l'attaque ; l'attribut peut être activé à plusieurs reprises, affectant une cible différente chaque fois. Le MJ peut dépenser ☼☼ ou ☼ pour appliquer l'attribut Incendiaire à un allié atteint par l'attaque initiale. Comme il s'agit d'une brûlure chimique, les dégâts issus de cet attribut Incendiaire ne peuvent être arrêtés en se roulant par terre ou en sautant dans l'eau.

GRENADE À GAZ TOXIQUE

Même si la plupart des gens rechignent à utiliser du poison au combat, certains chasseurs de primes et contrebandiers s'en servent pour semer la terreur chez leurs victimes. Les mercenaires droïdes et gands, insensibles aux vapeurs toxiques, emploient fréquemment des grenades de ce type. Ces projectiles peuvent être remplis de gaz mortels, comme du dioxis, du trion ou du Fex-M3.

Ces munitions peuvent être chargées d'une dose de neurotoxine, d'anesthésique ou de neuroparalysant (cf. page 173 du livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) ou de tout autre poison (tels que ceux décrits à la page 109), selon les préférences du MJ. Chaque fois qu'une cible est touchée (qu'elle subisse ou non des dégâts), elle subit en plus les effets du poison.

À moins d'être en extérieur et par grand vent, le gaz toxique perdure pendant 2 rounds, affectant chaque individu pris dans le nuage. Par contre, dans un lieu fermé et mal ventilé comme une petite pièce ou un couloir exigu de vaisseau, il persiste durant 5 rounds. Seuls les droïdes et autres créatures n'ayant pas besoin de respirer ne sont pas touchés par ses effets. Les personnages munis de combinaisons hermétiques, de masques respiratoires, de respirateurs ou de recycleurs ne sont pas affectés non plus.

ARMES DE CORPS-À-CORPS

Pour les Hutts et leurs hommes de main, les transactions sont souvent une affaire de brutalité et d'intimidation, nécessitant sur le long terme un investissement substantiel en termes de mercenaires. Bien qu'ils aient accès à des armes à distance, la plupart des voyous et autres ordures qui ont élu domicile dans l'Espace Hutt préfèrent affronter leurs ennemis et leurs victimes de près, savourant la violence intime du combat rapproché.

ARG'GAROK

Proche de la traditionnelle hache gamorréenne, l'arg'garok est une vibrohache massive capable d'infliger de terribles blessures. Plébiscitée par les guerriers gamorréens, cette arme aussi lourde que disgracieuse mesure 1,50 m et son maniement nécessite une force prodigieuse. Bien que traditionnellement associée aux Gamorréens, l'arg'garok est très appréciée pour le prestige qu'elle confère et on la voit parfois dans les mains de certains Houks ou Barabels employés par les kajidics hutts, voire de Hutts plus physiques et belliqueux que les autres.

Bien entendu, cette arme doit être manipulée à deux mains.

VIBROGLAIVE DU DRESSEUR

Souvent brandis par les Weequays, ces vibroglaives sont constitués d'une tête lourde à simple tranchant fixée sur une lance pouvant mesurer jusqu'à deux mètres de long. Les dresseurs de loups noirs de Sriluur apprécient

particulièrement cette arme, dont la longueur leur permet de contrôler leurs raquor'daans grâce au bord émoussé de la hache tout en restant à distance respectable de leur redoutable queue. Les Weequays s'en servent aussi lors de leurs affrontements avec les Houks, égalisant ainsi leurs chances au combat rapproché.

Le vibroglaive du dresseur se manie à deux mains.

BÂTON MORGUKAÏ EN CORTOSIS

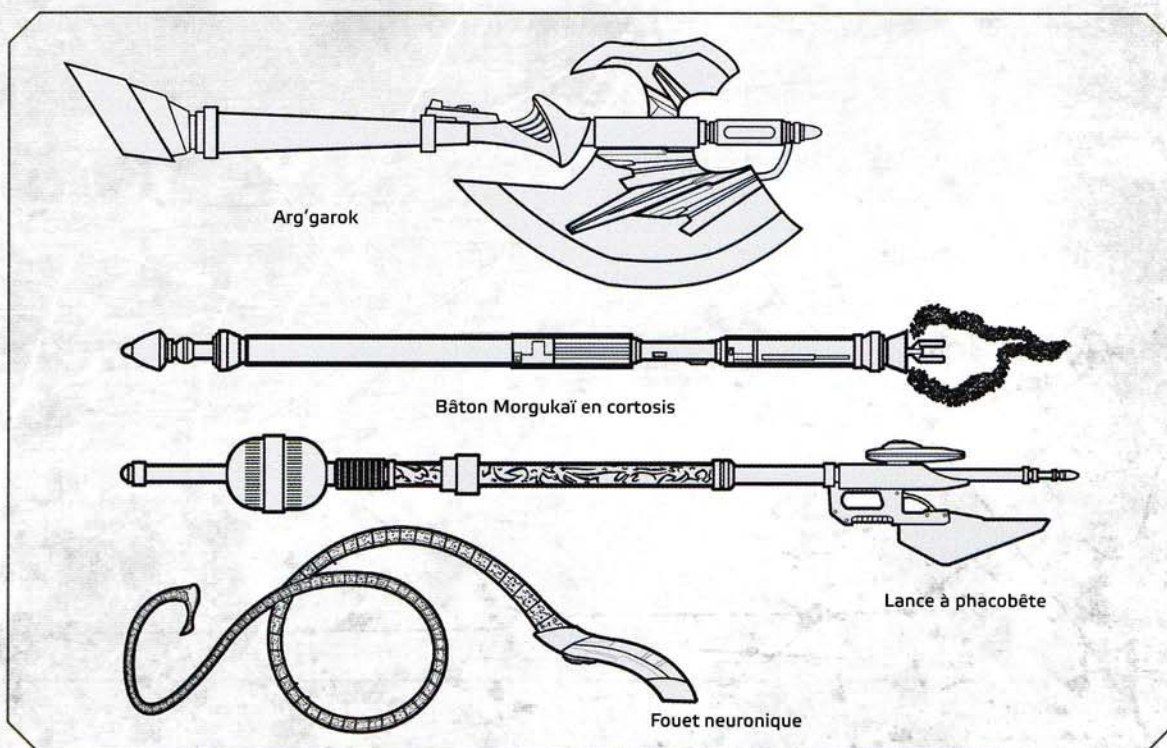
Reliques issues du peuple des Morgukaïs, une ancienne caste de guerriers niktos qui traquaient autrefois les Jedi et les Sith, ces armes sont excessivement rares. Façonnées dans ce matériau résistant aux sabres lasers, elles émettent des lames d'énergie qui y ressemblent beaucoup. Le culte des Morgukaïs a été déclaré hors-la-loi par l'Empire Galactique et a longtemps été considéré comme éteint, comme les Jedi qu'il combattait jadis.

Le bâton en cortosis se manie à deux mains.

FOUET NEURONIQUE

Cet instrument terrible qu'utilisent les esclavagistes de toute la galaxie pour contrôler leur « marchandise » a été interdit sur de nombreux mondes. Un courant électrique parcourt ce fouet métallique dont chaque coup inflige de douloureuses décharges aux cellules nerveuses de sa victime. Il émet un léger bourdonnement menaçant à pleine charge, ainsi qu'une véritable détonation au contact de sa malheureuse cible.

Cette arme peut être utilisée pour attaquer des cibles au corps-à-corps jusqu'à portée courte (la difficulté reste Moyenne [♦♦]).



LANCE À PHACOBÊTE

Ces longues piques utilisées par les Niktos ont autrefois été inventées pour chasser les gigantesques prédateurs mutants de Kintan. Même si les phacobêtes sont aujourd'hui éteintes, de nombreux Niktos continuent à se

servir de ces armes. Traditionnellement, leurs manches sont façonnés à partir de l'ivoire et des os des animaux abattus et souvent gravés d'images religieuses et de poésies issues de la mythologie nikto.

La lance à phacobête se manie à deux mains.

TABLE 3-2 : ARMES DE CORPS-À-CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Arg'garok	Corps-à-corps	+5	3	Au contact	5	3	1 000	7	Briseur, Encombrant 5, Mauvaise qualité 1, Perforant 1
Bâton Morgukai en cortosis	Corps-à-corps	8	1	Au contact	3	0	(I) 9 000	10	Brèche 1, Cortosis, Parade 1
Fouet neuronique	Corps-à-corps	+1	4	Courte	1	1	750	6	Désorientation 4, Enchevêtrement 1, Réglage étourdissant
Lance à phacobête	Corps-à-corps	+4	3	Au contact	3	1	1 050	8	Parade 1, Renversment
Vibroglaive du dresseur	Corps-à-corps	+2	2	Au contact	3	3	975	6	Parade 2, Perforant 3

NOUVELLES ARMURES

Quand on fait affaire à coups de blaster ou de vibrolame, une bonne protection peut faire toute la différence. Dans l'Espace Hutt, une armure fiable peut s'avérer aussi précieuse que de l'épice ou de l'or.

ARMURE BLINDÉE POUR HUTT

Façonnés exclusivement à l'usage des Hutts à carapace de Circumtore, ces exosquelettes massifs sont constitués de tronçons cylindriques en duracier. Affranchis des nécessités de tout exercice physique grâce aux répulseurs et aux puissants servomécanismes incorporés à leurs combinaisons renforcées, les voraces Hutts à carapace peuvent atteindre une corpulence excessive par rapport à leurs semblables, d'où la taille énorme de leurs armures. Elles leur permettent en outre de planer jusqu'à cinq mètres au-dessus du sol.

Grâce à cet équipement, un Hutt peut ignorer les effets des capacités Maladroit et Pesant (qu'il soit affligé de l'une

d'elles ou des deux) et n'a pas à dépenser de manœuvre supplémentaire pour se déplacer en terrain difficile.

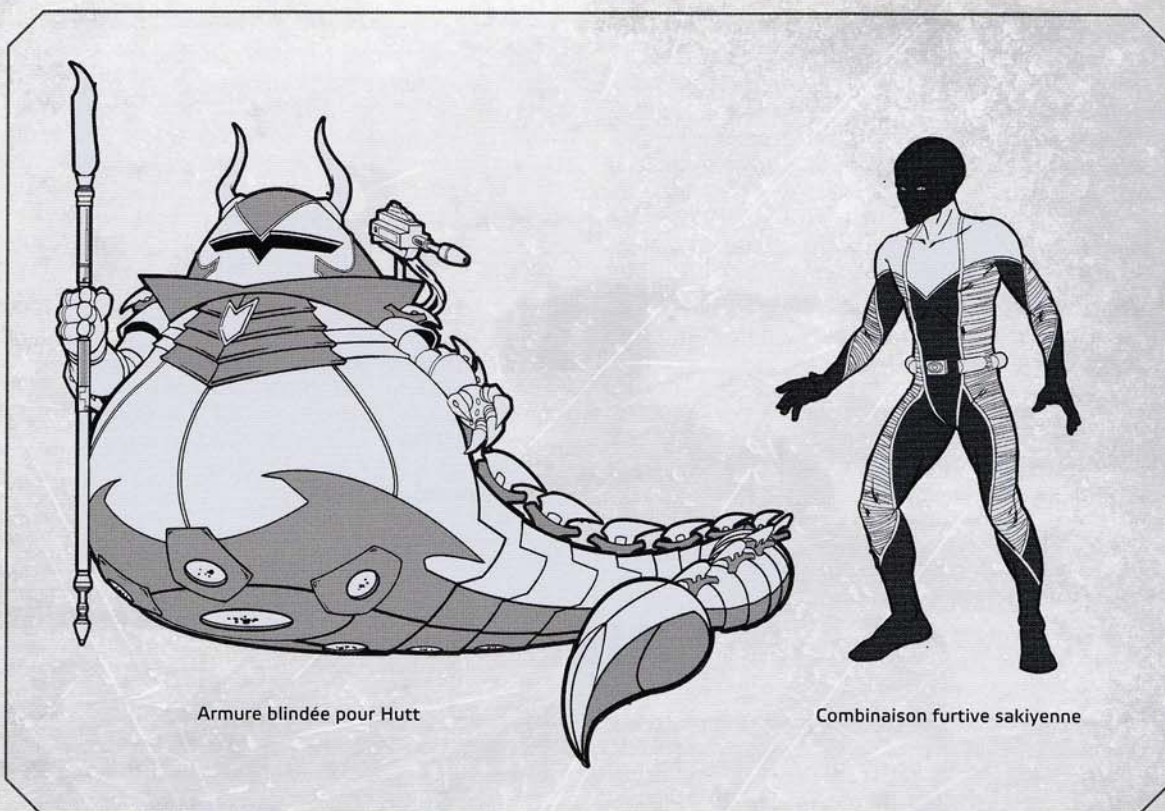
COMBINAISON FURTIVE SAKIYENNE

Tissées avec de la soie d'umbraraignée, ces combinaisons sont plébiscitées par les assassins qui souhaitent passer inaperçus. C'est grâce à ce matériau exceptionnel, qui réfracte et absorbe la lumière, que les toiles d'umbraraignée sont quasiment invisibles. Les Sakiyens ont utilisé cette propriété pour créer des combinaisons intégrales qui dissimulent leur porteur à tous les regards, hormis sous une lumière vive. Les chimistes d'Ayelix/Krongbing Textiles ont réussi à synthétiser de l'ombre-soie à partir de la fourrure des Defels, mais les Sakiyens prétendent que la soie de l'umbraraignée lui est supérieure en qualité.

Une combinaison furtive sakiyenne ajoute   à tous les tests de Discrétion.

TABLE 3-3 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Encombrement	Emplacement	Rareté
Armure blindée pour Hutt	2	2	(I) 25 000	6	4	9
Combinaison furtive sakiyenne	0	1	2 500	1	1	8



Armure blindée pour Hutt

Combinaison furtive sakiyenne

KITS D'ARMES ET ARMURES

Même un détail infime peut faire la différence dans un combat. La plupart des bourlingueurs modifient donc leur équipement pour augmenter leurs chances de ne pas finir désintégrés... ou pire. En théorie, l'Espace Hutt propose tous les accessoires possibles et imaginables, mais certains d'entre eux jouissent d'une certaine popularité parmi les esclaves et serviteurs des Hutts.

RÉSERVOIR À POISON

La plupart des assassins amateurs de combat rapproché préfèrent s'assurer de la létalité de leurs armes en équipant leur lame d'un conduit qui libère une toxine stockée à l'intérieur d'un réservoir sur simple pression d'un bouton de la poignée. Même si imbiber son arme de poison

peut suffire, ce système est bien plus efficace. Cet accessoire ne peut être installé que sur des armes de Pugilat ou de Corps-à-corps.

Modèles typiques : aucun

Effets : permet à son utilisateur d'emmagasiner dans l'arme une dose de neurotoxine, d'anesthésique, de neuroparalysant (cf. page 173 du Livre de règles d'**Aux Confins de l'Empire**) ou de tout autre poison (décrit à la page 109), au choix du MJ.

En tant que manœuvre, l'utilisateur de cette arme peut tremper sa lame dans du poison. Jusqu'à la fin du tour suivant, chaque fois qu'une cible est touchée (qu'elle guérisse ou non de ses blessures), elle subit en plus les effets du poison.

Mods possibles : augmente de 1 le nombre de doses de poison que le réservoir peut contenir [4]

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 400 crédits.

TABLE 3-4 : KITS D'ARMES ET ARMURES

Objet	Prix	Enc.	Emp. nécessaire	Rareté
Kits d'armes				
Atténuateur de blaster	(I) 750	—	1	5
Réservoir à poison	(I) 400	—	1	5
Kits d'armures				
Détecteur de menace	750	—	1	4

ATTÉNUATEUR DE BLASTER

Souvent plus discret qu'une arme à percussion, le blaster émet néanmoins une détonation ou un bourdonnement à chaque coup. Même si les éclaireurs et snipers militaires se préoccupent en général plus de l'éclair produit, qui risque de trahir leur position ou de diminuer leur vision nocturne, les voyous des bas-fonds trouvent le bruit du blaster bien plus gênant. Afin de régler ce problème, plusieurs armuriers ont conçu des silencieux adaptés aux canons des blasters. Ce kit ne peut être monté que sur des pistolets blasters.

Modèles typiques : atténuateur sonore Merr-Sonn DS9, silencieux « Chuchoteur » Czerka

Effets : ajoute ■ ■ à tous les tests de Perception ou de Vigilance effectués pour localiser un tireur embusqué muni de cet appareil

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 750 crédits

DÉTECTEUR DE MENACE

Il s'agit d'un ensemble de détecteurs de mouvements, d'électrorécepteurs et de photorécepteurs fixés à une armure, qui scannent en permanence l'environnement de leur utilisateur. Grâce à des signaux directionnels auditifs ou électriques, ces appareils le préviennent de toute attaque et de tout danger imminent. Même si beaucoup trouvent cet appareil un peu gênant, il procure un avantage indéniable dans des situations critiques. Ce kit ne peut être installé que sur une armure et se voit en général intégré au casque, au viseur ou à un autre emplacement visible à tout moment par le porteur.

Modèles typiques : scanner d'alerte multidirectionnel Atlas Corp, évaluateur de menace Galactic Electronics Z-12

Effets : ajoute automatiquement ☹ aux tests d'Initiative

Mods possibles : Talent inné (Coup éclair) [1], ajoute automatiquement ☹ aux tests d'Initiative [2]

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 750 crédits

NOUVEAU MATÉRIEL

L'arsenal d'un bandit n'est pas entièrement conçu pour le combat. En effet, la plupart des marginaux de la Bordure préfèrent éviter l'usage de la violence pour gagner leur croûte, et même les mercenaires et chasseurs de primes ne peuvent se satisfaire d'un simple blaster pour remplir leurs contrats.

ÉQUIPEMENTS CYBERNÉTIQUES

Comme partout ailleurs, la technologie est omniprésente dans l'Espace Hutt, et la cybernétique est particulièrement accessible sur la plupart de ses mondes. Sur Nar Shaddaa, d'innombrables charlatans proposent de remplacer des membres ou de poser des implants sur toute personne en mesure d'aligner les crédits.

IMPLANT SURRÉNAL

Ce petit appareil fixé sur les glandes surrénales accroît la production d'adrénaline dans le corps quand le système nerveux du sujet est soumis à un stress. Même si son effet n'est pas aussi immédiat qu'une injection directe d'adrénaline dans une veine, il permet de se remettre bien plus vite de la fatigue.

Un implant surrénal ajoute 1 rang au talent Récupération rapide.

Modèles typiques : stimulateur surrénal Athakam MedTech A.9a de BioTech Industries

RÉFLEXES CYBERNÉTIQUES

Cette série d'implants spécialisés conçue pour stimuler et réguler le système nerveux sympathique de l'utilisateur peut diminuer son temps de réaction aux stimuli extérieurs et aux menaces. En réduisant la latence de la

TABLE 3-5 : CYBERNÉTIQUE

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Implant cyberjack	3 750	—	6
Implant de communication gank	250	—	7
Implant surrénal	2 250	—	5
Interface neuromécanique	(I) 3 500	—	6
Pisteur rétinien Q-22	2 500	—	6
Poing à répulseur	4 750	—	7
Réflexes cybernétiques	2 750	—	5
Respirateur cybernétique	2 000	—	4

communication neurale entre les organes sensoriels et le tronc cérébral, ce kit confère un avantage indéniable à son porteur.

Les réflexes cybernétiques ajoutent 1 rang au talent Réaction éclair.

Modèles typiques : système CyberReflex rapide 12 de BioTech Industries

RESPIRATEUR CYBERNÉTIQUE

Pour les créatures organiques désireuses d'échapper aux fragilités de la chair, cet équipement propose une alternative aux poumons : souvent conçu pour être robuste et résistant, il filtre nombre de toxines différentes et permet à son porteur de survivre sous l'eau, voire dans un environnement dépourvu d'air, pour une durée limitée. Certains modèles émettent un souffle rauque tandis que d'autres sont totalement silencieux.

Un respirateur cybernétique fournit en permanence au personnage les bénéfices d'un masque respiratoire et d'un respirateur (reportez-vous à la page 181 du Livre de règles d'**Aux Confins de L'Empire**) et ajoute 1 rang au talent Antitoxine.

Modèles typiques : aucun

IMPLANT DE COMMUNICATIONS GANK

Ce comlink spécifique est directement relié au néocortex de son porteur, qui peut alors communiquer par la pensée avec d'autres personnages possédant un appareil similaire. À peu près tous les Ganks adultes sont dotés de cet implant, ce qui leur permet de se coordonner avec une efficacité sans égale.

Les individus qui en sont équipés peuvent « parler » en silence entre eux jusqu'à plusieurs kilomètres de distance. Comme ils ne fonctionnent pas par transfert de sons, ces appareils ne peuvent interagir avec un comlink normal. Leur nature unique empêche par ailleurs tout espion d'intercepter leurs signaux, même si des brouilleurs peuvent les perturber. Les messages envoyés grâce à ce système ne sont ni traduits ni auditifs, et tout échange nécessite que les utilisateurs pratiquent la même langue.

Modèles typiques : aucun

IMPLANT CYBERJACK

Souvent sous forme de prothèse de doigt ou d'autre appendice artificiel, un cyberjack permet à son utilisateur de se brancher à un système informatique via une interface série universelle, et de connecter directement son cerveau à un droïde ou à un ordinateur.

Une fois par test, un personnage doté d'un cyberjack implanté peut subir 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté d'un test d'Informatique afin de mettre hors service un appareil de sécurité ou de s'infiltrer dans un réseau.

Modèles typiques : unité d'interface cybernétique Neuro-Saav Instruments, pack cyberjack Illicit Electronics

INTERFACE NEUROMÉCANIQUE

Ce système de pilotage ingénieux mais notoirement difficile à maîtriser est directement intégré au système nerveux d'un individu et lui permet de contrôler un véhicule grâce à la pensée, comme s'il s'agissait d'une partie de son propre corps. Cet équipement cybernétique nécessite l'installation d'un connecteur dans l'appareil piloté.

Lorsqu'un personnage conduit un véhicule grâce à cet accessoire, il peut utiliser sa compétence Coordination au lieu de celle de Pilotage (planétaire) ou Pilotage (espace).

Modèles typiques : connecteur C-39 Neuro-Saav Technologies

PISTEUR RÉTINIEN Q-22

Cet appareil, composé de microsenseurs implantés derrière la rétine d'un individu et d'un minuscule ordinateur de repérage fixé à la base de son crâne aide à identifier des menaces imminentes. Une simple pensée active ce système, qui projette une grille de visée directement sur la rétine de l'utilisateur. Sans être infaillible, ce kit peut augmenter la précision de son utilisateur pour effectuer des tirs difficiles ou toucher des cibles multiples avec une arme lourde.

Un pisteur rétinien ajoute automatiquement  aux tests d'Artillerie et de Distance (armes lourdes).

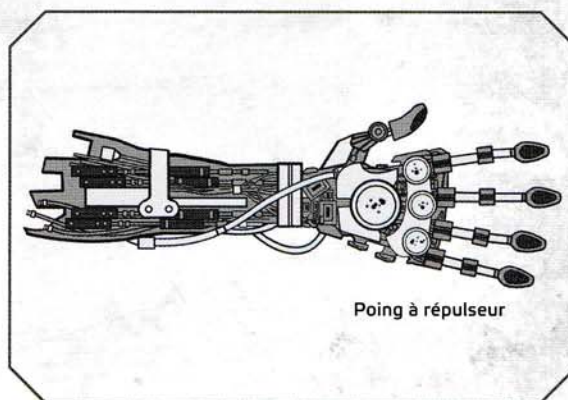
Modèles typiques : Q-22 de Neuro-Saav Technologies

POING À RÉPULSEUR

Également nommée « répulsomain » ou « poing d'acier », cette arme cybernétique en duracier n'est pas conçue pour passer inaperçue, et on la recouvre rarement de peau synthétique. Elle contient des générateurs à répulsion miniatures qui peuvent être allumés pour infliger des coups brutaux et dévier des assauts violents.

Cet accessoire ajoute 1 rang au talent Garde stratégique et compte comme une arme de Pugilat (dégâts 8 ; critique 3 ; Cadence lente 2, Choc 1). Elle est dotée de la règle Cadence lente 2, ce qui signifie qu'elle ne peut être utilisée qu'une fois tous les trois rounds. Entre temps, pendant qu'elle se « recharge », son propriétaire peut toujours attaquer à mains nues, mais ne bénéficie pas des caractéristiques de l'arme.

Modèles typiques : poing d'acier Juggernaut Illicit Electronics, répulsomain Control Zone Ltd.



Poing à répulseur

LOISIRS ET DIVERTISSEMENTS

Nombre de fortunes hutts ont été bâties sur les paris et autres formes de divertissements. Même si le jeu est l'un des plus grands marchés de l'Espace Hutt, tout le monde ne joue pas selon les mêmes règles.

TABLE 3-6 : LOISIRS/DIVERTISSEMENTS

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Jeu de sabacc marqué	(I) 500	1	6
Dés du Destin pipés	(I) 100	1	5

JEU DE SABACC MARQUÉ

Jeu de hasard très populaire à travers toute la galaxie, le sabacc est très difficile à maîtriser et encore plus à truquer. Chaque carte possède une face électronique qui peut changer durant la partie, au hasard et sans avertissement, ce qui rend tout comptage presque impossible. Néanmoins, des arnaqueurs et autres tricheurs professionnels doués ont trouvé des méthodes pour marquer leurs jeux, trafiquer les cartes ou modifier le générateur aléatoire pour accroître leurs chances.

Les joueurs utilisant un jeu marqué gagnent  aux tests de Tromperie lorsqu'ils jouent au sabacc. Remarquer qu'un jeu est marqué nécessite un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) ou **Intimidant** (◆◆◆◆), selon sa qualité (un jeu marqué de qualité supérieure coûte 1 000 crédits).

Modèles typiques : aucun

DÉS DU DESTIN PIPÉS

Des milliers de crédits ont été gagnés et perdus suite à un simple lancer de Dés du Destin. Primitif et basique, ce jeu existe quasiment partout dans la galaxie, même si sa simplicité le rend facile à truquer pour des escrocs déterminés à faire pencher le sort en leur faveur. En alourdissant légèrement les dés, les individus dénués de scrupules peuvent mieux prévoir quelle face apparaîtra, la rouge ou la bleue. Bien que difficile à remarquer au premier coup d'œil, ces dés modifiés, dont le résultat ne doit rien au hasard et parfois appelés « toupies », finiront par éveiller la suspicion des Gamorreens les plus bêtes si leur utilisateur en abuse.

Les personnages utilisant des dés pipés ajoutent  aux tests de Tromperie lorsqu'ils jouent aux dés. Reconnaître un jeu trafiqué nécessite un **test de Perception Exceptionnel** (◆◆◆◆◆) au premier jet, mais la difficulté diminue de 1 dé à chaque lancer suivant.

Modèles typiques : aucun

SÉCURITÉ

La richesse est la principale préoccupation des Hutts, qui veillent donc jalousement sur leurs biens et leur fortune. Les esclaves, en particulier, peuvent se révéler difficiles à surveiller, et leurs maîtres ont conçu plusieurs appareils atroces pour s'assurer que leurs « investissements » ne s'échappent pas.

TABLE 3-7 : SÉCURITÉ

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Collier de sécurité thalassien	(I) 300	1	5
Entraves explosives	(I) 500	2	6

COLLIER DE SÉCURITÉ THALASSIEN

Plus connu sous le nom de « collier d'esclave », ce dispositif cher aux esclavagistes thalassiens comporte un système très sophistiqué destiné à une fonction élémentaire : construit en duracier et doté d'une lourde chaîne cadénassée par un verrou magnétique, cet appareil est conçu pour empêcher toute évasion et résister à n'importe quelle tentative d'effraction. Si le porteur tente d'ouvrir son collier sans posséder la clef électronique appropriée, il reçoit un choc neural très douloureux, voire mortel. Certains exemplaires sont équipés de verrous biométriques ou activés par la voix.

Pour enlever un collier de sécurité thalassien sans sa clef, il faut réussir un **test de Magouilles Intimidant** (◆◆◆◆). En cas d'échec, le porteur du collier subit 2 points de stress et 1 point de blessure (qui ignore l'encaissement) et il est Désorienté pendant 5 rounds.

Modèles typiques : aucun



ENTRAVES EXPLOSIVES

Cette méthode particulièrement effrayante et vicieuse pour garder les esclaves et les prisonniers consiste à les équiper de fers contenant des charges explosives mortelles afin de les dissuader de s'enfuir. Généralement composées d'un collier et d'une ceinture reliés par des chaînes de duracier, ces entraves sont dotées de détonateurs programmés pour sauter sur commande, si leur porteur quitte une zone bien précise ou quand il s'éloigne trop de l'unité de contrôle.

Enlever ce dispositif sans la clef adéquate nécessite un **test de Magouilles Intimidant** (◆◆◆◆). En cas d'échec, l'appareil explose, infligeant 10 points de blessure (qui ignorent l'encaissement) à son porteur ainsi qu'à chaque personnage situé au contact.

Modèles typiques : aucun

POISONS

Même si les Hutts et leurs hommes de main ne sont pas opposés à l'usage de la violence, le poison demeure l'outil le plus courant pour résoudre les conflits sournois qui se trament au cœur des kajidics et les querelles claniques. De nombreux assassins préfèrent cette méthode silencieuse aux bruyants blasters et bien des Hutts puissants ont péri sous l'effet de toxines inconnues.

À tout poison est associée la difficulté du test de Résistance à effectuer pour ne pas y succomber. Pour plus d'informations sur les règles des poisons, référez-vous à la page 173 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

TOXINE DENDRITON

Cette neurotoxine particulièrement létale est plébiscitée par les assassins les plus cruels : une fois exposée au poison, leur proie commence à éprouver une grande fatigue et des douleurs sourdes, qui empirent jusqu'à la paralysie totale et l'agonie.

Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de Résistance Intimidant** (◆◆◆◆). En cas d'échec, la victime subit 1 point de stress à la fin de son prochain tour, 3 de plus à la fin du suivant, et 5 supplémentaires à la fin du tour après celui-ci (qui ignorent chaque fois l'encaissement). De surcroît, elle subit ■ à tous les tests qu'elle tente sous l'emprise du poison, et chaque ☞ obtenu à ces tests lui inflige 1 point de stress supplémentaire (qui ignore l'encaissement) dû à la souffrance et à de violents spasmes musculaires. Le MJ peut dépenser ☞ obtenu lors du premier test de Résistance pour obliger le personnage à en effectuer un nouveau à la fin de son troisième tour ou à subir 5 points de stress supplémentaires (qui ignorent l'encaissement).

GAZ DIOXIS

Déjà connu avant la Guerre des Clones, le dioxis tue en moins d'une minute la plupart des formes de vie carbonées. Ce gaz verdâtre, énormément utilisé par les armées de droïdes des Séparatistes qui y étaient immunisés, a

depuis été repris par les mercenaires et assassins indifférents aux dommages collatéraux.

Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). À partir de deux doses combinées, la difficulté devient **Intimidante** (◆◆◆◆). En cas d'échec, la victime subit 5 blessures (qui ignorent l'encaissement). De surcroît, chaque ☞ généré inflige 2 points de stress (qui ignorent l'encaissement) à la cible, victime de nausées et de spasmes musculaires. Ce produit volatil persiste dans l'air durant 3 rounds, à moins que des vents forts ne le dissipent.

VENIN DE RAQUOR

Extrait des glandes à toxine des loups noirs sriiluuriens, le venin de raquor est un puissant inhibiteur enzymatique aux effets paralysants. Bien plus difficile à contrer que la plupart des neuroparalysants de synthèse, il est collecté par les dresseurs weequays et les chasseurs de primes le paient un bon prix au marché noir.

Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de Résistance Intimidant** (◆◆◆◆). En cas d'échec, ce poison inflige l'état étourdi (page 218 d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) à la victime pendant 2 rounds. De surcroît, chaque ☞ généré inflige 2 points de stress (qui ignorent l'encaissement) à la cible, et le MJ peut dépenser un ☞ pour l'immobiliser durant 2 rounds. Le venin de raquor est le plus souvent injecté, mais il peut aussi être transformé en substance gazeuse pour remplir des grenades à gaz, même si son efficacité est alors réduite au niveau **Difficile** (◆◆◆).

TABLE 3-8 : POISONS

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Gaz dioxis (1 dose)	(I) 100	0	6
Toxine dendriton (1 dose)	(I) 125	0	7
Venin de raquor (1 dose)	(I) 150	0	7

DROGUES ET PRODUITS DE CONSOMMATION

Les Hutts sont connus pour apprécier sans modération mets coûteux et autres produits de luxe, même si leurs penchants paraissent souvent étranges aux yeux des autres espèces. Néanmoins, les denrées qu'ils trafiquent, et en particulier l'épice, sont populaires dans toute la galaxie auprès d'innombrables créatures.

En plus de leurs effets immédiats, la plupart des drogues entraînent aussi toutes sortes de conséquences déplaisantes à long terme. Selon l'envie du MJ, un personnage grand consommateur de stupéfiants devra effectuer un test (par exemple de Sang-froid pour ne pas succomber à une addiction, ou de Résistance pour surmonter des effets secondaires toxiques) pour ne pas subir l'obligation Addiction.

GRENOUILLE DES ARBRES NALAS

Ces amphibiens qui vivent dans les arbres nalas d'Ylesia sont considérés comme un mets de choix par les Hutts. Aruk le Hutt en était particulièrement friand, et ses ennemis ont exploité ce penchant pour l'empoisonner.

HERBE MARCAN

L'inhalation de ce narcotique léger très populaire chez les Hutts déclenche une sensation d'euphorie. Souvent consommée dans des narguilés, cette herbe dégage un parfum particulier. On en vend de bonnes quantités dans l'Espace Hutt bien qu'elle soit moins rentable que d'autres épices.

RYLL

Cette épice relativement légère, mais addictive et potentiellement dangereuse, est essentiellement extraite sur Ryloth, foyer aride et rocheux des Twi'leks. Une grande partie du ryll brut voyage clandestinement par le Couloir du Vent de la Mort et par la route commerciale de Triellus jusqu'à Ylesia, pour y être raffiné avant d'arriver sur le marché noir. Pas aussi apprécié dans les Mondes du Noyau que d'autres drogues, le ryll jouit néanmoins d'une popularité stable dans la Bordure Extérieure et le Secteur Corporatif.

TABLE 3-9 : DROGUES ET PRODUITS DE CONSOMMATION

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Épice Gunjack (1 dose)	(I) 75	1	5
Épice Gunjack (caisse de 100 doses)	(I) 7 000	25	6
Grenouille des arbres nalas (12 grenouilles)	15	1	5
Herbe Marcan (1 dose)	20	1	4
Herbe Marcan (caisse de 100 doses)	1 750	25	5
Neutropixie (1 dose)	(II) 100	1	6
Neutropixie (caisse de 100 doses)	(II) 8 500	25	7
Ryll (1 dose)	(II) 50	1	4
Ryll (caisse de 100 doses)	(II) 4 500	25	5

Une dose de ryll permet à un individu d'ignorer les effets d'une blessure critique de gravité Facile ou Moyenne jusqu'à la fin de la scène ou de la rencontre. Deux doses permettent d'ignorer les effets d'une seule et unique blessure critique de gravité Difficile jusqu'à la fin de la scène ou de la rencontre. Une fois les effets du ryll dissipés, le personnage subit les conséquences normales de sa blessure critique, ainsi que ■■ à tous les tests qu'il effectue jusqu'à la fin de cette session de jeu.

ÉPICE GUNJACK

Synthétisé à partir d'un mélange très concentré de méthylpénatox, de glucose et de produits chimiques inotropes, le Gunjack accroît sensiblement la force de son utilisateur au détriment de sa coordination motrice et de son acuité mentale, et au prix de graves risques pour sa santé à long terme.



Une dose de Gunjack augmente la Vigueur du consommateur de 1 (jusqu'à un maximum de 6) jusqu'à la fin de la scène ou de la rencontre. De surcroît, chaque dose améliore 1 dé de tous ses tests liés à l'Agilité, l'Intelligence et la Ruse jusqu'à la fin de la session de jeu.

NEUTROPIXIE

Cette puissante épice hallucinogène a un effet calmant caractéristique sur son consommateur. Dérivée du gabaki noir, une variante rare du gabaki gris, elle contient une très forte concentration de composants hallucinogènes. Les huiles naturelles de cette plante proche d'un champignon sont assez âcres, ce qui incite la plupart des consommateurs à y ajouter un parfum légèrement fruité pour en masquer le goût. Le gabaki noir ne pousse que sur Toydaria et son secret est jalousement gardé par le cercle fermé des cultivateurs qui produisent le neutropixie. Même les Hutts ne connaissent pas son origine, et paieraient bien entendu une petite fortune pour mettre la main sur une telle information.

Une dose de neutropixie ajoute automatiquement  à tous les tests en lien avec l'Agilité et la Volonté jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois ses effets dissipés, le personnage subit automatiquement  à tous les tests en lien avec la Vigueur, l'Intelligence et la Ruse jusqu'à la fin de la session de jeu à cause des nausées, des douleurs musculaires, de la faiblesse générale et de la torpeur mentale.

OUTILS

Pour ceux qui vivent et travaillent dans l'Espace Hutt, les outils ne se limitent pas aux blasters et aux produits du marché noir. Louvoyer entre les écueils des rivalités entre clans hutts et contourner les lois impériales nécessite quelques accessoires spécialisés, que l'on ne trouve pas forcément dans l'équipement des criminels ordinaires et autres baroudeurs lambda.

DISQUE ARDOS

La valeur de ces petites pièces ou médailles d'aurodium foré sur Varl ne se limite pas à celle du métal précieux qui les compose, mais correspond au symbole qu'elles représentent. Une image stylisée de l'étoile Ardos figure sur une face, et le sceau du kajidic qui l'a frappée sur l'autre. Ces médailles tiennent lieu de récompense particulière aux serveurs et aux émissaires favoris de leurs maîtres, qu'ils identifient comme bénéficiant de la protection des Hutts. Aux yeux d'un Hutt, tuer le possesseur d'un disque Ardos est presque aussi tabou que le meurtre d'un pair ; la plupart d'entre eux et de leurs serveurs respectent cette immunité relative qu'ils n'accordent que très rarement. À l'inverse, le vol ou la contrefaçon d'un disque Ardos est considéré comme un crime odieux chez les Hutts.

Le personnage qui exhibe cet objet ajoute  à tous les tests de Charme ou de Négociation qu'il effectue avec des Hutts, leurs sbires ou domestiques. En général, la plupart des Hutts respectent ce symbole et s'abstiennent de blesser son détenteur et même de lui nuire. Toutefois, si la pièce affiche l'emblème d'un clan rival, le MJ peut au contraire augmenter la difficulté des tests

de Charme ou de Négociation avec le Hutt en question, même si celui-ci répugnera toujours à agresser ouvertement son porteur.

Par exemple, Jabba Desilijic Tiure risque de ne pas se montrer très accueillant ou poli envers des individus exhibant un disque Ardos frappé du sceau Besadii, mais il leur garantira toutefois un droit de passage sécurisé à travers son fief au lieu de les faire dévorer par son rancor apprivoisé (sauf en cas de provocation outrancière). Comme les Hutts sont méfiants à l'extrême et impérieux par nature, ils demandent en général à examiner tout disque Ardos qui leur est présenté, même s'ils sont déjà convaincus de son authenticité.

BLANCHISSEUR DE CRÉDITS

Même si les officiers impériaux ferment en général les yeux sur les trafics divers des Hutts et de leurs associés, quiconque trempe dans la contrebande de produits et de services onéreux s'aperçoit sans tarder qu'il vaut mieux que personne ne puisse remonter à la source de ses revenus. Pour ceux qui souhaitent que les crimes qui ont permis de l'obtenir ne souillent pas leur argent, les blanchisseurs de crédits constituent la solution idéale. Ces datapads sophistiqués, dotés de codes et de logarithmes de cryptage complexes, sont conçus pour faire circuler rapidement les crédits et autres monnaies électroniques dans un circuit tortueux de transferts et d'échanges. Les fonds deviennent alors impossibles à relier à leur source, même pour les droïdes fiscaux les plus accomplis.

Retrouver de l'argent ayant transité par un blanchisseur nécessite un **test d'Informatique Exceptionnel** (◆◆◆◆◆).

Modèles typiques : aucun

ATTACHÉ DE POCHE P-2 MICRODATA

Version améliorée du polyvalent Secrétaire de poche Microdata et du plus commun datapad Versafonction88, cet agenda portable se double d'un outil multifonctions très efficace, doté d'un système de sécurité ultra performant et d'un cryptage digne des services secrets impériaux. Cet attaché de poche coûteux est très vite devenu extrêmement populaire auprès des Hutts et de leurs majordomes pour la tranquillité d'esprit qu'il procure à ses utilisateurs.

Tenter de pirater cet appareil nécessite un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆◆). En cas d'échec, les données stockées sont automatiquement effacées et perdues à jamais.

Modèles typiques : attaché de poche P-2 Microdata, datapad Versafonction108 Traveller

TABLE 3-10 : OUTILS

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Attaché de poche Microdata	800	1	6
Blanchisseur de crédits	(I) 2 500	12	7
Disque Ardos	(I) 10 000	1	5

NOUVEAUX VÉHICULES ET VAISSEAUX

Peu de véhicules et de navires sont fabriqués dans l'Espace Hutt, mais les habitants de Nal Hutta et de ses colonies sont très friands de toutes sortes de speeders, de véhicules de terrain et de vaisseaux... qu'ils sont parfois même prêts à acheter légalement !

Équipage : 1 pilote
Charge utile : 250
Passagers : 16
Coût/rareté : 8000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune.

LANDSPEEDERS

Même si les airspeeders ne présentent en général aucun intérêt pour les Hutts, ils adorent d'autres appareils à répulseurs qui leur permettent de se déplacer sans s'abaisser à exercer une activité physique.

SKIFF DE FRET BANTHA-II UBRIKKIAN

Parmi les omniprésents véhicules de transport de l'Espace Hutt et de la Bordure Extérieure, le skiff de fret Bantha-II est un appareil à répulsion efficace et pratique pouvant convoyer passagers comme marchandises. Facile à piloter, ce long navire étroit à pont ouvert peut contenir un chargement volumineux, ce qui l'a rendu courant dans les entrepôts et les spatioports. Bien que relativement rapide et maniable, il n'est pas adapté au combat. Certains pirates et maraudeurs le blindent néanmoins et le hérissent d'armes pour effectuer des raids contre des campements isolés.

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

Type de véhicule/Modèle : Skiff de fret/Bantha-II
Constructeur : Ubrikkian Industries
Altitude maximale : 50 m
Portée des senseurs : courte

BARGE À VOILES DE CLASSE LUXE UBRIKKIAN

La barge à voiles d'un Hutt est presque son bien le plus précieux. Construits sur mesure, ces appareils à répulseurs représentent aux yeux des Hutts le symbole ultime du luxe et du prestige. Propulsés par de puissants moteurs à répulsion à trois chambres, ces vaisseaux pesants peuvent glisser sans à-coups au-dessus de n'importe quel terrain et sont équipés de grandes voiles rétractables pour capter le vent lors de croisières d'agrément. Pour les Hutts, un tel appareil, qui ne sert qu'aux excursions touristiques et aux autres plaisirs hédonistes, témoigne d'une réussite certaine.

4	2	-2	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			35	25

Type de véhicule/Modèle : Barge à voiles/classe Luxe
Constructeur : Ubrikkian Industries
Altitude maximale : 10 m
Portée des senseurs : courte
Équipage : 26
Charge utile : 1000
Passagers : 300
Coût/rareté : 300 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : canons blasters lourds jumelés montés sur le pont (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1).



TRAÎNEAU À RÉPULSION HUTT (FLOTTEUR HUTT)

Seuls les plus jeunes et les plus pauvres des Hutts se meuvent par leurs propres moyens, car l'exercice physique est considéré comme un signe de faiblesse. De ce fait, presque tous possèdent un traîneau à répulsion pour se déplacer, même sur une distance de quelques mètres. Plusieurs compagnies, dont Ubrikkian, le concessionnaire de plaisance Gefferon et la Corporation SakTek, offrent un vaste panel de traîneaux à répulseurs pour correspondre aux goûts des Hutts. Le HF-2 SakTek est un modèle courant très prisé pour sa fonctionnalité et ses nombreuses options luxueuses.

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

Type de véhicule/Modèle : traîneau à répulsion/HF-2
Constructeur : SakTek Inc.
Altitude maximale : 5 m
Portée des senseurs : aucun
Équipage : un Hutt
Charge utile : 20
Passagers : 2
Coût/rareté : 8 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 3
Armes : autoblasteur dissimulé (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique).

SPEEDER DES MARAIS DE CLASSE PONGEETA UBRIKKIAN INDUSTRIES

Basé sur les anciens aéroglisseurs utilisés sur Varl, cet appareil à répulsion léger et maniable, conçu pour traverser marais et tourbières, ressemble à une barge dotée d'une proue blindée et de trois gros moteurs à répulsion attachés à un treillis métallique à la poupe. Ce speeder est courant sur de nombreux mondes de l'Espace Hutt, parmi lesquels Nal Hutta, Riileb et Vodran. Les sables des planètes arides telles que Kintan, Klatooine et Sri-luur ayant tendance à se loger dans les parties mécaniques, on en voit peu là-bas.

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

Type de véhicule/Modèle : speeder des marais/classe Pongeeta
Constructeur : Ubrikkian Industries
Altitude maximale : 2 m
Portée des senseurs : proche
Équipage : un pilote
Charge utile : 15
Passagers : 2
Coût/rareté : 6 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

CHASSEURS ET VAISSEAUX DE PATROUILLE

Avec des milliers de planètes et autant d'années-lumière de routes commerciales sous leur contrôle, les Hutts ont besoin d'innombrables chasseurs et vaisseaux de patrouille pour garder le pouvoir. Même si beaucoup de kajidics possèdent des flottes de vieux Z-95, d'Y-wing et de chasseurs CloakShape, les modèles fabriqués par MandalMotors sont devenus très populaires chez les Hutts.

INTERCEPTEUR SCYK M3-A MANDALMOTORS

Petit intercepteur de flottille fabriqué par MandalMotors, le M3-A tient son nom d'un lézard vif et agressif de Tatooine. Doté d'un blindage léger et propulsé par un moteur ionique Koensayr R303, le Scyk est rapide et maniable. Sa silhouette compacte ne lui permet d'être équipé que d'un système d'armement modulaire assez facilement démontable : le rôle qu'il joue dépend donc essentiellement de la configuration. En plus de la faiblesse de son bouclier, cet aspect le désavantage pour des assauts contre des cibles mieux protégées, malgré son excellent potentiel.

3	5	+2	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			6	8

Type de véhicule/Modèle : chasseur stellaire/M3-A Scyk
Constructeur : MandalMotors
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : un pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 55 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 1
Armes : canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1) ou canons ioniques légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1) ou lance-torpilles à protons monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Munitions limitées 4, Projectile guidé 2, Souffle 6) ou lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 4)

CANONNIÈRE KRAYT M22-T MANDALMOTORS

Mises en service par le célèbre baron du crime Jabba Desilijic Tiure, ces canonnières lourdement armées ont été distribuées en guise de récompense à ses lieutenants favoris pour leurs bons et loyaux services, afin de les aider à maîtriser les éléments indisciplinés de son kajidic. Depuis les débuts du M22-T Krayt, d'autres clans ont pris conscience de l'utilité de ce vaisseau, et surtout de sa puissance de feu. Ils ont commandé beaucoup d'exemplaires de ce modèle auprès de MandalMotors.

4	4	-1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 2	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			24	18

Type de véhicule/Modèle : vaisseau de patrouille / M22-T Krayt

Constructeur : MandalMotors

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un artilleur

Charge utile : 20

Passagers : 2

Provisions : une semaine

Coût/rareté : 185 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 2

Armes : canons laser lourds jumelés montés sur tourelle dorsale (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Trois canons ioniques moyens montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 2).

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

CHASSEUR STELLAIRE STARHOPPER HH-87

Ce chasseur polyvalent à longue portée est arrivé sur le marché peu avant la Guerre des Clones et s'est rendu populaire auprès des syndicats du crime hutt pour sa solidité et sa polyvalence. Doté d'un blindage impressionnant pour un vaisseau de sa taille, le Starhopper est aussi résistant qu'efficace. Équipé de deux canons laser jumelés et adapté au vol spatial comme atmosphérique, il convient à de nombreux rôles, des patrouilles dans les cieux de Nal Hutta et de Nar Shaddaa jusqu'à la traque de créanciers et autres fuyitifs de cherchant à échapper à la « justice » hutt.

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



Type de véhicule/Modèle : chasseur stellaire / Starhopper HH-87

Constructeur : MandalMotors

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

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote

Charge utile : 6

Passagers : 0

Provisions : 2 jours

Coût/rareté : 50 000 crédits/4

Emplacements disponibles : 2

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

CARGOS ET TRANSPORTS

Les empires économiques des Hutts, construits sur le négoce – aussi illégal soit-il –, dépendent du transport des marchandises au même titre que les mégacorporations et les guildes de commerce du Secteur Corporatif. De ce fait, les navires de fret et les transports sont vitaux pour la prospérité et les affaires des Hutts. Les vaisseaux corelliens sont très prisés pour leur vitesse, mais en théorie, on trouve tous les types de cargo existants dans l'Espace Hutt.

CARAVELLE SELTISS-2 UBRIKKIAN INDUSTRIES

Ce yacht de plaisance haut de gamme doté d'un prix à l'avenant a bénéficié d'un tel succès auprès des Hutts qu'il a gagné le surnom officieux de « caravelle hutt ». Conçu pour ressembler à une barge à voiles stellaire, ce navire est richement aménagé, avec des finitions en bois de greel, en cristal chall et en aurodium. En général,



ces modèles sont dépourvus d'hyperdrive et font la navette entre Nar Hutta et Nar Shaddaa, mais certains Hutts y font installer des hyperdrives pour les convertir en yachts de plaisance interstellaire. Ces vaisseaux sont munis de discrets canons rétractables dissimulés sous des blindages lorsqu'ils ne servent pas, et leurs acquéreurs ajoutent souvent des protections sur mesure et des armes cachées dans les couloirs. En cas d'urgence, la cabine principale peut s'éjecter du corps de l'appareil afin de se transformer en capsule de survie pour le propriétaire et ses proches, même s'il n'y a aucun autre équipement de sauvetage à bord (après tout, un Hutt peut toujours se procurer de nouveaux domestiques).

4	3	-1	DEF AV / BÂB / TRI / ARR.	BLINDAGE
GADARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 1 1 2	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			30	18

Type de véhicule/Modèle : transport/Seltiss-2

Constructeur : Ubrikkian Industries

Hyperdrive : non

Naviordinateur : non

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote, deux artilleurs, quatre servants

Charge utile : 200

Passagers : 12

Provisions : un mois

Coût/rareté : 550 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 4

Armes : Canons lasers moyens rétractables montés sur les tourelles bâbord et tribord (portée proche ; arc de tir : avant/arrière/bâbord ou avant/arrière/tribord ; dégâts 6 ; critique 3)

TRANSPORT D'ESCLAVES Y164

Vision fréquente dans les cieux de Nar Shaddaa et de Sleheyron, ces vaisseaux menaçants servent au transport d'esclaves à travers toute la galaxie. Ces navires trapus possèdent de grands enclos de contention et des cellules pour garder leur cargaison en vie et en (relative) bonne santé, même si les aménagements se limitent au strict minimum. Bien qu'ils soient conçus pour contenir un total de 1200 prisonniers, des esclavagistes particulièrement cruels et sans scrupules peuvent y entasser jusqu'au double de cet effectif, comptant sur les bénéfices pour compenser les pertes inévitables qui surviendront dans ces conditions. Bien qu'équipées de canons quad-laser, ces nefs robustes et encombrantes ne sont pas prévues pour le combat et les convois sont en général escortés de chasseurs plus adaptés à la bataille.

5	3	-2	DEF AV / BÂB / TRI / ARR.	BLINDAGE
GADARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 1 1 1	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			35	20

Type de véhicule/Modèle : transport/Y164

Constructeur : Rendili StarDrive

Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote, un navigateur, deux artilleurs, dix gardes

Charge utile : 120

Passagers : 1 200 esclaves

Provisions : 3 mois

Coût/rareté : 245 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 3

Armes : canons quad-laser légers montés sur les tourelles dorsale et ventrale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis).

TRANSPORT SUWANTEK TL-1200

Jusqu'à présent inconnu de la puissante Corporation Technique Corellienne et des Chantiers Navals de Kuat, SuwanteK Systems connaît un certain succès grâce à sa série de transports TL. Le TL-1200 est un cargo solide, de taille moyenne et doté d'une capacité de chargement correcte. Bien qu'il soit équipé en série de deux canons laser montés de chaque côté de la proue, beaucoup de propriétaires y ajoutent de l'armement supplémentaire pour se protéger des pirates et autres dangers.

Sans être exceptionnel, c'est un vaisseau robuste et fiable, d'où sa présence accrue dans l'Espace Hutt et la Bordure Extérieure. En fait, plusieurs marchands et contrebandiers le plébiscitent pour cette raison même, car il sait se faire discret là où des navires plus voyants attireront l'attention indésirable des flibustiers, des voleurs, des créanciers ou des syndicats du crime.

5	3	-3	DEF AV / BÂB / TRI / ARR.	BLINDAGE
GADARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 1 1 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			26	15

Type de véhicule/Modèle : cargo/TL-1200

Constructeur : SuwanteK Systems

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : un pilote, un copilote, un ingénieur, trois membres d'équipage

Charge utile : 600

Passagers : 8 (jusqu'à 100 dans la soute du cargo)

Provisions : 3 mois

Coût/rareté : 170 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 4

Armes : canons laser moyens montés sur les tourelles bâbord et tribord (portée proche ; arc de tir : avant/arrière/bâbord ou avant/arrière/tribord ; dégâts 6 ; critique 3)

VAISSEAUX CAPITAUX

Il y a plusieurs millénaires de cela, les Hutts ont mis fin à leurs tentatives de conquête militaire et l'Espace Hutt s'est vidé de ses énormes bâtiments de guerre. Néanmoins, ils continuent à affréter des vaisseaux capitaux pour la protection de leurs fiefs, et même les amiraux impériaux ont été surpris par la puissance de feu de ces cuirassés massifs.

YACHT STELLAIRE UBRIKKIAN MODIFIÉ DE CLASSE MÉNESTREL

Fabriqué sur mesure par Ubrikkian pour les Hutts, ce grand yacht luxueux concurrence en taille et en puissance bon nombre de corvettes et de navires de guerre plus petits. Chaque modèle est aménagé avec opulence à la demande, aucune dépense n'étant épargnée pour s'assurer du confort de ses passagers. Lourdemment armé et cuirassé, équipé de batteries de turbolasers légers et de canons ioniques discrètement montés sous les crêtes de sa superstructure, il peut contenir une demi-douzaine de chasseurs stellaires dans son hangar certes modeste, mais fonctionnel. Le yacht stellaire de classe *Ménestrel* est capable de transporter un Hutt influent et sa cour dans un environnement luxueux et sûr.

5	3	-1	2	1	1	2	6
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV.	BAB.	TRI.	ARR.	BLINDAGE
			SEUIL DE DC				SEUIL DE SM
			45				28

Type de véhicule/Modèle : yacht/yacht stellaire de classe *Ménestrel*

Constructeur : Ubrikkian Industries

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 37

Capacité d'emport : 6 chasseurs stellaires (modèles HH-87, M3-A ou Z-95), deux navettes

Charge utile : 800

Passagers : 75

Provisions : 1 an

Coût/rareté : 1 750 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 3

Armes : six batteries de turbolasers légers dissimulés montés sur des tourelles réparties à bâbord et à tribord (portée moyenne ; arc de tir : avant/arrière/bâbord ou avant/arrière/tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1)

Six canons ioniques moyens répartis à bâbord et à tribord (portée courte ; arc de tir : avant/arrière/bâbord ou avant/arrière/tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique)

Rayon tracteur lourd monté à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).



FRÉGATE DE CLASSE KOSSAK UBRIKKIAN

Spécialement conçu et fabriqué par Ubrikkian pour les Hutts, ce vaisseau permet aux kajidics de protéger leurs investissements contre les rivaux et pirates qui pourraient les menacer, et de renvoyer une image de force brute grâce à ses batteries de turbolasers et de canons ioniques dotés d'une puissance de feu significative. Armé et cuirassé à l'extrême, il comporte une défense rapprochée de canons lasers plus petits le long de sa coque. En dépit de la taille relativement réduite de son hangar, la frégate de classe *Kossak* peut contenir une douzaine de chasseurs ainsi que plusieurs navettes et petits transports.

6	3	-2	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GARANT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 2 2 1	6
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			75	45

Type de véhicule/Modèle : frégate/classe Kossak

Constructeur : Ubrikkian Industries

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 975 officiers, pilotes et membres d'équipage

Capacité d'emport : 8 chasseurs stellaires (de type HH-87, M3-A ou G1-M4-C), 4 chasseurs lourds ou bombardiers (modèle M12L), trois navettes.

Charge utile : 3 500

Passagers : 90 gardes

Provisions : 2 ans

Coût/rareté : 8 300 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 3

Armes : douze batteries de turbolasers moyens montés sur des tourelles réparties à bâbord et à tribord (portée longue ; arc de tir : avant/arrière/bâbord ou avant/arrière/tribord ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1)

Douze canons laser légers jumelés montés sur des tourelles réparties à bâbord, à tribord et à l'arrière (portée proche ; arc de tir : bâbord, tribord ou arrière ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

Quatre canons ioniques moyens jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant, tribord et bâbord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1)

Deux rayons tracteurs lourds montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6)

LES HUTTS DANS L'ESPACE

Même si les Hutts n'ont pas une réputation de grands bourlingueurs, leur tradition de voyages stellaires remonte presque aussi loin que celle de Duros et de Corellia, puisqu'ils ont emprunté la voie des étoiles pour se forger un empire, des milliers d'années avant la fondation de la République Galactique. Malgré tout, depuis l'essor des kajidics, les Hutts ont préféré éviter les conflits directs au profit des activités louches et de la guérilla économique.

Néanmoins, même si les lourds croiseurs et cuirassés hutts se sont faits très rares au-delà de la Bootana Hutta, les Hutts demeurent vigilants quand il s'agit de défendre leurs intérêts. Bien que tous affrétés et entretenus à grands frais par des clans séparés, ces engins répondent en priorité au Conseil Suprême Hutt, qui ne les utilise presque jamais pour des opérations d'agression... à moins de vouloir s'attirer les foudres de l'Empire.

Les frégates, cargos et plus petits appareils sont bien plus courants, la plupart des kajidics plébiscitant les chantiers de MandalMotors et d'Ubrikkian avec lesquels ils font affaire depuis longtemps.

Les vaisseaux hutts sont le plus souvent dotés d'équipages composés en majeure partie de leurs esclaves favoris : Niktos, Klatooiniens, Vodrans et Weequays. Des membres d'autres races coutumières des voyages stellaires, telles que les Duros, Sullustéens ou Corelliens, peuvent également en faire partie. Même si la plupart des Hutts préféreraient mourir plutôt que d'être aperçus à bord d'un navire aussi trivial qu'un banal cuirassé de guerre, de nombreux croiseurs et frégates de bataille sont commandés par des Hutts qui ont été condamnés à ce rôle par leur hiérarchie.





IV

RENCONTRES MODULABLES

Ah, mais le terme « dette » ne s'applique pas si vous n'aviez aucune intention de payer à l'origine, pas vrai ?

— Mahon le Hutt

L'Espace Hutt est une région riche en possibilités et en perspectives, mais aussi en périls. Tant que l'équipe a le cran, le matériel et la chance nécessaires, elle peut rapidement engranger les crédits en travaillant pour les Hutts ou en déjouant leurs plans. Toutefois, même les mercenaires et les francs-tireurs les plus audacieux doivent éviter de les contrarier (sans oublier pour autant que se mettre au service de tels individus finit souvent par se révéler néfaste).

Ce chapitre a pour objet de fournir au MJ un ensemble de rencontres et de défis qu'il peut intégrer à n'importe quelle campagne. Ces rencontres sont associées à l'Espace Hutt ; elles prennent donc tout leur sens quand leurs aventures mènent les personnages dans cette région de la galaxie. Il n'est toutefois pas compliqué de modifier certains détails pour les adapter à une autre.

Les rencontres modulables sont là pour donner au MJ une palette de scènes et de situations savoureuses dans le but d'étoffer ses histoires, de les rendre plus variées et plus vivantes, en faisant ressentir aux joueurs l'ambiance particulière de la région. Elles permettent de s'affranchir du souci auquel beaucoup de campagnes spatiales se retrouvent confrontées : où qu'aillent les PJ, les planètes et les systèmes se ressemblent tous. Grâce à ces rencontres modulables, vous pourrez vraiment donner vie à l'Espace Hutt dans vos parties.

QU'EST-CE QU'UNE RENCONTRE MODULABLE ?

Il y a les aventures et il y a les campagnes. Bien des MJ se contentent d'enchaîner les aventures. Après quoi, si tout le monde y a trouvé son compte, une campagne se met progressivement en place. D'autres MJ orchestrent leur campagne depuis le début en programmant une intrigue complexe censée s'étendre sur plusieurs mois de jeu. Certains se servent d'aventures déjà rédigées pour l'environnement qui les intéresse, d'autres conçoivent leurs propres histoires en s'inspirant souvent des historiques, motivations et autres concepts associés aux PJ.

Les rencontres modulables ont pour but d'étayer le travail du MJ par l'ajout de scènes détaillées que tout le monde devrait apprécier. Il s'agit d'épreuves et de situations qui peuvent intervenir à tout moment pour redonner du rythme au récit ou fournir au MJ une réaction efficace en cas de retournement de situation imprévu.

Le MJ peut donc utiliser ces rencontres de diverses façons :

- **S'en servir d'épisode planifié pour une aventure** : Le MJ peut prendre une rencontre modulable pour en faire un passage-clé de son aventure. Il peut ainsi introduire un élément important de l'intrigue ou s'en servir de transition entre deux situations.
- **S'adapter aux choix des joueurs** : Le MJ peut se retourner vers une rencontre modulable si des joueurs choisissent une option qu'il n'avait pas prévue. Si les personnages décident de se rendre sur Nal Hutta, par exemple, au lieu de Toydaria comme le MJ l'avait anticipé, ce dernier peut entamer la rencontre **Une invitation qu'on ne décline pas** pour bien coller aux spécificités de la région.
- **Faire intervenir les Obligations** : quand le MJ réfléchit à une prochaine séance de jeu, il cherche bien souvent un moyen de faire jouer les Obligations des PJ. Certaines rencontres modulables représentent dans ce cadre des outils idéaux.
- **Faire office d'intermède improvisé** : si un joueur ou deux manquent lors d'une séance, on a bien souvent du mal à faire progresser l'intrigue générale sans eux. Dans une telle situation, une rencontre modulable peut parfaitement faire l'affaire pour occuper la soirée.
- **S'en servir pour bâtir une aventure entière** : la plupart des rencontres modulables peuvent être étoffées ou travaillées pour constituer des histoires bien plus substantielles, surtout si les joueurs s'attachent à certains de leurs aspects et manifestent l'envie d'en savoir plus. À la fin de la rencontre, ils peuvent ainsi manifester leur désir de se pencher sur un problème donné, une personne ou une idée suggérée par cet épisode, ce qui donne au MJ tous les éléments nécessaires à l'élaboration d'une histoire bien plus dense.
- **S'en servir pour bâtir une campagne** : il suffit d'enchaîner plusieurs rencontres modulables en les reliant par une trame narrative pour bâtir toute une campagne. Un MJ un tant soit peu inventif peut agencer une ossature convaincante, l'étoffer et ainsi créer une histoire riche et captivante.

Ces rencontres présentent une structure plutôt classique. Une fois familiarisé avec l'une, il est très simple d'enchaîner avec les autres. Leur but reste avant tout de faciliter le travail du MJ en lui fournissant une liste d'aventures « clefs en main » à choisir au moment opportun.

Chaque rencontre modulable débute par une brève description de son thème et de son contenu. Cet aperçu est censé permettre au MJ de rapidement la cerner avant de se pencher plus sérieusement dessus. Si l'idée ne lui convient pas, il peut rapidement passer à la suivante afin de trouver la rencontre la plus appropriée au contexte actuel. Il doit aussi être en mesure, grâce à cette introduction, de savoir comment la rencontre commence et quelles circonstances vont permettre d'y faire intervenir les joueurs.

La deuxième partie détaille la rencontre à proprement parler. C'est là que vous trouverez les sites, les événements et les profils des PNJ, présentés dans l'ordre d'apparition le plus probable. Tout a été fait pour simplifier et épurer ces rencontres modulables au maximum. Tout ce qui a trait à l'intrigue et à l'action y est détaillé, mais vous trouverez par exemple peu de précisions sur le vécu et les états d'âme des PNJ.

La rencontre se termine par la description de sa résolution et des éventuelles récompenses. Si le groupe a l'occasion d'acquiescer quelque chose d'intéressant (qu'il s'agisse de crédits, de relations, de matériel ou d'une piste importante), c'est dans cette section qu'il en sera question. La conclusion de l'affaire et la situation dans laquelle les PJ se retrouvent à la fin de la rencontre sont détaillées ici.

COMMENT UTILISER CES RENCONTRES

Chacune de ces rencontres est censée aider le MJ à guider les personnages joueurs dans leur exploration de l'Espace Hutt. En les survolant, vous saurez lesquelles peuvent vous servir et dans quelles circonstances elles peuvent entrer en jeu. Si vous avez quelques idées de scénario en tête, il est d'autant plus facile d'y intégrer une ou plusieurs de ces rencontres.

TABLE 4-1 : LISTE DES RENCONTRES MODULABLES

Rencontre modulable	Aperçu
Bienvenue à bord [Espace]	En traversant l'Espace Hutt, les PJ se retrouvent impliqués dans un jeu meurtrier du « chat et de la souris » avec un groupe de pirates déterminés à les dépouiller.
Emplettes toydariennes [Toydaria]	Les PJ se retrouvent embarqués dans une course aux champignons hallucinogènes dans les marécages meurtriers de Toydaria.
Une affaire qui tourne mal [Nar Shaddaa]	Sur Nar Shaddaa, une transaction entre un groupe de contrebandiers et un trafiquant d'armes transforme un marché en champ de tir, et les PJ se retrouvent pris dans le feu croisé.
Une invitation qu'on ne décline pas [Nal Hutta]	Les PJ sont conviés à un Grantee Noopa, ou « Grand Festin », sur Nal Hutta. Lors de ces dîners organisés par les Hutts, les invités rivalisent pour la gloire et la fortune.
La route Morte [Bootana Hutta]	Les récits de mondes-trônes disparus ne sont pas rares, mais lorsqu'un vieux loup de l'espace demande aux PJ de l'accompagner jusqu'à un palais hutt oublié, une course au trésor sans pitié s'engage.

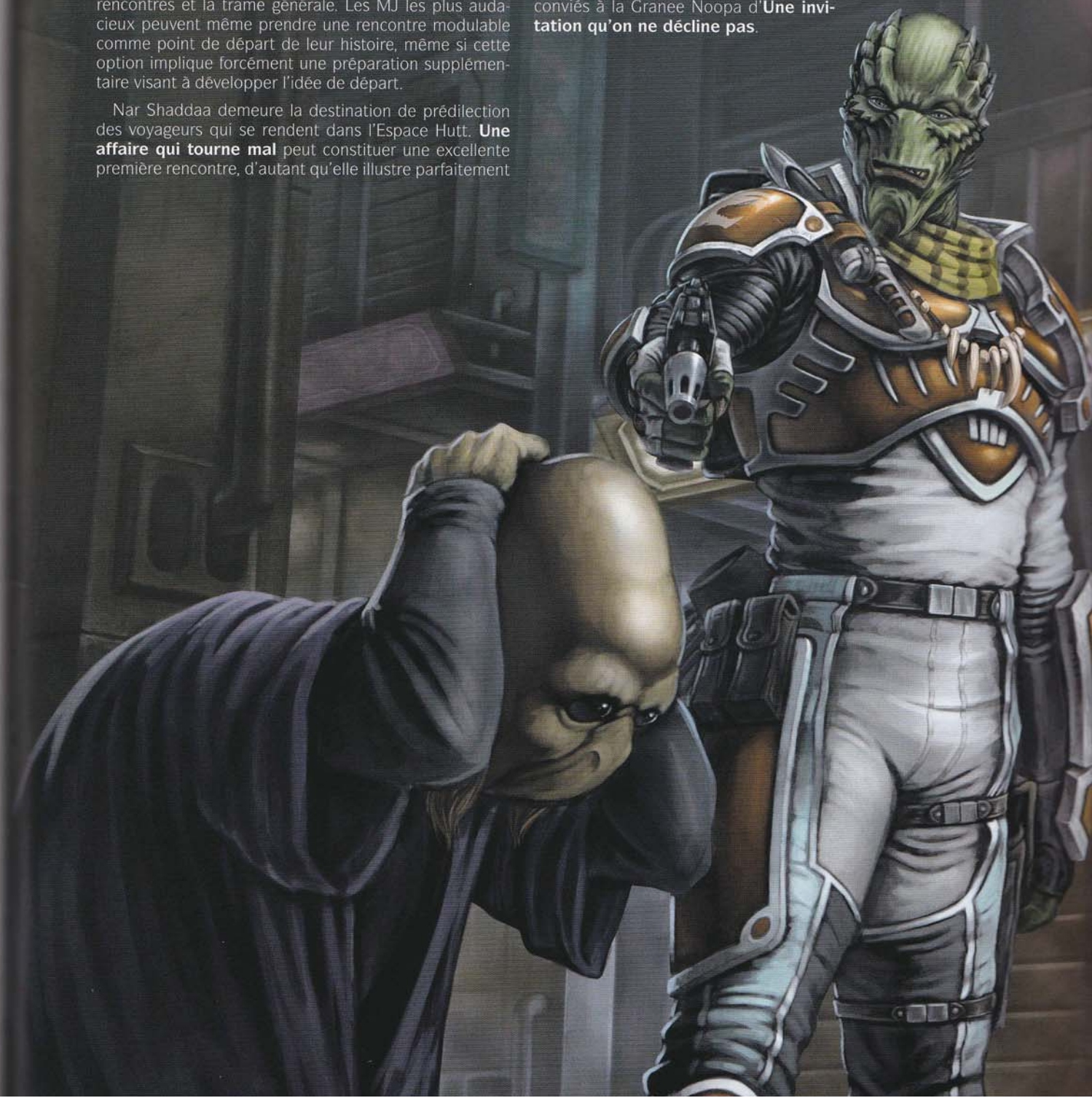
Le MJ peut profiter de l'une de ces rencontres pour lancer sa campagne dans l'Espace Hutt. D'autres peuvent intervenir lorsque les PJ se rendent dans le système ou la planète dont il est question, ou si leur thème se prête particulièrement bien à la situation en cours. Dans cet ordre d'idée, il suffit que le vaisseau des PJ navigue dans l'Espace Hutt ou à proximité pour démarrer la rencontre **Bienvenue à bord**.

La **Table 4-1 : Liste des rencontres modulables** (page 120) présente brièvement chacune des rencontres du chapitre. La section qui suit vous conseille sur la manière d'adapter ces rencontres à une campagne en cours d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Le MJ peut se contenter de reprendre ces amorces au compte de son histoire ou tisser de nouvelles intrigues pour renforcer le lien entre ces rencontres et la trame générale. Les MJ les plus audacieux peuvent même prendre une rencontre modulable comme point de départ de leur histoire, même si cette option implique forcément une préparation supplémentaire visant à développer l'idée de départ.

Nar Shaddaa demeure la destination de prédilection des voyageurs qui se rendent dans l'Espace Hutt. **Une affaire qui tourne mal** peut constituer une excellente première rencontre, d'autant qu'elle illustre parfaitement

la dangerosité de cette région de la galaxie. Une autre possibilité consiste à mettre les PJ aux prises avec des pirates à l'instant où ils pénètrent dans le secteur avec **Bienvenue à bord**. Ces deux rencontres présentent l'avantage de mettre en scène les périls qui attendent tôt ou tard tout équipage sillonnant l'Espace Hutt.

Les rencontres modulables restantes ont trait à d'autres sites de l'Espace Hutt. Une fois dans cette région, les PJ peuvent avoir de bonnes raisons de se rendre dans la Bootana Hutta pour y exhumer les secrets ancestraux de **La route Morte**. Sur Toydaria, ils peuvent se retrouver embarqués dans un drôle de marché en faisant des **Emplettes toydariennes**. Si leur réputation les précède quand ils se présentent dans l'Espace Hutt, ils peuvent même être conviés à la Grantee Noopa d'**Une invitation qu'on ne décline pas**.



BIENVENUE À BORD

Uyager dans l'Espace Hutt s'avère souvent périlleux. Entre les bizarreries spatiales, les pirates et les pillards, les périodes effectuées dans cette région ne ressemblent en rien à ceux du reste de la galaxie. Quiconque y pénètre sait que les faux pas coûtent cher dans ce repaire de malandrins, ou ne tarde pas à l'apprendre.

Cette rencontre peut intervenir à tout moment lorsque les personnages joueurs voyagent dans l'Espace Hutt à bord de leur vaisseau. Elle peut notamment remplir les rôles suivants :

- **Premier contact** : cette aventure peut servir à donner le ton et le rythme des intrigues dans l'Espace Hutt quand les PJ s'y rendent pour la première fois.
- **La route Morte** : la rencontre peut également intervenir durant **La route Morte**, autre aventure modulable. Le MJ peut intercaler cette rencontre quand les PJ parcourent les hypervoies donnant sur la Bootana Hutta.
- **Trouble-fête** : quand les PJ commencent à se faire une petite réputation dans l'Espace Hutt, ils finissent forcément par déranger. Un Hutt contrarié peut engager des pirates pour leur régler leur compte, à moins que les pillards figurent parmi les groupes avec lesquels les PJ ont eu un différend.

Cette rencontre voit un vaisseau en sale état approcher celui des PJ. Le *Fereallis* contacte donc les PJ pour demander de l'aide. L'équipage affirme avoir été attaqué par des pirates qui ont pratiquement détruit leur vaisseau. C'est une ruse, puisque ce cargo camouflé est justement piloté par des pirates en chasse sur les voies spatiales. Si les PJ leur en donnent l'occasion, les pillards prennent leur vaisseau à l'abordage et s'en emparent. S'ils veulent sauver leur navire, les PJ vont devoir en expulser les assaillants et sauter dans l'hyperespace.

QUEL TAS DE FERRAILLE !

Alors que le vaisseau des PJ évolue dans l'Espace Hutt, il reçoit une transmission d'un navire proche. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« À tous les vaisseaux à portée : nous avons besoin d'aide. Notre vaisseau a été attaqué par des pillards et nos systèmes de survie sont prêts à rendre l'âme. Je répète ; à tous les vaisseaux à portée : notre situation est critique... »

Le message est coupé, mais vos senseurs parviennent à localiser la source de la balise de détresse.

Les PJ n'ont aucun mal à remonter jusqu'à l'origine du signal, où ils trouvent un vaisseau sérieusement endommagé. Le *Fereallis* ressemble à un cargo Suwantek TL-1200 modifié dont l'air s'échappe manifestement par de nombreuses brèches. Le vaisseau est à la dérive et montre quelques rares signes de vie. Si les PJ se méfient, ils ont droit à un **test de Sang-froid Difficile (◆◆◆)** pour démasquer la supercherie ou à un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** pour s'apercevoir que les fuites béantes sont factices et ne résultent pas de dégâts réels.

Un **test de Pilotage (espace) Moyen (◆◆)** permet aux personnages de se placer parallèlement au cargo pour y relier un câble de traction. Une fois l'amarrage accompli, ils peuvent installer un sabot pour se rendre d'un vaisseau à l'autre.

À l'ouverture du sas, le silence paraît total dans le cargo. Personne ne vient accueillir les PJ, les lumières vacillantes renforcent l'impression d'avaries. Les personnages peuvent tenter un **test de Perception Difficile (◆◆◆)** pour détecter l'un des pirates caché derrière des caisses ou à l'angle d'un couloir.

Au moment où les PJ commencent à inspecter le vaisseau, ils peuvent déterminer l'Initiative (Vigilance pour eux, Calme pour le capitaine Gideon et ses hommes de main). Quand intervient un créneau d'initiative des PNJ, l'un d'entre eux tente de lancer une grenade à gaz (cf. page 102) remplie de toxine dendriton (cf. page 109).

Les PJ vont désormais pouvoir tenter de repousser l'assaillant. Le capitaine Gideon et deux groupes de trois pirates (cf. profils de la page 123) cherchent à faire des prisonniers et ont activé le réglage étourdissant de leurs armes. Les tirs débridés de blaster sont très peu indiqués dans cette situation, aussi bien pour les joueurs que pour les pirates, car ils peuvent endommager des éléments critiques du vaisseau et condamner toute retraite. Le risque de dépressurisation existe également bel et bien, ce qui aurait pour effet de tuer tous les passagers. Les tests de Pugilat et de Corps à corps sont donc de mise. En cas de ☼☼ obtenus avec un tir de blaster, le *Fereallis* subit 1 point de dégâts de coque. Un résultat de ☼☼☼☼ ou ☼ se traduit par une brèche majeure dans la coque (cf. page 245 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

Tous les PJ qui dépassent leur seuil de stress perdent connaissance et se retrouvent prisonniers des pirates. Quand ils reprennent leurs esprits, ils sont assis et ligotés dans une cellule de la soute de leurs ravisseurs. Un groupe hétéroclite de pirates est également présent et tient les personnages en joue. Pour mieux servir son intrigue générale, le maître du jeu est invité à remplacer autant de pillards qu'il le souhaite par ses propres PNJ.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le capitaine pirate, au style vestimentaire extravagant, s'incline devant vous.

« Bienvenue à bord de mon navire, le Fereallis. Je me présente : capitaine Gideon. Je suis sûr que le confort est à la hauteur de vos attentes. Nous allons simplement fouiller votre vaisseau de fond en comble pour récupérer tout ce qui peut avoir de la valeur, après quoi vous pourrez reprendre tranquillement la route. Si l'un d'entre vous a la mauvaise idée de vouloir se soustraire à ce droit de douane, je peux vous assurer que vous perdrez bien plus que vos possessions. »

CAPITAINE GIDEON [NÉMÉSIS]

Le capitaine Gideon est membre des Suwanees, groupe de pirates et coupe-jarrets sans scrupules qui harcèlent les vaisseaux stellaires des environs depuis des années. Devaronien aux larges cornes blanches, il affiche un sourire démoniaque caractéristique et porte une vibroépée acérée qui renforce son allure peu amène.



Compétences : Artillerie 2, Calme 2, Connaissance (Pègre) 2, Corps à corps 3, Discrétion 2, Distance (armes légères) 3, Négociation 2, Pilotage (espace) 3, Système D 2, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre le capitaine Gideon), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le capitaine Gideon), Pilote chevronné 2 (retire ■■ à tous les tests de Pilotage)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibroépée (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (+2 encaissement), masque respiratoire, ceinture multi-usages

COÉQUIPIER PIRATE DU FEREALLIS [RIVAL]

L'équipage du capitaine Gideon est composé de trois brutes Weequays, d'un second Twi'lek, de deux contrebandiers humains et d'un voyou Aquale. Par souci de simplicité, tous partagent le profil suivant :



Compétences : Artillerie 1, Calme 2, Distance (armes légères) 3, Pugilat 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1) ou gants à décharge (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 5 ; Étourdissement 3), armure matelassée (+2 encaissement), masque respiratoire



LOUPS SOLITAIRES

Si un ou plusieurs personnages parviennent à éviter la capture lors de l'attaque initiale, ils ont pu se cacher quelque part dans le vaisseau et préparer une riposte. Pirater l'ordinateur de bord du navire ennemi ou entamer des tirs de couverture peut conférer un certain nombre de ■ aux tentatives d'évasion des autres PJ. En revanche, si les pirates comprennent que tout le monde n'a pas été fait prisonnier, le capitaine Gideon part aussitôt à la recherche des PJ manquants, accompagné de la moitié de ses hommes.

ÉVASION

Gideon confie la surveillance des PJ à deux de ses Weequays et part fouiller le vaisseau avec le reste de son équipe. Les personnages bénéficient donc d'une ouverture s'ils veulent tenter de se libérer.

Chaque PJ peut faire un **test de Magouilles Moyen** (◆◆) ou de **Mécanique Difficile** (◆◆◆) pour s'échapper de la cellule en court-circuitant le champ énergétique ou en démontant la grille de l'intérieur. En dépensant ☹ ou ☹☹, les PJ peuvent réussir la manœuvre sans éveiller l'attention des pirates. ☹☹ ou ☹☹☹, en revanche, alerte aussitôt les gardiens, qui les prennent en chasse tout en vociférant des jurons.

Si les PJ passent à l'attaque quand l'équipage est aux aguets, ils subissent ■ aux tests d'initiative. S'ils attendent au contraire que leurs geôliers entament une discussion (au bout de cinq minutes), le manque de vigilance des pirates leur octroie □. Si les personnages ne parviennent pas à se débarrasser de leurs liens ou préfèrent attendre, il appartient aux autres PJ de les sortir de ce mauvais pas. Le MJ peut également faire intervenir un pirate compatissant, désireux de se séparer de cette bande, pour aider les PJ à se libérer s'ils l'emmènent.

Une fois les deux gardes maîtrisés, les PJ peuvent retourner dans leur vaisseau ou s'occuper des autres pirates. Chacun doit alors tenter un **test de Discrétion Moyen** (◆◆) pour se faufiler sans alerter les pirates ou leur tendre une embuscade. Les PJ seraient bien inspirés de récupérer des pièces de vaisseau pour poser des pièges improvisés ou autres dispositifs avec lesquels lutter contre les pirates, en attendant de récupérer leur équipement (situé dans la cabine de pilotage). Une telle opération demande de réussir un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆).

ON INVERSE LES RÔLES

Le capitaine Gideon est spécialisé dans les embuscades et maîtrise l'art de tromper l'adversaire, dont il use allègrement dans ses opérations spatiales. Loin d'être mauvais combattant, il possède un instinct de survie particulièrement développé et préfère laisser les autres se



battre à sa place. Si les PJ offrent plus de résistance que prévu, le capitaine peut rapidement revoir ses plans et battre en retraite sans demander son reste. Si le groupe prend bel et bien l'avantage, le Devaronien ordonne à ses troupes de se retrancher vers le *Fereallis*, mais des PJ inventifs peuvent également trouver un moyen ingénieux de l'y attirer pour lui tomber dessus.

De retour dans leur vaisseau, les pirates en activent aussitôt les armes et défenses. Ils prennent alors le groupe en chasse pour éviter que les PJ ne renseignent les Hutts sur leurs activités. La piraterie sauvage est en effet très mal perçue par ces derniers, qui la voient comme un manque à gagner sur leurs profits. Une autre solution consiste pour le MJ à associer les pirates à un kajidic qui apparaîtra dans les séances de jeu à venir.

POURSUITE !

La poursuite endiablée se prolonge jusqu'à ce que les PJ parviennent à semer les pirates (a priori, en sautant dans l'hyperespace). La scène s'arbitre selon les règles des courses-poursuites, page 242 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire** et celles des combats des vaisseaux spatiaux, page 231.

Lorsque les coordonnées sont enfin programmées dans le naviordinateur (**test d'Astrogation Moyen** [♦♦]), le MJ peut révéler aux joueurs que les pirates ont mis l'hyperdrive hors service quand ils détenaient le vaisseau. Les PJ doivent donc reprendre les hostilités contre leurs poursuivants pendant que l'un d'entre eux répare l'hyperdrive, ce qui demande de réussir un **test de Mécanique Difficile** (♦♦♦). Ils peuvent dépenser ☹ ☹ ou ☹ obtenus à ce test pour réduire d'un cran la difficulté de la prochaine tentative.

L'ARROSEUR ARROSÉ

Un groupe particulièrement audacieux peut estimer que le *Fereallis* est de qualité supérieure à son vaisseau actuel et décider de s'inspirer des pratiques du capitaine Gideon en s'en emparant (au lieu de récupérer le sien). Le MJ ne doit pas empêcher les personnages de s'approprier le *Fereallis*, à condition bien sûr que leur plan tienne la route et qu'ils l'exécutent correctement.

Néanmoins, si le capitaine survit à ce retournement de situation, il cherchera forcément à se venger. Outre leur nouveau vaisseau, les PJ reçoivent également une Obligation (Inimitié du capitaine Gideon) d'une valeur de 5.

LE FEREALLIS, TRANSPORT TL-1200 MODIFIÉ SUWANTEK

5	3	-3	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
CABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	1 1 1 1	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			23	16

Type de véhicule/Modèle : cargo/TL-1200

Constructeur : SuwanteK Systems

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, trois membres d'équipage.

Charge utile : 600

Passagers : 8 (jusqu'à 100 dans la soute)

Provisions : 3 mois

Coût/rareté : 120 400 crédits/6

Emplacements disponibles : 2

Armes : deux canons lasers montés sur tourelle, répartis de chaque côté (portée proche ; arc de tir : avant, arrière et bâbord ou avant, arrière et tribord ; dégâts 6 ; critique 3)

AMÉLIORATIONS

Système de visée amélioré : améliore un dé d'aptitude des tests d'Artillerie effectués avec les canons du vaisseau.

Générateur pour hyperdrive : réduit la classe de l'hyperdrive de 1 jusqu'à un minimum de 1 (déjà intégré au profil).

ÉTAPES SUIVANTES

Après leurs démêlées avec les pirates, les PJ vont probablement se montrer bien plus prudents quand ils croiseront d'autres vaisseaux dans l'Espace Hutt. Le maître du jeu peut envisager plusieurs solutions pour la suite de la campagne, selon l'état d'avancement.

- **Premier contact** : si cette rencontre s'est déroulée à leur arrivée des PJ dans l'Espace Hutt, les PJ vont sûrement devoir faire des réparations et se réapprovisionner. Une escale sur Nar Shaddaa leur permet de planifier la suite de leurs opérations et de s'informer sur Gideon et sa bande (si ceux-ci sont parvenus à prendre la fuite).
- **La route Morte** : si la rencontre a servi d'introduction à La route Morte (cf. page 140), la prochaine étape consiste pour les PJ à se rendre sur la Perle. Une fois sur la station, ils vont pouvoir procéder aux réparations.
- **Trouble-fête** : si les PJ apprennent que l'attaque des pirates était commanditée par quelqu'un d'autre, ils peuvent chercher à identifier le responsable et ses mobiles. En se penchant sur leurs précédentes aventures, les personnages doivent pouvoir trouver quelques indices.

EMPLETTES TOYDARIANNES

En visite dans le District commerçant de Toydor, les PJ sont engagés par un chef cuisinier toydarian pour récolter un ingrédient rare requis pour préparer un « plat spécial pour le roi ». Afin de mettre la main sur cet aromate atypique, ils doivent sillonner des marais patrouillés par l'Empire et grouillant de créatures meurtrières. Mais le maître coq n'a pas été honnête avec ses employés : en réalité, « l'ingrédient rare » entre dans la préparation d'une épice appelée neutropixie et sa cueillette promet quelques complications.

Cette rencontre doit se dérouler sur Toydaria, mais elle peut impliquer les personnages joueurs de plusieurs manières :

- **Un service royal** : si les PJ cherchent à entrer en contact avec le roi toydarian ou ses suivants, Domdees officie justement au palais. Un petit service en vaut éventuellement un autre, et le cuisinier peut leur obtenir une audience auprès d'un subalterne.
- **Gagner ses galons** : si les PJ travaillent pour le compte d'un kajidic ou d'une autre organisation criminelle hutt, cette « commission » peut constituer leur première mission. En cas de succès, ils peuvent se voir confier de « véritables » tâches à l'avenir.

LE DISTRICT COMMERÇANT

Impressionnant marché destiné aux touristes et spatio-autes de passage sur Toydaria, le District commerçant de Toydor empest les eaux usées et les ordures laissées par les milliers de Toydarians qui y déambulent.

Pendant la visite des lieux, les PJ sont engagés pour récolter des champignons sauvages dans un marécage voisin. Ils découvrent qu'il s'agit en réalité d'un composant de base dans la préparation d'une substance psychotrope appelée neutropixie. L'affaire s'annonce d'autant plus corsée qu'ils auront affaire à des patrouilles impériales et à de dangereuses créatures.

Les PJ sillonnent les étals et sont accostés par une bonne douzaine de marchands différents, la plupart spécialisés dans diverses épices provoquant la dépendance. L'un d'eux leur propose un euphorisant puissant appelé neutropixie, dont il vante les effets : force et agilité accrues. Si un membre du groupe présente l'Obligation Addiction et que le jet de début de séance n'a pas déclenché d'Obligation, le MJ peut décider d'activer l'Addiction du personnage concerné, pour illustrer sa tentation face à ce paradis narcotique (sans compter l'inquiétude de ses compagnons à son sujet).

Quand les personnages s'écartent de cette fourmière, un Toydarian grassouillet à la barbe noire et broussailleuse vient à leur rencontre. Il leur adresse la parole d'une voix asthmatique. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Eh vous ! Vous là-bas ! [toux]... Voilà, exactement ce qu'il me faut. J'ai une petite mission pour vous, si ça vous dit. Je suis le grand chef cuisinier Domdees !

Vous m'avez l'air un peu perdus. Tenez, goûtez-moi ça, vous vous sentirez mieux. Bon, le roi m'a chargé de préparer un dîner pour toute sa cour : un banquet royal si vous préférez ! Son Altesse m'a spécifiquement demandé de concocter mon fameux goulasch au gabaki, maintes fois primé, et me voilà justement à court de gabaki ! Si je n'en dégotte pas, le roi vaudra ma tête ! [toux]... Alors, vous allez faire un tour dans les marais, au sud, et vous m'en rapportez juste ce qu'il faut, ça marche ?

Au fil de la conversation, Domdees livre les informations suivantes :

- Il offre 1 000 crédits par PJ s'ils lui rapportent les champignons de type gabaki noir dont il a besoin.
- Les gabaki noirs poussent sur la face nord des arbres et des pierres, à proximité d'une grotte des marais du sud, à une demi-journée de voyage de Toydor.
- Les gabaki noirs doivent être congelés dans les secondes qui suivent leur cueillette sous peine de perdre toutes leurs propriétés, comme l'indique la teinte gris terne qu'ils adoptent alors.
- Pour les raisons évoquées ci-dessus, seuls les gabakis les plus sombres et frais méritent d'être cueillis.
- Les personnages doivent en cueillir au moins deux kilos pour être rémunérés. Domdees peut ajouter un kilogramme à cette exigence par  obtenu lors d'un test de Négociation.

Les PJ peuvent tenter un **test de Sang-froid** ou de **Vigilance Difficile** (◆◆◆) pour percer les cachotteries de Domdees. En cas de réussite, ils sentent bien que celui-ci ne dit pas toute la vérité. S'ils lui font alors part de leurs doutes, le Toydarian change de sujet, multiplie les offrandes culinaires et augmente le salaire de 200 crédits par PJ. Le groupe peut faire monter les enchères jusqu'à 2 000 crédits par personnage en remportant un **test opposé de Négociation**. Un **test de Médecine Intimidant** (◆◆◆◆) ou un **test de Connaissance (Pègre) Difficile** (◆◆◆◆) permet de savoir que le gabaki noir constitue également un composant du neutropixie, ajoutant alors  aux négociations.

Domdees leur indique un point de rendez-vous où se retrouver à la fin de la mission. Les PJ peuvent ensuite faire quelques emplettes en préparation de leur virée dans les marécages.

DOMDEES [RIVAL]

1	2	3	4	3	3
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE		DÉFENSE CAC/ID		
1	10		0 0		

Compétences : Charme 3, Connaissance (Bordure extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 3, Négociation 3, Tromperie 3

LE SAC DE DOMDEES

Le chef cuisinier retors confie au groupe un sac à dos équipé d'une cellule de stase. Il explique l'avoir fait spécifiquement fabriquer pour la cueillette de ces truffes rarissimes, puisque la congélation au carbone nuit à leur saveur. Il s'agit d'un sac à dos médical modifié, conçu au départ pour le transport d'organes et de produits très fragiles et périssables. Le sac présente un compartiment principal hermétique fermé et il est équipé d'un petit sas par lequel on peut glisser quelques gabakis de plus.

Ce sac à dos de congélation est doté d'un encombrement de 5 et de l'attribut Encombrant 3. Le dispositif promet des effets intéressants en cas de ☹. La cellule de réfrigération peut être défectueuse, le système pas aussi hermétique que prévu, ou le sas peut se coincer, auquel cas une réparation passant par un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) s'impose, sinon le contenu est gâché. Malheureusement, les PJ n'ont pas le choix : ils doivent se munir de cet équipement durant leur périple afin de congeler les gabakis noirs, au risque de perdre leur précieuse récolte si le sac venait à s'ouvrir. Le compartiment principal peut accueillir jusqu'à dix kilos de champignons, mais le contenu doit être extrait dans un environnement stérile par un technicien spécialisé à l'aide d'un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆).

Talents : Beau parleur (lorsqu'il effectue un test de Négociation, peut dépenser ☹ pour gagner ★ supplémentaire).

Capacités : Gabarit 0, Sustentation (Domdees n'a pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire lorsqu'il se déplace en terrain difficile)

Équipement : spatule, toque de chef cuisinier, tablier

PROMENONS-NOUS DANS LA FANGE...

Les aïrspeeders et les vaisseaux sont interdits sur toute la planète en dehors de quelques zones spécifiques, et le marais est trop dense pour permettre aux engins de type marcheur ou landspeeder d'y évoluer efficacement. Les PJ vont donc devoir faire le voyage à pied.

Quand les PJ entament leur progression pénible dans ce borbier, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Les marais de Toydaria sont truffés de tourbières nauséabondes, de vasières et d'étangs infestés d'algues très riches. Des îles émergent çà et là, grouillant de champignons et de spores, ainsi que de tanières peu rassurantes.

Chaque PJ doit effectuer un **test de Résistance Moyen** (◆◆) pour supporter le caractère oppressant de ces marécages. Un masque respiratoire ajoute □

au test, et une combinaison environnementale complète permet de s'y soustraire entièrement. Quand un PJ réussit son test, il ne subit pas d'effet négatif lié à l'environnement durant le voyage. En cas d'échec, il réduit de 2 son seuil de stress et doit retenter le test au bout de deux heures. Si un PJ ne porte pas de masque respiratoire et dépasse son seuil de stress dans le marais, il contracte la toux suppurante.

TOUX SUPPURANTE

Ascary *scumycetous pneumoconiosis*, plus connue sous le nom de « toux suppurante », est une maladie courante sur les planètes de jungle et de marécage de toute la galaxie. Elle touche les personnes qui inhalent certaines spores en trop grande concentration et détruit lentement les poumons.

Quand un personnage contracte la toux suppurante, il subit aussitôt une blessure critique, mais au lieu de consulter la table, il applique automatiquement celle qui suit :

Toux suppurante (Difficile (◆◆◆)) : tant que cette blessure critique n'est pas soignée, la cible subit □ à tous ses tests. Chaque fois qu'elle rate un test de Résistance visant à récupérer de la toux suppurante, la cible subit une nouvelle blessure critique (à déterminer aléatoirement sur la table habituelle).

Il faut six heures de marche pour atteindre les grottes. Toutes les deux heures, un ou plusieurs PJ doivent effectuer un **test de Survie Difficile** (◆◆◆) pour déterminer s'ils ne s'égarent pas. En cas de succès, ils gardent le cap, tandis que ▼ ou ☹ indiquent qu'ils s'écartent du bon chemin, perdent du matériel, subissent ■ aux tentatives suivantes ou reçoivent chacun 1 point de stress en raison des sangsues, des insectes et du malaise général engendré par le site. ☹☹ indiquent que les personnages tombent sur une bande de créatures hostiles de type sbire (comme les vers agrippeurs de cette page). En cas de ☹☹☹ ou de ☹, ils rencontrent un ou plusieurs rivaux (comme des petits dianogas, cf. page 85). En cas de ☹, les PJ découvrent un sentier ou un cours d'eau facilitant la progression, et évitent ainsi un test de Survie (voire deux pour un ☹).

VERS AGRIPEURS [SBIRE]

Ces arthropodes de plus d'un mètre de long sont dotés d'une épaisse carapace marron et d'un rostre garni de dents tranchantes. Ils fouettent leurs proies avec leurs deux longues queues préhensiles ou les étreignent à l'aide de leur langue tentaculaire avant de les engouffrer dans leur gueule béante. Les nobles de la cour royale et les dignitaires Hutts organisent de fréquentes chasses au vers agrippeurs. Des chasseurs de gros gibier viennent de loin dans l'espoir de repartir avec une paire de pattes avant de la créature qu'ils pourront ajouter à leurs trophées. Les Toydarians recyclent diverses parties de la carcasse des vers agrippeurs dont ils tirent des armures, des armes, de la nourriture et d'autres marchandises.



Compétences (en groupe uniquement) : Pugilat, Survie, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : Poigne écrasante (le ver agrippeur possède deux tentacules avec lesquels il peut maintenir fermement sa cible ; tant que la victime reste ainsi immobilisée, elle subit 2 points de stress et 1 point de blessure au début de chacun de ses tours de jeu)

Équipement : morsure (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 2), appendices préhensiles (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Enchevêtrement 3, Renversement)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les PJ atteignent leur destination :

Alors que vous progressez sur les berges, vous distinguez un genre de relief un peu plus prononcé. De petites ouvertures d'une cinquantaine de centimètres de hauteur sont visibles. Il s'agit sans doute de la tanière d'une créature. La zone semble correspondre à la description de Domdees.

Les PJ vont maintenant pouvoir explorer le secteur environnant ces terriers à la recherche de gabakis noirs. Les galeries sont trop étroites pour les membres du groupe, mais la clairière est vaste et vallonnée, avec seulement une douzaine d'arbres disséminés sur une zone de 50 m de côté. Les compagnons ne manquent donc pas de recoins à examiner. Chaque PJ a droit à un **test de Perception** ou de **Survie Moyen** (♦♦) pour cueillir 250 g de gabakis poussant sur l'écorce d'un arbre creux. Pour chaque ☆ supplémentaire, le personnage en trouve 250 g de plus. Dans le meilleur des cas, les PJ ramassent un total de 1 750 g de gabakis dans la zone. Un PJ qui obtient ☹ à la nausée en raison de l'odeur âcre des champignons et subit 1 point de stress.

PLUS UN GESTE !

Pendant la cueillette, les PJ tombent sur un groupe de soldats des marais impériaux. Lisez ou paraphrasez alors ce qui suit :

Les gazouillis et autres bruits du marais cessent soudain. Plusieurs silhouettes en armure laminée verte émergent alors de la végétation luxuriante, blaster en main. Le meneur beugle dans votre direction par l'intermédiaire de l'amplificateur grésillant de son casque : « Qui êtes-vous, et que faites-vous ici ? »

Les soldats des marais cherchent surtout à savoir si les PJ ne sont pas des espions. Un **test de Perception**

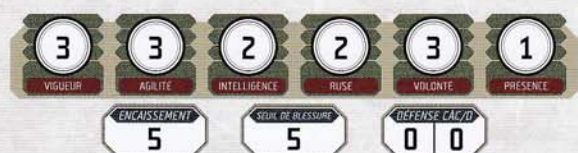
Facile (♦) indique aux joueurs que les soldats sont manifestement anxieux et surveillent notamment la lisière des bois. Si le groupe engage la conversation avec eux (**test de Charme** ou de **Tromperie Moyen** (♦♦)), il apprend les éléments suivants :

- Les soldats des marais viennent d'un avant-poste impérial des environs. Ils ratissent régulièrement les marais pour débusquer les indiscrets, les espions et les saboteurs.
- L'équipe en question cherche activement une autre patrouille portée disparue depuis peu.
- Plusieurs rapports d'officiers de patrouille font état de lumières et gémissements étranges. Certains pensent que le marais est hanté.

Les soldats soupçonnent les PJ d'être responsables de la disparition de leurs collègues. Si le groupe ne réussit pas un **test de Charme** ou de **Négociation Difficile** (♦♦♦) pour les convaincre du contraire, les Impériaux tentent de les appréhender. ☹ indique qu'ils veulent confisquer leurs scanners et appareils de surveillance. ☹ ☹ ☹ ou ☹ ☹ peuvent même pousser les soldats à exiger l'ouverture du sac à dos renfermant les gabakis, entraînant alors leur destruction. Les soldats des marais ordonnent le départ immédiat des PJ. Un ☹ obtenu par l'intermédiaire d'une compétence sociale peut toutefois les convaincre d'aider le groupe à retrouver son chemin, ne serait-ce que pour s'en débarrasser au plus vite. Si les PJ refusent la fouille ou résistent à une arrestation, les soldats recourent à la force sans ménagement. Si tout se passe bien, en revanche, ils se remettent en formation de patrouille et abandonnent le groupe pour poursuivre leurs recherches ailleurs.

SOLDAT DES MARAIS [SBIRE]

Cette unité spéciale du Corps Impérial des Stormtroopers opère essentiellement dans les marécages, tourbières et autres zones humides. Leur armure étanche dispose d'une réserve d'oxygène d'une heure et procure un camouflage efficace. Les soldats des marais inspectent la zone par équipes de trois.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception, Sang-froid, Survie, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : Carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), électrojumelles, 2 grenade à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), respirateur, armure de soldat des marais (+2 encaissement, ajoute ☐ aux tests de Discrétion effectués en environnement forestier ou marécageux), ceinture multi-usages, munitions supplémentaires

LA VEINE MÈRE

Un **test de Survie Facile** (◆) ou de **Perception Moyen** (◆◆) révèle une galerie dans les environs. L'accès est bordé de gabakis gris et la taille de l'ouverture permet cette fois aux personnages de s'y faufiler. Si la patrouille de soldats des marais a choisi d'aider les PJ, ces tests ne sont pas nécessaires. Les soldats savent en effet où trouver les champignons et guideront le groupe jusqu'au terrier. Une traînée de gabakis gris s'enfonce dans la galerie, où les PJ découvrent une salle remplie de dizaines de monticules recouverts de gabakis noirs.

Quand les PJ entament la cueillette des champignons, ils remarquent des fragments verts de plastoïde qui émergent de tas de terre proches des gabakis. En y regardant de plus près, ils reconnaissent des morceaux de masque de soldat des marais et comprennent trop tard le sort tragique de la patrouille disparue. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Une faible lueur émane du passage voûté qui s'enfonce dans la roche pour se diviser en plusieurs boyaux. Soudain, l'écho des gouttes d'eau fait place à un bruit lointain qui n'est pas sans rappeler un carillon.

Des shaoryns apparaissent, en nombre égal à celui des PJ, et recourent à Calme pour déterminer l'ordre d'initiative. À leur premier tour de jeu, les shaoryns emploient leur pouvoir d'Influence pour convaincre les PJ qu'ils cherchent à les aider, mais comptent en fait les séparer les uns des autres pour mieux les dominer. Si une cible se retrouve esseulée, un shaoryn en profite pour la saisir et tenter d'absorber son fluide vital. Si la cible parvient à rester à distance des créatures, celles-ci recourent alors à leur pouvoir d'Influence pour lui infliger du stress. Prédateurs fourbes et sensibles à la Force, les Shaoryns sont néanmoins pourvus d'une intelligence très limitée.

SHAORYN [RIVAL]

Les shaoryns, prédateurs spectraux, hantent les marais du sud de Toydaria. Ils se présentent sous la forme de lueurs jaunâtres flottant parmi les marécages, ce qui leur vaut le surnom local de « feux follets des marais ». Sous leurs illusions, les shaoryns apparaissent comme de grands amphibiens élancés au corps vert et spongieux, dotés de tentacules coriaces évoquant des lianes avec lesquels ils enlacent leurs proies pour les drainer de toute vie.



Compétences : Discrétion 3, Pugilat 2, Sang-froid 2, Tromperie 4

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Valeur de Force 2

Capacités : Absorption de vie (chaque fois qu'un shaoryn inflige des dégâts à une cible une fois l'encaissement appliqué, il élimine un nombre de points de blessure égal à la moitié de ceux-ci, arrondis à l'entier supérieur), Pouvoir de la Force : Influence (● : inflige 2 points de stress à une cible à portée courte ; ●● : en cas de réussite à un **test opposé de Sang-froid**, contraint une cible à portée courte à adopter un état émotionnel ou à croire en quelque chose, même s'il s'agit d'un mensonge, pendant 4 minutes ou 4 rounds de combat)

Équipement : membres gluants (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Enchevêtrement 3)

À l'issue de la rencontre, les PJ vont devoir choisir s'ils cueillent les gabakis manquants ou s'ils se hâtent de sortir de cette tanière pour rentrer à Toydor. Après plusieurs heures de marche forcée dans les marécages, ils retrouvent Domdees au point de rendez-vous. Le Toydarian les attend dans sa navette sur un plateau de pierre situé à un kilomètre à l'est de Toydor. À leur arrivée, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« [toux]... Fantastique ! Vous êtes rentrés en un seul morceau ! Je n'en ai pas douté un instant, d'ailleurs. J'ai tout de suite vu que vous aviez des tripes. Avec ça, j'ai de quoi concocter trois ou quatre tournées de pixie... enfin, de goulasch aux gabakis... [toux]... Merci encore, les petits ! »

Le salaire des PJ les attend dans une petite caisse en plastacier sur la plateforme d'atterrissage faisant face à la navette de Domsdee. À l'intérieur, de la monnaie impériale trébuchante côtoie des plats à base de chuba élégamment enveloppés dans des serviettes en lin. Si les PJ ont tué un ou plusieurs soldats des marais, le MJ peut leur imposer 2 points d'Obligation Prime ou Criminel, car les impériaux ont observé le groupe avant de prendre contact et ont signalé sa présence.

UNE AFFAIRE QUI TOURNE MAL

Nar Shaddaa n'a pas volé son surnom de Lune des Contrebandiers. Tout ou presque s'achète et se vend dans les marchés de banlieue où le coût de la vie s'avère bien bas comparé aux sommes qui y changent de mains.

Dans cette rencontre modulable, un groupe de contrebandiers rusés menés par Corte Voss compte bien escroquer son client, un trafiquant d'armes trandosien réputé du nom de Thamoss. Malheureusement pour Corte et sa bande, Thamoss s'est préparé à leur tentative et n'a pas l'intention de les laisser repartir indemnes. Après tout, il a une réputation à préserver.

Le maître du jeu peut se servir de cette rencontre modulable pour mettre en valeur les aspects les plus louches de Nar Shaddaa et lancer quelques pistes pour de futures aventures.

ULWAN BACHEETSKA

Ulwan Bacheetska, l'un des quartiers marchands les plus actifs de Nar Shaddaa, se cache au cœur des ruelles les plus sordides de la planète. C'est ici que des fortunes se bâtissent, que des existences périssent, et que l'expression « acheteurs, prenez garde » (ou « *bedwane wabdana* », en hutt) prend tout son sens.

Les PJ peuvent s'y trouver pour toutes sortes de raisons, aussi douteuses soient-elles, qu'il s'agisse d'acheter des produits illicites ou de récupérer des articles demandés par un client ou un créancier. Dans tous les cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit au moment opportun :

Vos narines sont assaillies par un millier d'odeurs différentes dans le tourbillon d'activité d'Ulwan Bacheetska. Marchands et clients ergotent sur les prix dans des centaines de langues. Pas de doute, vous êtes au cœur de la Lune des Contrebandiers.

Comme un seul homme, la foule s'efface soudain pour révéler deux humains, deux Twi'leks et un Gand qui font face à un Trandosien esseulé. Apparemment désarmé, ce dernier toise pourtant les cinq autres d'une mine méprisante. « C'est à prendre ou à laisser, Corte. Ton petit jeu commence à me fatiguer ! »

La meneuse de la bande, une Twi'lek, pose la main sur son blaster. « Écoute, Thamoss, dit-elle en esquissant un sourire de défi, soit tu prends la camelote, soit je te transforme en sac à main. À toi de voir. »

Accompagnant son grognement d'un mouvement imperceptible de sa main griffue, Thamoss s'écrie simplement : « Descendez-les ! » Aussitôt, les tirs de blaster se mettent à fuser.

Les PJ viennent d'assister à une négociation qui a tourné court. Il leur reste juste à décider s'ils veulent y prendre part ou non. S'ils optent pour un camp ou l'autre, ils vont devoir combattre en plein marché urbain, les ennemis attaquant sur tous les flancs.

LES PARTIES CONCERNÉES

D'un côté, nous avons Corte Voss, une contrebandière aux abois, et quatre membres de son équipe (un cinquième, le Jawa Kef, est actuellement à bord de la *Grâce du Titan*, le vaisseau de la Twi'lek, prêt à décoller en toute hâte si les choses devaient mal tourner). Face à Corte et à sa bande, un trafiquant d'armes Trandosien du nom de Thamoss accompagné de ses mercenaires.

Le marché de départ entre les deux groupes était plutôt simple. Corte et les siens devaient fournir à Thamoss un lot de fusils blasters dont les propriétaires impériaux avaient été soulagés. La Twi'lek n'a pu mettre la main sur le nombre d'armes promis à Thamoss, même si elle soutient le contraire. En effet, sur les deux-cents fusils blasters prévus dans l'arrangement, seuls cinquante-cinq sont confortablement stockés dans la soute de son cargo.

Même si l'affaire était loin d'être gagnée d'avance, Corte comptait berner Thamoss en lui fournissant les quelques armes en sa possession au prix fort, tout en exigeant une avance sur les blasters manquants. Thamoss, qui ne comptait pas jeter davantage de crédits par la fenêtre, a refusé sa proposition et offert une somme peu équitable pour les fusils dont elle dispose. La tentative d'intimidation de Corte n'a fait que pousser le violent trafiquant à donner le signal à ses mercenaires.

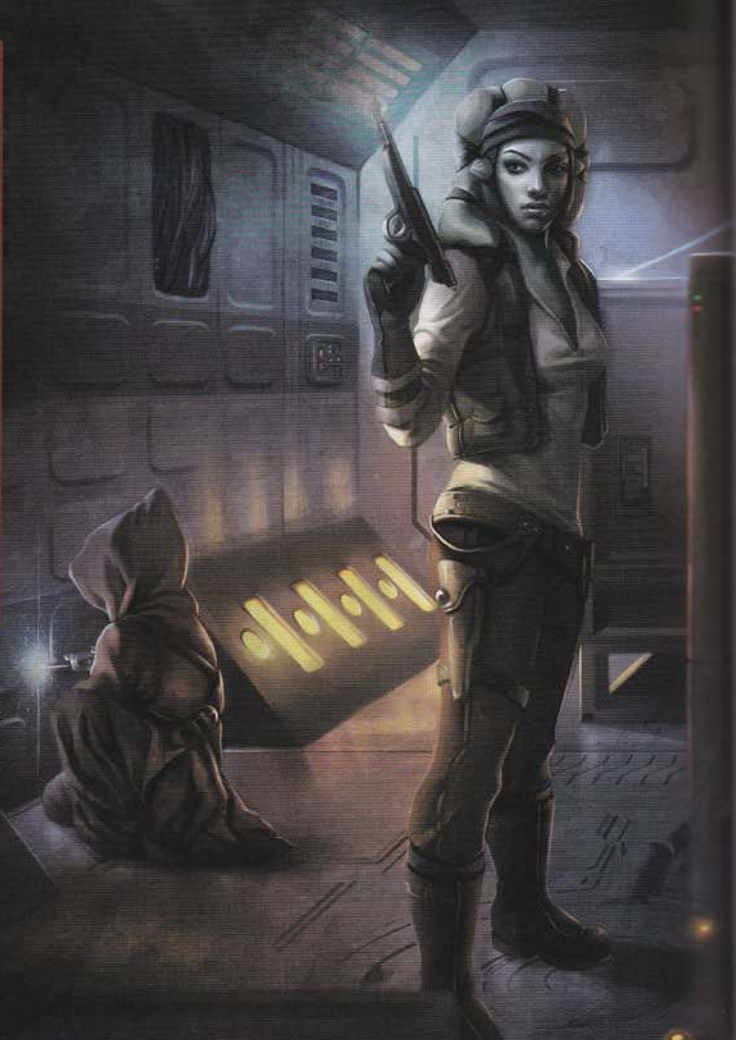


TABLE 4-2 : UTILISATION DES  ET  À ULWAN BACHEETSKA

Coût	Option
 ou 	Un badaud paniqué trébuche sur un ennemi. Ce dernier, gêné, subit  à son prochain test.
  ou 	Un étal, un chariot ou un autre obstacle offre un court répit au personnage contre les tirs, ce qui lui confère +1 en défense à distance jusqu'à ce qu'il se déplace.
   ou 	Un badaud se sent menacé, dégaine son arme et attaque un ennemi. Son profil est celui du Voyou des rues, page 396 du livre de base de AUX CONFINS DE L'EMPIRE .
	Une ouverture se crée au milieu du chaos : le personnage peut se retirer du combat sans encombre ou dispose d'un angle de tir idéal contre un ennemi (il améliore un dé d'aptitude de son prochain jet d'attaque).
 	Alors que le combat fait rage, le personnage remarque une boutique ou un étal non surveillé. Il peut chiper un article, une poignée de petits objets ou des crédits (à l'appréciation du MJ), sans se faire remarquer.

TABLE 4-3 : UTILISATION DES  ET  À ULWAN BACHEETSKA

Coût	Options
 ou 	Un badaud se retrouve malgré lui dans le champ de tir de la prochaine attaque du PJ, imposant  à son prochain test.
  ou 	L'abri dont bénéficiait le personnage est déplacé, détruit ou cesse de le couvrir d'une manière ou d'une autre. Le bonus en défense qu'il conférait est annulé jusqu'à ce que le PJ s'abrite ailleurs.
   ou 	L'attaque du personnage joueur touche un badaud par inadvertance. Ce dernier décide de riposter contre le PJ (son profil est celui du Voyou des rues, page 396 du livre de base de AUX CONFINS DE L'EMPIRE).
	Plusieurs badauds paniqués accourent en direction du personnage, qui doit effectuer un test de Résistance Difficile (  ) quand la foule l'atteint. En cas d'échec, il subit 1 point de blessure, plus 1 autre point de blessure par  et 1 point de stress par  .
 	Une substance illicite entreposée sur un étal à portée courte de l'un des PJ est touchée par un tir ennemi, ce qui produit une explosion limitée mais puissante. Le PJ (et tout PJ à portée courte ou au contact de l'explosion) doit réussir un test d'Athlétisme ou de Coordination Difficile (  ) pour se mettre à l'abri d'un saut ou d'une roulade. En cas d'échec, il subit 4 points de blessure, plus 1 blessure par  et 1 point de stress par  .

CORTE VOSS, CONTREBANDIÈRE [NÉMÉSIS]

Contrebandière rusée, Corte se considère également comme une femme d'affaires de talent. Elle joue cependant de malchance depuis sa dernière transaction avec les Hutts du clan Gorensla. Depuis, elle fait profil bas pour éviter de subir leurs foudres.

Tenter d'escroquer Thamoss pour se sortir de la panade était son idée, largement approuvée par sa bande, qui s'est peut-être montrée un brin trop optimiste sur le coup. Régler son compte au Trandosien et à ses sbires ne la dérange pas, mais si quelqu'un voulait bien les aider, elle et ses gars, à se sortir de ce mauvais pas, elle n'aurait pas d'objection. Les PJ peuvent espérer gagner quelques crédits en lui portant secours, mais ils risquent surtout de partager ses ennuis.

					
2	4	3	3	2	3
					
3		12		12	
					
		0 0			

Compétences : Astrogation 2, Calme 3, Charme 3, Distance (armes légères) 3, Négociation 2, Pilotage (espace) 3, Pugilat 2, Système D 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Corte Voss), Arme en main (une fois par round, peut dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une broutille), Point faible (une fois par rencontre, après avoir réussi une attaque, peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse à un coup réussi), Réaction éclair 2 (subit 2 points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement), datapad

MEMBRES DE LA BANDE DE CORTE [SBIRE]

Tad, Vickers, Gyd et Sira. Un cinquième membre de la bande, Kef, est resté dans la *Grâce du Titan*, cargo léger de Corte. Ses quatre compagnons (deux humains, un Twi'lek et un Gand) sont tous jeunes et effrontés, et aucun n'avait imaginé que l'affaire pouvait mal tourner. Kef (le Jawa), à l'inverse, s'attend toujours au pire, mais s'est depuis longtemps résigné à laisser sa fougueuse capitaine tenter le diable.

Quand le combat éclate, les membres de la bande de Corte sont surpris, mais vont tout faire pour s'en sortir. Ce n'est pas la première fois qu'un plan de Corte dégénère.

Si le combat tourne en leur défaveur, ils réalisent que Thamoss est vraiment dangereux (alors que Corte leur avait assuré que l'affaire se réglerait en deux temps trois mouvements), et peuvent demander aux PJ de les aider.



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Athlétisme, Calme, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement)

THAMOSS, TRAFIQUANT [NÉMÉSIS]

Thamoss, marchand trandosien, manifeste un penchant pour les armes et les équipements militaires. Il est cruel et rusé, et se targue de toujours tirer le meilleur profit des marchés qu'il conclut. Il s'accompagne de gros bras pour veiller sur ses transactions, cet incident n'étant pas le premier. Thamoss a décidé de faire payer Corte pour son manque de respect, et a l'intention de se servir de son pistolet disrupteur pour assouvir sa vengeance.

Si les PJ choisissent de porter assistance à Thamoss, il est peu probable qu'il leur offre ensuite une récompense sous forme de crédits. Il peut en revanche leur offrir des missions en tant qu'hommes de main. Si au contraire, les PJ se font un ennemi du Trandosien, ils doivent s'attendre à le croiser de nouveau lors de leurs futures pérégrinations dans l'Espace Hutt. Le MJ peut traduire cela par une petite Obligation correspondant à l'animosité persistante de Thamoss, ou se contenter de le faire apparaître lors de scènes où il exige un dédommagement quelconque.



Compétences : Connaissance (Père) 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Perception 3, Pugilat 3, Système D 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Thamoss)

Capacités : Griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact)

Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), armure matelassée (+2 encaissement), comlink

GARDES DU CORPS DE THAMOSS [SBIRE]

Thamoss est accompagné d'un groupe de mercenaires qui assurent sa protection rapprochée dans toutes ses transactions. Ces quatre combattants discrets et d'aspect très ordinaire adoptent des positions tactiques avant la rencontre entre Thamoss et la bande de Corte, observant la scène depuis la foule. Au signal du Trandosien, ils passent à l'action, blaster en main.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception, Tromperie, Vigilance

Talents : Coup éclair 1 (ajoute ☐ à ses tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi lors de la rencontre)

Capacités : aucune

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), couteau de combat (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement), comlink, couverture thermique

RÉSOLUTION

Tout va dépendre du camp pour lequel les personnages joueurs prennent parti, si tant est qu'ils en choisissent un.

Au départ, épauler Corte Voss apparaît comme l'option la moins profitable. Même si elle et sa bande ne manquent pas de reconnaissance, surtout si les PJ leur sauvent la peau, cette équipe n'a pas grand-chose à offrir en dehors de son amitié. Si la question des fusils blasters vient sur le tapis, Corte se fait une joie d'en donner une pleine caisse (cinq fusils) aux PJ en guise de remerciement. À plus long terme, en revanche, la gratitude de Corte peut aiguiller le groupe vers des plans de plus en plus intéressants et profitables.

Se ranger du côté de Thamoss paraît plus rentable à court terme. Le trafiquant peut leur offrir une remise sur les munitions et quelques améliorations pour l'armement de leur vaisseau, mais le Trandosien n'est pas réputé pour ses largesses. Il peut leur proposer du travail, leur première mission consistant dans ce cas à trouver le navire de Corte et à rapporter les fusils blasters.

Si les PJ préfèrent éviter de se mêler au conflit, les tirs perdus les obligent tout de même à réagir. S'ils ripostent d'une manière ou d'une autre, même pour se défendre, ils ne passeront forcément pas inaperçus.

UNE INVITATION QU'ON NE DÉCLINE PAS

Les Hutts ne sont pas connus pour leur générosité, mais il leur arrive de s'intéresser à des êtres qui leur paraissent prometteurs, potentiellement lucratifs ou simplement divertissants. Dans le cas présent, un Hutt anonyme invite un groupe de héros à un Grantee Noopa (littéralement « Grand Festin ») sur la planète Nal Hutta.

Peu de personnes survivent aux festivités d'un Grantee Noopa, mais plus rares encore sont celles qui osent refuser une telle invitation. Ce serait manquer de respect au Hutt anonyme qui l'a envoyée.

LE GRANEE NOOPA

Une invitation à un Grantee Noopa est à la fois un honneur et une malédiction. De nombreux individus ambitieux espèrent toute leur vie avoir l'occasion de se hisser ainsi au-dessus de la vermine et de la fange dans laquelle ils pataugent. Bien souvent, c'est quand on ne s'y attend pas que l'on reçoit une telle convocation, car les Hutts choisissent leurs convives avec autant de soin que s'il s'agissait de gladiateurs ou de bêtes de course. Décliner une telle proposition revient à faire preuve d'une grande lâcheté, mais aussi à insulter le Hutt qui l'a envoyée.

Les informations concernant les Grantee Noopa sont généralement à prendre avec des pincettes, car peu de convives survivent à ces événements. Quant à ceux qui passent avec succès les épreuves d'un Grand Festin, ils évitent d'aborder le sujet par la suite, de peur de trop en révéler : en dévoilant les secrets qu'ils y ont appris ou les défis qu'ils ont dû y relever, ils risqueraient de contrarier dangereusement leur hôte d'un soir.

Les Hutts n'assistent pas aux Grantee Noopa, du moins pas en personne. Ils se contentent d'observer le déroulement de la fête à distance, en se délectant des pitreries et des prouesses de leurs invités. Quand les convives d'un Hutt survivent à la soirée et l'emportent sur leurs adversaires, leur mystérieux hôte est promis à un grand prestige et à une notoriété durable parmi les siens. En effet, les Hutts n'hésitent pas à prendre des paris sur l'issue de ces événements, et il n'est pas rare de voir des empires criminels changer de mains dans de telles circonstances.

À la fin du Grantee Noopa, si les perdants survivent malgré tout, ils se retrouvent esclaves du Hutt dont les invités l'ont emporté. Les vainqueurs, en revanche, reçoivent des louanges, une coquette somme, et le droit de repartir vivants. Ces groupes jouissent d'une véritable estime de la part des Hutts et de leurs associés de la Bordure Extérieure, qui font spontanément appel à eux en cas de besoin. Par ailleurs, certaines Obligations (comme les dettes envers les Hutts, les avis de recherche, etc.) peuvent s'en trouver atténuées.

L'INVITATION

L'invitation arrive discrètement un soir, adressée au personnage joueur considéré comme le meneur du groupe par le mystérieux Hutt. Si les PJ ne disposent d'aucun appareil de communication, l'invitation leur est livrée en main propre sous la forme d'une lettre anonyme. Le messager n'est pas affilié aux Hutts et n'a pas la moindre idée du contenu. Lorsque les PJ consultent l'invitation, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Excellences ! Le privilège et l'honneur d'assister au Grantee Noopa vous sont accordés ! Comme vous le savez, cette occasion unique s'offre à ceux qui ont gagné le respect et l'admiration d'un illustre bienfaiteur anonyme. Ne passez pas à côté de cette chance, car elle ne se représentera pas. Vous êtes attendus au palais Wheeta sur Nal Hutta, au plus tard une semaine après réception de cette invitation. Il n'y aura pas d'autre prise de contact avant la fin du Grantee Noopa. Que la fortune vous sourie ! »

Les joueurs qui tentent un **test de Connaissance (Pègre) Moyen (◆◆)** peuvent apprendre les informations suivantes concernant le Grantee Noopa :

- ✨ : le Grantee Noopa est une tradition hutt dans le cadre de laquelle des individus prometteurs ont l'occasion de se mesurer à leurs pairs. Décliner une telle invitation est une insulte envers le Hutt qui l'a formulée.
- 🕒 : le Grantee Noopa consiste en plusieurs épreuves distinctes, toutes plus dangereuses les unes que les autres, et conçues pour opposer les individus et les groupes qui y participent.
- 👁 👁 : les Hutts eux-mêmes n'y assistent jamais personnellement. Ils se contentent d'envoyer des intermédiaires appelés boddah pour observer et guider les participants.
- 🏆 : quiconque remporte un Grantee Noopa y gagne fortune et gloire. Les malheureux perdants qui survivent malgré tout à l'événement deviennent à jamais les esclaves des Hutts.

Si les PJ déclinent l'invitation ou ne peuvent se rendre au Grantee Noopa pour une raison ou une autre, ils vont forcément froisser le mystérieux Hutt. Cela peut se traduire par une Obligation supplémentaire, individuelle ou de groupe.



GUIDE DE L'ESPACE HUTT DE VLASO, CHAPITRE 79 : LE GRANEE NOOPA

La tradition du Grantee Noopa (ou « Grand Festin ») est une parfaite représentation de la culture hutt. Comme de nombreuses conventions sociales de l'espèce, cet événement sert simultanément plusieurs desseins, dont certains échappent aux observateurs étrangers. Il peut s'agir d'un moyen de résoudre un différend politique par procuration, de récompenser des serveurs étrangers à l'espèce, ou au contraire de se débarrasser d'eux s'ils se sont montrés un peu trop ambitieux au goût d'un Hutt. L'événement est caractéristique des traditions hutts : chaque Hutt mise la vie de quelqu'un d'autre pour arriver à ses fins, dans le cadre de règles sacrées et extrêmement obscures, que seuls les Hutts connaissent. Et bien entendu, peu importe l'identité du vainqueur, ce sont toujours les Hutts qui triomphent.

ARRIVÉE SUR NAL HUTTA

Quand les personnages joueurs posent les pieds sur Nal Hutta, ils sont accueillis au spatioport par Venik Rin, leur boddah. Ce dernier se présente et répond aux questions de son mieux. En tant que Boddah attitré des PJ, il est chargé de guider les invités de son maître d'épreuve en épreuve, de les informer sur les règles et de leur confier conseils et astuces (que les PJ peuvent suivre ou bouter à leur guise). Chaque autre groupe participant dispose de son propre boddah, dont le profil correspond à celui du majordome Hutt, page 45.

Venik est considéré comme le mandataire de son maître. Ainsi, le groupe est responsable de sa survie, et toute atteinte portée contre lui revient à commettre un affront envers leur hôte. Les PJ ne seraient pas pour autant disqualifiés, mais la balance ne pencherait certes pas en leur faveur, surtout en cas d'égalité entre les concurrents.

BODDAH VENIK RIN [RIVAL]

Représentant des personnages joueurs, Venik Rin est un Zabrak d'âge mûr. Il porte de nombreuses marques et infirmités, ses cornes sont fissurées, son visage atrocement balafre et sa posture bancal : il a en effet été estropié par un rancor. Il se déplace en boitant, mais parle

d'une voix forte et assurée. Rin sert de marionnette à son maître anonyme avec plaisir tant que ce dernier lui fournit l'épice qui apaise ses douleurs.

1	1	3	4	3	3
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUDE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 1	SEIN DE BLESSURE 11	DEFENSE CAC/D 0 0			

Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (Pègre) 3, Négociation 2, Perception 2, Sang-froid 2, Système D 3, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Bénéfice du doute 1 (retire ■ à tous ses tests de Coercition et de Tromperie), Irrésistible 1 (retire ■ à tous ses tests de Charme et de Commandement)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), tige élégante, inhalateur d'épices

RÈGLES DU GRANEE NOOPA

Les règles du Grantee Noopa sont relativement simples, mais Venik les résume de la façon suivante :

- Quand un groupe intègre un Grantee Noopa, il ne peut plus quitter l'événement. On considère tous ceux qui tentent de partir avant la cérémonie de clôture comme ayant renoncé à leur propre vie : ils sont donc soit tués soit réduits en esclavage par les Hutts.
- Le nombre de participants dépend avant tout de celui des Hutts prenant part au Grantee Noopa. Dans le cas présent, trois groupes seront présents (y compris celui des PJ). Quatre équipes étaient au départ conviées, mais l'une d'entre elles a décliné l'invitation ou a subi un autre désagrément qui l'a empêchée de participer.
- Les personnages sont autorisés à utiliser tous les objets (et armes) dont ils disposent, mais le meurtre d'autres participants est interdit en dehors des cas de légitime défense et d'épreuves bien spécifiques. Cet interdit reste toutefois soumis à l'interprétation, mais la « bienséance » invite à le respecter.

PALAIS WHEETA

Ce palais dans le plus pur style hutt présente d'imposants dômes, regroupés au cœur d'une étendue marécageuse cernée d'une impressionnante muraille. Venik introduit les personnages dans le complexe par une grande porte blindée à double battant qui se referme avec un bruit sinistre. Il est désormais trop tard pour reculer, et Venik prend bien soin de le rappeler à tout le monde.

Les PJ sont ensuite guidés jusqu'à un grand vestibule où ils retrouvent deux autres groupes de participants accompagnés de leurs boddahs respectifs. Selon Venik, c'est l'occasion pour les équipes de faire connaissance et de se jauger avant le début des hostilités.

SHALO SHERIN ET SA SUITE

Aristocrate humain originaire des Mondes du Noyau, Shalo est tombé en disgrâce. Sa famille l'a déshérité pour des crimes non divulgués (la rumeur raconte qu'il aurait fait assassiner son frère pour se retrouver seul héritier), mais il reste un acteur impitoyable et opportuniste de la Bordure Extérieure. Il consacre l'essentiel de son temps à diverses négociations illicites. Il compte d'ailleurs un jour fonder son propre empire criminel, si possible conjointement avec les Hutts ou quelque autre cartel bien établi.

Si les personnages joueurs vont à sa rencontre, Shalo fait mine de s'intéresser à eux pour mieux les évaluer. Il émet quelques remarques désobligeantes à l'égard de Torani Kulda, qu'il présente comme fermée à toute négociation. Shalo confie d'ailleurs aux PJ qu'il est prêt à collaborer avec eux contre l'assassin rodienne, s'ils sont disposés à respecter une trêve provisoire.

SHALO SHERIN, ARISTOCRATE HUMAIN [NÉMÉSIS]

Grand et plutôt bel homme, Shalo a des cheveux gris, des yeux bleus et un penchant pour les vêtements chics. L'autorité qui émane de lui impressionne facilement. Son personnel est d'ailleurs d'une loyauté extrême. Sous ses allures irréprochables, c'est un être parfaitement amoral, prêt à sacrifier n'importe qui pour arriver à ses fins.

Therah Yunin, sa concubine Twi'lek, ne le quitte jamais d'une semelle. Elle lui est profondément redevable depuis un épisode remontant à de nombreuses années et l'assiste dans toutes ses manigances, mais elle sait bien que ce noble sans cœur ne changera jamais. Son profil est celui de la danseuse Twi'lek, page 414 du livre de base d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE.



Compétences : Charme 3, Coercition 3, Commandement 3, Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Système D 3, Tromperie 4

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Shalo Sherin), Beau parleur 1 (quand il effectue un test de Tromperie, il peut dépenser ☉ pour gagner ☆), Chef de bande (peut consacrer une manœuvre à donner des ordres à d'autres membres de sa troupe à portée moyenne, ce qui leur confère ■ à leur prochain test)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements élégants de soirée, bouclier déflecteur individuel (+2 défense)

SAVO ET CAMERLIN, GARDES DU CORPS DE SHALO [RIVAUX]

Savo et Camerlin sont les serviteurs de Shalo. La première opère de façon très directe, tandis que le second se montre plus stratégique. Imposante humaine aux cheveux noirs et aux paupières lourdes, Savo se sert de sa vibrohache pendant les combats rapprochés et dépasse Camerlin d'une bonne tête. Ce dernier, plus frêle, préfère les attaques à distance tandis que sa collègue occupe l'adversaire. Les deux se montrent légèrement plus loyaux envers Shalo que des mercenaires moyens. Ils se sacrifieront en revanche l'un pour l'autre s'il le faut.



Compétences : Calme 2, Corps à corps 3 (Savo uniquement), Distance (armes légères) 3, Perception 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement de Savo : vibrohache (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

Équipement de Camerlin : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink, jumelles scanner, datapad, ceinture multi-usages, vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

TORANI KULDA DU CLAN VIRULLI

Torani, assassin et chasseuse rodienne en pleine ascension dans l'Espace Hutt, est accompagnée d'une poignée de serviteurs et de parasites rodiens, ainsi que de son complice, un droïde assassin rodien connu sous le nom de A0-2.

Si les personnages joueurs vont à sa rencontre avant le début des épreuves, Torani les ignore royalement. S'ils se montrent insistants, A0-2 et les gardes rodiens s'agacent et adoptent des postures défensives, au grand dam des différents boddah. Avec un peu de chance, ces derniers interviennent avant que les armes ne parlent.

Mine de rien, Torani évalue les PJ par rapport à la bande de Shalo Sherin et à son groupe de vauriens.

TORANI KULDA, ASSASSIN RODIENNE [NÉMÉSIS]

Petite et agile même pour une Rodienne, Torani Kulda respire l'assurance et la sérénité, méprisant tous ceux qu'elle considère comme inférieurs. Elle a une peau vert clair et des yeux dorés, et son front est barré de trois balafres qu'elle ne cherche manifestement pas à cacher. Adversaire sournoise, Torani opère en duo avec son redoutable partenaire A0-2.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 2, Coercition 3, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 3, Perception 2, Survie 3, Système D 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Torani Kulda), Point faible (après avoir réussi une attaque, peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse à un coup réussi)

Capacités : aucune

Équipement : fusil blaster doté d'un canon accélérateur (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Précis 1, Réglage étourdissant), pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (+2 encaissement), comlink, ceinture multi-usages

A0-2, DROÏDE ASSASSIN [NÉMÉSIS]

A0-2 est un grand droïde de combat dégingandé et pourvu d'un châssis noir mat recouvert de plaques d'armure laminée. Une unique lueur optique rouge émane de son masque parfaitement inexpressif, et une cape noire lui tombe des épaules pour recouvrir la plus grande partie de son corps. On le présente souvent comme l'ombre de Torani, vu le temps qu'il passe à ses côtés. Leur relation semble plus ou moins égalitaire, mais certains observateurs commencent à se demander si le droïde ne serait finalement pas le maître plutôt que le serviteur.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 3, Corps à corps 4, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 3, Magouilles 2, Perception 3, Pugilat 3, Système D 2, Vigilance 4

Talents : Coup ciblé (après avoir réussi une attaque, peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Agilité à un coup réussi), Coup mortel 3 (ajoute +30 aux résultats des blessures critiques infligées à ses adversaires), Coup précis 2 (une fois par round, peut exécuter une manœuvre Coup précis en s'infligeant 2 points de stress pour réduire de 2 la défense au corps à corps et à distance de la cible)

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et les toxines)

Équipement : vibrolame intégrée (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2), fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), plaques d'armure laminée (+2 encaissement), comlink intégré

FONDO, TYSS ET PLAADO, LARBINS RODIENS [SBIRES]

Fond, Tyss et Plaado, voyous rodiens difficiles à distinguer les uns des autres, s'empressent de suivre tous les ordres de Torani. Vêtus de vestes en cuir, ils portent leur arme à la ceinture, dans un étui descendant sur la cuisse, et jouent avec leur couteau de combat à la moindre occasion.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes légères), Pugilat, Vigilance

Talents : Coup éclair 1 (ajoute  à ses tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), couteau de combat (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact), vêtements épais (+1 encaissement)

RAFRAÎCHISSEMENTS

Une fois les présentations terminées, les participants sont escortés jusqu'à un bar somptueux. Le boddah Rin informe les personnages joueurs que la coutume invite chacun à boire au succès de ses adversaires. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Disposés sur un plateau en or de style hutt, des cocktails attendent les convives, à raison d'un grand verre par personne. Le contenu liquide est le même pour tous, vert et opaque, mais la décoration chaque fois différente : un fruit, un insecte ou une plante.

Le problème, c'est que certaines boissons sont plus ou moins fortes que la normale, voire empoisonnées. Les participants ne risquent pas le forfait à ce stade de la compétition, mais un mauvais choix risque de les exposer à de déplaisantes conséquences. En outre, il n'est pas envisageable de refuser ce rafraîchissement : chacun doit avoir un verre en main pour le boire à la réussite de ses adversaires, sachant qu'un cocktail sur deux est toxique.

Chacun des trois boddah est capable d'identifier un tiers des verres empoisonnés et peut divulguer l'information à son équipe si les PJ réussissent un **test opposé de compétence sociale** (à déterminer selon l'interprétation des joueurs).

Les invités vont désormais devoir décider s'ils partagent ces informations (ce que Shalo suggère) ou s'ils font cavalier seul. PJ et PNJ peuvent tenter des **tests de Tromperie opposés au Sang-froid de leur cible** pour mentir sur ce qu'ils savent. Des **tests de Perception Difficiles** (◆◆◆) permettent également de déterminer si un verre est à éviter, tandis que l'on peut permuter la position et l'aspect de deux cocktails en réussissant un **test de Magouilles opposé à la Vigilance de la cible**.

Si un personnage se retrouve avec l'un des verres toxiques à la fin de l'heure, il doit se soumettre à un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆).

- ▼ : tout personnage qui rate son test de Résistance subit une ☹ automatique à ses tests intervenant durant l'heure suivante.
- ☹ : les effets de l'ivresse persistent une heure de plus.
- ☹ ☹ : le personnage subit une ☹ automatique supplémentaire à ses tests jusqu'à ce que l'ivresse se dissipe.
- ☹ : le personnage réagit très mal au cocktail. Il subit aussitôt une blessure critique.

Quels que soient les résultats des tests de Résistance, les boddah escortent leurs groupes respectifs vers la salle de danse du Grantee Noopa, en empruntant des sorties puis des couloirs tortueux séparés. L'épreuve à venir est intitulée le Bal.

TESTS DE PNJ ET ACTIONS SPECTACULAIRES

À plusieurs reprises durant cette rencontre modulable, les événements font intervenir les personnages joueurs en même temps qu'un ou plusieurs groupes. Les actions des PNJ qui ne sont pas directement opposées aux PJ, ainsi que le résultat de leurs actions, doivent être traités narrativement pour le bien de la scène. L'important ici est de ne pas ralentir l'action par d'interminables jets de dés quand les faits et gestes des PNJ ne sont pas censés affecter les PJ.

POISON À LA CARTE

Voici la liste des différentes décorations des cocktails, utilisées pour les distinguer. Si le groupe des PJ compte plus de quatre membres, il revient au MJ d'improviser des « parfums » supplémentaires et d'en empoisonner la moitié (arrondir à l'entier inférieur en cas de nombre impair) :

- pattes de grenouille des arbres nala ;
- yeux d'araignée Dorra (toxique) ;
- langue de dragon Orpali ;
- fleur de Macan (toxique) ;
- ailes de papillon de fumée ;
- asticots-graines frétilants (toxique) ;
- bord garni de « sel hut » ;
- recouvert d'une toile d'araignée irisée (non toxique tant que la toile reste intacte) ;
- œufs de grenouille hargneuse ;
- fines tranches de pomme-montra (toxique).

LE BAL

Le Bal est bien entendu une épreuve martiale durant laquelle les combattants disposent de six rounds pour éliminer leurs adversaires. Chaque groupe pénètre dans la cour depuis un accès différent, à portée longue de chacune des équipes opposées. À l'arrivée des PJ, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Votre boddah vous conduit jusqu'à une cour en plein air. Une grande muraille cerne cet espace marécageux et une odeur de végétation en décomposition envahit l'air. Plusieurs statues érodées dépassent du sol humide, les traits érodés par le temps et les mauvais traitements.

À ce moment, Shalo Sherin entre en contact avec les PJ pour leur proposer une alliance provisoire. Selon lui, si le groupe l'aide à évincer Torani et sa bande de minables, la suite de la compétition pourra se dérouler de façon plus équitable. Si les PJ déclinent son offre, Shalo joue la carte de la patience et ordonne à son équipe d'adopter une attitude défensive jusqu'à ce que les PJ ou Torani montrent des signes de faiblesse.

De son côté, Torani a anticipé ce genre de manigances et ne compte pas faire de quartier ni accepter quelque proposition de trêve que ce soit. Elle scinde ses forces en deux groupes : ses larbins rodiens se chargent de Shalo Sherin pendant qu'elle et A0-2 s'occupent des PJ dans le but de les écraser.

Les premières notes de musique (un morceau instrumental au rythme endiablé semblable à de nombreux classiques de cantinas) annoncent l'ouverture du Bal. Pour corser le tout, plusieurs blasters automatisés ont été dissimulés dans la salle de danse et commencent à tirer dès le début de l'épreuve. Peu précis, ces blasters n'en restent pas moins dangereux et ciblent les participants au hasard tant que la musique se fait entendre. Plusieurs statues sont situées à portée moyenne de la position de départ des personnages (et à portée courte les unes des autres).

Comme indiqué précédemment, le Bal dure six rounds. Une fois l'épreuve terminée, les hostilités sont interrompues et les survivants sont escortés hors de la zone par leurs boddahs respectifs.

BLASTER ÉTOURDISSANT AUTOMATISÉ

Six blasters automatisés sont disposés à l'intérieur de niches creusées dans la muraille de la salle de danse (ces parois sont à portée longue les unes des autres). Les personnages peuvent les attaquer (ajoutez ■ aux tests de combat en raison de leur petite taille). Un test de combat réussi suffit à en mettre un hors service. Si un personnage obtient ☹ lors d'un test intervenant durant le Bal, un blaster automatisé peut aussitôt attaquer au prix d'une brouille hors tour en effectuant un **test de Distance (armes légères)** (●●). Ces armes présentent le profil suivant : Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant.

LE DÎNER

Le Dîner, considéré par les observateurs comme le plat de résistance, sert souvent à purger les survivants du Bal. En effet, le Dîner ne vient pas remplir la panse des participants, mais plutôt celle des créatures que les Hutts leur opposent.

On conduit les invités dans une grande salle dont les issues opposées sont ensuite condamnées. Un certain nombre d'animaux voraces – parfois des meutes entières, plus rarement une seule bête affamée – sont lâchés contre les convives (la configuration exacte varie d'un Grantee Noopa à l'autre). Dans le cas présent, les Hutts ont sélectionné des massifs, à raison d'un par tranche de deux concurrents présents au Dîner. Les bêtes se répartissent équitablement les proies potentielles et combattent jusqu'à la mort. Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les PJ pénètrent dans la salle à manger.

À l'autre bout de cette longue salle au plafond voûté, vous distinguez les autres convives. Les portes blindées se referment derrière vous dans un fracas retentissant, tandis que des pans de mur coulissent vers le haut près du centre de la salle. Plusieurs imposants reptiles à l'allure de chiens en surgissent, la mâchoire écumante.

Les extrémités de la salle sont à portée longue l'une de l'autre, mais les PJ se trouvent à portée courte des murs coulissants d'où sont lâchés les massifs. Quiconque survit au Dîner est directement convoqué à la Cérémonie de clôture. S'il ne reste personne à l'issue du Dîner, les Hutts n'en sont pas moins satisfaits et considèrent que les participants ont fait match nul.

MASSIF, PRÉDATEUR DU DÉSERT [RIVAL]

Les massifs, prédateurs à carapace originaires de Geonosis, servent souvent de bêtes de garde dans la Bordure Extérieure. Hauts d'un bon mètre au garrot, ils tirent profit de leurs sens aiguisés et de leur ruse animale pour s'imposer sur leur proie. Ils se montrent particulièrement redoutables quand ils sont affamés, comme c'est le cas ce soir. Tenaillés par la faim, ces massifs s'acharnent sur les adversaires à terre jusqu'à ce qu'on détourne leur attention.

4	3	1	3	2	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	STABILITÉ	DEFENSE CALCUL			
6	16	0 0			

Compétences : Discrétion 2, Perception 2, Pugilat 3, Survie 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Renversement), crocs tranchants (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Sanguinaire 3)

CÉRÉMONIE DE CLÔTURE

C'est lors de la Cérémonie de clôture que l'on déclare officiellement les vainqueurs et les perdants, s'il reste des survivants. Si un seul groupe a survécu au Bal et au Dîner, ses membres obtiennent la victoire.

Si deux groupes sont encore présents (ou plus rarement trois), on compare le nombre d'adversaires tués et de pertes enregistrées pour déterminer le vainqueur. Les boddahs encore valides se chargent de départager les éventuels candidats ex aequo. En cas d'égalité persistante, chaque groupe désigne un champion parmi ses rangs pour aller affronter celui de l'adversaire (ou des adversaires) dans un combat à mort.

L'identité des vainqueurs est annoncée par la voix retentissante d'un Hutt qui s'exprime dans sa propre langue. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Félicitations, ô vainqueurs du Grantee Noopa ! Vous avez brillamment prouvé votre valeur ! Vous êtes désormais libres de repartir pour recevoir vos récompenses au-delà de l'orbite de Nal Hutta. Ayez tout de même une pensée pour vos malheureux adversaires encore vivants, car cette défaite totale les prive à tout jamais du moindre espoir de liberté. »

VICTOIRE ET DÉFAITE

Les perdants encore en vie sont réduits en esclavage par l'organisateur hutt du Grantee Noopa. Les vainqueurs, à l'inverse, reçoivent louanges et crédits, et le droit de quitter Nal Hutta. Un tel groupe bénéficie d'une grande estime et n'aura aucun mal à trouver du travail auprès des Hutts de la Bordure Extérieure. En outre, le MJ peut estimer qu'il est temps de réduire ou de modérer certaines Obligations touchant les PJ et liées aux Hutts (dettes, primes, etc.).

La simple victoire rapporte 10 000 crédits et 5 points de réduction d'Obligation par PJ. Ceux-ci gagnent en plus de cela un disque Ardos (cf. page 111) ou une autre récompense de taille pour le groupe, à l'appréciation du MJ. De nouvelles perspectives s'ouvriront aussitôt aux PJ, et leurs exploits seront relatés dans certaines sphères. La manière dont ils exploitent ce prestige naissant a de quoi alimenter de futures aventures dans l'Espace Hutt et au-delà.

ET SI LES PJ PERDENT ?

Si les personnages joueurs survivent à leur défaite au Grantee Noopa, ils se retrouvent asservis par un puissant baron du crime hutte. S'ils se soumettent à ce sort, ils reçoivent chacun une *Obligation supplémentaire* reflétant leur statut d'esclave des Hutts.

Les PJ peuvent tenter de fuir le palais Wheeta, et même réussir. Ils ne font alors qu'aggraver leur cas,

car les Hutts ne reculeront devant rien pour leur faire payer leur disgrâce au Grantee Noopa.

Pour pimenter le tout, le parrain hutte des PJ peut décider d'horripiler ses rivaux en les aidant adroitement dans leurs tentatives d'évasion de Nal Hutta.



LA ROUTE MORTE

Les mondes-trônes des Hutts fascinent les voyageurs de l'espace : ils sont censés regorger de trésors de clans défunts, et l'accès en est interdit à quiconque n'appartient pas à cette espèce. Nombreux sont ceux à avoir bravé la route Morte, cette hypervoe traversant la Bootana Hutta, dans l'espoir de découvrir quelque fortune cachée. La plupart du temps, personne n'accorde de crédit aux récits échangés dans les cantinas : à entendre les racontars, un monde débordant de reliques précieuses serait découvert chaque jour. Il arrive pourtant qu'une histoire contienne une once de vérité. C'est le cas de celle-ci.

Au fil de cette rencontre modulable, les PJ vont découvrir une piste fiable qui va les mener au cœur de la Bootana Hutta, sur la trace d'un trésor hutt oublié. Ils vont devoir emprunter une voie périlleuse, contourner des mesures de sécurité d'un autre temps et finir par exhumer ce qui aurait probablement dû rester dans l'imaginaire.

TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI

Les PJ se désaltèrent au *Lady Orange*, cantina du secteur Corellien de Nar Shaddaa, quand un contrebandier s'approche de leur table pour leur promettre des richesses inestimables. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le Lady Orange est bondé de contrebandiers, de voleurs, de pirates et de chasseurs de primes. Une silhouette joue des coudes pour se faufiler dans cette foule bruyante : un vieillard ratatiné parvient finalement à votre table pour poser sans ménagement sa chope parmi vos verres. « Il me faut un vaisseau et quelques braves pour une aventure comme on n'en croise qu'une dans sa vie. Si vous en avez les tripes et l'envie, vous deviendrez plus riches que dans vos rêves les plus fous. » Le vieil homme vous observe alors, manifestement dans l'attente, tout en sirotant le contenu peu ragoûtant de son verre.

L'étranger, qui se présente sous le nom de Jacek, narre l'histoire d'un palais hutt oublié sur un monde abandonné par l'espèce. Il jure qu'il dispose de preuves bien cachées attestant de la véracité de son récit. Si le groupe se montre prêt à l'accompagner pour cette expédition, il promet à chacun des PJ une part égale du trésor.

Un groupe de chasseurs de primes d'une table voisine surprend la conversation. Ils ne tardent pas à s'estimer plus dignes que les PJ de récolter ces richesses perdues et tentent de forcer le vieillard à les guider. Si les PJ interviennent, les chasseurs de primes, qui ne sont pas du genre à négocier, risquent de dégainer leurs armes et de semer la confusion dans l'établissement, tous les clients se précipitant alors à l'abri ou vers la sortie. Pendant que

le reste de sa bande occupe les personnages joueurs (une brute par tranche de deux PJ), Graayl tente de forcer Jacek à l'accompagner par la porte de derrière. Si Graayl parvient à s'échapper avec Jacek, il se rend aussitôt au hangar le plus proche où l'attend son vaisseau. Si les PJ essaient de lui couper la route, un **test de Système D Moyen (◆◆)** leur permet de trouver un raccourci jusqu'au hangar. Jacek n'est pas censé combattre, mais si son profil est nécessaire, reportez-vous à celui de l'Infomarchand, page 393 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

GRAAYL NOR [NÉMÉSIS]

Meneur des chasseurs de primes, ce Barabel froid et calculateur a accumulé la somme impressionnante de douze primes au cours du dernier cycle. Son groupe, le Pacte Rouge, s'est fait une certaine réputation : celle de finir le boulot coûte que coûte. Ce groupe compte de nombreux voyous et flingueurs, notamment un Twi'lek, un Rodien et un Defel.



Compétences : Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 3, Magouilles 2, Perception 2, Pilotage (espace) 2, Système D 2, Tromperie 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre Graayl)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), armure matelassée (+2 encaissement)

VOYOUS DE GRAAYL [RIVAL]

La bande hétéroclite de Graayl est composée de malfrats ravis de s'en prendre aux voyageurs insoucients.



Compétences : Calme 1, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Survie 2, Vigilance 1

Talents : Arme en main (une fois par round, peut dégainer ou rengainer son blaster au prix d'une brouille)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure matelassée (+2 encaissement)

Si les PJ parviennent à sortir Jacek de ce mauvais pas, il les guide jusqu'à un casier caché au fond d'une ruelle jonchée d'ordures. S'ils refusent de l'y accompagner, il se contente d'aller récupérer sa preuve pour la leur montrer à la première occasion. Il s'agit d'une relique ancestrale d'origine hutt : l'Eria Tomvaas. On raconte depuis de nombreuses années que l'objet ne serait qu'un élément d'un immense trésor enfoui dans l'Espace Hutt. Il ressemble à un morceau de verre craquelé aux formes sophistiquées. Il ne s'agit toutefois aucunement de verre, mais d'une matière inconnue au contact chaud. Jacek tapote l'objet et aussitôt, une séquence de notes harmonieuses en émane et envahit la ruelle d'une merveilleuse mélodie. L'Eria est une des parties d'un ensemble de reliques appelé l'Âme de la sirène, dont la totalité est censée se trouver dans le trésor mythique.

D'après Jacek, la relique serait la clé permettant de pénétrer dans le palais. Grâce à ses connaissances et à l'objet, il peut mener les PJ au trésor. Il présente également une carte grossière et fragmentaire ainsi qu'une petite statue de Hutt. Il dit connaître une personne capable de compléter la carte et explique qu'après des décennies de recherches, il dispose enfin de toutes les pièces nécessaires pour transformer ce rêve en réalité.

HORS DES SENTIERS BATTUS

Le mystérieux palais est loin d'être le seul site à explorer sur la route Morte. La carte de Jacek et les coordonnées, quoique relativement exactes, manquent de précision. Elles donnent quelques repères et indiquent une sortie de l'hypervoeie. En suivant la route Morte, les PJ peuvent explorer d'autres endroits le long de la Bootana Hutta. Tous ces lieux jalonnent le chemin jusqu'au trésor hutt, et sont autant d'occasions pour le maître du jeu de multiplier les rencontres pour étoffer sa campagne.

Les sauts dans l'hyperespace de la route Morte n'ont rien d'anodin. La voie doit en effet son nom à la quantité de vaisseaux disparus en son sein. Les fluctuations de gravité et les perturbations spatiales sont très courantes, et de nombreux naviordinateurs doivent être recalibrés très régulièrement durant le voyage. Le vol doit donc représenter un passage délicat et éprouvant. Pour refléter ces aléas, chaque tronçon demande aux PJ de réussir un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆) assorti de ■■ pour représenter les divers périls de l'hyperespace.

LA CASSE

La première escale a lieu en lisière d'une ceinture d'astéroïdes remplie d'épaves de vaisseaux et de débris divers. C'est l'occasion pour les joueurs de recalculer les coordonnées hyperspatiales et s'ils le souhaitent, d'examiner les débris. Le maître du jeu peut faire intervenir une rencontre, par exemple avec des pirates tapis parmi les astéroïdes. Quelques petits ajustements permettent d'intégrer la rencontre modulable **Bienvenue à bord** (cf. page 122).

LA PERLE

Cette station spatiale fonctionnelle mais presque désaffectée dérive seule dans une zone reculée du système Elgit, recoin oublié de la Bootana Hutta, loin de toute planète. Le système apparaît à l'intersection de la route Morte et de la Bootana Hutta, et constitue un point de convergence pour de nombreux marchands.

Le propriétaire et administrateur de la Perle se nomme Harke. Ce Sakiyen distant mais pittoresque renonce à y a bien longtemps à l'ambiance malsaine des zones plus animées de l'Espace Hutt pour se retrancher dans ce coin de la Bootana Hutta. Ici, il se contente de bricoler de vieux droïdes et d'autres appareils tout en entretenant sa station marchande pour ceux qui traversent la région. La Perle permet au maître du jeu de proposer une escale reposante pour les PJ, surtout s'ils ont enchaîné les combats jusque-là. La Perle a de quoi accueillir confortablement les voyageurs (mais au prix fort) et propose de nombreux produits et installations. Harke emploie quelques personnes capables d'accomplir des tâches mécaniques, médicales et autres.

Cordial mais rusé, Harke est très versé dans les secrets de la Bootana Hutta et peut constituer une très bonne source d'informations, si l'on y met le prix bien entendu. Il peut compléter la carte de Jacek et en traduire les coordonnées grâce aux hiéroglyphes de la statue présentée par le vieillard. Jacek demande aux PJ d'en dévoiler le moins possible à Harke et ne transmet lui-même au négociant que le strict minimum pour assurer la traduction. Quand Harke comprend où ce petit groupe compte se rendre, il leur déconseille à tous de voyager vers le monde de Pybus. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Je resterais à l'écart de ce site maudit si j'étais vous. Les Hutts sont malveillants et cupides, et protègent jalousement leurs trésors, même dans la mort. Ceux qui se rendent là-bas ont très peu de chances d'en revenir. Mais Pybus ne renferme pas que des pièges. Les Hutts eux-mêmes évitent de s'en approcher depuis des milliers d'années. Les morts ne reposent pas en paix sur Pybus... »

LA LÉGENDE DE PYBUS

Les Hutts n'ont pas touché à Pybus, planète de jungle luxuriante au cœur de la Bootana Hutta, car ils la considéraient comme tabou et l'évitaient. Sa surface est jonchée de ruines, seuls vestiges d'une civilisation jadis prospère et inconnue de tous.

Il y a bien longtemps, quelque chose troubla profondément les Hutts partis coloniser cette planète. Ils l'abandonnèrent alors et la désignèrent comme dangereuse pour l'espèce. Au fil du temps, les histoires d'esprits vengeurs et de malédictions commencèrent à circuler, alimentant la légende sinistre de Pybus.

N'étant pas du genre à accorder un grand crédit aux fables populaires, Vortga le Hutt se rendit sur Pybus en 684 av. BY et y fit construire un complexe tentaculaire parmi l'une des ruines les mieux préservées. Il savait que

ses superstitieux congénères et leurs serviteurs ne viendraient pas l'y ennuyer, ce qui faisait du site la forteresse idéale pour son immense fortune. Vortga avait bien des ennemis (la plupart au sein de sa propre famille), et avait donc besoin d'un lieu isolé pour conserver l'essentiel de ses crédits et biens précieux.

Vortga trouva finalement la mort sur Nar Shaddaa, des centaines d'années plus tard. Seule la lame d'assassin qui émergeait de son énorme masse témoignait d'une quelconque violence, et personne ne revendiqua jamais l'assassinat. Depuis des siècles, les Hutts ont tenté en vain de retrouver son trésor.

Dans la dernière période de sa vie, le Hutt paranoïaque voyait des tueurs et des voleurs à chaque coin de rue. Pour assurer la protection de ses biens, il fit éliminer tous ceux de ses serviteurs qui disposaient de la moindre information sur Pybus. Du moins, le croyait-il...

L'un de ses employés, un Klatooïen du nom de Lalkan, survécut à la grande purge de Vortga. L'ancien bras droit de Vortga avait échappé à ses assassins et fui l'Espace Hutt en emportant avec lui un certain nombre de secrets. Lalkan connaissait la clé des coffres de son maître et la procédure mystérieuse permettant d'atteindre la planète sans encombre.

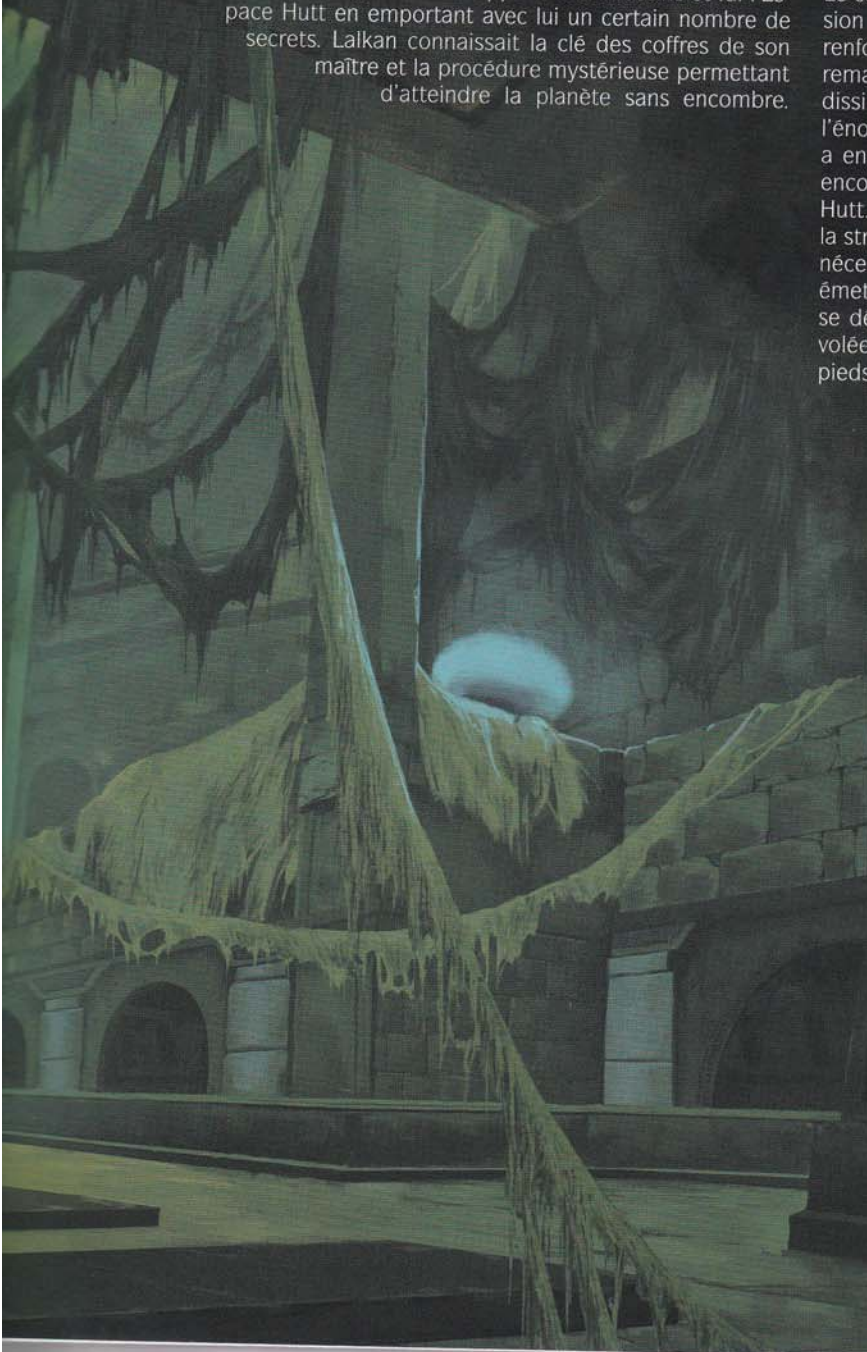
Il connaissait l'emplacement où le Hutt avait caché les reliques et coucha tout ce savoir sur flimsiplast près d'un siècle plus tard, à l'approche de ses derniers jours. Il prit bien soin de crypter les informations pour qu'elles ne tombent pas entre de mauvaises mains.

Lalkan transmet alors ce savoir à un habitué du petit tapcafé qu'il tenait. Cet homme aimable et prévenant n'était autre que Jacek. Le vétéran de l'espace allait ensuite emporter ces informations dans ses voyages et consacrer des années à retrouver la clé et la carte censées lui permettre d'exhumer le grand trésor de Vortga.

À l'approche de Pybus, Jacek partage ce récit avec les personnages. Il les guide ensuite vers un site d'atterrissage isolé, non loin du complexe bien camouflé de Vortga.

QUAND ON REMUE LE PASSÉ

Le complexe bâti par Vortga apparaît comme une extension de l'une des ruines de Pybus. Le Hutt avait fait renforcer et fortifier le temple, qu'il avait légèrement remanié en profitant de l'aspect naturel du site pour dissimuler les travaux. Le maître du jeu doit insister sur l'énormité du complexe dans ses descriptions. La jungle a envahi l'essentiel des bâtiments, et cache désormais encore davantage les modifications apportées par le Hutt. Une énorme porte apparaît au niveau du sol dans la structure aux allures de pyramide. La clé de Jacek est nécessaire pour l'ouvrir. Une fois la clé insérée, la paroi émet un léger sifflement et la surface apparemment lisse se décale par crans, puis s'abaisse pour présenter une volée de marches s'enfonçant dans les ténèbres aux pieds du groupe.



À l'intérieur, l'atmosphère confinée ne laisse aucun doute sur l'âge avancé du site. La moindre surface est recouverte d'une épaisse couche de poussière, preuve que personne n'a dérangé la quiétude des lieux depuis très longtemps. Une fois les portes ouvertes, néanmoins, les défenses ancestrales du complexe viennent rompre le silence.

Les PJ sont accueillis à chaque tournant par des pièges, des quadrillages de sécurité automatique, des droïdes de combat et autres protections. Le MJ doit s'équiper de tout un arsenal adapté à la configuration du groupe, afin d'éprouver les aptitudes respectives des PJ. Les Techniciens peuvent accéder aux très anciens systèmes informatiques hutts pour désactiver les grilles de sécurité ; les Explorateurs peuvent tenter de traverser les couloirs truffés de pièges et les ponts qui enjambent des gouffres béants ; les Mercenaires et les Contrebandiers affrontent les droïdes de combat et autres gardiens éveillés par l'arrivée des intrus, etc.

PIÈGES ET ÉPREUVES

Les systèmes informatiques utilisés par Vortga pour le contrôle de ses pièges fonctionnent toujours très bien. Ils puisent dans l'énergie géothermique des profondeurs du complexe pour maintenir un état d'activité permanent. Un PJ qui tente de pirater ce réseau doit réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) pour accéder aux fichiers, suivi d'un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) pour désactiver la liaison avec le piège qu'il cherche à neutraliser. Chaque piège est ainsi associé à un fichier et à un cryptage donnés, ce qui oblige les PJ à répéter l'opération à chaque obstacle automatisé.

La grande sophistication des nombreux pièges de Vortga rend la traversée du complexe extrêmement délicate. Fosses, pointes enduites de poisons mortels, sentinelles laser automatiques, murs broyeurs, tout est bon pour éliminer les importuns. Toute tentative de désactivation ratée améliore un dé de difficulté des tentatives suivantes contre le même système. S'ils ne parviennent pas à les désactiver, les personnages vont devoir contourner les pièges (voir ci-après, « contourner un piège »).

- **Détection** : le MJ doit demander aux joueurs d'effectuer un **test de Vigilance Moyen** (◆◆) à chaque round pour détecter d'éventuels fils tendus en travers d'un couloir, dalles de déclenchement, fosses dissimulées ou rayons infrarouges.
- **Contourner un piège** : quand un piège est découvert, il reste encore à l'éviter, et ce n'est jamais une mince affaire. Un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆) est alors nécessaire. Le MJ doit profiter des  obtenues dans ces situations pour corser la tâche des PJ : d'autres tests d'Athlétisme peuvent leur être demandés ou bien la difficulté de tentatives suivantes augmente en réponse à ce stress.
- **Déclencher un piège** : si un personnage ne parvient pas à contourner un piège, il le déclenche et en subit les effets. Certains pièges peuvent même affecter les personnages au contact. Selon la nature

du dispositif, cela peut se traduire par 10 points de dégâts, 10 points de stress (qui ne tiennent pas compte de l'encaissement), l'exposition de la victime à un poison (tel que ceux qui figurent à la page 109) ou autre effet jugé adapté par le MJ.

Pour s'assurer que les gardiens de son trésor survivent sans nourrir d'intentions cupides, Vortga eut la bonne idée de répartir des droïdes de sécurité dans tout le complexe. En plus de ceux-ci, le temple renferme un certain nombre de prédateurs locaux à la recherche de nourriture. Certains y ont établi leur tanière, notamment les amphibiopoles de Pybus. Ils attaquent par groupes de trois, et une rencontre classique fait intervenir trois groupes de sbires à la fois.

Si les personnages joueurs poussent l'exploration jusque dans les niveaux inférieurs du temple, ils découvrent des dispositifs de défense hors service. Les réserves d'énergie se sont taries, et la plupart des pièges et des droïdes ne fonctionnent plus. Le maître du jeu doit toutefois préserver la tension dans les lieux en alternant protections inactives et systèmes parfaitement fonctionnels. Les joueurs ne doivent pas se croire en terrain conquis.

AMPHIBIPOLE DE PYBUS [SBIRE]

La peau marbrée vert et marron de ces petites créatures trapues sécrète un mucus acide. Des excroissances osseuses dépassent de leur crâne, de leurs vertèbres et de leurs quatre membres postérieurs dotés de griffes enduites de venin. Leur queue aplatie dans le sens de la hauteur facilite la nage et leur longue langue leur permet de saisir leur proie à distance.

3	2	1	2	1	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 4		SEIN DE BLESSURE 3		DÉFENSE CAC/JO 1 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Discrétion, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : Amphibien (l'amphibipole peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus lors d'un déplacement dans l'eau), Gabarit 0, Venimeux (toute créature qui réussit une attaque à mains nues contre un amphibipole doit tenter un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) ; en cas d'échec, elle est empoisonnée et subit 3 points de blessure [l'encaissement n'a aucun effet] au début de son tour de jeu lors des trois prochains rounds)

Équipement : langue (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée courte ; Cadence lente 1, Enchevêtrement 1), griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Jumelé 1, Perforant 2)

DROÏDE DE SÉCURITÉ HUTT ANCESTRAL [RIVAL]

Ces droïdes de sécurité datent de l'époque où les Hutts occupaient encore Varl, leur monde d'origine. Leur forme évoque d'ailleurs celle de leurs maîtres.



Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Vigilance 3

Talents : aucun

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines) ; Langue hutt (le droïde de sécurité hutt ne parle pas le basic et ne le comprend pas non plus)

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibroépée (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1)

LE TRÉSOR DE VORTGA

Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les PJ pénètrent dans la chambre forte :

Une fortune digne d'un Hutt est empilée devant vous jusqu'au plafond. Joyaux, statuettes, pierres précieuses et autres richesses vous tendent les bras après tant d'années passées dans l'obscurité.

En général, le MJ ne cherche pas spécialement à enrichir les personnages joueurs au-delà de leurs rêves les plus fous. Si les PJ surmontent tous les obstacles et parviennent jusqu'au trésor, il paraît normal de les laisser en recueillir une partie, ne serait-ce que pour s'acquitter de certaines Obligations (ou simplement pour faire quelques folies). Mais la fortune incommensurable de Vortga risque de compromettre sérieusement l'équilibre d'une campagne. Heureusement, le Hutt était aussi paranoïaque et égoïste que riche. S'il ne pouvait pas jouir de ses biens, personne d'autre ne le pourrait non plus, il se l'était juré.

Le dernier piège, et le plus dévastateur, se déclenche quand les personnages joueurs pénètrent dans la chambre forte. Un compte à rebours caché démarre alors. Au bout de cinq minutes passées à l'intérieur, les PJ entendent un grondement sourd, un frémissement qui se propage dans tout le complexe. Le sol commence à se craqueler et une partie du trésor disparaît dans les fissures. Les PJ disposent de quelques secondes pour rassembler ce qu'ils ont sélectionné et dégager. Le MJ doit alors leur imposer des tests d'Athlétisme ou autre compétence appropriée, dont la difficulté dépend du nombre d'objets que le personnage cherche à emporter (**Facile** [♦] pour une quantité raisonnable, puis plus difficile, à l'appréciation du MJ). Un échec à ce test indique que le personnage a perdu quelque chose, qu'il est blessé par une chute de gravats, ou qu'il subit une blessure critique ou quelque autre effet désagréable.

OBJETS RÉCUPÉRÉS DANS LE TRÉSOR DE VORTGA

Toutes sortes de reliques peuvent être glissées par le MJ dans le trésor du Hutt, des objets liés à l'intrigue générale à ceux que recherchent les PJ depuis longtemps. Voici quelques suggestions :

Cœur de Gamorr : cette gemme vert foncé dont le centre palpite d'une lueur tourbillonnante, joyau préféré de Vortga, peut se vendre 50 000 crédits à un collectionneur.

L'Âme de la sirène : cet ensemble de sept cristaux (dont l'un est détenu par Jacek) capables de produire une musique magnifique est recherché par de nombreux collectionneurs depuis des siècles. À chaque pièce correspond un son différent. Quand on fait tinter plusieurs pièces les unes contre les autres, la mélodie produite s'avère encore plus enchanteresse et dépend de nombre de cristaux utilisés. Les six cristaux renfermés dans la chambre forte représentent une valeur totale de 75 000 crédits.

Les rouleaux de Morrigan : recueil des écrits du célèbre Sith Dark Malak, ces parchemins renferment une grande partie du savoir de l'ordre et des tactiques employées durant la Guerre Civile des Jedi. Ces rouleaux valent bien 5 000 crédits auprès de collectionneurs d'objets rares et de curiosités, mais peuvent atteindre les 30 000 crédits, voire davantage, auprès d'un acheteur conscient de leur signification.



STAR WARS[®] AUX CONFINES DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

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

Tandis que l'Empire règne ostensiblement sur la galaxie, d'autres puissances exercent leur sinistre influence dans ses recoins les plus louches. C'est le cas dans l'Espace Hutt, où l'avarice est le maître mot, et où les barons du crime manifestent une soif de pouvoir sans limites. Quiconque pénètre dans leur domaine doit s'apprêter à miser gros... mais le jeu en vaut la chandelle.

Sillonnez les régions les plus mal famées des bas-fonds galactiques pour vous frotter aux **BARONS DE NAL HUTTA**. Explorez les marais de la planète des Hutts et les strates de Nar Shaddaa, puis explorez les étendues sauvages de Kintan, de Sriluur et de Toydaria. Cet ouvrage contient tout ce dont les bourlingueurs et les fugitifs les plus ambitieux auront besoin pour chercher fortune dans le domaine des plus célèbres parrains du crime de l'univers.

Cet ouvrage contient :

- Les fiches détaillées de toutes les planètes importantes de l'Espace Hutt.
- Quatre nouvelles espèces, y compris les puissants Hutts.
- Des armes, instruments, produits de contrebande et véhicules qu'utilisent et vendent les kajidics hutts et leurs sbires.
- Cinq rencontres modulables que le MJ peut utiliser pour intégrer cette redoutable région dans sa campagne ou créer une série d'aventures dans l'Espace Hutt.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Disney

LUCASFILM



starwars.com

LES BARONS DE NAL HUTTA
SKU : UBISWR11
ISBN : 978-84-15889-87-8
PRIX : 42.95 €

EDGEENT.COM



9 788415 889878